

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

ЦЯО ШУБЕЙ

УДК [7.012:712.256(510)](043.5)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ДИЗАЙН ДИТЯЧИХ ІГРОВИХ МАЙДАНЧИКІВ В СТРУКТУРІ
МЕГАПОЛІСІВ КНР**

17.00.07 – Дизайн

Подається на здобуття наукового ступеня
кандидата мистецтвознавства

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело.

_____ Ш. Цяо

Науковий керівник: Оленіна Олена Юріївна,
доктор мистецтвознавства, професор

ХАРКІВ – 2019

АНОТАЦІЯ

Цяо Ш. Дизайн дитячих ігрових майданчиків в структурі мегаполісів КНР. – Кваліфікаційна робота на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства (доктора філософії) за спеціальністю 17.00.07 – дизайн. Робота виконана на кафедрі дизайну Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Захист дисертації відбудеться у Харківській державній академії дизайну і мистецтв. – Харків, 2019.

Наукова новизна полягає в тому, що робота є першим системним дослідженням особливостей дизайну дитячих ігрових просторів в структурі мегаполісів Китаю: визначено місце дитячих ігрових майданчиків в сучасному китайському містобудуванні; виявлено нагальні потреби і вподобання мешканців китайських мегаполісів щодо організації дитячих ігрових просторів; визначено китайські національні традиції створення дитячих ігрових майданчиків.

Робота базується на застосуванні міждисциплінарного підходу, який дозволив розглянути дитячі ігрові простори в комплексі їх функціональної і естетичної складових, їх погодженої взаємодії; сприяв ґрунтовному вивченню різних проектних пропозицій ігрових об'єктів, проведенню ретельного аналізу та систематизації цих рішень, оцінюючи їх взаємозв'язок.

На різних етапах дисертаційного дослідження були використані як загальнонаукові методи (порівняльно-аналітичний і типологічний методи, метод термінологічного аналізу), так і спеціальні методи наукового дослідження (образно-стилістичний і художньо-композиційний методи). Спеціальні методи наукового дослідження сприяли виявленню особливостей художньо-образних рішень дитячих ігрових просторів в країнах Західної Європи і на території КНР, а також визначенню підходів до їх проектування.

Дисертація складається з чотирьох розділів. У першому розділі виявлено та сформульовано основні проблеми дисертації на основі аналізу попереднього доробку вчених, а також обґрунтовано методологію дослідження.

В роботі подано огляд джерел, які стосуються вибраної проблематики та умовно поділені на чотири групи. До першої групи було віднесено теоретичні роботи, присвячені фізичному і психофізіологічному розвитку дитини. Це роботи в яких дитинство розглядається як специфічна складова духовного світу дорослої людини (Платон, Арістотель, Г. Гегель, Л. Фейербах, Й. Хейзінга, М. Мід, Е. Тайлор, З. Фрейд, Х. Ортега-і-Гассет І.С. Кон, Р. Апресян, А. Петраков, Г. Гачов, Т. Зинов'єва, Л. Ретюнських та ін.); розвиваються теорії історії та екології дитинства (Ф. Ар'єс; У. Бронфенбреннер); вивчається культурно-історична психологія дитячого розвитку (Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін); досліджується етнографія дитинства (М. Мід); пропонується культурологічно орієнтована теорія вікового розвитку «єго» (Е. Еріксон); визначається вплив кольору на розвиток людини (М.М. Гуревича, А.С. Зайцевої, Г.Е. Бреслава) та наводяться рекомендації щодо вибору кольорової гами, в тому числі для приміщень у дошкільних закладах (Р.Т. Гайказова, Є.С. Пономарьова, В.І. Кравець, М. Дерібере). Друга група – джерела, які вплинули на сучасні тенденції в організації і благоустрої ігрового простору для дітей. До цієї групи джерел також відносяться теоретичні праці, в яких розкриваються аспекти дозвілля як активної діяльності людини, спрямованої на задоволення потреб в пізнанні власної особистості і навколишнього світу (Л.Б. Ітельсон, С.А. Шмаков, С.Л. Рубінштейн, Д.Б. Ельконін, Є.В. Субботський, О.В. Запорожець, В.С. Мухіна, І.С. Кон, М.М. Бахтін, Н.В. Савенко, Г. Гессе, З. Фрейд, К. Гросс, Д. Дьюї, Г.С. Спенсер, Ж. Піаже, К. Коффка, М. Вертгеймер, В. Кьолер, К. Бюлер). До третьої групи інформаційних джерел віднесено публікації, орієнтовані на використання засобів дизайну в рішенні проблем організації дитячих ігрових просторів. Зокрема, до неї

відносяться роботи, в яких розкриваються функціональна та естетична складові дитячих ігрових просторів (Д. Джекобс, Г. Агде, А. Нагель, Ю. Ріхтер, Р. Віллетт, Г. Бельциг, Дж. Фрост, С. Соломон, М. Сударсан, В.О. Сотникова, Л. Тай, Б. Пінфолд, Б. Селінджер, Н.Я. Крижановська, Є.М. Полякова, Н.І. Барсукова, Ю.С. Бондарчук, Г.Ф. Єрошина). Літературні джерела четвертої групи склали дослідження представників КНР. Вирішенню цієї та інших суміжних проблем присвячені дослідження Мао Чанга, Го Тінгхонга і Донг Ліанга, Ван Лана, Ван Наньміна, Цзян Ксіао Чен, Юй Цзіньлуна, Лю Яна, Сє Тонга і Фен Біна, Мін Ван Чжу Дана і Чжао Ксіумін Ванг Чжу Ши.

В ході понятійного аналізу за темою дослідження, запропоновано робочі визначення термінів «гра», «простір», «середовище», «дитячий ігровий майданчик», «дитячий ігровий комплекс».

Описано методологію дослідження, яка представлена міждисциплінарним підходом, що утворив його методологічну платформу, а також історико-культурологічним підходом, застосування якого визначено специфікою дослідження, пов'язаної з дизайном дитячого ігрового простору з урахуванням культурних особливостей КНР. Певне значення в дисертаційному дослідженні мав екологічний підхід, який сприяв у розгляді дитячого ігрового простору в комплексності його функціонального змісту, вписаного в навколишнє середовище. У загальнотеоретичному осмисленні обраної проблематики було використано історико-порівняльний метод, який дозволив виявити витоки формування функціонально-просторової організації дитячого ігрового середовища, починаючи з появи перших поселень міського типу. На всіх етапах дисертаційного дослідження було задіяно методи вимірювання та візуального спостереження, завдяки яким отримано дані про характер ігрової діяльності дітей різних вікових категорій. Подальше опрацювання отриманої інформації здійснювалося за допомогою методу аналогій, що знайшов відображення при розгляді дитячих ігрових просторів як проектного результату. Для визначення понятійного і термінологічного

апарату щодо формування дитячих ігрових просторів в умовах розвитку індустрії дозвілля застосовано метод термінологічного аналізу. Порівняльно-аналітичний та типологічний методи (систематизація і класифікація) використано для визначення основних різновидів дитячих ігрових просторів, їх переваг і недоліків. Порівняльно-аналітичний метод у поєднанні з візуально-аналітичним сприяли виявленню методів, принципів і підходів формування дитячих ігрових просторів з урахуванням як західноєвропейського досвіду проектування, так і у відповідності до художніх традицій КНР. Метод екстраполяції був використаний для переосмислення і оцінки значення дитячих ігрових просторів КНР в умовах розвитку мегаполісів. В якості базових методологічних орієнтирів для аналізу конкретних об'єктів дитячих ігрових просторів були використані методи функціонального, конструктивного-технологічного, ергономічного, образно-стилістичного, художньо-композиційного аналізів тощо.

У другому розділі, на основі аналізу зразкових світових ігрових просторів для дітей, виділено найбільш типові методи, принципи і прийоми до їх проектування. Методи було розглянуто в контексті всього ігрового простору і, зокрема, в контексті ігрового обладнання. В першому випадку мова йдеться про методи, за допомогою яких втілюється концепція ігрового простору, а в другому – про методи, за допомогою яких розкривається його функціональне навантаження.

У спробі виділити найактуальніші напрямки в дизайн-організації дитячих ігрових просторів було відзначено три категорії майданчиків: інтерактивні, ігрові майданчики для дітей з особливими потребами, зокрема аутистів, та спортивні. Детальніше зупинившись на специфіці дизайн-організації ігрового простору майданчиків для дітей-аутистів, встановлено основні вимоги до їх створення.

Визначено підходи до проектування дитячого ігрового простору. Функціонально-прагматичний підхід, що базується на традиційно-стандартних принципах проектування з урахуванням сучасних вимог

безпеки, ергономічності і екологічності, і робить акцент на фізичному вихованні дитини. Креативно-нарративний підхід, в основі якого лежить створення оригінальних образів і історій, прив'язаних до ігрового сценарію, і робить акцент на творчому розвитку дитини. Техніко-технологічний підхід, який передбачає проектування дитячих майданчиків на основі використання інноваційних цифрових і інтерактивних технологій, і спрямований на всебічний розвиток дитини за рахунок наявності на таких майданчиках великого спектру ігор різної спрямованості.

Третій розділ присвячено аналізу перспективних тенденцій в проектуванні ігрового простору дитячих майданчиків КНР в умовах розвитку мегаполісів. Встановлено, що дитячі ігрові майданчики історично не є характерним явищем для містобудування Китаю, проте останнім часом в країні відбулося переосмислення ролі ігрових просторів для дітей, по-перше, майданчики від самого початку плануються проектами нових житлових районів, по-друге, виносяться за межі міста у розважальні парки, по типу американських. По-третє, стають частиною багатофункціональних просторів суспільного використання у великих торговельних кварталах мегаполісів.

В дисертації представлені результати опитування громадської думки серед мешканців Пекіну та Шанхаю щодо оцінки споживачами стану дитячих ігрових майданчиків, за допомогою якого з'ясовано основні вимоги батьків до якості і безпеки спеціального обладнання, уявлення жителів мегаполісів про влаштування зон відпочинку для дітей, чинники, які, на думку батьків, загрожують безпеці дітей, а також їх вподобання при виборі місць проведення дозвілля.

Визначено необхідність застосування в сучасних проектах дитячих ігрових просторів Китаю поряд із західноєвропейськими дизайнерськими прийомами також і національної художньо-естетичної специфіки як індивідуального культурного коду, що набуває особливого значення в ході процесів глобалізації, коли нівелюються національні особливості, знижується національна самосвідомість, втрачаються духовні цінності, закладені в

традиційних культурах. Виявлено, що однією з основних відмінностей китайської культури є обов'язкова єдність різних її складових – філософії і літератури, музики і живопису, каліграфії і архітектури. Так, функціональне призначення ділянки підкреслюється не тільки застосуванням нових технологій і матеріалів, але й наявністю назви – літературного обґрунтування дизайнерського задуму, яке відображає образ і працює на духовне сприйняття майданчика в цілому. А композиційні принципи організації майданчика відображають національні традиції, втілюючи в ігрових просторах філософські концепції китайського мистецтва.

В четвертому розділі проаналізовано концепцію «міських втручань» китайської архітектурної студії 100, яка демонструє нові можливості в організації дитячих ігрових просторів сучасних мегаполісів. Узагальнено основні постулати цієї концепції.

В ході аналізу сучасних тенденцій в західноєвропейському та східноазіатському (на прикладі КНР) дизайні дитячих ігрових просторів виділено категорії «інтернаціональне» та «національне» стосовно того, через які традиції знаходить своє втілення той чи інший дизайн-підхід: локальні чи масштабні. Проаналізовано дизайнерські рішення деяких відомих розважальних майданчиків Пекіну, Шанхаю та інших китайських мегаполісів, і, на основі композиційного аналізу внутрішньорайонних і загальноміських ігрових зон, визначено дизайн-прийоми, через які синтез західноєвропейської і китайської художньо-естетичних традицій знаходить втілення на дитячих майданчиках країни. Встановлено, що такий синтез сприяє взаємозбагаченню і взаємопроникненню східної і західної культур засобами дизайну, перетворюючи ігровий простір на більш універсальний і комунікативний. Виявлено основні проблеми, які спостерігаються зараз в Китаї щодо проектування дитячих ігрових просторів у дворах сучасних житлових груп, це: одноманітність в художніх засобах; обмеженість матеріальних витрат зумовлює обмеження у використанні матеріалів для виготовлення обладнання; відсутність навісів або інших конструкцій для

створення тіні, що робить їх малопридатними для використання у літню спеку та ін. З огляду на виявлення значної кількості недоліків і проблем нинішніх дитячих ігрових просторів, зазначено, що в Китаї існують також зразкові приклади рішення дитячих ігрових просторів. В роботі розглянуто сучасний ігровий комплекс «Дитячі мрії, дитяче задоволення» (спроектований і втілений компанією Тонг Мен Тонг) в якості оптимальної моделі дитячих ігрових комплексів.

Ключові слова: дизайн, дитячі ігрові простори, дитячі ігрові майданчики, ігрове обладнання, КНР, мегаполіс.

**Наукові статті у періодичних фахових міжнародних та всеукраїнських
виданнях:**

1. Цяо Ш., Кривуц С. В. Принципы дизайн-организации игрового пространства детских площадок для детей-инвалидов. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. Харків : ХДАДМ, 2015. № 1. С. 54–57.

2. Qiao Sh., Olenina O. Modern approaches in designing of children's playgrounds in the context of development of the recreation industry. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. Харків : ХДАДМ, 2016. № 5. С. 105–110. (Index Copernicus – 50.20).

3. Цяо Ш. Дизайн дитячого ігрового простору як частина міської інфраструктури мегаполісів Китаю. *Народознавчі зошити. Часопис Інституту народознавства НАН України* : зб. наук. пр. Львів, 2017. № 6. С. 1584–1590.

4. Цяо Ш. Китайская художественно-эстетическая традиция как проектная основа современного дизайна детских игровых пространств КНР. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв* : зб. наук. пр. Харків : ХДАДМ, 2017. № 4. С. 29–39. (Index Copernicus).

5. Цяо Ш. Художній синтез західноєвропейської і китайської естетичних традицій в дизайні дитячих ігрових просторів сучасного Китаю. *Народознавчі зошити. Часопис Інституту народознавства НАН України* : зб. наук. пр. Львів, 2018. № 3(141). С. 708–718.

6. Цяо Ш. Организация детских игровых пространств: теоретико-методологический аспект. *Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті* : зб. наук. пр. Харків : ХДАДМ, 2018. № 2. С. 29–38. (Index Copernicus).

7. Цяо Шубей (乔淑蓓). Дослідження ландшафтного дизайну дитячого ігрового простору в житлових районах

(住宅区儿童活动空间景观设计探索) [Електронний ресурс] / Цяо Шубей (乔淑蓓) // Chinese national Expo (中国民族博览). — 2018. — № 11. — С. 24–25. — Режим доступу : <http://wap.cnki.net/touch/web/Article/Search/?searchtype=0&fieldtype=104&keyword=%E4%B9%94%E6%B7%91%E8%93%93&remark>. — Назва з екрану. (С кит.)

Наукові праці, які засвідчують апробацію результатів дослідження:

8. Цяо Ш. Креативно-нарративный подход в проектировании детских игровых площадок. *Актуальні питання мистецтвознавства: виклики XXI століття* : матеріали міжнародної науково-практичної конференції (13 жовтня 2016 р.). Харків : ХДАДМ, 2016. С. 162–163.

9. Цяо Ш. Тенденции в проектировании детского игрового пространства в Китае. *Педагогічні аспекти підготовки викладачів з візуального мистецтва та дизайну: сучасність і перспективи та Актуальні питання мистецтвознавства: виклики XXI століття* : матеріали міжнародних науково-методичних конференцій (9–12 жовтня 2017 р.). Харків : ХДАДМ, 2017. С. 349–350.

10. Цяо Ш. Принципы дизайн-организации игровых пространств. *Глобальні виклики педагогічної освіти в університетському просторі* : матеріали III міжнародного конгресу (18–21 травня 2017 р.). Одеса : ПНПУ ім. К.Д. Ушинського, 2017. С. 384

11. Цяо Ш. Дизайн дитячого ігрового простору у формуванні міського середовища, дружнього дитині. *Сучасні тенденції розвитку архітектури і містобудування* : матеріали всеукр. наук.-техн. конф. (листопад, 2017 р.). Харків : Харків. нац. ун-т міськ. госп-ва ім. О.М. Бекетова, 2018. С. 236–237.

ABSTRACT

Qiao Sh. Design of children's playgrounds in the structure of China's megacities. – Qualifying scientific work as a manuscript.

Inaugural dissertation for obtaining scientific degree Ph.D. in Art History with major in 17.00.07 – Design. The study is done at the Department of Design in Kharkiv State Academy of Design and Arts. – Kharkiv, 2019.

The study is novel as it is the first system research of special aspects in design of children's play space in the structure of China's megacities. Thus, a place of children's playgrounds in modern Chinese urban development is defined; daily needs and likes of Chinese metropolitan cities' inhabitants in organization of children's play space are outlined; Chinese national traditions in creating children's playgrounds are determined.

The study is based on using the interdisciplinary approach which enabled the author to consider children's play space in the complex of their functional and aesthetical elements, their coherent interaction, and furthered a detailed study of different project proposals of play objects, thorough analysis and systematization of these solutions, and evaluating of their interconnection.

On different stages of the thesis research the author used as general-scientific methods (comparative-analytical and typological methods, the method of terminological analysis), so special methods of academic research (the image-stylistic and artistic-compositional methods). The special methods of academic research enabled the author to outline specific aspects in artistic-image solutions for children's play space in West European countries and on the territory of PR China, as well as to define the approaches used in their designing.

The dissertation consists of four chapters. The first chapter defines main issues of the thesis work based on the analysis of previous works of other researchers, as well as grounds the methodology of the study.

The author provides a review of the sources related to the problematics, which are nominally divided into four groups. The first group is the theoretical

works on physical and psychological development of a child. These are works where childhood is considered as a specific component of an adult's spiritual world (Plato, Aristotle, G. Hegel, L. Feuerbach, J. Huizinga, M. Mead, E. Tylor, S. Freud, J. Ortega y Gasset, I.S. Kon, R. Apresian, A. Petrakov, G. Gachov, T. Zinovieva, L. Retiunskyh and others); on the theories of history and ecology of childhood (Ph. Ariès, U. Bronfenbrenner); on the cultural-historical psychology of a child's development (L.S. Vygotsky, D.B. Elkonin); on the ethnography of childhood (M. Mead); works suggesting the culturally-oriented theory of the age development of 'ego' (E. Erikson); on the influence of colour on a human (M.M. Gurevych, A.S. Zaytseva, G.E. Breslav); recommendations are given on how to choose a colour scheme, including such for pre-school facilities (R.T. Gayzakov, E.S. Ponomariov, V.I. Kravets, M. Deribere). The second group is the sources which influenced modern tendencies in organizing and improving play space for children. It also includes the works which describe aspects of recreation as a human's activity aimed at satisfaction of the need of learning one's own personality and environment (L.B. Itelson, S.A. Shmakov, S.L. Rubinshtein, D.B. Elkonin, E.V. Subbotsky, O.V. Zaporozhetz, V.S. Mukhina, I.S. Kon, M.M. Bakhtin, N.V. Savenko, H. Hesse, S. Freud, K. Groos, J. Dewey, H. Spencer, J. Piaget, K. Koffka, M. Wertheimer, W. Köhler, K. Bühler). The third group of the sources are publications oriented at using of design means for problem-solving in organizing children's play space. Thus, these are works which describe functional and aesthetical components of children's play space (J. Jacobs, G. Agde, A. Nagel, Yu. Richter, R. Villette, G. Beltsig, J. Frost, S. Solomon, M. Sudarsan, V.O. Sotnikova, L. Tay, B. Pinfold, B. Selinger, N.Ya. Kryzhanovska, Ye.M. Poliakova, N.I. Barsukova, Yu.S. Bondarchuk, G.F. Yeroshina). Works of Chinese researchers make the fourth group. Such authors as Mao Chang, Go Tinghong and Dong Liang, Van Lan, Van Nanmin, Qian Xiao Chen, Yui Qinlun, Liu Yan, Sie Tong and Fen Bin, Min Van Chzhu Dan and Chzhao Xiumin Wang Chzhu Shi worked on this and other related problems.

In the course of the notional analysis carried out during the research, the author proposed to use working definitions of the terms ‘game’, ‘space’, ‘environment’, ‘children’s playground’, ‘children’s play complex’.

The thesis work describes the methodology of the research which is represented by the interdisciplinary approach making its methodologic platform, as well as the historical-culturological approach whose usage is defined by the specifics of the research related to design of children’s play space with due regard to cultural peculiarities of PR China. The ecological approach played an important role in the study as well. It helped to consider children’s play space in the complexity of its functional content inscribed into the environment. The historical-comparative method was used in general-theoretical understanding of the chosen problematics. It enabled to distinguish sources of forming a functional-spatial organisation of the children’s play environment, beginning with very first urban-type settlements. At all the stages of the thesis research the methods of measuring and visual observation were applied. It provided the author with the data on the character of the play activity among children of different age categories. A further analysis of the obtained data was carried out by means of the method of analogy which was necessary to consider children’s play space as a project result. The method of the terminological analysis was applied to define conceptual framework related to forming children’s play space in the context of development of the recreation industry. The comparative-analytical and typological methods combined with the visual-analytical one helped to define main types of children’s play space, their advantages and disadvantages. The comparative-analytical method combined with the visual-analytical one helped to define the methods, principles and approaches in forming children’s play space taking into consideration both West European experience in designing and accordance with artistic traditions of PR China. The extrapolation method was used to reconsider and evaluate the meaning of children’s play space in PR China in the context of development of the recreation industry. The methods of the functional, constructive-technological,

ergonomic, image-stylistic and artistic-compositional analysis were applied as basic methodological marks for analysis of particular children's play space.

The second chapter outlines the most typical methods, principles and techniques in designing play space based on the analysis of such places functioning in the world. The methods were analyzed in the context of the whole play space and equipment for playing activities, in particular. In the first case it is about methods thanks to which a concept of play space is getting implemented, while in the second case they are the methods thanks to which a functional load of a play space is revealed.

Having tried to distinguish the most relevant directions in design-organisation of children's play space, three categories of playgrounds were defined, namely interactive ones, playgrounds for children with special needs, for autists, in particular, and sports ones. The specifics of the design-organisation of play space in the playgrounds for children autists was thoroughly studied which helped to define requirements to their creating.

Approaches to designing children's play space are defined. The functional-pragmatic approach based on traditional-standard principles in designing takes into account modern requirements to safety, ergonomics, environmental friendliness and points at a child's physical development. The creative-narrative approach which is based on creating distinctive images and stories related to a game scenario, brings a focus on a child's creative development. The technic-technological approach which is about designing children's playgrounds with the usage of innovational digital and interactive technologies, is aimed at a child's full development, owing to availability of a great variety of different-purpose games on such playgrounds.

The third chapter involves the analysis of Chinese experience in designing of children's playgrounds. The study showed that children's playgrounds historically are not characteristic of urban development in China. Nevertheless, the role of play space for children has been recently reconsidered. Today playgrounds are planned from the very beginning along with planning of residential areas. Moreover, they

are getting constructed as amusement parks outside of cities alike to American ones. As a potential theme or image for design-solution for children's recreation zone the author suggested ethnical and national traditional motives.

The dissertation contains the results of the enquiry conducted among inhabitants of Beijing and Shanghai in which they were asked to evaluate condition of children's playgrounds in the city. Thanks to this enquiry main demands to the quality and safety of special equipment were found out, as well as the vision of inhabitants of metropolitan cities on the criteria dangerous to their children and their preferences as for choosing a place where to spend their leisure time.

The study showed that when designing projects of children's play space in China, along with West European design techniques it is necessarily to apply national artistic-aesthetical specifics as an individual cultural code. It gets a special meaning in the course of globalization, when national features are getting neutralized, national self-awareness is going down, spiritual values enshrined in traditional cultures are getting lost. It was defined that one of the main differences of Chinese culture is an obligatory unity of its different components, namely philosophy and literature, music and painting, calligraphy and architecture. Thus, a functional purpose of an area chosen is emphasized not only by usage of novel technologies and materials, but also by having a name which serves as a literary grounding of a designer's concept and reflects an image, as well as works for spiritual perception of the playground in general. As for compositional principles in organizing a playground, they reflect national traditions when embodying philosophical concepts of Chinese art in play space.

The fourth chapter involves the analysis of the concept of 'urban interventions' by the Chinese architectural studio 100, which demonstrates new opportunities in the organization of children's play spaces of modern megacities. Main postulates of this concept are generalized.

When analyzing modern tendencies in West European and East Asian (with China as an example) design of children's play space, the categories of 'international' and 'national' were defined in accordance with the traditions

through which one or another design is implemented: local or large-scale ones. Design solutions for some well-known amusement playgrounds in Beijing, Shanghai and some other Chinese metropolitan cities were analyzed. The results of the compositional analysis of inner-district and general-urban play zones detected the design-techniques by means of which a synthesis of West European and Chinese artistic-aesthetical traditions is embodied in children's playgrounds in the country. It was noted that such a synthesis promotes a mutual enrichment and penetration of East and West cultures by means of design, turning a play space into something more universal and communicative.

The main problems, existing today in China in designing children's playgrounds in the yards of modern home groups, are similarity in artistic means, a limited usage of materials necessary to construct equipment caused by lack of financial resources, and absence of a sun-shade which makes it hardly possible to use such playgrounds in summer heat. In spite of the fact that many problems and disadvantages in modern children's play space were found, the work also notes that there are great examples of solution for children's play space in China. The modern play complex 'Children's Dreams, Children's Fun' (designed and constructed by the 'Tong Men Tong' company) is considered in the dissertation as a universal model of children's complexes.

Keywords: design, children's play space, children's playgrounds, equipment for playing activities, PR China, megacity.

ЗМІСТ	
ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ДИЗАЙН ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ЯК ПРЕДМЕТ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ	12
1.1. Аналіз наукової розробки теми дослідження	12
1.2. Термінологічний апарат і методи дослідження	29
Висновки до першого розділу	45
РОЗДІЛ 2. СВІТОВИЙ ДОСВІД ПРОЕКТУВАННЯ ДИТЯЧИХ ІГРОВИХ МАЙДАНЧИКІВ	48
2.1. Методи, принципи і прийоми дизайн-організації дитячого ігрового середовища	48
2.2. Актуальні напрямки дизайн-організації ігрового простору дитячих майданчиків	64
2.3. Сучасні підходи в проектуванні дитячих ігрових просторів в міському середовищі	79
Висновки до другого розділу	88
РОЗДІЛ 3. ПЕРСПЕКТИВНІ ТЕНДЕНЦІЇ В ПРОЕКТУВАННІ ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ДИТЯЧИХ МАЙДАНЧИКІВ КНР В УМОВАХ РОЗВИТКУ МЕГАПОЛІСІВ	91
3.1. Дитяче ігрове середовище як частина нової міської інфраструктури мегаполісів Китаю	91
3.2. Організація дитячих ігрових майданчиків в Китаї: аналіз вподобань і потреб батьків. Передпроектне дослідження	100
3.3. Китайська художньо-естетична традиція як проектна основа сучасного дизайну ігрових просторів дитячих майданчиків	111
Висновки до третього розділу	122
РОЗДІЛ 4. ДИЗАЙН ДИТЯЧИХ ІГРОВИХ МАЙДАНЧИКІВ В	125

СУЧАСНОМУ КИТАЇ	
4.1. Синтез інтернаціонального і національного підходів в дизайні дитячих ігрових майданчиків Китаю	125
4.2. Концепція «міських втручань» як новий спосіб організації дитячих ігрових майданчиків в публічному просторі китайських мегаполісів	140
4.3. Особливості проектування сучасних ігрових комплексів в Китаї як круглорічних місць проведення дозвілля дітей на прикладі комплексу «Дитячі мрії, дитяче задоволення»	151
Висновки до четвертого розділу	162
ВИСНОВКИ	164
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	170
ДОДАТОК А. Ілюстрації	195
ДОДАТОК Б. Таблиці	250

ВСТУП

Актуальність теми дослідження. Процеси урбанізації, пов'язані із стрімким розвитком міст, змінюють не тільки соціально-економічні та демографічні фактори життя населення, а й міняється сам спосіб життя людини, її активна діяльність в цілому та дозвілля зокрема. Дозвілля, яке спрямоване на задоволення потреб у пізнанні власної особистості і оточуючого світу, визначається частиною вільного часу, незайнятого справами виробничої або життєвої необхідності, коли той чи інший індивід наданий самому собі у виборі занять.

Особливої актуальності набуває дозвілля в контексті проблеми охорони і зміцнення здоров'я зростаючого покоління – пріоритетного напрямку в соціальній сфері практично будь-якої державної політики, що безпосередньо стосується ігрової діяльності на свіжому повітрі та організації дитячих ігрових майданчиків в структурі сучасних мегаполісів. Процеси глобалізації і наростання жорсткої ринкової конкуренції вимагає змін у формуванні об'єктів задля здійснення дозвілля, як в проектній частині, так і в процесі реалізації їх подальшої експлуатації. Одним з ключових факторів у досягненні цих цілей є дизайн, алгоритми його проектного процесу, застосування тих чи інших композиційних принципів і методів формотворення.

Слід відзначити, що в більшості досліджень найчастіше розкриваються окремі аспекти дитячих ігрових майданчиків, пов'язані з організацією їх об'ємно-просторової структури, формотворчим рішенням, технічним оснащенням, виробничими процесами. В той же час не повністю розкривається комплексний підхід, коли створюване засобами дизайну ігрове середовище сприяє залученню дитини до сучасного суспільства і її становленню в якості повноцінного суб'єкта в складних умовах існування мегаполісів.

У цьому зв'язку ігровий процес може виступати одним з пріоритетних

напрямів для розвитку фундаментальних знань, умінь і навичок майбутнього дорослого індивіда, а розвивальний потенціал ігрового середовища в цьому випадку набуває особливого значення в рамках створення інформаційного поля для дитини. Таким чином, актуалізується проблема перегляду підходів до проектного рішення сучасних дитячих ігрових майданчиків і пошуку більш ефективних модифікацій, які б сприяли підвищенню соціальної адаптації дітей і досягненню високого рівня їх фізичного і інтелектуального розвитку. Дизайн, що задіється практично на всіх рівнях розробки і реалізації таких об'єктів, виступає суттєвою, а в деяких випадках – визначальною умовою підвищення ефективності створюваних проектних пропозицій дитячих ігрових майданчиків.

В контексті обраної проблематики дисертаційного дослідження доцільне звернення до науково-виробничого досвіду Китайської Народної Республіки (далі – КНР), як до найбільшої за чисельністю населення країни, що характеризується високими темпами економічного розвитку. Виховання і розвиток зростаючого покоління в КНР, в умовах щорічної народжуваності близько двадцяти мільйонів дітей, є фундаментальним і пріоритетним напрямом, який чітко регламентується, постійно вдосконалюється на державному рівні і забезпечує для нього всебічний розвиток.

Не менш важлива роль в цих процесах відводиться організації дитячих ігрових майданчиків у міській інфраструктурі мегаполісів КНР, що, в умовах територіального дефіциту та інших супутніх проблем, передбачає пошук оптимальних рішень в частині подібних об'єктів, включаючи їх проектні пропозиції. Також слід звернути увагу на культурологічний аспект, який утворює проектну основу більшості виховних і освітніх концепцій КНР, зокрема філософське осмислення життя і природи, яке є невід'ємним елементом китайської традиційної культури.

Разом з цим, дослідження і систематизація вище зазначених процесів, як на території КНР, так і в інших географічних локаціях, з подальшим порівнянням і виокремленням актуальних підходів в організації дитячих

ігрових майданчиків, відкриває нові можливості використання механізму народження проектної ідеї і ефективних засобів її реалізації. Отримані данні можуть бути використані у формуванні дизайну предметно-просторового середовища. Отже, уточнення термінологічного апарату, виявлення методів формування дитячих ігрових майданчиків, виявлення принципів і прийомів їх організації в міському середовищі мегаполісів і визначення сучасних підходів у розробці цих об'єктів потребує теоретичного осмислення, наукового аналізу, аргументованих висновків і апробації в проектному процесі.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.

Дисертаційне дослідження виконано у відповідності з планом підготовки наукових кадрів кафедри дизайну ХДАДМ і державної програми досліджень «Інноваційні підходи формування дизайну сучасного предметно-просторового середовища в умовах постіндустріальних трансформацій», затвердженої Наказом МОН України (№ держреєстрації 0117U001382) і спрямованої на реалізацію Постанови Кабінету Міністрів України № 37 від 20.01.1997 року «Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промисловому комплексі, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер».

Робота проводилась у відповідності зі ст. 13 Закону України «Про оздоровлення та відпочинок дітей» і Постановою Кабінету Міністрів України № 422 від 28.04.2009 року «Про затвердження Типового положення про дитячий заклад оздоровлення та відпочинку».

Мета і завдання дослідження. *Мета* дисертаційного дослідження – визначення актуальних підходів в організації дитячих ігрових майданчиків в структурі мегаполісів КНР і виявлення особливостей їх формування. Досягнення мети передбачає постановку і виконання таких завдань:

- проаналізувати інформаційні джерела, визначити ступінь наукової розробки теми та основні підходи до її вивчення, конкретизувати термінологічний апарат;
- вивчити загальний досвід проектування дитячих ігрових майданчиків, визначити методи, принципи, прийоми і актуальні напрямки їх дизайн-організації;
- з'ясувати сучасні підходи в проектуванні дитячого ігрового середовища майданчиків;
- виявити перспективні тенденції проектування дитячих ігрових майданчиків у міській інфраструктурі мегаполісів КНР;
- проаналізувати вподобання і потреби батьків щодо дитячих ігрових майданчиків у найбільших містах Китаю;
- виявити китайську художньо-естетичну традицію в проектуванні дитячих ігрових майданчиків;
- розглянути синтез інтернаціонального і національного підходів в дизайні дитячих ігрових майданчиків КНР;
- дослідити дизайн-концепцію «міських втручань» як інноваційного досвіду проектування дитячого ігрового середовища в умовах розвитку міст;
- запропонувати оптимальну модель дитячого ігрового комплексу в структурі сучасного мегаполісу на прикладі китайського комплексу «Дитячі мрії, дитяче задоволення».

Об'єкт дослідження – дизайн дитячого ігрового майданчика.

Предмет дослідження – особливості формування дизайну дитячих ігрових майданчиків в структурі мегаполісів КНР.

Хронологічні рамки дослідження визначаються періодом з другої половини ХІХ століття (коли відбувається усвідомлення значення гри в розвитку дитини) і до наших часів (коли в умовах урбанізації, інтенсивного технологічного розвитку, підвищення вимог до безпеки, екологічності, ергономічності і естетичності ігрових об'єктів, відбувається переосмислення

попереднього досвіду створення дитячих ігрових майданчиків та пошук нових дизайнерських рішень).

Територіальні рамки дослідження визначені специфікою дослідження, в ході якого передбачено аналіз дитячих ігрових майданчиків, представлених у Китаї, країнах Західної та Східної Європи, США і Австралії.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети і вирішення зазначених завдань у науковому дослідженні був використаний міждисциплінарний підхід, який зумовив розгляд дитячих ігрових майданчиків в комплексі їх функціональної і естетичної складових, їх погодженої взаємодії. Цей підхід дозволив ґрунтовно вивчити різні проектні пропозиції ігрових об'єктів, провести ретельний аналіз та систематизацію цих рішень, оцінюючи їх взаємозв'язок. Специфіка дисертаційного дослідження, а саме формування дитячих ігрових майданчиків з урахуванням культурних особливостей КНР, визначила застосування історико-культурологічного підходу.

На різних етапах були використані як загальнонаукові методи (історико-порівняльний, методи вимірювання та візуального спостереження, метод аналогій, термінологічного аналізу, порівняльно-аналітичний та типологічний, метод екстраполяції), так і спеціальні методи наукового дослідження (метод онлайн-опитування, методи функціонального, конструктивного-технологічного, ергономічного, образно-стилістичного і художньо-композиційного аналізів).

Наукова новизна роботи полягає в тому, що:

- уперше актуалізовано питання дизайну дитячих ігрових майданчиків в структурі мегаполісів КНР; визначено їх місце в сучасному китайському містобудуванні;

- виявлено нагальні потреби і вподобання мешканців китайських мегаполісів щодо їх організації; визначено китайські національні традиції в

їх дизайні, а також окреслено перспективні тенденції в дизайні дитячих ігрових майданчиків КНР;

- визначено сучасні підходи в дизайні дитячих ігрових майданчиків, це: функціонально-прагматичний, креативно-наративний, техніко-технологічний, реалізація яких створює додаткові можливості всебічного розвитку особистості дитини, формування її зацікавленості до гри на відкритому просторі, забезпечує включення дитини в інформаційне і креативне суспільство;

- запропоновано синтез інтернаціонального і національного підходів в дизайні дитячих ігрових майданчиків КНР, коли ігровий простір стає більш універсальним, зрозумілим і комунікативним, без втрати своєї індивідуальності, що сприятиме взаємозбагаченню і взаємопроникненню східної і західної культур засобами дизайну;

- узагальнено та введено в мистецтвознавчий науковий дискурс концепцію «міських втручань», авторами якої є китайські архітектори; доведено, що теоретичний та практичний досвід проектування дитячих ігрових майданчиків на основі базових принципів цієї концепції, відкриває нові можливості у дизайні міського середовища;

- удосконалено уявлення про систему методів, принципів і прийомів в дизайні дитячих ігрових майданчиків;

- набуло подальшого розвитку розуміння певних споживчих взаємозв'язків в системі «дитина – дитяче ігрове середовище», які забезпечують проектне переосмислення організації дитячих ігрових майданчиків в умовах розвитку мегаполісів.

Теоретичне значення одержаних результатів в дисертації полягає в тому, що вона є цілісним, науково обґрунтованим уявленням про особливості формування дитячих ігрових майданчиків в структурі розвитку мегаполісів КНР. Ці аналітичні частини дослідження та систематизована в ньому сучасна проектна практика можуть бути використані у професійній підготовці дизайнерів в системі вищої освіти, а також у написанні

навчально-методичної літератури і розробці спеціалізованих навчальних курсів.

Практичне значення одержаних результатів транлюється в сферу проектної діяльності дизайнерів різних спеціалізацій (промисловий дизайн, дизайн предметно-просторового середовища, дизайн візуальних комунікацій, мультимедійний дизайн тощо), для більш системної і ефективної організації відношень «Споживач – Проектант – Виробник». Виділені автором особливості організації дитячих ігрових майданчиків КНР дозволяють оптимізувати проектний процес і підвищити якість художньо-образних рішень при формуванні відповідних проектних пропозицій в Україні. Це буде сприяти створенню об'єктів, здійснюючих позитивний естетичний вплив на дітей, всіляко спомагати їх активній соціальній інтеграції в суспільне життя. Крім того, в рамках дисертаційного дослідження проведене соціальне опитування громадської думки щодо оцінки батьками стану дитячих ігрових просторів в Китаї та їх вподобань, результати якого будуть корисними у майбутніх проектних розробках дизайнерів.

Вивчення теоретичного та практичного досвіду проектування дитячих ігрових майданчиків Китаю, з його інноваційними підходами, надає можливість використання отриманих результатів для покращення існуючої ситуації у сфері дизайну українських дитячих ігрових комплексів та майданчиків.

Особистий внесок здобувача. Головні наукові результати роботи отримані автором особисто. У січні 2017 року в КНР автором проведено опитування громадської думки стосовно оцінки споживачами послуг дитячих ігрових просторів. Здійснено класифікацію основних вимог батьків до якості і безпеки спеціального обладнання і проаналізовано уявлення жителів мегаполісів про влаштування зон відпочинку для дітей.

В статті «Modern approaches in designing of children's playgrounds in the context of development of the recreation industry» (з англ. «Сучасні підходи в дизайні дитячих ігрових майданчиків в контексті розвитку індустрії

дозвілля»), опублікованій у співавторстві з О.Ю. Оленіною, автором було підібрано і проаналізовано фактологічний матеріал про сучасні підходи в організації дитячих ігрових просторів. В статті «Принципи дизайн-організації ігрового простору дитячих майданчиків для дітей інвалідів», співавтором в якій є С.В. Кривуц, автор визначає специфіку проектування дитячих ігрових просторів для дітей з інвалідністю. В статті «Китайська художньо-естетична традиція як проектна основа сучасного дизайну дитячих ігрових просторів КНР» автор виявляє особливості гармонізації функціональних елементів дитячих ігрових просторів з оточуючим ландшафтом на основі національної художньо-естетичної специфіки як особливого культурного коду. В публікації «Організація дитячих ігрових просторів: теоретико-методологічний аспект» автор відмічає, що спрямованість теоретико-методологічних досліджень зводиться до все більшої актуалізації тематик, орієнтованих на створення повноцінних дитячих розважальних комплексів із зануренням в особливе ігрове середовище, яке здійснює додатковий вплив на відчуття дитини.

Апробація результатів дослідження здійснювалась на наукових конференціях: Тридцята ювілейна Міжнародна науково-практична конференція «Інноваційний потенціал світової науки – XXI сторіччя», доклад «Сучасні вимоги в рішенні дизайну ігрових просторів дитячих майданчиків» (Запоріжжя, Громадське об'єднання «Громадянська дія», 19–25 січня 2015 р.); Міжнародна науково-практична конференція, доклад «Креативно-нарративний підхід у проектуванні дитячих ігрових майданчиків» (Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 13 жовтня 2016 р.); Всеукраїнська наукова конференція, доклад «Сучасні вимоги в рішенні дизайну ігрових просторів» (Київ, Національна академія образотворчого мистецтва і архітектури України, 25–28 квітня 2017 р.); Міжнародна науково-практична конференція, доклад «Принципи дизайн-організації ігрових просторів» (Одеса, Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К.Д. Ушинського, 18–21 травня 2017 р.);

Всеукраїнська науково-практична конференція, доклад *«Типологія ігрових просторів дитячих майданчиків»* (Черкаси, Черкаський державний технологічний університет, 26–27 квітня 2017 р.); Міжнародна науково-практична конференція *«Актуальні питання мистецтвознавства: виклики XXI століття»*, доклад *«Тенденції в проектуванні дитячого ігрового простору в Китаї»* (Харків, Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 10–11 жовтня 2017 р.); Всеукраїнська науково-практична конференція *«Сучасні тенденції розвитку архітектури і містобудування»*, доклад *«Дизайн дитячого ігрового простору у формуванні міського середовища, дружнього дитині»* (Харків, Харківський національний університет міського господарства імені О. М. Бекетова, листопад 2017 р.).

Публікації. Основні ідеї, положення, висновки і результати дослідження відображені в 7 статтях, із них 6 – в наукових збірках, які входять до переліку МОН України, з яких 3 статті опубліковані в наукових збірках, які в тому числі включені до міжнародної наукометричної бази даних Index Copernicus, 1 стаття – в науковій збірці Китаю; а також 4 у збірках матеріалів наукових конференцій.

Структура дисертації. Робота містить вступ, чотири розділи, висновки до розділів, загальні висновки, список використаних джерел (220 позицій на 25 сторінках) і додатки з ілюстраціями (на 54 сторінках), таблицями (на 14 сторінках). Основний зміст дисертаційної роботи викладено на 167 сторінках.

РОЗДІЛ 1

ДИЗАЙН ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ЯК ПРЕДМЕТ НАУКОВОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Аналіз наукової розробки теми дослідження

Джерела, які безпосередньо або опосередковано стосуються вибраної проблематики, умовно можна поділити на чотири групи. До першої групи слід віднести теоретичні роботи присвячені фізичному і психофізіологічному розвитку дитини. Друга група – джерела, в яких досліджуються сучасні тенденції в організації і благоустрої ігрового простору для дітей. До цієї групи джерел також відносяться теоретичні праці, в яких розкриваються аспекти дозвілля як активної діяльності людини, спрямованої на задоволення потреб в пізнанні власної особистості і навколишнього світу.

Третя – видання, орієнтовані на рішення тих чи інших проблем в організації дитячих ігрових просторів засобами дизайну. Глобалізаційні процеси, а також підвищення вимог до дозвіллевих об'єктів, зумовлене підсиленням конкуренції в умовах розвитку мегаполісів, пояснюють необхідність перегляду підходів у формуванні ігрових просторів. Дизайн, при цьому, виявляється ключовим фактором у необхідних таких змінах, вивченню чого й присвячені публікації третьої групи.

З огляду на специфіку дисертаційного дослідження слід зазначити четверту групу джерел, яку утворюють дослідження представників КНР – найкрупнішої за чисельністю населення країни світу, де виховання і розвиток дітей є фундаментальним і пріоритетним напрямом, який чітко регламентується і постійно вдосконалюється на державному рівні. Ці публікації можуть бути представлені комплексним масивом даних, що охоплює як основи виховних і освітніх концепцій, так і їх втілення шляхом організації дитячих ігрових просторів у містах і провінціях КНР.

Розглянемо основні джерела в контексті вибраної теми. Про дитинство як специфічну складову духовного світу дорослої людини писало багато мислителів минулого. Міркування про сутність дитинства представлені в працях Платона, Арістотеля [112], Г. Гегеля (Georg Hegel) [37], Л. Фейербаха (Ludwig Feuerbach) [137]. В роботах Е. Фромма (Erich Fromm) [140], Й. Хейзінга (Johan Huizinga) [141], М. Мід (Margaret Mead) [96], Е. Тайлора (Edward Tylor) [131], З. Фрейда (Sigmund Freud) [139], Х. Ортега-і-Гассета (Jose Ortega y Gasset) [106], досліджуються його культурні смисли і цінності. Подібною проблематикою також займалися І.С. Кон, Р. Апресян, А. Петраков, Г. Гачов, Т. Зинов'єва, Л. Ретюнських та ін. Слід відзначити, що філософія і культурологія дитинства тривалий час знаходилися у веденні окремих вчених і не являли широкого наукового інтересу, як і не користувалися популярністю в академічних колах. Часто дитина сприймалася об'єктом педагогічних зусиль дорослого світу і це, на думку деяких дослідників, є «типовим уявленням про дитинство протягом століть практично у всіх народів, незважаючи на різність культур і цивілізацій [124].

Згодом стала розвиватися ідея самоцінності дитинства, цьому сприяло зародження в середині XIX століття наукової педіатрії, а також поява психоаналізу, що зумовило необхідність «по-новому поглянути на проблеми витоків біографії кожної людини» [124]. У XX столітті відбувається поступове усвідомлення дитинства як глобальної філософсько-культурологічної проблеми, яка має велике значення для розуміння специфіки людини і людства.

На сьогодні дитинство людини являє собою не тільки «фізіологічне, психологічне, педагогічне, але й складне соціокультурне явище, яке має історичне походження і природу» [124]. Так, протягом останніх 80 років з'явилися різні напрями для наукових досліджень, а саме історія і екологія дитинства (Ф. Ар'єс (Philippe Ariès), У. Бронфенбреннер (Urie Bronfenbrenner)); культурно-історична психологія дитячого розвитку

(Л.С. Виготський, Д.Б. Ельконін); етнографія дитинства (М. Мід); культурологічно орієнтована теорія вікового розвитку «єго» (Е. Еріксон (Erik Erikson) та ін.

Необхідність вивчення проблем розвиваючого середовища для дітей однією з перших відмітила італійський педагог Марія Монтесорі. З огляду на те, що самостійна діяльність дитини у спеціально сформованому предметно-просторовому середовищі є чи не найважливішою передумовою розкриття її внутрішнього потенціалу, завдання педагога, на її думку, полягає, перш за все, у наданні дитині цих засобів саморозвитку, як і у поясненні правил їх використання [98 ; 99].

Окремий інтерес в даному випадку становлять питання самоосвіти, самовиховання особистості і автодидактики, розглянуті в роботах Л.І. Рувинського [121], В.О. Курінського [80 ; 81], М.Н. Якімової [167], В.В. Серікова [127]; аспекти проблем навчання і самостійної роботи учнів, наведені в дослідженнях В.О. Сухомлинського [130], С.Є. Матушкіна [93], Б.П. Єсипова [59], М.О. Данилова [48]; основи гармонійного розвитку і типологічної своєрідності особистості в цілому і дитини зокрема визначені Б.І. Додоновим [55], Г. Доманом [56], Л.Б. Воронкіною [34] та іншими дослідниками.

Питання дитячої психології і психічного розвитку індивіда як такого відмічені в працях Б.С. Волкова [33], А. Валлона [26], Л.С. Виготського [35], Д.Б. Ельконіна [164], В.С. Мухіної [100]. Психофізіологічному аспекту, в рамках якого порушується питання впливу кольору на розвиток людини, присвячені теоретичні праці М.М. Гуревича [44], А.С. Зайцевої [61] та Г.Е. Бреслава [22]. Ті чи інші прийоми кольорових рішень, що використовуються у створенні інтер'єрів і супутні рекомендації щодо вибору кольорової гами, в тому числі для приміщень у дошкільних закладах, виявлені в роботах Р.Т. Гайказової [36], Є.С. Пономарьової [114], В.І. Кравця [74], М. Дерібере [51] та інших авторів.

Друга група інформаційних джерел присвячена сучасним тенденціям

в організації і благоустрої ігрового простору для дітей, де неабияке значення відведено активній дозвіллевій діяльності. Особливої актуальності дозвілля набуває в контексті проблеми охорони і зміцнення здоров'я зростаючого покоління – пріоритетного напрямку в соціальній сфері практично будь-якої державної політики. В такому разі дозвілля стосується ігрової діяльності, зокрема – організації дитячого ігрового простору.

На сьогодні існує чимало теоретико-методологічних досліджень, присвячених грі. Більше того, оціночне сприйняття ігрового середовища з точки зору різних галузей наук, інакше кажучи, його міждисциплінарного характеру, дозволяє наочніше і ґрунтовніше виявити і проаналізувати ті чи інші фактори, які здійснюють вплив на проектну діяльність в частині формування дитячих ігрових просторів.

В процесі роботи над філософськими, психологічними та естетичними положеннями такі мислителі, як Фрідріх Шиллер (Friedrich von Schiller), Герберт Спенсер (Herbert Spencer) і Вільгельм Вундт (Wilhelm Wundt) відмічали ігрові дії в якості одного з найпоширеніших явищ життя, пов'язуючи «походження гри з походженням мистецтва» [119]. Подальшому розвитку цієї теорії сприяли роботи Зіґмунда Фрейда (Sigmund Freud), Вільяма Штерна (William Stern), Йохана Хейзінґи (Johan Huizing) та інших дослідників.

На думку французького психолога Ж. Шато (J. Chateau) «ігри дітей виникли з їх постійного прагнення наслідувати дорослим», в той час як Р. Хартлі (R. Hartley), Л. Франк (L. Frank) і Р. Гольденсон (R. Goldenson) припускають, що гра народжена «колективним інстинктом» дітей [161]. На вивчення явища гри спрямовані численні праці світового наукового співтовариства, в яких ігрова діяльність розглядається як розвивальна практика (С.Л. Рубінштейн); як соціальна активність дитини, визначена певними умовами його життя в соціальному середовищі (Д.Б. Ельконін); як практика виховання (Є.В. Субботський) і збагачення психічного розвитку дитини (О.В. Запорожець); як дитяча традиція (В.С. Мухіна) і разом з тим як

невід'ємний елемент способу життя і культури народу. Так, І.С. Кон, М.М. Бахтін, С.А. Шмаков, Г. Гессе (H. Hesse) та інші відмічали безпосередній зв'язок гри і культури, де «джерелом гри вважається культура, так само як і гра є джерелом культури» [161].

В дисертаційному дослідженні «Гра в субкультурі дитинства» Н.В. Савенко висуває наступні положення:

- гра – вивільнення надлишкової життєвої сили;
- гра базується на інстинкті наслідування;
- гра – задоволення потреби у розрядці;
- гра – вправа на порозі серйозної діяльності;
- гра вчить себе обмежувати;
- гра підтримує індивідуальність [124].

Певні концепції в частині вивчення ігрової діяльності розроблені в школі генетичної епістемології Жана Піаже (Jean Piaget), а також гештальтпсихології Курта Коффкі (Kurt Koffka), Макса Вертгеймера (Max Wertheimer) і Вольфганга Кьолера (Wolfgang Köhler). Так, Ж. Піаже пропонує розглядати гру як форму творчості, яка має певну ціль, що полягає у можливості адаптації суб'єкту до постійно мінливих умов існування. Можна сказати, що в процесі гри відпрацьовується деякий сценарій, в умовному світі гри індивід «навчається орієнтуватися і долати труднощі, заготовлені для нього у світі дійсності» [132].

К. Коффка у своїй роботі приділяє важливе значення грі в дитячій картині світу або «світі дитини», «навіть тоді, коли дитина не грається, її відношення до світу все ж таки відрізняється ігровим характером» [73]. Аналізуючи гру, як прояв особливого і оригінального за своєю природою світу дитини, а не з точки зору засвоєння норм, правил, вимог дорослого світу і підготовки до дорослого життя, цей німецько-американський психолог розглядає світ граючої дитини в якості самостійного явища.

Слід відзначити, що К. Коффка був близьким до радянських дослідників «кола Виготського-Лурії» і приймав участь у сумісних

дослідницьких проектах. Сам Лев Семенович, як і його соратники та однодумці О.Р. Лурія, О.М. Леонт'єв, М.С. Лебединський, О.В. Запорожець, Л.І. Божович та інші вчені розробляли теорію гри в аспекті її історичної появи, визначення її соціальної природи, внутрішньої структури і значення для розвитку індивіда.

Існує багато різних теорій походження гри, представлених тими чи іншими дослідниками, в яких кожний з них відстоює свою точку зору, як стверджував професор Л.Б. Ітельсон: «Тут поки є майже стільки ж теорій, скільки існує теоретиків» [68]. С.А. Шмаков в роботі «Ігри учнів – феномен культури» слушно відзначає правоту Г.С. Спенсера про те, що «гра є способом вибавлення у дитини надлишків енергії» і що «до гри спонукає задоволення», як стверджував К. Бюлер (Karl Bühler); правомірність висловлювання К. Гросса (Karl Groos) про гру як форму підготовки до майбутньої діяльності; слушність доказів, наведених Д. Дьюї (John Dewey) про гру, яка виступає реалізацією «дитиною видів поведінки, набутих на основі інстинктів наслідування і навчання»; а також виражає згоду з твердженням З. Фрейда про те, що гра – це «спосіб символічного задоволення дитиною її реально незадоволених бажань» [161].

Розглянута група джерел дозволяє припустити, що гра для дитини є скоріш засобом визначення свого місця в світі людей, а не просто переосмисленням вже осмисленого дорослими. За допомогою того чи іншого сюжету гри дитина дізнається щось нове про навколишній світ, для неї відбуваються ті чи інші відкриття. Н.В. Савенко відмічає дволикість образу дорослого, що нав'язується суспільством через сюжетно-рольову гру [124]. Ця дволикість знаходить відображення у забезпеченні соціалізуючої функції гри, а саме передачі деякої суми суспільно необхідних знань, умінь і навичок, та сприяє вільному і творчому самовизначенню дитини в культурі людей.

Беручи до уваги організуючу природу ігрової діяльності, а також наявність певної ієрархічної структури її учасників, деякі дослідники

порівнюють гру зі своєрідним мікросуспільством, що закладає першооснови для підготовки і навчання дітей суспільній поведінці. В грі можуть бути відображені «константи людської культури, те, що складає її позачасовий зміст і забезпечує її спадкоємність» [124]. Процесуальний характер гри, як акт безпосередньої творчості, сприяє поступовій адаптації дитини до тих чи інших культурних цінностей.

У той же час віртуалізація соціуму і формування віртуальної соціокультурної реальності розширює можливості гри, охоплюючи не тільки дітей, але й дорослих споживачів. Для визначення подібних процесів часто застосовують термін «іградізація» суспільства, під якою слід розуміти «впровадження принципів гри, евристичних елементів у прагматичні життєві стратегії, що дозволяє індивідам за допомогою саморефлексії в умовах невизначеності, поширення інституційних ризиків достатньо ефективно виконувати професійні і соціокультурні ролі» [124].

Причини появи феномену гри різняться в залежності від тих чи інших інформаційних джерел, як і її різноманітний функціонал або близькі їй явища культури, проте більшість дослідників сходяться на думці, що гра об'єктивно відображає багатомірність людського світу в цілому і життєдіяльності людей зокрема. Спираючись на творчість як базову діяльність, ігровий процес і, відповідно, ігрове середовище є пріоритетними потребами для дозвілля дітей. Проектна розробка і організація ігрового середовища, в свою чергу, є важливою умовою фізичного і психологічного розвитку дитини.

До третьої групи інформаційних джерел слід віднести публікації, в яких досліджується використання засобів дизайну в рішенні проблем організації дитячих ігрових просторів. До них також відносяться дослідження з більш вузькою специфікою, що розкривають функціональну і естетичну складові дитячих ігрових просторів.

У ХХ столітті дитячі ігрові майданчики все більше набувають вигляду повноцінних парків-атракціонів, які передбачають залучення родин з дітьми

на тривалий час. В цьому випадку слід відзначити активізацію комерційної складової у подібних об'єктах разом із зростанням функції соціалізації. Як стверджують деякі дослідники «проблема організації ігрового середовища саме в закладах громадського призначення виникла як синтез браку вільного часу у дорослих та необхідності забезпечення дозвілля дітей» [20, с. 52].

Разом з тим відбувається розташування дитячих ігрових просторів в інтер'єрах об'єктів громадської архітектури. Мова йдеться як про готелі та оздоровчі заклади, куди родини з дітьми можуть приїжджати на відпочинок на тривалий час, так і про торговельні та розважальні центри, де ті самі родини можуть провести від кількох годин до цілого дня. Зокрема, перші торговельні центри транснаціональної корпорації «ІКЕА» були від самого початку обладнані дитячими ігровими майданчиками, починаючи з 1943 року, ця тенденція зберігається і по сьогоднішній день.

В середині ХХ століття в закордонній практиці проектування дитячих ігрових майданчиків загострюється проблема дефіциту територій у зв'язку з високою щільністю забудови великих міст [136, с. 30]. Відтак, активізуються проекти експериментальної спрямованості з пошуком нових структурно-планувальних рішень. Так, на початку 1960-х років Джейн Джекобс (Jane Jacobs) була запропонована ідея створення дитячих ігрових зон на пішохідній частині вулиці, опублікована в книзі «Смерть і життя великих американських міст» [18]. Наприкінці 1960-х років «у ряді країн Західної Європи дитячі комплекси облаштовують у промислових та інших закладах і спорудах, експлуатація яких з різних причин заборонена» [20, с. 53]. У схожих проектних рішеннях представлений простір узгоджено і організовано в єдине ціле, з можливістю моделювання більшої кількості ігрових ситуацій. Розділення на ігрові зони дозволяє комплексно підійти до рішення тих чи інших проблем, наприклад, охопити різний віковий контингент користувачів і забезпечити чіткіший поділ ігрових секторів.

Соціально-економічні трансформації суспільства в кінці ХХ – напочатку ХХІ століть знайшли відображення як в архітектурному

плануванні споруд, так і в їх дизайнерському насиченні, зокрема сприяли переосмисленню внутрішнього простору громадського закладу як комплексного середовища, де відбуваються взаємопов'язані численні процеси соціальної діяльності людей.

Внутрішній простір подібних громадських закладів передбачає складне об'ємно-планувальне рішення з відповідною структурною організацією. Для сучасних проектів характерно формування багатофункціональних центрів, які одночасно забезпечують ділову, розважальну, торгівельну та інші функції. Таким чином, крупний торгівельно-розважальний центр здатний задовільнити потреби різних соціальних груп, в тому числі і в частині дозвілля. Для дитячої аудиторії це можуть бути ті самі ігрові простори, розташовані як всередині приміщень, так і на прилеглий, спеціально огороженій і обладнаній території.

Як правило, дитячі ігрові простори формуються як у міській інфраструктурі, так і в рамках інтер'єрів громадських будівель і споруд. Ці простори, що покликані вирішувати однакові функціональні завдання, можна розділити на екстеріоризовані та інтеріоризовані види, у відповідності з термінологією, сформульованою Н.І. Барсуковою в дисертаційному дослідженні «Дизайн середовища в проектній культурі постмодернізму кінця XX – початку XXI століття» [10]. Екстраполюючи цю термінологію в область дитячих ігрових просторів, Ю.С. Бондарчук зазначає, що інтеріоризований вид передбачає інтеграцію ігрових просторів в інтер'єри житлових і громадських об'єктів. В свою чергу, екстеріоризований вид є ландшафтно-архітектурним утворенням, яке містить постійний дитячий ігровий простір (прибудинкові дитячі майданчики, садово-паркові комплекси) і тимчасовий (ярмаркове обладнання) [20, с. 61].

На основі інтеграції дитячого ігрового простору із середовищем дошкільних, навчальних, оздоровчих закладів, а також місць відпочинку, розваг і торгівлі, Ю.С. Бондарчук наводить типологію форм ігрових

просторів у громадських закладах, виділяючи освітньо-виховний і діагностично-лікувальний типи, а також тип ігрового простору для відпочинку і розваг [20, с. 70].

Інші теоретичні аспекти проектування дитячих ігрових просторів викладено в роботах Г. Агде, А. Нагеля та Ю. Ріхтера [1], Р. Віллетта (R. Willett) [217], В.О. Сотникової [116], Є.М. Полякова [113], де представлено історіографію питання, розглянуто типізацію дитячих ігрових майданчиків, наведені принципи і основні вимоги до їх проектування. Враховуючи спрямованість дисертаційного дослідження, в рамках якого передбачено вивчення поставлених питань в контексті розвитку мегаполісів з притаманною їм трансформацією художньо-комунікативної сфери, важливо відзначити монографію О.Ю. Оленіної, присвячену проблемі трансформації художньо-проектної діяльності, та мистецтва в цілому, в комунікативній культурі соціуму, що постійно розвивається [105].

Поглиблене вивчення дизайнерських процесів та методів у проектуванні дитячого ігрового простору в міському середовищі представлено в теоретичних працях Н.Я. Крижановської [77 ; 78]. В своїх роботах автор акцентує увагу на необхідності участі, як архітекторів, так і дизайнерів у рішенні схожих проектних завдань. Ті самі проблеми розглядались і в теоретичних роботах Всесоюзного науково-дослідного інституту технічної естетики (ВНДІТЕ, СРСР) [107 ; 108].

Дійсно, дитячі ігрові простори в міському середовищі можуть бути розглянуті як з позиції архітектури, так і дизайну, при цьому спільність архітектурної і дизайнерської методології в цьому питанні набуває особливої актуальності, наприклад, в частині пошуку доцільних рішень в організації цього простору, що ефективно поєднують методіку зазначених вище видів мистецтва. Зокрема можна говорити про певну універсальність у розробці дитячих ігрових майданчиків – уніфікованому рішенні, яке можливо адаптувати для використання як у зовнішньому, так і внутрішньому середовищі. Подібні проектні розробки можуть надати

конкурентну перевагу продукції, що особливо актуально в контексті сучасних ринкових процесів.

В роботах Г.Ф. Єрошиної розглянуто переважно закордонний досвід проектування і організації дитячих ігрових просторів. Автор наводить нормативи і регламенти, що стосуються розміру, розташування та інших параметрів дитячих ігрових майданчиків «відкритого» типу, а також їх класифікації за територіальною приналежністю [58]. Закордонні аналоги у вигляді окремих дитячих ігрових майданчиків і повноцінних розважальних комплексів в міському середовищі представлені в роботах Дж. Фроста (J. Frost), С. Соломона (S. Solomon), М. Сударсана (M. Sudarsana), Л. Тай (L. Tai), Б. Пінфолда (B. Pinfold), Б. Селінджера (B. Sehlinger) та інших авторів.

Одним з перших комплексних досліджень з основ проектування міських дитячих ігрових просторів є робота Г. Бельтціга (Gunter Belzig) [14] і сформульовані ним практичні рекомендації щодо планування, організації та благоустрою дитячих майданчиків. В основі цих рекомендацій функціональність та безпека ігрових елементів розглядаються як невід'ємні складові подібних об'єктів.

Відзначимо, що фактору безпеки в благоустрої дитячих ігрових майданчиків приділяється особлива увага, причому на всіх етапах: в процесі проектування того чи іншого ігрового обладнання та його подальшої реалізації; в частині поставки необхідної елементної бази; в наявності організацій та окремих представників, відповідальних за будівництво, зміст та експлуатацію таких об'єктів. Окремим, але не менш важливим питанням в цьому випадку є формулювання положень нормативної документації стосовно доцільної організації дитячих ігрових майданчиків, їх подальше впровадження і здійснення контролю відповідними органами державної і регіональної влади.

В Європейському Союзі (далі – ЄС) подібні процеси активізувались в середині 1990-х років, коли з'явилась необхідність створення єдиного

стандарту безпеки дитячих ігрових майданчиків. На основі низки положень національних стандартів у 1998 році Європейський Комітет затвердив обов'язковий для країн ЄС стандарт – EN 1176: 1998 [52]. В Україні питання проектування дитячого ігрового середовища представлені кількома законопроектами. В основному вони порушують питання безпеки в облаштуванні дитячих ігрових майданчиків і висувають вимоги до конструктивно-технологічного рішення цих об'єктів. Зазначені в законопроектах України положення охоплюють переважно питання організації дитячих ігрових просторів у зовнішньому середовищі, проте не розкривають особливості формування ігрового простору, розташованого, наприклад, в інтер'єрах житлових і громадських об'єктах архітектури [31].

В контексті дитячих ігрових майданчиків питання стосовно дітей з особливими потребами можуть бути виведені в окремий напрям для досліджень. Серед вітчизняних вчених слід відзначити роботи А.О. Кадуріної, Н.М. Захарової, Т.К. Ернста, Д.В. Єжова та інших авторів, які розглядають архітектурно-художні аспекти формування освітньо-виховних закладів, в тому числі з нетрадиційними методами навчання для дітей з особливими потребами.

Сучасні принципи архітектурного рішення шкіл з нетрадиційними методами навчання ґрунтовно досліджували О.М. Дячок [57], О.В. Проскуріна [118], К. Комаров [70] та ін. Значну увагу в цих дослідженнях приділено загальному архітектурно-планувальному рішенню навчальних закладів, функціональним та фізико-технічним основам проектування окремих приміщень. Внутрішнє середовище переважно вивчається як навчально-ігровий простір для тривалого перебування дітей.

В дисертаційному дослідженні В.В. Матвєєва «Методичні основи моделювання архітектурного середовища спеціалізованих центрів для сліпих та слабозорих дітей» запропонована нова теоретико-методологічна поетапна схема побудови архітектурного простору для дітей з проблемами зору. На її основі автором дослідження розроблена концепт-модель

спеціалізованого центру для сліпих та слабозорих дітей. Запропонована модель відображає сучасне бачення раціонального простору для навчання, розвитку, корекції та підтримки таких дітей, з можливістю отримання всеосяжної допомоги з боку профільних спеціалістів [91].

Правильна організація дитячого ігрового простору формує у дітей мотивацію до самостійної фізичної активності, особистісного розвитку, оволодіння важливими навичками, інакше кажучи «розвиває їх поведінкову культуру» [4, с. 7]. При цьому необхідно враховувати, що сучасні діти, які живуть у містах, у своїй більшості проводять мало часу на природі. Право контакту дитини з природою, як відзначають деякі дослідники, в насиченому міському середовищі, що швидко розвивається, часто порушується або просто не враховується [95].

Недостатня рухова активність призводить до появи надмірної ваги, хронічних захворювань і в цілому негативно впливає на психологічне та фізичне здоров'я дітей. Таким чином, при формуванні сучасних дитячих ігрових майданчиків необхідно приділити особливу увагу попередній дослідницькій роботі, яка передуює їх створенню. В професійній термінології дизайнерів ця робота отримала назву «передпроектне дослідження». Наприклад, у 1986 році колективом дизайнерів ВНДІТЕ була розроблена серія міського обладнання для експериментального житлового району «Дігомі-7» у Тбілісі під керівництвом Дмитра Азрікана. Процес роботи може бути охарактеризований як «містобудівний, архітектурний та дизайнерський експеримент, виконаний у відповідності до завдань прискорення науково-технічного прогресу в житловому будівництві» і спрямований на створення якісно нового предметно-просторового середовища для сучасної людини [2].

В низці країн Західної та Північної Європи (Швеція, Великобританія, Нідерланди), Східної Азії (КНР, Японія, Республіка Корея), в США та Австралії така дослідницька робота представлена комплексним підходом до вивчення способів взаємодії дитини з навколишнім середовищем [95]. Для

цих цілей міжпрофесійні команди, які складаються з педагогів, психологів, медиків та інших спеціалістів, спостерігають за спонтанною грою дітей в міському середовищі та за його межами і фіксують: як може та бажає рухатися дитина, як взаємодіє з цікавими їй об'єктами, в якому напрямку розвивається його дослідницька активність тощо.

Слід відзначити, що дизайнери також долучаються до процесу дослідження. Так, ландшафтний дизайнер Ганна Леннігер (Anna Lenninger) в процесі роботи над створенням нестандартних дитячих ігрових просторів у Швеції керувалася даними передпроектних досліджень [3]. На думку шведських спеціалістів, дитина має сама займатися такою важливою справою, як гра, адже граючи самостійно, вона «випробовує можливості, які надає їй середовище» [95].

Літературні джерела четвертої групи складають дослідження представників КНР, де високі темпи економічного розвитку з півтора мільярдом населенням та щорічною народжуваністю близько 20 мільйонів дітей зумовлюють необхідність ретельної підготовки зростаючого покоління до життя в сучасному суспільстві з наголосом на їх психологічному і фізичному розвитку.

Важлива роль в цих процесах відводиться культурологічному аспекту, так в основі більшості виховних та освітніх концепцій КНР знаходиться філософське осмислення життя, природи, яке є невід'ємним елементом китайської культури. В цьому зв'язку для високорозвиненого Китаю особливо характерний дефіцит «спілкування» з природою в великих містах, що має негативний вплив на фізичне здоров'я дітей.

Завданням відновлення контактів з живою природою, позитивного впливу такого відновного дизайну на основі врахування вимог дітей присвячено наукове дослідження дослідження Го Тінгхонга (Guo Tinghong) і Донг Ліанга (Dong Liang) зі школи архітектури Південно-Західного університету Цзяотун у місті Ченду (School of Architecture, Southwest Jiaotong University, Chengdu) [39]. Автори детально розглядають

психофізіологічний вплив елементів живої природи на дітей, виявляють особливості позитивного впливу ландшафтної архітектури на індивідів, а також досліджують можливості організації садово-паркового простору як засобу реабілітації дітей з психічними розладами.

Низка проблем, пов'язаних з організацією дитячих ігрових просторів у типових забудовах міст, а саме домінування функціональних компонентів, не підкріплених естетичною складовою, недостатнє опрацювання художньо-образного і кольорово-фактурного рішення тих чи інших елементів та їх недоступність для маломобільних груп населення, підіймається як в роботах окремих досліджень (Ван Лана (Wang Lan) [27], Ван Наньміна (Wang Nanming) [28], так і є цілим тематичним напрямом міжнародних наукових конференцій.

В якості прикладу можна пригадати Міжнародну конференцію з освіти в ландшафтній архітектурі (Annual Conference of CELA/CLAEC), яка щорічно проводиться в Пекіні за підтримки Ради викладачів ландшафтної архітектури (Council of Educators in Landscape Architecture), Китайського комітету з питань освіти в галузі ландшафтної архітектури (Chinese Steering Committee of Landscape Architecture Education) та Китайського товариства в галузі ландшафтної архітектури (Chinese Society of Landscape Architecture). Серед учасників конференції представники найбільших вищих навчальних закладів Китаю, в тому числі Пекінського університету (Peking University), Університету Цінхуа (Tsinghua University) і Пекінського університету лісового господарства (Beijing Forestry University) [92].

Використанню традиційних ландшафтних елементів у вихованні і розвитку зростаючого покоління в КНР присвячені теоретичні праці Юй Цзіньлуна (Jin Jinlong), Лю Яна (Liu Yang), Се Фен (Xie Feng) і Бін Тонга (Bin Tong). Актуальність цього напрямку підтверджується численними науковими роботами, представленими на міжнародних конференціях останнім часом [85 ; 90 ; 92 ; 126]. Велика кількість матеріалів присвячена дослідженню дитячих ігрових просторів в середовищі великих громадських

парків в межі та за межею міста. В дослідженнях розглядаються розважальні простори Китаю [27; 85 ; 92 ; 144 ; 155 ; 159]. Всі ці роботи аналізують паркові зони з позицій функціонально-планувальної організації, застосування сучасних технологій і матеріалів, проте, практично не приділяють уваги художньо-естетичним і культурним аспектам, а також національним особливостям дизайну ігрових просторів для дітей.

Деякі автори розглядають загальні композиційні закономірності в китайському мистецтві як вираження смислів, образів та форм об'єктів, і впроваджують ці дані в проектний процес з формування дитячих ігрових просторів. Інші дослідники зосереджені на вивченні особливостей китайських традиційних елементів в організації та благоустрою садово-паркових територій.

Разом з традиційними підходами формування дитячих ігрових просторів все більшу популярність серед дослідників набуває синергетичний підхід, спрямований на створення аугментованого середовища, іншими словами, середовища, що здійснює додатковий вплив на зовнішні почуття індивіда. Мова йдеться про сприйняття звуків, запахів, наявності різноманітних візуальних ефектів, створених за допомогою інформаційних технологій. Дослідження Мін Ван Чжу Дана (Ming Wang Zhu Dan) і Чжао Ксіумін Ванг Чжу Ши (Zhao Xiumin Wang Zhu Shi) присвячене звуковому дизайну парків, спрямоване на звукове оформлення, підбір музикальних композицій та генерацію відповідних ефектів, які позитивно впливають на відпочиваючих [97].

Цзян Ксіао Чен (Jiang Xiaocheng) [144], Го Тінгхонг і Донг Ліанг [39] в своїх роботах відмічають проблеми безпеки дитячих ігрових майданчиків у міському середовищі і шляхи їх вирішення засобами ландшафтного дизайну. Відзначимо, що ландшафтний дизайн та архітектура виступають як один із способів досягнення певних якостей і властивостей дитячого розвиваючого середовища. Це створення атмосфери, сприятливої для розвитку і вдосконалення потенціалу дітей та культивування

багатоманітних форм ігрової діяльності.

Враховуючи безпосередній зв'язок форм і видів ігор із середовищем, де вони відбуваються, необхідно забезпечити їх гармонійну супідрядність, коли об'ємно-просторова структура як окремого дитячого ігрового майданчику, так і цілого ігрового комплексу органічно вписана у міський простір. Ігровий процес передбачає наявність не тільки певного простору, але й часу, протягом якого дитина, самотійно або, находячись в групі, залучена до цієї діяльності. Ігровий простір в цьому випадку виступає стратегічною позицією з формування особистості дитини, яка, граючи, навчається та осягає, здобуває знання і навички.

Вплив предметно-просторового середовища, оточуючого дитину, на її розвиток є очевидним, це середовище охоплює різні аспекти культурного, фізичного і морального дорослішання індивіду. Подібне розвиваюче середовище реалізується в ігрових просторах, які відкривають дитині своєрідні світи зі своїми особливостями і закономірностями. Перебуваючи в такому ігровому просторі, дитина вчиться «спілкуватися з оточуючим світом, розвивається його велика та дрібна моторика, мова, інтонації, окомір, співвідносні рухи» [95]. Ці питання привертають увагу дослідників різних країн, в тому числі і Китаю. Так, філософському осмисленню гри та її значенню в контексті освіти молодого покоління присвячена робота дослідника з Нанкіна – Мао Чанга (Mao Shuyang) [90].

Окремо зазначимо, що теоретичним базисом представленої дисертаційної роботи стали фундаментальні праці науковців сучасної харківської школи дизайну [19 ; 40 ; 41 ; 46 ; 47].

Використані джерела в роботі у більшій мірі є матеріалами фондів наукових бібліотек Харкова, Києва, Пекіну, Ренхуа, Ченду, Ханчжоу. Серед проаналізованих джерел також були публіцистичні та візуальні матеріали з мережі Інтернет, періодичні профільні видання, матеріали методичних фондів навчальних закладів України, Європи і КНР.

Підсумовуючи, маємо зазначити, що з огляду на значну кількість наукових праць, присвячених аналізу ігрового простору та дизайну дитячих ігрових майданчиків, нові тенденції їх організації, притаманні великим містам-мегаполісам досліджені недостатньо. Саме тому вивчення досвіду Китаю, в якому до цієї проблематики привернуто особливу увагу, надасть можливість використати теоретичні результати цього дослідження для покращення практики у сфері дизайну дитячих ігрових майданчиків в Україні.

1.2. Термінологічний апарат і методи дослідження

Оскільки в нашій роботі ми досліджуємо дизайн дитячих ігрових майданчиків, зосередимо увагу на більш значущих термінах, які використовуються в дисертації. Одним із ключових термінів є термін «гра». Гра (від гр. *agos* – «звеличення божества співом і танцем») [63]; (від старослав. *игрь*, *играти* – «коливатися, рухатися») [64], становить собою цінність культури та соціальної практики людей, «стоїть на рівних поряд з працею, пізнанням, спілкуванням, творчістю, являючись їх кореспондуючим елементом» [124]. Зважаючи на багатогранність змісту поняття гри, прийнятого в різних галузях наукових знань, найбільш доречним є розуміння гри як основи розвитку дитини. Гра складає значну частину життєдіяльності дітей, вона забезпечує пізнання навколишнього світу і сприяє адаптації до різних видів людських взаємовідносин, інакше кажучи, є основним засобом соціалізації.

В процесі гри простір і час, діючи на рівні буття ігрових індивідів, є умовою її зв'язності і організованості [66]. З позицій філософії прорив в дослідженні феномену ігрової діяльності, коли гра з другорядного предмету гуманітарних наук перетворилась на невід'ємний елемент багатьох наукових праць, припадає на кінець ХХ століття. Постмодернізм, який характеризується періодом розвитку засобів масової комунікації та

інформаційних технологій, супроводжується появою і поширенням «в суспільстві багатократно перевідбитих копій, образів та символів – симулякрів» [69].

О.М. Кірюшин, А.М. Асташова та Є.Ю. Новіков в публікації «Методологія дослідження феномену гри: класичні та інноваційні уявлення» зазначають, що наряду з відмовою від претензій на єдиний, точний, об'єктивний опис світу, відчуттям культурної втоми і неможливістю виробництва нових культурних смислів, «ігрова природа як раз і відноситься до тих ознак, якими визначають стан постмодерну» [69]. В той час формується розуміння гри в якості відкритого для спрямованості руху, без жорсткої орієнтованості зумовленої цілепокладанням, інакше кажучи, мова йдеться про вільний ігровий процес з комбінацією можливостей розвитку, при цьому в грі є правила, яких дотримуються гравці і які впорядковують сам хід гри, але залишають її фінал непередбачуваним.

Культурологічне осмислення термінології гри і ігрового простору узагальнює теоретичні судження, відповідно до яких «культура втілюється як система ігор, яка передбачає сукупність ролей, положень, норм, правил і цінностей» [69]. Найбільш вагомий внесок у розуміння терміну гри з позицій культурології зробив Й. Хейзінга. В своїх роботах він розглядав гру як вид життя культури і цивілізації, а також відмічав її визначальну роль в організації майже всієї діяльності людини. Для «людини граючої» [4] гра є видом діяльності та поведінки, вона не може бути особливо детермінована соціально або будь-яким іншим способом. Таким чином, знаходячись поза категоріями «серйозність-несерйозність», «істина-неправда», «мудрість-дурість» [69], гра представляється самобутньою і самостійною формою поведінки, яку Й. Хейзінга схильний відносити до сфери культури.

Представники психологічного напрямку основний наголос в трактовці явища гри роблять на засобах вираження почуттів і емоцій особистості, певних актах самовираження індивідів, і вважають одним з видів їх

соціальної взаємодії. Спираючись на соціальний зміст гри, М.Я. Басов підкреслює: «Але чи є який-небудь зміст або цілеспрямованість у грі чи ні, – все одно головним фактором у розвитку даної діяльності є не зміст і не ціль, а процесуальність» [11]; аналогічне положення висуває і О.М. Леонтьєв, стверджуючи, що гра характеризується «такою будовою, коли мотив лежить в самому процесі» [84, с. 481]; і Д.Б. Ельконін, зазначаючи, що «зміст і цілеспрямованість складають лише зовнішню форму ігрового процесу, але не його внутрішнє єство» [164, с. 162].

Американський психолог Е. Берн (Eric Berne) для визначення поняття гри використовує термін «транзакція» (від англ. transaction, від лат. transactio – здійснення, договір), котрий, на його думку, є своєрідною одиницею спілкування. «Такі послідовності транзакцій, засновані на відміні від дозвілля, не на соціальному, а на індивідуальному плануванні, ми називаємо іграми. Різні варіанти однієї й тієї самої гри можуть протягом кількох років лежати в основі сімейного життя або відношень різних груп» [15, с. 230].

Беручи до уваги зазначені роботи дослідників в галузі психології, можна відмітити, що психологічний зміст гри пов'язаний зі спробами обґрунтувати її в контексті суб'єктивного аспекту діяльності і пов'язати з такими феноменами як потреба, самореалізація, спілкування та інші. Не менш важливим аспектом є той факт, що психологічний аналіз ігрової діяльності став теоретичною базою для досліджень в галузі педагогіки, так представники педагогічного напрямку розглядають гру як «засіб навчання і виховання, особистісного самовизначення в невимушеній формі» [69].

Перевага педагогічної теорії К. Гроса, згідно якої сутність гри дитини служить підготовкою до його подальшої серйозної діяльності, полягає в тому, що вона зв'язує гру з розвитком дітей і вносить відповідне смислове наповнення. В той самий час це є і її певним недоліком, адже вона вказує лише «сенс» гри, але не порушує питання про першопричини, не розкриває мотивів, що спонукають до гри.

Гра сприяє становленню особистості дитини, це «...світ, в якому зростає і розвивається дитина» – стверджує башкирський дослідник К.Ш. Ахіяров [6, с. 28]. Разом з тим, гра наділена не тільки онтогенетичним, але й філогенетичним значенням, оскільки, на думку Б.О. Зельцермана і Н.В. Рогальова, «гра –це особлива форма життя, вироблена або створена суспільством для розвитку. І в цьому плані вона педагогічне творіння» [62, с. 73 ; 69].

Теоретико-методологічні дослідження останніх років у фізіології, психології, філософії, педагогіці, культурології та інших галузях сприяли формуванню мультидисциплінарного підходу до розгляду широкого кола проблем навчання, виховання і розвитку сучасної дитини. Як наслідок, відбувається переосмислення поняття «гра», яке поширюється на різні сфери людського життя, а ігровий процес дітей сприймається загальнонауковою категорією.

В дисертаційному дослідженні термін «гра» вивчається у зв'язку з поняттям «простір» (лат. *spatium*, англ. *space, spatial*), який в найширшому сенсі є однією з основних форм існування матерії, яка характеризується протяжністю і об'ємом [86]. Одні з найбільш ранніх теоретичних положень, в яких описується простір, відносяться до епохи Античності. Ці теорії досить умовні і не передбачають математичні обґрунтування, інакше кажучи, грецьке світорозуміння «заперечує можливість математичного (геометричного) опису фізичних об'єктів і явищ» [103]. В подібних теоріях фізичне дорівнюється до «минушого, приблизного та мнимого», як у Платона; застосовуються якісні описи фізичного, як у Аристотеля; а також застосовується мова атомізму – вчення про «переривчасту будову матерії, яка складається з окремих, надзвичайно малих часток», що також не відповідає математичній конструкції [101].

Середньовічні мислителі в більшій мірі дотримуються позицій, сформованих раніше, так Й.С. Еріугена (*Johannes Scotus Eriugena*), Фома Аквінський (*Tommaso d'Aquino*) розглядають, подібно до Аристотеля,

поміщене в простір тіло як первинний феномен. Разом з тим, схоластичний напрям філософії вводить також розрізнення між реальним, можливим і уявним простором. В епоху Відродження поняття простору виходить на перший план, зокрема, у зв'язку з розвитком вчення про перспективу живопису [103]. Для цього періоду характерна низка послідовних ревізій догматизованих раніше положень Аристотеля, а саме геліоцентрична космологія Н. Коперніка (Nicolaus Copernicus); закони нерівномірних та еліптичних планетних рухів Й. Кеплера (Johannes Kepler); фундаментальний принцип відносності і закон інерції рівномірних кругових рухів Г. Галілея (Galileo Galilei) та інші відкриття, які заклали основи формування математизованої механіки навколишнього світу [103 ; 101].

В науці і філософії Нового часу відбувається протистояння схоластичній традиції і, як наслідок, неприйняття колишніх уявлень про просторовість, більшість з яких було запозичено з античної філософії. Р. Декарт (René Descartes) заперечує ідею атомізму і доводить, що простір «нескінченно ділимий, хоча й не непроникливий для інших частин простору» [103]. Згідно до його розробок, простори наділені величиною, тобто протяжністю в довжину, ширину та глибину, рухом і положенням частин; і до цих первинних відношень зводяться тілесні або вторинні якості, зокрема колір, твердість тощо [138]. У І. Ньютона (Isaac Newton) «простір розглядається як незалежний від тіл і існуючий до них». В його роботі «Протяжіння» зазначається безперервність простору, його тривимірність і рівномірність, він простирається в усіх напрямках, вічно і незмінно за своєю природою [103].

Наступні теорії простору в основному представляються філософським поясненням і обґрунтуванням властивостей математичного і фізичного простору з дотриманням законів Евклідової геометрії. Евклідову простору властиві, по Ж. Пуанкаре (Jules Poincaré), такі ознаки, як безперервність, нескінченність і трьохмірність, простір ізотропний, що передбачає незалежність його властивостей від того чи іншого напрямку.

Неевклідові геометрії, відкриті у XIX сторіччі Й. Гауссом (Johann Gauß), М.І. Лобачевським та Я. Бойяї (János Bolyai), з'явилися у спробі з'ясувати несуперечливість п'ятого постулату Евкліда, який припускає «можливість проведення через дану точку, що лежить поза даної прямої, єдиної прямої, паралельній даній» [103]. Так, М.І. Лобачевський будує неевклідову (гіперболічну) геометрію, в якій через дану точку можна провести скільки завгодно прямих, паралельних даній, а Б. Ріман (Bernhard Riemann) конструює (еліптичну) геометрію, в якій неможна провести жодної паралельної [138]. Згодом основи неевклідової геометрії описуються за допомогою завдання відповідної метричної системи, яка визначає відповідний тип простору.

Об'єкти промислового дизайну з трьома параметрами: шириною, висотою і глибиною, існують в тривимірному просторі, зумовленому трьома одиничними ортогональними векторами. При цьому для повноцінного вивчення ігрової діяльності слід враховувати й іншу, не менш важливу форму існування матерії, якою є час, виражений в тривалості буття і послідовності зміни станів всіх матеріальних систем і процесів у світі [86]. Якщо в просторі закладена передача образу співіснування різних матеріальних утворень, то час забезпечує образ змінення цих явищ [101].

В дослідженні ми використовуємо термін «простір» у більш вузькому професійному розумінні, як об'єм, обмежений умовами видимості (візуального сприйняття), призначений для проведення у ньому будь-якої функції життєдіяльності (в нашому випадку ігрової діяльності). Дитячі ігрові майданчики здебільшого є частиною архітектурно-ландшафтного простору, який може бути як окремим об'ємом, так і комбінацією об'ємів, поєднаних у цілісність за законами художньої єдності. По відношенню до людини простір може бути: відкритим (зовнішнім), закритим (внутрішнім) чи комбінованим (таким, що перетікає). В своєму дослідженні ми вивчаємо зовнішні простори і, в окремих випадках, комбіновані.

Термін «ігровий простір» безпосередньо пов'язаний зі сприйняттям

дитини процесуального характеру гри і можливістю на цій основі моделювати свою ігрову діяльність, використовуючи наявне гральне обладнання і предметне наповнення майданчика. Отже, дитина перестає бути пасивним споживачем розробленого ігрового обладнання і активно включається в ігровий процес з властивими йому фізичними та емоційним станами. Таким чином, поняття інтерактивності стає превалюючим в організації подібних об'єктів.

Інтерактивність (від англ. *interactive* – «взаємодіючий») заснована на двосторонньому зв'язку між користувачем і центральним вузлом будь-якої системи, в контексті тематики дисертаційного дослідження найдоречніше віднести це поняття до взаємодії дитини або групи дітей з елементами ігрового майданчика. В умовах постійного розвитку цифрових технологій, які використовуються в індустрії дозвілля, така інтерактивність набуває особливої актуальності.

Ретельне опрацювання способів взаємодії дитини з предметним насиченням ігрового простору майданчика сприятиме формуванню особливого художньо-функціонального комфорту, що забезпечує оптимальний стан дитини в процесі її активної життєдіяльності. Цей стан проявляє себе у вигляді позитивних емоційних реакцій і, як критерій адекватності запропонованого дитині дизайнерського оточення, його психофізіологічних, функціональних і індивідуально-особистісних можливостей.

Для розуміння особливостей організації дитячих ігрових майданчиків, які об'єднують соціально-культурні, функціональні, естетичні процеси, ми застосовуємо й категорію «середовище». В ілюстрованому словнику-довіднику дизайну під загальною редакцією Г.Б. Мінервіна і В.Т. Шимка під середовищем мається на увазі «сукупність просторів, речей, фарб, елементів ландшафту, природних або фізичних умов, серед яких знаходиться даний предмет, особистість і так далі» [53]. При цьому, середовище являє собою ряд взаємопов'язаних структур, а саме просторове середовище, предметне,

світлове, колірне, кожне з яких має власні закони побудови та проектування. Синтез позначених раніше структур та їх злиття в єдине ціле забезпечується середовищним підходом у проектуванні (дизайн середовища), одночасно з цим змістове наповнення терміну «середовище» також перетворюється, зокрема відбувається безпосереднє залучення споживача в роботу середовищної ситуації, де йому відводиться провідна роль.

Разом з появою середовищного підходу, який робить акценти на «комплексності, взаємодії між існуванням і розвитком людини та його оточенні, створюваному ним в результаті його діяльності» [53], сформувався і розуміння терміну «середовище» як єдності матеріально-просторових умов здійснення будь-якого процесу або явища.

Поняття середовища багатогранне і може бути розглянуто в структурному змісті (простір, наповнення, візуальна організація); в функціональному призначенні (виробниче, житлове, рекреаційне, середовище громадських будівель і споруд); на споживчому рівні (відкриті простори, міське середовище, інтер'єри). В контексті проектної діяльності дизайнера, архітектора серед можливих смислових тлумачень терміну «середовище» найбільший інтерес являють конкретні предметно-просторові утворення, інакше кажучи «середовищні об'єкти, які, в свою чергу, можуть складати середовищні системи різного рангу, роду і ступеню складності» [53].

Барсукова Н.І. в своєму дисертаційному дослідженні зазначає, що уявлення, згідно з якими «фізичні простори і обриси середовищних об'єктів мають допомагати людській пам'яті у відновленні зв'язків через простір і час» [10], виявилися можливими в умовах стилістичної множинності. Те, що відбулося поєднання різних стилістичних і часових пластів в середовищі, властиве епосі постмодернізму, сприяло його перетворенню «в один із засобів комунікативної діяльності, що зв'язує людей через простір і час» [10].

У 1927 році ставиться питання про роль середовища в процесі

розвитку дитини на першому педагогічному з'їзді, де були зроблені деякі висновки: «З однієї точки зору, оточуюче середовище є лише фактором, який сприяє процесу розгортання закладених у дитину здібностей; середовище спонукає до життя і пригнічує, тренує або гальмує дозрівання механізмів дитячої поведінки. З іншої точки зору, середовище визначає розвиток; воно активно будує діяльність дитини, лише використовуючи при цьому вроджений фонд її особистості» [84, с. 109]. Таким чином, однією із пізнавальних функцій поняття «ігрове середовище» є педагогічна складова, що може бути реалізована у різних значеннях: знайомство з предметами, об'єктами та явищами; з географічним розташуванням; з різноманітними фізичними процесами; з флорою та фауною навколишнього світу; з культурними особливостями націй і народів тощо.

В контексті нашого дослідження ми розуміємо середовище як сукупність матеріально-фізичних, функціонально-технічних, соціальних та емоційно-художніх параметрів простору, у якому головним змістом є людина та її погляди на цей простір, функціональний процес та його стабільність, предметне та об'ємне наповнення, колірне рішення, а також – засоби їх поєднання. Ми досліджуємо середовища відкритих (в окремих випадках комбінованих) просторів; архітектурних, предметних, ландшафтних за характером утворення; ігрових за характером функціонального процесу; групових за характером призначення; постійних за стабільністю забезпечення функції.

Комбінація у єдине ціле різних просторів та систем обладнання й облаштування, які необхідні для забезпечення дитячої ігрової діяльності може бути представлена **дитячим ігровим майданчиком** або **дитячим ігровим комплексом**.

У контексті даного дослідження під поняттям «ігровий майданчик» розуміється невелика територія, як правило «прибудинкова» у житлових кварталах міста або поселення, де розташовано декілька окремих об'єктів: гойдалка, пісочниця, гірка, що часто мають типовий характер з точки зору

дизайну і випускаються промисловим способом. Ігровий майданчик також може бути частиною «ігрового комплексу». Ігровий комплекс розташовується на значно більших територіях, має багатофункціональний характер, орієнтований на різні види дитячої активності, й передбачає залучення до ігрового процесу різновікової аудиторії. У функціональному насиченні ігровий комплекс має ширший набір об'єктів, що сприяють організації безпосередньо ігрового процесу відповідно його базовій концепції. Якщо ігровий процес заснований на спортивній активності, то в складі ігрового комплексу знаходяться різноманітне спортивне знаряддя та відповідне обладнання: брусья, кільця, гімнастичні перекладини і так далі. Ігрові комплекси також мають яскраво виражену художньо-естетичну складову. Якщо ігровий сценарій, наприклад, відповідає казковому сюжету, то серед обладнання ігрового комплексу можуть бути зачарований ліс, пряникова домівка, чарівний замок із баштами, звідними містами, флюгерами та штандартом. Також це може бути все більш популярне явище освоєння космосу, що знаходить відображення у відповідному проектному рішенні ігрового комплексу. Цей приклад, як і наведені вище, мають загальний характер спрямування, при цьому можуть бути і більш тематичні ігрові комплекси, що розкривають певну конкретну подію. В контексті наведеного раніше прикладу освоєння космосу взагалі, це може бути ігровий комплекс, присвячений, наприклад, популярній сазі «Зоряні війни», ігрове обладнання якого виконано у вигляді космічних кораблів цього фантастичного всесвіту (винищувачів, шатлів, транспортних капсул та інших) та яке має допоміжні елементи, а саме одяг та аксесуари (світові мечі, одяг представника імперських озброєних сил і так далі).

Ігровий комплекс може включати не тільки основне ігрове обладнання, тобто набір конструктивних споруджень, що сприяє фізичному та розумовому розвитку дитини, а й мати спеціальні мультимедійні засоби представлення інформації, необхідні для повноти ігрового процесу; а також допоміжні мобільні елементи, що можна одягти або взяти із собою, і це теж

сприяє більш повному «зануренню» в розроблену гру. Все це, як основне, так і допоміжне, безпосередньо є об'єктами дизайну.

При вивченні проблематики дисертаційного дослідження було використано *міждисциплінарний підхід*, який забезпечує методологічну орієнтацію роботи, засновану на розгляді заданого об'єкту, його складових факторів, взаємопов'язаних між собою і, таким чином, утворюючих цілісну систему наукових уявлень щодо предмету дослідження. Цей підхід дозволив розглядати дизайн дитячих ігрових майданчиків як складний процес, що потребує використання не тільки суто професійних знань проектувальника, а й володіння комплексом більш широкого гуманітарного знання (з філософії, мистецтвознавства, педагогіки, соціології, культурології, економіки тощо). Застосування міждисциплінарного підходу в якості методологічної основи дисертаційного дослідження дозволило розглянути дитячі ігрові майданчики в комплексі їх функціональної і естетичної складових, їх узгодженої взаємодії.

Наукова обґрунтованість застосування міждисциплінарного підходу полягає у можливості ретельно вивчити різноманітні проектні пропозиції ігрових об'єктів, провести детальний аналіз та систематизацію цих рішень, оцінюючи їх взаємозв'язки, й проаналізувати дитячі ігрові майданчики у співвідношенні з різними галузями наукового знання. Адже планування і організація дитячих ігрових майданчиків є частиною системи, спрямованої на залучення дитини в економічне, соціальне і культурне життя інформаційного суспільства. Отже, дитячі ігрові майданчики можуть бути розглянуті як об'єкти міждисциплінарної взаємодії медичних, соціально-гуманітарних та економічних наук.

Проектна розробка такого об'єкту, що підкріплена відповідними міждисциплінарними даними, буде спрямована не тільки на забезпечення тієї чи іншої потреби дитини, зокрема активності дозвілля, але й надасть багатопланове рішення цього завдання в різних умовах. Таким чином, можна стверджувати, що дана розробка може мати фундаментальне

значення для повноцінної інтеграції дитини і її становлення як повноправного суб'єкту і споживача в контексті сучасного суспільства.

Специфіка дисертаційного дослідження, а саме вивчення дизайну дитячий ігрових майданчиків з урахуванням культурних особливостей КНР, передбачає застосування *історико-культурологічного підходу*. Адже проектування дитячого ігрового середовища є утворення не лише його об'ємно-просторового вирішення, а й створення атмосфери світогляду окремої людини, що відображає фактичні соціальні та культурні тенденції розвитку всього суспільства в цілому, здійснюючи на дітей різних вікових груп величезний вплив.

Необхідність застосування в сучасних проектах середовищних об'єктів КНР національної художньо-естетичної специфіки як особливого культурного коду поряд із західноєвропейськими дизайнерськими прийомами є очевидною. Вона зумовлена процесами глобалізації, в результаті яких нівелюються національні особливості, знижується національна самосвідомість і втрачаються духовні цінності, закладені в традиційних культурах.

Історико-культурологічний підхід дозволив виявити і проаналізувати відмінності китайської культури, одним з основних факторів якої є обов'язкова єдність різних складових – філософії і літератури, музики і живопису, каліграфії і архітектури. З цієї причини до традиційного китайського мистецтва незастосовна європейська категорія морфології мистецтва, поділ мистецтва на роди і види, станкові і прикладні, витончені і технічні, або художні ремесла.

Цей підхід також був застосований для виокремлення традиційних принципів композиції і національних особливостей в дизайні дитячих ігрових майданчиків / комплексів на території КНР, розгляду базових принципів китайської національної культури в цілому. При цьому акцент дослідження було зроблено на вивченні художньо-естетичних підходів і традицій образотворчого мистецтва, архітектури і ландшафтного дизайну

КНР, оскільки дизайн дитячих ігрових майданчиків, в першу чергу, спирається на ці види мистецтва. Проектуючи сучасний дитячий майданчик у складі мікрорайону, або як частину паркової зони, дизайнер ставить завдання гармонізації функціональних елементів з навколишнім ландшафтом, вписуючи їх в архітектурне рішення забудови і природний пейзаж.

Формування дитячого ігрового майданчику, як і будь-якого іншого об'єкту в проектній діяльності дизайнерів і архітекторів, відбувається в рамках реального біологічного поля, що представляє собою наше звичне оточення. Відповідно, цей та інші процеси мають завжди відбуватися з урахуванням основних факторів цього поля, зокрема екологічного.

Застосування *екологічного підходу* в дисертаційному дослідженні має двоїсте значення. Воно сприяло розгляду дитячого ігрового простору в комплексності його функціонального змісту, вписаного в навколишнє середовище відповідно до основних положень концепції сталого розвитку. В основі цієї концепції лежить узгодженість експлуатації природних ресурсів, орієнтації науково-технічного розвитку суспільства в цілому і окремої особистості зокрема, спрямована на зміцнення нинішнього і майбутнього потенціалу для задоволення людських потреб і прагнень.

Екологічний підхід також сприяв аналізу процесу взаємодії дитини з цим середовищем за допомогою візуальних і тактильних відчуттів. Більше того, слід відзначити роль цього підходу в процесі правильного «екологічного виховання» майбутнього дорослого індивіда. Усвідомлення і розуміння важливості збереження природного середовища як єдиного функціонуючого організму, необхідно прищеплювати з дитячих років, зробивши основний акцент на прямій залежності благополучного існування всіх індивідів від не менш задовільного стану скрізь оточуючої нас екосистеми.

У загальнотеоретичному осмисленні обраної проблематики був використаний *історико-порівняльний метод*, який сприяв виявленню

витоків формування функціонально-просторової організації дитячого ігрового майданчику, починаючи з появи перших поселень міського типу. За допомогою цього методу було встановлено, що перші згадки про створення ігрового простору в міському середовищі, призначеного безпосередньо для дітей, датуються переважно кінцем ХІХ століття.

Даний метод також забезпечив розуміння формування та організації дитячих ігрових майданчиків із визначенням відповідних факторів, які так чи інакше впливають на ці процеси; виокремлення основних тенденцій розвитку міського ігрового середовища і необхідності його гармонійного підпорядкування із взаємозалежним і взаємообумовленим оточенням.

У вивченні літературного матеріалу історико-порівняльний метод використовувався разом із *хронологічним методом*, що надало можливість докладного розгляду еволюції ігрових форм в динаміці зміни у часовій послідовності в цілому. Крім того, можуть бути відмічені особливості формування ігрових елементів в різні часові періоди і їх відповідна хронологія.

На всіх етапах дисертаційного дослідження були задіяні *методи вимірювання та візуального спостереження*. Їх застосування в основному зосереджено на отриманні матеріалів про характер ігрової діяльності дітей різних вікових категорій. Ці дані включають особливості взаємин як усередині ігрових груп, а саме зв'язку, комунікації та інших форм спілкування дітей, так і способи взаємодії цих груп з іншими учасниками процесу, а саме спеціалізованим персоналом – педагогами, наставниками і вихователями. Застосування вищезазначених методів в загальних рисах допомогло оцінити ігрові можливості деяких дитячих ігрових майданчиків: їх функціональне наповнення, необхідне для здійснення ігрового процесу як такого і естетичне насичення, що здійснює важливий вплив на маленьких споживачів.

Подальше опрацювання отриманих даних здійснювалася за допомогою *методу аналогій*. У процесі дисертаційного дослідження цей

метод знайшов відображення на різних етапах розгляду дитячих ігрових майданчиків як проектного результату. Так в процесі розробки дитячого ігрового обладнання може бути використаний той чи інший існуючий на сьогоднішній день винахід, наприклад, сходи або споруда у вигляді ряду ступенів або перекладин для підйому і спуску. Сходи, що володіють загальновідомим конструкторсько-технологічним рішенням, сприяють руховій активності дитини і, як наслідок, її фізичному розвитку.

Згодом акцент зміщується на зорову інтерпретацію цієї споруди в дитячому ігровому просторі, вона може мати виражену геометричну побудову, прямолінійну і лаконічну або, наприклад, мати очевидну біонічну спрямованість у формоутворенні з властивою їй плавністю ліній і перетіканням об'ємів. Візуально подібна інтерпретація може значно видозмінити формотворчі елементи сходової споруди, але її конструктивна основа, в спрощеному розумінні (ряд ступенів або перекладин, з'єднаних між собою), буде збережена, в даному випадку можна говорити про конструкторсько-технологічну аналогію.

Аналогія може проявлятися і по відношенню до безпосередньо формоутворення ігрового елемента досліджуваних у науковій роботі просторів. В якості прикладу аналогії біонічних форм можна навести флористичні рішення компонентів дитячих ігрових просторів, виконані у вигляді різновидів рослинного світу: квітів, чагарників, дерев і так далі. Ці ігрові елементи можуть мати як виключно декоративний характер, так і мати певне функціональне призначення, необхідне для забезпечення ігрового процесу.

У зв'язку з цим слід зазначити і певний гендерний аспект. Так, наведений раніше приклад скоріше відповідає уявленню дівчаток про те, як має виглядати ігрове середовище, в той час як хлопчикам цікавіші машини, паровози, ракети та інші технічні об'єкти. Разом з тим, образність проектної пропозиції дитячого ігрового майданчику може бути виконана більш універсально і являти собою комплекс з елементами для спортивно-

рухомого відпочинку дітей.

Кольорово-фактурне рішення різних компонентів дитячих ігрових просторів також може бути розглянуто з позицій методу аналогії. Зокрема, певна колірна гамма ігрового елемента або групи таких елементів, що підкріплена поверхнями зі спеціально нанесеними фактурами і текстурами, здійснює психофізіологічний вплив і викликає у дитини ті чи інші асоціації.

Для визначення понятійного і термінологічного апарату в частині формування дитячих ігрових майданчиків застосовувався *метод термінологічного аналізу*. *Порівняльно-аналітичний* та *типологічний методи* (систематизація і класифікація) використовувалися для визначення основних різновидів дитячих ігрових просторів, їх переваг і недоліків. Також порівняльно-аналітичний метод у сукупності з *візуально-аналітичним методом* сприяли виявленню методів формування дитячих ігрових майданчиків, принципів їх дизайн-організації з урахуванням як західноєвропейського досвіду проектування, так і у відповідності до художніх традицій Східної Азії.

Метод екстраполяції був використаний для переосмислення і оцінки значення дитячих ігрових майданчиків в структурі мегаполісів КНР, суттєво збільшених вимог до них з боку споживачів. Соціологічний *метод онлайн-опитування* дозволив виявити громадську думку жителів найбільших китайських міст (Пекіну та Шанхаю) щодо оцінки споживачами дитячих ігрових майданчиків; класифікувати основні вимоги батьків до якості і безпеки спеціального обладнання та міст розташування.

В якості базових методологічних орієнтирів для аналізу конкретних об'єктів дитячих ігрових майданчиків були використані *методи функціонального, конструктивно-технологічного, ергономічного, образно-стилістичного та художньо-композиційного аналізів*. Подібний методологічний конгломерат дозволив деталізовано розглянути складові елементи дитячих майданчиків, їх функціональне призначення, конструкторсько-технологічні ознаки і особливості ергономічної побудови.

Образно-стилістичний та художньо-композиційний методи сприяли виявленню особливостей художньо-образних рішень дитячих ігрових майданчиків як в країнах Західної Європи, так і на території КНР, а також визначенню естетичної цінності подібних об'єктів. У зв'язку з цим ігровий простір в системі взаємовідносин із споживачем було розглянуто як одну з основних проектно-естетичних категорій сучасної предметної культури, що формується в природному і штучному середовищі.

При розгляді специфіки організації дитячих ігрових майданчиків використовувалися *метод абстрагування*, який передбачає відволікання від конкретики даного процесу і акцентування уваги на якостях, які є істотними для даної роботи, і *метод системного аналізу*, який забезпечив розгляд дизайнерських принципів, прийомів і методів розробки дитячих ігрових майданчиків і їх складових як єдиного процесу в промисловому та середовищному дизайні в контексті історичних, соціокультурних та економічних чинників.

Аналіз особливостей формування та проектних принципів дитячих ігрових майданчиків завершується використанням *методу прогнозування*, який забезпечив можливість прогностичного уявлення про досконалу модель дитячого ігрового комплексу, виконану на основі синтезу західноєвропейського підходу і національних особливостей в дизайні подібних об'єктів на території КНР. Не менш важливим в здійсненні цього процесу виявилось використання *методу проектно-експериментального моделювання*, спрямованого на виявлення актуальних підходів в дизайн-організації ігрового простору дитячих майданчиків і пошук найбільш ефективних алгоритмів застосування цих підходів [150 ; 201].

Висновки до першого розділу

1. Аналіз спеціальної літератури дозволив виявити обмеженість наукових праць, котрі б розкривали застосування комплексного

міждисциплінарного підходу, при якому створене засобами дизайну ігрове середовище дитячого майданчику сприяє залученню дитини до сучасного суспільства та її становленню як повноцінного суб'єкту і споживача різних благ цього суспільства. З'ясовано, що в своїй більшості, спеціальна література торкається питань історії, теорії та методології дизайну, є дослідження, які супроводжуються практичними прикладами і рекомендаціями щодо розробки дитячих ігрових просторів, але потужний розвиток сучасних мегаполісів ставить перед дослідниками низку нових проблем, що потребують узагальнення і осмислення. Саме тому актуалізується вивчення теоретичного і практичного досвіду дизайнерів КНР, як країни де цей процес сягає найбільшого поширення.

2. Визначено термінологічний апарат дослідження, а саме, з'ясовано, що теоретико-методологічні дослідження останніх років у фізіології, психології, філософії, педагогіці, культурології та інших галузях наукового знання сприяли переосмисленню поняття «гра», яке поширюється на різні сфери людського життя, а ігровий процес дітей вважається загальнонауковою категорією. Більше того, дитина перестає бути пасивним споживачем розробленого ігрового обладнання і активно включається в ігровий процес з властивими йому фізичним та емоційним станами. Таким чином, поняття інтерактивності стає визначальним в організації подібних об'єктів і може бути розглянуто в якості взаємодії дитини або групи дітей з елементами ігрового майданчика.

В умовах постійного вдосконалення цифрових технологій, які використовуються в індустрії дозвілля, така інтерактивність набуває особливої актуальності. Ретельне опрацювання способів взаємодії дитини з предметним насиченням простору ігрового майданчика сприятиме формуванню особливого комфорту, що забезпечує оптимальний стан дитини в процесі її активної життєдіяльності. Цей стан проявляє себе у вигляді позитивних емоційних реакцій і, як критерій адекватності запропонованого дитині дизайнерського оточення, її психофізіологічних,

функціональних і індивідуально-особистісних можливостей. Також визначена специфіка використання в спеціальній літературі термінів «простір», «середовище», окреслені терміни «дитячий ігровий майданчик» та «дитячий ігровий комплекс».

3. Аргументовано вибір методики дослідження, побудованої на міждисциплінарному, історико-культурологічному та екологічному підході. Обґрунтовано застосування загальнонаукових методів (історико-порівняльний метод, методи вимірювання та візуального спостереження, метод термінологічного аналізу, метод абстрагування, метод аналогій, метод термінологічного аналізу, порівняльно-аналітичний та типологічний методи, метод екстраполяції, метод абстрагування, метод системного аналізу) так і застосування комплексу спеціальних наукових методів, (метод онлайн-опитування, методи функціонального, конструкторсько-технологічного, ергономічного, образно-стилістичного і художньо-композиційного аналізів).

РОЗДІЛ 2

СВІТОВИЙ ДОСВІД ПРОЕКТУВАННЯ ДИТЯЧИХ ІГРОВИХ МАЙДАНЧИКІВ

2.1. Методи, принципи і прийоми дизайн-організації дитячого ігрового середовища

Професійно вирішений дизайн дитячих ігрових майданчиків передбачає використання різних методів, принципів і прийомів його організації. При цьому, досліджуючи методи, слід окрему увагу приділити як методам проектування ігрового простору, так і ігрового обладнання, зокрема.

Серед актуальних методів проектування ігрового простору можна виділити наступні: *метод формуючого експерименту*, в ході якого в дизайні ігрового простору дитячих майданчиків вирішуються наступні завдання:

- створення емоційно-сприятливого оточення для дітей, що спрямоване на виявлення творчих здібностей дитини, організацію ігрового середовища для збагачення і розвитку ігрових задумів;

- забезпечення правильної організації сюжетно-рольової гри для дітей відповідно до їх вікових можливостей.

На першому етапі даного експерименту формується предметно-ігрове середовище, яке б стимулювало дітей до гри, тобто: сюжетно-ігрової діяльності – створення ігрового обладнання, що нагадує персонажів з улюблених казок, а також звірів і птахів (Рис.А.2.1.1.); музикальної діяльності – привнесення в рішення дизайну майданчика різних музикальних елементів спеціалізованого обладнання (Рис.А.2.1.2.): а) діти починають активну гру, де спілкування відбувається через трубки, з'єднані по парах під землею. Вони чують, як звук їх голосів залежить від резонансної частоти трубок, коли вони шепочуть, співають або говорять через відкриті їх кінці; б) в акустичному просторі між двома параболічними блюдами з нержавіючої сталі звуки орієнтовані на відображення, а потім дітьми зупиняються змахом

руки. Діти можуть чути відображення звуку, коли він звучить, посилений на всьому просторі між двома блюдами; в) удар кулаком в центр гонгу. Після цього, цікаво відчутти вібрацію від удару, обережно торкнувшись гонгу рукою.

В рамках нашого дослідження особливого значення набуває *метод стилізації*, сутність якого зводиться до свідомої імітації художнього стилю, характерного для будь-якого автора, жанру, течії, етнокультурної традиції або цілої епохи. Метод пов'язаний із творчим переосмисленням художнього змісту стилю, що імітується, в сучасному контексті [166]. Вирішуючи проблеми, пов'язані з глобалізацією та втратою національної самобутності, за допомогою цього методу можливе відтворення національних традицій на фоні актуальних тенденції в проектуванні дитячих ігрових просторів.

На сучасному етапі професійного рішення спеціалізованого обладнання дитячих майданчиків застосовують *метод сценарного моделювання*: постановка проблемних ситуацій. У такому разі, на основі вже існуючих характеристик об'єкта, плануються найцікавіші ігрові ситуації у контакті з його елементами. Наприклад, цікавість ігрового об'єкта залежить від комплексного урахування думок таких фахівців, як ландшафтні дизайнери, технологи, педагоги, в результаті командної роботи яких може з'явитися більш захоплюючий ігровий простір. А підсилити ефект від обладнання можна за допомогою впровадження інтерактивних, сенсорних елементів тощо (Рис.А.2.1.3.–Рис.А.2.1.4.). Серед кращих з таких можна назвати електронне обладнання ICON для ігор на повітрі.

Компанія КОМПАН, яка створила обладнання, переслідувала наступні завдання: створення можливостей для організації сучасної ігрової п'єси у поєднанні з інтерактивними комп'ютерними іграми і забавками на відкритому повітрі. Діти можуть грати індивідуально або об'єднуючись у групи, обговорювати правила гри та її стратегії і проводити багато часу на відкритому повітрі. Крім того, вони можуть грати і в темну пору доби, коли світлові вогні обладнання приваблюють дітей приєднатися до ігрової зони. За

розробку спеціалізованого обладнання ICON компанія отримала Міжнародні сертифікати для США і Канади. Основними перевагами цього обладнання є: електромагнітна сумісність (обмеження електромагнітного випромінювання та захист), низька напруга (електрична безпека).

Формування дитячого майданчику з використанням цифрового обладнання передбачає впровадження *методу контрольного експерименту*. Контрольний експеримент полягає у проведенні спостережень дорослих за самостійною ігровою діяльністю дітей і оцінці рівня розвитку у них ігри. Таким чином, основним завданням є створення такої обстановки ігрового простору, при якій комфортно спостерігати, наскільки в цей момент відбулися зміни в розвитку творчої ігрової діяльності дітей, а саме: створення нового, оригінального; прояв уяви; реалізація свого (дитячого) задуму; самостійність і легкість у пошуку засобів для його втілення. Беззаперечною є новизна даної точки зору. Достатньо пригадати ідею «візуального» навчання В. Гропіуса [43] в підготовці спеціалістів Баухауза або психоаналітичний метод ВХУТЕМАСу – ВХУТЕІНу.

Для врахування психофізіологічних особливостей дітей різних вікових груп, необхідно зонування ігрового простору дитячих майданчиків (виділення активної зони і зони відпочинку – «тихих куточків»), додавання колірних акцентів, а також використання засобів суперграфіки і різнофактурних матеріалів для розвитку їх тактильних відчуттів. Всі перераховані вище компоненти не є пустими прикрасами, а являють собою прийоми і засоби по забезпеченню зміни ігрової діяльності дітей і різноманітності колірних образів, здатних зняти їх зорову і фізичну перевтому.

Нестандартні форми сучасного ігрового обладнання стали відмітною ознакою дитячих майданчиків нового типу, вони розкривають нові смисли і створюють нові можливості ігрових просторів. Серед прикладів таких можна навести «Скульптурний ігровий майданчик» (Шульберг, Німеччина, дизайн компанії Annabau), «Осдорп Овер» («Osdorp Oever»), розташований на

південно-західному березі Слотерпласу в Нідерландах (дизайн компанії Carve), ігровий майданчик «Зорлу» («Zorlu») в Стамбулі, Туреччина (дизайн компанії WATG) (Рис.А.2.1.5.–Рис.А.2.1.7.).

Детальніше зупинимося на першому з прикладів, це «Скульптурний ігровий майданчик» в Німеччині (Рис.А.2.1.5.). Ігровий майданчик Шульберг у формі п'ятикутника розташований на колись забутої території, яка виходить до історичного центру міста Вісбадена. Майданчик складається всього з трьох елементів. Основним елементом є просторовий цільний об'єкт/скульптура, що складається з двох зелених сталевих труб, звивистих і плаваючих між деревами ніби ріка. Між секціями труб по всій їх довжині натягнута сітка. Весь об'єкт має 35 метрів в діаметрі. Внутрішнє кільце має довжину 107 метрів і зовнішнє – 120 метрів. Структура не перевищує висоту в 3 метри. Другий елемент – майданчик з пагорбами з ліпного матеріал, і, нарешті, своєрідний бульвар навколо майданчика. Виконана ця конструкція за найсучаснішими технологіями. Використані матеріали: гнучий метал, сітка, елементи геопластики. Кольорове рішення передбачає фактично монохромність (зелений колір з крапленням сірого). Унікальність цього обладнання у використанні мінімальних художньо-естетичних та конструктивно-технологічних засобів для створення максимального ефекту від гри.

Поширеним методом проектування ігрового обладнання на сучасних дитячих майданчиках стає *метод редуції* (від лат. *reductio* – повернення, відновлення) – процес або дія, що призводить до зменшення, послаблення або спрощення чого-небудь, іноді до повної втрати якихось об'єктів, ознак [120]. Це фактично вибір з величезної кількості варіантів форм, отриманих в ході використання того чи іншого алгоритму, найбільш вдалого, а також зведення великої кількості правил, параметрів та взаємозв'язків до роботи одного єдиного об'єкту. Концептуальними основами для даного методу стали *прийоми параметрики та тесселяції*. Процес параметричного моделювання елементів об'єкту – проектування з використанням параметрів

елементів моделі та співвідношень між цими параметрами, що дозволяє за короткий час «обіграти» (за допомогою зміни параметрів або геометричних відношень) різні конструктивні схеми і запобігти принципових помилок. В основі параметричного проектування – створена дизайнером математична модель об'єктів з параметрами, при зміні яких відбуваються зміни конфігурації деталі, взаємні переміщення деталей в збірці і т. ін. [111]

Прийом тесселяції (з англ. tessellation – мозаїка), коли елементи ігрового обладнання один за одним, без накладок і пробілів, складаються в цілісну картину, наче в мозаїці або пазлі.

Метод редукції можна спостерігати у виконанні дитячого ігрового майданчику «Уявлення» («Imagination Playground»), що у Нью-Йорку. Майданчик, розроблений американським архітектором Девідом Роквелом, являє собою інтерактивний, здатний до трансформації, мозаїчний простір, який дозволяє дітям маніпулювати оточуючим середовищем і створювати власні ігрові просторові умови, пересуваючи гігантські пінні блоки, представлені на ньому (Рис. А.2.1.8.).

В проектуванні ігрового обладнання все актуальнішим стає метод *рециклінгу* (переробки вторинних ресурсів), застосування якого бере свій початок ще з часів древніх цивілізацій, коли повторне використання матеріалів було економічно вигідніше ніж освоєння нових ресурсів і вважалося нормою [133]. Наразі цей метод, в умовах загострення екологічних проблем, повернув свою актуальність, став необхідною складовою ресурсозберігаючого підходу у вирішенні дизайну дитячих ігрових майданчиків. Існують різні способи стимулювання до утилізації та повторного використання відходів, серед них виділимо наступні:

- заохочення місцевих і муніципальних органів управління, під керівництвом яких рециркулюється максимальна частина відходів;
- надання технічної допомоги в частині здійснення неофіційних операцій з утилізації і повторного використання відходів;

- застосування економічних та нормативних важелів, включаючи податкові пільги для забезпечення дотримання принципу, який полягає в тому, що витрати з видалення відходів несуть джерела їх утворення;
- створення правових та економічних умов, що сприяють здійсненню капіталовкладень в діяльність з утилізації і повторного використання відходів;
- впровадження спеціальних механізмів, наприклад, системи внесення/відшкодування заставної вартості, як стимулів, що забезпечують утилізацію і повторне використання;
- сприяння організації окремого збору рециркулюємих побутових відходів;
- створення стимулів, що сприяють розширенню торгівлі технологічно рециркулюємими відходами;
- заохочення там, де це практично можливо, використання матеріалів придатних для рециркуляції;
- сприяння розвитку ринків рециркульованих товарів шляхом створення відповідних програм.

Метод рециклінгу здебільшого застосовується для виробництва деталей і елементів спеціалізованого обладнання дитячих майданчиків. Вочевидь, що до проектування дитячих ігрових майданчиків потрібно підходити обережно, беручи до уваги особливості дитячого сприйняття і психіки. Тим не менше, важливо, щоб дитину оточувала різноманітність форм, фактур і кольорів для формування більш повного їх уявлення про навколишній світ. Серед безлічі використаних матеріалів для створення дизайну ігрового простору затребувані наступні:

- деревина (Рис.А.2.1.9.): а) старі дерева; б) фанера, рейки; в) промислові катушки для кабелю (Рис.А.2.1.10.);
- біта керамічна плитка, мозаїка (Рис.А.2.1.11.);

- гума (Рис.А.2.1.12.): а) гума крихта, отримана в результаті переробки старих автопокришок; б) гумовий пил; в) використані автомобільні шини.

Розглянемо найбільш яскраві рішення дизайну дитячих ігрових просторів, створених на основі методу рециклінгу. Так, архітектурна студія Helen&Hard підійшла до формування дитячого майданчику креативно, професійно, з урахуванням ергономічних та гігієнічних характеристик (Рис.А.2.1.9.). Концепція ігрового простору побудована на основі використання сюжетів скандинавської міфології. Згідно сюжету, білка Рататоск живе в кроні дерева Іггдрасиль. Туди вона приносить новини і плити від орла Відофніра, який сидить на вершині дерева Іггдрасиль, а черв'як Нідхьогг, в той же час, гризе корінь самого дерева. Таким чином, занурившись в свої дитячі переживання, автори проекту побудували концепцію на згадку про відчуття дерев, як про місце, де можна призначати різні зустрічі, влаштовувати несподівані ігрові ситуації. Для досягнення своєї мети автори пройшли наступні стадії робіт: вибір відповідних дерев; 3D-сканування; 3D-моделювання, ЧПК фрезерні і складальні роботи, формування ігрового простору.

На першому етапі робіт дизайнери розділили п'ять дерев уздовж і помістили половинки один проти одного в два ряди, так щоб діти могли проходити «всередині» цих дерев.

Етап сканування проходив в дві стадії: лазерне сканування і 3D-моделювання, його також називають «реінжиніринг». Спочатку перед сканером поміщується об'єкт, щоб запрограмувати його цілісно. Сканер збирає тисячі «точок». Об'єднавши кілька точок, отримується геометричний образ композиції з дерев.

При переході від операції по створенню точок, в 3D-модель, під назвою «реінжиніринг», отримали кінцевий результат – 3D-каркаси дерев. У 3-D моделі з усіх розділених елементів дерев автори помістили десять дерев, так, що одна з гілок завжди пов'язана з відгалуженням від сусіднього дерева.

Таким чином, отримана жорстка конструкція просторової топології. Параметрами для цієї моделі стали геометрія і характерна «анатомія» кожного дерева. Для створення безпеки на ігровому обладнанні, воно було облаштовано додатковими деталями, такими як рукоятки для скелелазіння, навігація. Операція фрезерування забезпечила дизайнерам 3D-файли з гладкою поверхнею зрізу і грановані моделі оригінальних дерев для їх калібрування і візуального огляду. Далі, всі частини дерева – стовбури, кора, корені, гілки та деревні тріски – оброблялися і збиралися в єдине ціле. Автори хотіли підкреслити контраст між грубою необробленою зовнішньою стороною дерев і вишуканим ідеально обробленим внутрішнім станом їх поверхні. Коріння були посилені додатковою підтримкою, стебла і коріння скріплені гілками. Таким чином, весь ігровий майданчик встановлений зі збірних елементів, які легко знову зняти і встановити. Використання природних матеріалів дерева для створення ігрового простору є безпечним. Створені таким чином дитячі майданчики ідеально підходять для дітей у віці від 2 до 12 років.

Дизайн дитячих ігрових майданчиків, створених на основі використання битої плитки, мозаїки, дзеркал, вражає несподіваністю своїх рішень (Рис.А.2.1.11.). У такий спосіб дизайнерам Марку Роллеру і Колет Кратчер вдалося професійно організувати невеликий простір внутрішнього двора звичайного житлового району. Реорганізація дворика призвела до того, що з небезпечного простору, завдяки дизайнерам, він був перетворений на ідеальне місце для вільних ігор дітей будь-якої вікової групи.

Гума, як один з найбільш популярних матеріалів, який використовується в дизайні дитячих майданчиків, найбільш безпечний для вирішення ігрових просторів. Сучасні технології дозволяють виробляти за допомогою гумових покриттів поверхні ігрових майданчиків самого різного кольору (Рис.А.2.1.12.). Гумові покриття поверхні майданчиків захищають дітей від травматизму, передбачають мінімальну вартість технічного обслуговування, довговічність та інші переваги. Як приклад, розглянемо

Рис.А.2.1.12. Великій кількості шин в рішенні дизайну ігрового простору дитячий майданчик зобов'язаний сусідству з авіабудівним заводом Kawasaki, названому на честь міста. Крім комфортного місця для проведення дозвілля дітей, цей майданчик виконує й іншу функцію – нагадує батькам про необхідність дбайливого поводження з повсякденними побутовими предметами. Отже, основу даного ігрового комплексу складають саме автомобільні шини. З шин складені величезні фігури динозаврів, роботів та різних монстрів, а також мости, гірки, гойдалки тощо. Велика кількість шин просто лежить на піску, і по ним можна вільно бігати і стрибати. Проте, майданчик розрахований не тільки на дітей. Деякі його куточки проектувалися і для дорослих таким чином, що шини вкладалися в певні композиції з урахуванням кроку дорослої людини.

Яскравим подібним прикладом вирішення дизайну ігрового простору є дитячий майданчик «Annemarie van Splunter» для дітей-біженців в Таїланді (Рис.А.2.1.13.). Тут старі утилізовані шини перетворені на ігрове обладнання, забезпечуючи при падінні м'яку посадку для дітей.

Дизайн дитячого ігрового майданчику з використанням перероблених матеріалів, що залишилися від місцевої нафтової промисловості в Ставангері, в Норвегії, є ще одним яскравим прикладом професійно продуманої рециклінгової концепції (Рис.А.2.1.14.). Норвезька група Helen&Hard використали в своєму рішенні відходи, отримані від нафтової промисловості. Майданчик включає в себе місця для гри, катання на ковзанах і гри в баскетбол. Продумана також зона відпочинку та виставковий простір для створення графіті та стріт-арту.

З використанням утилізованих труб створено наступний зразок дитячого ігрового майданчику (Рис.А.2.1.13.). Промислова зона з потворними промисловими отворами і великою кількістю труб перетворена на оригінальний дитячий майданчик. Цей дитячий майданчик є вражаючим прикладом ре-дизайну, він складається з шахти, яка сягає 42 метри на глибину, яка використовувалась для буріння нового аеропорту Link Tunnel.

Три гігантські змії з труб переплітаються, заохочують дітей взяти участь в гонці один з одним уздовж мальовничих елементів тіла змії.

В межах нашого дослідження, слід відзначити низку основоположних принципів, завдяки яким в умовах сучасного дизайну відбувається формування дитячого ігрового майданчика. Перш за все, це принципи, які сформулював ще у 80-х роках ХХ століття Е.М. Лазарєв, *принцип системності, принцип наукової обґрунтованості, принцип колегіальності, принцип гуманістичної спрямованості*. З огляду на предмет нашого дослідження можна констатувати, що всі ці принципи не втратили своєї дієвості в сучасних умовах проектування дитячих ігрових майданчиків [82].

Принцип системності передбачає врахування при формуванні ігрових об'єктів їх зв'язок з іншими об'єктами дизайн-середовища (ландшафтом, міським середовищем, місцями для відпочинку дорослих і т. ін.). На відміну від інженерного підходу, який розглядає об'єкт як чисто технічну систему, замкнуту в собі, дизайн ігрового простору дитячого майданчика, запропонований на основі принципу системності, осмислює, аналізує і синтезує свої об'єкти в системі «людина – предмет – середовище». Даний принцип забезпечує єдність і цілісність ігрових об'єктів в умовах конкретного середовища задля задоволення потреб різновікових дитячих груп (Рис.А.2.1.15.). *Принцип наукової обґрунтованості* полягає в необхідності слідувати в процесі створення ігрового простору загальнометодологічним установкам теорії дизайну, тобто враховувати положення педагогіки, соціології, психології, ергономіки, економіки, технології, екології, естетики і т. ін. Даний принцип передбачає високу якість рішення проектних завдань з формування дизайну ігрових просторів дитячих майданчиків в їх взаємозв'язку (Рис.А.2.1.15.). *Принцип колегіальності* передбачає участь у створенні дизайну ігрового простору дитячих майданчиків фахівців різного профілю: конструкторів, технологів, економістів, ергономістів, екологів, соціологів, психологів, педагогів, якими керує дизайнер. Даний принцип передбачає організованість і продуктивність

творчості фахівців (Рис.А.2.1.15.). *Принцип гуманістичної спрямованості* забезпечує гуманізацію предметного середовища і її компонентів в з огляду на потреби дитини [82].

Але в сучасних умовах ці принципи працюють в комплексі з новими, що з'явилися у відповідь на нові соціально-культурні умови. В першу чергу, це *принцип формування креативного навчально-виховного простору*, здатного сформувати людину ХХІ століття, яка стане основою суспільства знань (або креативного суспільства). Цей принцип передбачає створення професійно організованого художньо-образного середовища ігрового майданчику, здатного розвивати творчі здібності дитини. Серед його основних вимог: складність і неоднозначність ігрового простору (передбачає сприйняття простору з різних точок і ракурсів та його нелінійну організацію); гнучкість і керованість (забезпечує трансформацію ігрового простору в залежності від виду діяльності); багатогранність сприйняття ігрового простору з точки зору емоційно-образного рішення (потребує наявності зон з різним емоційним забарвленням (активні та нейтральні); формування зразків креативної поведінки (притаманні високі художньо-естетичні характеристики; можливість обміну досвідом між учасниками ігрового процесу; наявність виставкових просторів і обладнання.); високі комунікативні характеристики ігрового простору (забезпечує зв'язність функціональних зон; можливість безперервної комунікації між учасниками гри.); предметно-інформаційна насиченість ігрового простору (передбачає широке використання кольору, фактур, матеріалів, додавання сенсорних елементів) (Іл. табл.Б.2.1.1.).

В другу чергу, – це *принципи еко-дизайну*, які було сформовано у відповідь на появу нової концепції культури суспільства – екологічної культури. Саме тому, при проектуванні сучасних ігрових майданчиків, дизайнери спираються на його базові принципи: екологічна чистота матеріалів виробів, а також процесів виробництва і споживання; довговічність; природність форм і матеріалів; економічність;

енергоефективність; зв'язок з регіональною естетикою; багатofункціональність та взаємозамінність; простота і функціональність форми тощо (Рис.А.2.1.16.).

Для прикладу розглянемо «Меморіальний дитячий майданчик принцеси Діани» (Великобританія, Лондон), дизайн компанії Land use consultants (Рис.А.2.1.17.), в якому втілились і принцип формування креативного навчально-виховного простору і еко-принципи. Натхненням для створення майданчику стала історія про Пітера Пена. В центральній композиції представлено величезний корабель капітана Гака, а навколо нього розкидані невеликі другорядні піратські судна, які виконують дуже важливу роль в представленому ігровому просторі – створюють умови для гри наймолодших його відвідувачів або для дітей з обмеженими можливостями. Зазначимо, що в інноваційному плані дизайн ігрового простору спирається на соціальну складову (ефективність оформлення предметів з точки зору сприйняття дитиною або підлітком, формування естетичного стилю життя і так далі). В цьому проекті важливу роль відіграє художня форма дитячого майданчика, яка вона спонукає дітей до задіяння уяви, виховує в них повагу до сміливості, віру в здійснення мрій. З огляду на те, що майданчик меморіальний, він втілює цінності, що уособлювала найулюбленіша принцеса Великої Британії Діана. Згідно еко-принципам, майданчик органічно вписано в навколишнє середовище Гайд-парку, обладнання виконано з натуральних екологічних матеріалів (дерево, пісок, канати з натуральних волокон), морфологія обладнання проста і багатofункціональна.

Всі вищеназвані принципи визначаються ступенем структурної складності елементів ігрового об'єкту, тобто завданням розробки окремого спеціалізованого обладнання або композиційного комплексу ігрового обладнання, згідно з розробленою концепцією, а також ансамблю або комплексу ігрової системи, або комплексу декількох предметно-процесуальних систем (дизайн-програм) дитячого майданчика. Далі, сучасні напрямки формування ігрових просторів розрізняються за ступенем новизни,

оригінальності розробки. Це можуть бути завдання з новою комбінацією відомих функцій ігрового обладнання або з якісно новою функцією (функціями), або створення ігрового об'єкту на основі принципово нового конструкторсько-технологічного рішення, що обумовлює новизну як композиційної структури, так і форми ігрового простору дитячого майданчика, що не має аналогів і прототипів [82].

В якості прикладу проаналізуємо ігровий простір Numen (Йокогама, Японія), створений хорватсько-австрійськими дизайнерами (Рис.А.2.1.18.). Даний ігровий простір відомий через його масштабні інтерактивні елементи. У його виготовленні було використано повсякденні матеріали, такі як стрічки і мотузки. Споруда являє собою надувний коробчастий простір з плавучих чорних стрічок, надійно прикріплених зсередини. Роздута зовнішня обшивка тканини створює ефект занурення у внутрішню порожнину. Вона заповнена складною мережею переплетеного між собою сітчастого матеріалу. Діти стають «мешканцями» кулястого павільйону, відчуючи себе наче всередині бульбашки. В процесі гри діти відштовхуються від стелі, підлоги, стін, при цьому м'яка форма майданчику деформується при кожному русі зсередини, що робить його постійно рухливим. Нічне освітлення зсередини відкидає тіні навколо всього ігрового простору.

В ході аналізу візуального матеріалу дослідження виявлено, що дизайн-організація обладнання для дитячих майданчиків виключає спрощені схеми їх композиційної побудови. Так, визначимо основні поширені прийоми дизайн-організації обладнання дитячих майданчиків (Іл. табл.Б.2.1.2.):

- використання прийому асиметрії (Рис.А.2.1.5.–Рис.А.2.1.6.);
- небажаність або відсутність розміщення центру композиції в геометричному центрі побудови дитячого майданчику (Рис.А.2.1.5.);
- використання максимальної різноманітності розмірних і просторових характеристик форми обладнання для дитячого майданчика (Рис.А.2.1.17.);
- обмеження числа використовуваних елементів форми (Рис.А.2.1.7.);

- відсутність або нівелювання понять «верху» – «низу» у побудові форм дитячого спеціалізованого обладнання (Рис.А.2.1.18.);
- прийом комбінаторики (Рис.А.2.1.19.–Рис.А.2.1.25.);
- прийом пластичного розчленування форми ігрового об'єкта (Рис.А.2.1.23.–Рис.А.2.1.25.).

В умовах сучасного дизайну формується нова естетика, яка має величезне значення. Так, в неоавангардних експериментах відбувається осягнення нового підходу до рішення ігрового простору, в рамках якого архітектори і дизайнери опановують і моделюють новий тип реальності. Нове дизайн-середовище ігрового простору визначає якість розвитку дитини, воно активно залучає його до творчої діяльності. Таким чином, предметно-просторове середовище виконує відповідну функцію – воно спонукає до гри, формує уявлення зростаючого покоління. Воно начебто є матеріальним середовищем думки дитини. Відповідно, в іграх відбувається більш глибокий, складний процес перетворення і засвоєння того, що взято з життя, тобто з навколишнього середовища дитини [21].

Сучасні ігрові простори дитячих майданчиків, являючись частиною загальноміської структури просторів, вимагають особливого архітектурно-художнього рішення. Таке рішення має бути концептуально осмисленим, композиційно і тематично пов'язаним зі специфікою не тільки найближчого архітектурного оточення, що входить в систему ансамблю двора, вулиці, а й з особливостями організації району та культурно-історичними традиціями міста в цілому. Це визначає загальноміську ансамблеву єдність і цілісність.

У той самий час потенційне підґрунтя, від самого початку закладене в побудову будь-якого простору дитячого майданчика, зумовлює напрямки подальшого розвитку дитини в процесі експлуатації ігрового простору. Так, 90 % інформації дитина отримує через зір – дитяче сприйняття, яке є основним механізмом в отриманні перших знань про предмет і навколишнє середовище. Властива дітям підвищена активність і зайва емоційність пояснює потреби дитячої психіки в постійному пошуку зорової інформації. В

цьому випадку виявлення естетичних параметрів ігрового простору дитячого майданчика відповідно до психофізіологічних потреб дітей, сприятиме формуванню сучасного образу зростаючого покоління. Постійне збільшення потоку інформації, потреба всебічного розвитку дитини ведуть до ускладнення функціонального наповнення спеціалізованого обладнання дитячих майданчиків, створення і розвитку нових соціальних можливостей і послуг. У зв'язку з цим формоутворення ігрового простору дитячого майданчика акумулює в собі зміст усіх попередніх етапів його дизайн-проекування.

Розкриваючи зміст поняття формоутворення в дизайні, І.О. Прокоп'єва звертається до робіт Т.Ю. Бистрової, на основі яких робить судження про те, що під проектуванням мається на увазі цілісний процес створення нового об'єкту, який містить створення предмету як єдиного цілого, його сутності і призначення; формулювання стратегії реалізації цілі предмету. Тобто існування речі слід розглядати як здійснення цілеспрямованого процесу. При цьому, формоутворення пропонується розуміти як стадію фіксації смислу в матеріалі. «Форма розробляється шляхом перетворення наявного цілого, де композиція є засобом організації специфічного структурування смислу в матеріалі, дизайнер знаходить частини, відповідні елементам цілого в матеріальній реальності – фактуру, технологію, матеріал, колір. Йому належить з частин створити предметне ціле» [117, с. 151–152 ; 24, с. 141].

Сучасні ігрові об'єкти в багатьох випадках проектуються як прості і лаконічні. Проте ця простота має бути зі своєрідним «характером» і з художньо-образною складовою, які необхідні для композиційної рівноваги всієї просторової системи дитячого майданчика. Як показав матеріал дослідження, таку рівновагу можливо створити на основі використання законів динаміки і комбінаторики. Унікальність прийому комбінаторики полягає в тому, що величезна кількість варіацій загальної композиції зі спеціалізованого обладнання дозволяє по-іншому сприймати як сам ігровий простір, так і його складову – запропоновану гру. По суті, при використанні

цього прийому дизайнерами робиться ставка на уяву та фантазію дітей. Ці композиційні побудови ігрового простору розробляються на основі синтезу так званих «безпредметних елементів» (Рис.А.2.1.19.–Рис.А.2.1.25.). При взаємодії між собою дані елементи дають безліч варіантів комбінаторних рішень. Слід також зазначити, що систематизація композиційного рішення елементів спеціалізованого обладнання ігрового простору дає можливість розподілити їх формування за трьома аспектами: композиції лінійного порядку, площинні композиції і просторово-конструктивні [156]. При побудові композиції ігрового простору використовується певний ряд складових елементів обладнання. Серед них можна виділити наступні:

- лінійні: пряма, ламана, крива, змішана лінії (Рис.А.2.1.19.–Рис.А.2.1.20.);

- площинні: правильні фігури (прямокутник, квадрат, трикутник, круг), неправильні фігури. В свою чергу, за площинними конфігураціями слід виділити: прямолінійний обрис фігур з прямими кутами, прямолінійний обрис фігур з різними кутами, криволінійний обрис фігур (Рис.А.2.1.20.). Формування композиції ігрового простору з площинних елементів обладнання будується на основі двоякого застосування цих елементів: 1) в площині; 2) в просторі. У площинному відношенні застосовуються композиції з різних видів площинних, які взаємодіють в одній площині. Для конструктивних просторових композицій ситуація інша. Незважаючи на те, що в основі їх лежить якась площинна фігура (зазвичай, правильна – прямокутник), тривимірна характеристика набувається лише при конструктивному з'єднанні елементів;

- просторово-конструктивні: ламані площинні, прямокутно-конструктивні, овально-конструктивні, тіла обертання, прозорі об'єми, найпростіші і складні конструктивні об'єми (Рис.А.2.1.22.–Рис.А.2.1.23.). Дослідження показують, що діти у віці від 8 років, які вже мають різний, в тому числі складний, досвід гри, значно краще підготовлені до сприйняття ігрового обладнання з елементами формальної освіти (Рис.А.2.1.23.). Дизайн

майданчика з елементами формальної освіти є концептуальним проривом в сучасному дизайні. Таке рішення здатне спонукати дитину до створення неструктурованої вільної ігрової ситуації. Завдяки формуванню концепції обладнання з акцентом на його з'ємних частинах, самі діти модулюють простір навколо себе і розробляють власні правила гри.

Аналіз матеріалу показав, що, використовуючи різні прийоми пластичного розчленування форми ігрового об'єкта, створюється можливість впливати на його сприйняття, можливість створювати образні асоціації і смислові метафори (Рис.А.2.1.23.–Рис.А.2.1.25.). Спостерігається ілюзія сприйняття, що перетворює масштабне сприйняття реальної геометричної величини обладнання. В даному випадку масштаб елементів обладнання подрібнений, форми полегшені, завдяки використанню поверхні з сітками, прорізами; є значні просторові прориви, через що вся композиція ігрового простору виглядає більш повітряною і мальовничою. Разом з цим, прості абстрактні форми, розраховані на емоційну реакцію, починають наповнюватися символічним змістом. Так зароджується і художньо-виразна визначеність ігрового об'єкту.

Таким чином, проаналізовані вище методи, прийоми та принципи дають загальну уяву про більш поширені традиційні засоби організації дитячих ігрових майданчиків на сучасному етапі.

2.2. Актуальні напрямки дизайн-організації ігрового простору дитячих майданчиків

Світ навколо нас стрімко змінюється, а разом з ним зазнають трансформацій навіть такі звичні консервативні об'єкти як дитячі ігрові майданчики. Техніко-технологічний прорив, доступність інновацій і схильність до створення розумного навколишнього середовища повністю змінили наше уявлення про гру, головною ознакою якої тепер є інтерактивність. Оскільки будь-яка гра обов'язково передбачає простір,

придатний для її здійснення, інтерактивна, побудована на основі використання інноваційних технологій, гра не є виключенням. Таким чином, сьогодні ми спостерігаємо формування нових тенденцій в проектуванні дитячих ігрових майданчиків, що зумовлює необхідність перегляду існуючих дизайн-прийомів та принципів з виділенням найактуальніших напрямків їх дизайн-організації.

Перший актуальний напрямок відтворився у появі дитячих ігрових майданчиків з інтерактивним обладнанням. Ігрове інтерактивне обладнання дозволяє створити будь-яке уявне середовище з можливістю проникати крізь найфантастичніші простори і переживати відчуття, які нічим не відрізняються від реальних. Виникає нове розуміння ігрового простору: дитина втягується в гру, запропоновану новими цифровими технологіями. Ці технології здійснюють колосальний психічний, емоційний та інформаційний вплив на всю структуру зростаючої дитини. Таким чином, дизайнер сьогодні здатний формувати інтереси дітлахів шляхом створення актуальних символів в різних сенсорних сферах.

Крім цього, інтерактивність обладнання дитячих майданчиків дозволяє розширити вікову категорію граючої аудиторії, пробуджуючи фантазію і цікавість величезного їх числа. Сучасні відносини між дітьми, засновані на свободі вибору і свободі переміщення, зумовлюють необхідність перегляду організації «закритої» планувальної структури дитячих майданчиків, яка перешкоджає реалізації даної ідеї. В контексті оптимізації функціонально-планувальної структури ігрового середовища засобами дизайну на сьогоднішній день пропонується забезпечення його гнучкості і мобільності, функціональної універсальності, просторової варіативності і вікової диференціації. Отже, пропонуємо детально розглянути прийоми, що це забезпечують.

Приєм функціональної універсальності і просторової варіативності.

В організації ігрового простору дитячих майданчиків назріла необхідність «відкритої» планувальної структури, особливість якої полягає в загальній

доступності змінних тематичних зон, орієнтованих на дітей всіх вікових груп. Присутність тут додаткового спортивного обладнання сприяє підвищенню інтересу до рухливих ігор, знижує ризик захворювань, надає коригуючий вплив на здоров'я зростаючого покоління. Виділення невеликих зон (2x2м) в загальній структурі ігрового простору дозволяє використовувати безпечно змінне обладнання (заміна, перестановка на інше місце), вносить композиційну різноманітність при формуванні ігрового простору.

Прийом вікової диференціації і регульованої автономності. Застосування цього прийому враховує вікові відмінності розвитку дитячої психіки і поведінкові особливості дітей різного віку. У дизайні дитячих ігрових майданчиків зазначений прийом використовується при формуванні функціонально-планувального рішення ігрового простору, оскільки він дозволяє нейтралізувати психологічну нестабільність дітей різної вікової групи (швидку зміну настрою і стомлюваність). Даний прийом передбачає оснащення ігрових зон для активних і гучних ігор «затишними» куточками, зонами відпочинку.

Вчені відзначають, що в процесі зміни умов життя (соціальних, політичних) людський мозок сам вибудовує нові форми естетичних категорій, відповідних часу і технологічного прогресу. Сучасна техногенна культура плоских екранів монітора і телевізора посилила необхідність постійно формувати «заекранний» світ, що сприяло створенню багатошарової фантазійної картини людської свідомості. У цьому сенсі особливе місце займає знаменита праця канадського вченого Маршалла Маклюєна «Розуміння медіа», який вивчає залежність людських почуттів від технологічних процесів, що відбуваються в суспільстві. Вчений стверджує, що: «Кожне почуття людини, непомітно для нього самого, змінює свої функції в бік дедалі більшої засвоюваності зовнішнього матеріалу: будь ці почуття незмінні, людська психіка не витримала б наполегливого тиску мас-медіа, потужного темпу життя, строкатого і галасливого напруження реклами, величезної хвилі гостросюжетних подій, які виплескуються з новин

і кримінальних фільмів» [162]. Крім цього, слід відзначити інноваційну властивість ігрових просторів дитячих майданчиків – впровадження інтерактивних елементів в загальному комплексі спеціалізованого обладнання для забезпечення тактильних відчуттів.

В умовах сучасного дизайну художній образ ігрового простору не обмежується візуальними параметрами. Цифровий формат ігрового простору дозволяє доповнити візуальний ряд звуковим змістом, а інтерактивність проектів, безумовно, впливає на кінестетичну сенсоріку зростаючої дитини. Формат інтерактивних об'єктів варіюється від комп'ютерного екрану, де дитина має справу виключно з віртуальною інформацією, до різного роду конструкцій і спеціального обладнання, що транслюють інформацію засобами електронних технологій. При створенні художнього образу інтерактивного ігрового простору дитячих майданчиків слід зазначити ряд якісних змін і перетворень пластичної організації сучасного ігрового середовища шляхом ефективного використання наступних прийомів:

- *прийом формування «екологічного середовища»* заснований на використанні ряду засобів, що застосовуються також в архітектурно-будівельній екології, з урахуванням кліматичних особливостей регіону. А саме: передбачає активне використання засобів формування локальних екосистем: 1) активне включення форм живої природи; 2) використання «зелених» покриттів; 3) застосування відповідних архітектурних деталей: захисних козирків, ґрат, світлопроникних поверхонь, огорожувальних конструкцій;

- *прийом багат шарової інформативності.* У дизайні ігрового простору дитячих майданчиків велике значення має пластика їх вирішення, а також використання сукупності пластичних, фактурних і колірних характеристик як форми спеціалізованого обладнання, так і поверхні ігрового простору, масштабне варіювання елементів, відповідних різним віковим категоріям дітей;

- прийом ретельного опрацювання деталей і фактур елементів ігрового об'єкту, що знаходяться в полі зорової і тактильної доступності. Вивчення тактильного матеріалу на поверхні ігрового обладнання сприяє залученню дитячої уваги, прояву зацікавлення;

- прийом колірною і світлового зонування – реалізується із застосуванням кольорового і тонованого скла, металу, барвників, а також освітлювальних систем.

Високотехнологічна система, як правило, складається з трьох базових компонентів: 1) комп'ютер-сервер з жердиною зроблений для запуску гри, має стільниковий модем, що дозволяє дитині контролювати і проводити діагностичні перевірки на комп'ютері; 2) ігрова станція-контролер, де діти можуть перемикає ігри або вибирати варіанти гри на світлодіодному екрані; 3) серія світлодіодних конструктивних вузлів, обладнаних для відтворення освітлення і звуку, з центральною кнопкою для гравців.

Серед найкращих високотехнологічних інтерактивних систем на сьогодні слід визначити такі:

- Tholos systems (Рис.А.2.2.1.). Основна ідея полягає в можливості стимулювання індивідуального контакту між людьми різних культур, пов'язуючи їх в різних найбільших містах світу один з одним, за допомогою віртуального спілкування і взаємодії. Система, яка дозволяє дітям входити в футуристичний аудіо-візуальний термінал і спілкуватися в прямому ефірі з іншою людиною в розмірі інтерактивного екрану. Крім того обладнання можна використовувати для показу улюблених дитячих фільмів та мультфільмів, а також для віртуальних турів по інших країнах та історичних пам'ятках;

- SmartUS system (Рис.А.2.2.2.). Концепція обладнання SmartUs створює і будує інтерактивну інфраструктуру ігрового майданчика для дітей всіх вікових груп і дорослих. Воно також підходить для інвалідів та людей похилого віку. Обладнання пропонує різні види ігор, активності і навчальні програми. Програмне забезпечення (через блок iStation) пропонує сценарії та

ігри, які можна використовувати на дитячому майданчику. Результати (зароблені бали), отримані в ході гри, можна завантажити в систему через iPosts і переглянути пізніше в мережі з батьками або самими дітьми. Концепція має необмежені можливості для розвитку дітей, поєднуючи активний відпочинок зі змогою продовження гри онлайн з іншими гравцями, утворюючи SmartUs-групи за інтересами. SmartUs обладнання дитячого майданчика сприяє заохоченню навчання, мотивуючи людей будь-якого віку, сприяє розвитку рухових, соціальних і пізнавальних навичок за допомогою застосування інформаційних технологій;

- i.play system (Рис.А.2.2.3.): ця система інтерактивного обладнання являє собою збільшену версію портативних ігор. Система i.play розроблена для заохочення дітей до ведення активних тренувань на свіжому повітрі. Діти можуть визначити рівень складності вправ і вивчити вплив фізичних вправ та дієти на їх здоров'я і фізичну підготовку. Система i.play заряджається повністю від сонячних батарей, сприяючи створенню екологічно орієнтованих ігрових просторів;

- портативний Pixel-майданчик (Рис.А.2.2.4.): такий вид майданчика відрізняється своєю портативністю, що зрозуміло з його назви. По суті, він являє собою невелике переносне обладнання типу проектора, яке кріпиться до стелі або стіни, а зображення з нього проектується на підлогу чи тротуар. Обладнання реагує на рухи людини, оживляючи при цьому зображення, яке, в свою чергу, вступає у взаємодію (інтерацію) зі своїм відвідувачем, відповідаючи йому грою;

- Solar Shade (з англ. – сонячна тінь) (Рис.А.2.2.5.): інноваційні технології сприяють формуванню можливостей для інтеграції технологій забезпечення сонячної енергії у формі спеціалізованого обладнання для дитячих майданчиків, які створюють, крім енергії і тінь. Незважаючи на те, що це обладнання не ігрове, вважаємо доречним розглянути його в контексті інноваційних розробок, які використовуються в сучасному дизайні дитячих ігрових просторів. Устаткування Solar Shade від австралійського дизайнера

Буро Норса виховує у школярів первинні знання про отримання енергії від сонця, забезпечуючи також тінь на ігрових майданчиках. Навіс спеціалізованого обладнання може повертатися, щоб отримати найбільш ефективну орієнтацію по відношенню до сонця протягом дня. Світлодіодні LED-дисплеї контролюють генерування сонячної енергії і градус пристроїв повороту обладнання для створення тіні на майданчику. Структура обертається протягом навчального дня, маркування по всьому діаметру основи конструкції вказує кращий час і певний напрям для створення тіні вранці і вдень. Велика рукоятка стержня конструкції дозволяє плавно виконувати регулювання як дітьми, так і дорослими. У нижній частині конструкції є динамічна система візуального зворотного зв'язку для миттєвого відображення кількості енергії. Правильна сонячна орієнтація буде генерувати позитивний візуальний знак, який світиться зеленим кольором, неправильна орієнтація використання тіні вкаже на низьку кількість струмоприймачів, тобто світлодіод засвітиться червоним.

Організація комфортного середовища – одне з головних завдань дизайнера і архітектора. Якщо середовище розраховано на дітей, різних за рівнем розвитку, віком, вимогами до душевного комфорту, воно має бути різноманітним і мати якості, які б відповідали потребам кожної дитини. В умовах сучасного толерантного суспільства в дизайні дитячих ігрових просторів актуалізується ще один напрямок, що сформувався у відповідь на вимогу до врахування потреб всіх категорій дітей, в тому числі дітей-аутистів та дітей з обмеженими можливостями.

Дизайн дитячих майданчиків для задоволення потреб дітей-аутистів, передбачає формування ігрового простору таким чином, щоб забезпечити їм можливість спілкування зі здоровими дітьми з самого раннього віку, незважаючи на різні обмеження, пов'язані зі здоров'ям. Таким чином, створюється можливість набуття впевненості, знайомства з новими людьми. Згідно зі світовою статистикою, кількість дітей з розладами аутистичного спектру зростає з року в рік. Так, на 2012 рік у кожної 110-ї дитини (на 10000

обстежених дітей) зафіксовані симптоми аутизму. Не дивно, що при такій статистиці актуальні дослідження зі створення комфортного простору для дітей з розладами аутистичного спектру. Асоціація батьків дітей з психомовними порушеннями зазначає: «Власне, аутизм проявляється у вигляді відгородженості від інших людей і від світу в цілому. Він виникає через особливу вразливість та невміння цих дітей здійснювати контакт»; «... аутична дитина прагне бути "поруч" з іншими, а не "разом" з іншими». «... Тому, аутичні діти прагнуть зберегти оточення незмінним, а значить передбачуваним, стійким світ навколо себе» [123]. З наведених цитат випливає висновок, що для дітей з розладами аутистичного спектру для відчуття внутрішньої стабільності особливо важливий психоемоційний комфорт в навколишньому середовищі.

Гарним прикладом виконання відповідних вимог є дитячий майданчик при шафер центрі (Owings Mills, Мериленд, США) для аутичних дітей у віці від 2 до 8 років. Дитячий майданчик, призначений для допомоги дітям із соціальною взаємодією та моторними навичками, має кілька гойдалок з шин, доріжок, колод, групову карусель. Ігрове обладнання аналогічно тому, що використовується на звичайних дитячих майданчиках, але воно має сенсорні елементи, такі як слайд з роликами, які будуть корисні для дітей, що страждають від захворювання на аутизм (Рис.А.2.2.6.). Рух гойдалки з шин може відволікти дітей від летаргічних настроїв або допомогти успокоїти їх і позбутися надлишкової енергії. Коли гойдалки рухаються вперед і назад як маятник або настінні годинники, рух може бути заспокійливим; коли вони обертаються наче дзиґа, рух може пробудити дітей. Крім того, діти, що хворіють на аутизм, мають навчатися реагувати на різні текстури та рухи, а також за допомогою певних вправ розвивати свої рухові навички. Все це допоможе визначити, в якому просторі вони знаходяться [151, с. 55].

Ігрові майданчики можуть бути для дитини-аутиста наче зони бойових дій, де людно і надто гамірно. Для такої дитини, з розладами аутистичного спектру, це може бути приводом для нервового зриву. Дизайн-концепція

створення майданчика для таких дітей передбачає формування зони усамітнення для зняття психологічної напруги, а також інші аспекти, які носять терапевтичний характер.

Виробник ландшафтно-ігрової структури – Inc (Делано, штат Міннесота), займаючись розробкою обладнання для дітей-інвалідів, виявив, що більш високий рівень включення дитини в гру передбачає наявність нових сенсорних вражень типу спектаклю для дітей з розвитком всіх видів здібностей, і, зокрема, дітей з аутизмом і сенсорними розладами. За результатами спостереження виробника, це нововведення може призвести до створення нового покоління ігрових майданчиків для дітей з різними фізичними та психологічними відхиленнями. Виходячи зі свого досвіду роботи (початок розробок – 1971 р.), виробник ігрової структури Inc запустив п'ять нових ігрових об'єктів, призначених для отримання дітьми тактильного, пропріоцептивного, вестибулярного, зорового і слухового досвіду. Пропріоцепції (з лат. – *proprius*, що означає «своїх»), по суті, це зворотний зв'язок від рухів тіла до мозку, що дозволяє тілу вносити корективи в поведінці дитини.

Пріоритетним завданням на сьогоднішній день є необхідність врахування проблем дітей з психічними та опорно-рухливими порушеннями. Таким чином, існує необхідність комплексного професійного підходу, який включає соціальні та емоційні завдання, сенсорну інтеграцію, врахування всіх рівнів фізичних та психічних проблем, а також формування пізнавальної простоти для дітей різної вікової категорії та можливостей для їх відкриттів та досліджень. Комплексні ігрові майданчики є ефективними, коли створення дизайну ігрових просторів засноване на професійній діяльності, яка формується на доказовій базі досліджень і проектуванні.

Як показав аналіз досліджень, дизайн дитячих ігрових майданчиків може носити терапевтичний характер. Організовані, відповідно до вимог медичних працівників, які працюють з дітьми з обмеженими можливостями, вони сприяють підтримці відповідного рівня фізичної адаптації, розвитку

творчих здібностей під час гри та допомоги дітям при координації своїх рухів. Виходячи з вищесказаного, слід зазначити основні шість принципів організації ігрового простору дитячих майданчиків для дітей-аутистів та дітей з обмеженими фізичними можливостями:

- *принцип гармонічності* передбачає вирішення загальної композиції ігрового простору та спеціалізованого обладнання з урахуванням комфортного їх використання для всіх дітей;

- *принцип ергономічності* полягає в тому, що дизайн спеціалізованого обладнання передбачає використання його всіма дітьми без перешкод;

- *принцип сумісності* передбачає створення простих і зрозумілих на інтуїтивному рівні інтерактивних елементів ігрового об'єкту;

- *принцип візуальної інформативності* полягає в тому, що ігровий простір та спеціалізоване обладнання мають бути розроблені з помітною для всіх дітей візуальною інформацією для вільної орієнтації в ньому;

- *принцип управління командною роботою*: дизайн ігрового простору та спеціалізованого обладнання має бути розроблений таким чином, щоб діти були терпимі до будь-якої помилки один одного при наявності суперечливої ігрової ситуації;

- *принцип адаптації* передбачає дизайн-організацію спеціалізованого обладнання з урахуванням необхідних заходів для виконання норм пересувань з низьким коефіцієнтом фізичних зусиль [151, с. 56].

Комплекс зазначених принципів організації ігрового простору дитячих майданчиків сприяє формуванню у дитини сильних особистісних якостей, вільної участі в грі, прийняття абсолютно самостійних рішень і в рівній мірі з усіма друзями і близькими. Акцент, при цьому, робиться не на допомозі дитині з інвалідністю для його можливості якось пристосуватися до сприйняття навколишнього ігрового середовища, а, скоріше, на формування ігрового простору для задоволення потреб і здібностей самої дитини. Крім цього, ігрові об'єкти, сформовані відповідно до позначених вимог, сприяють заохоченню у дітей почуття рівності можливостей для створення ігрової

ситуації, повноцінної участі в грі, незалежності, а також сприяють вестибулярній сенсорній стимуляції (виробленню почуття рівноваги). Слід також зазначити, що діти відчують зміни текстур обладнання і температури через їх дотик і дослідження ігрового об'єкта. Будівництво для дітей снігових скульптур, борсання їх в грязі або в траві, в даному випадку, забезпечують їм відмінні можливості для формування оцінки природного світу через дотик.

На основі зібраного матеріалу можна простежити, що існують певні вимоги для більш комфортного використання гравального обладнання дітьми-аутистами, які дещо відмінні від вимог у вирішенні дизайну ігрових об'єктів для дітей з обмеженими фізичними можливостями. Серед них можна назвати наступні:

- формування замкнутого простору дитячого майданчика, таким чином, щоб був тільки один вхід і один вихід;
- наявність широкого вільного простору навколо ігрового обладнання. Це дозволяє дитині-аутисту зрозуміти графік безпечного пересування по дитячому майданчику;
- наявність ігрових зон з тихими іграми, які дитина-аутист дійсно любить, наприклад: гра з піском, водні ігри, музичний спектакль з інструментами, творчі ігри із заданою тематикою гравального обладнання;
- наявність ігрових зон для рухливих ігор;
- наявність відокремлених місць ігрового простору для розслаблення дитини;
- формування ігрового простору з округлими або радіусними конструкціями спеціалізованого обладнання для забезпечення безпеки;
- використовувати в дизайні дитячих майданчиків для дітей-аутистів лінії візування, тобто ігрові зони мають бути розділені мотузками, як для альпіністів, що забезпечує огляд майданчика без будь-яких перешкод;
- створення невисоких по відношенню до дитини-аутисту елементів обладнання в ігрових зонах, адже це забезпечує видимість всього ігрового простору;

- наявність озеленення для формування психологічно безтурботної атмосфери для дитини;

- використання у вирішенні дизайну дитячих ігрових майданчиків для дітей-аутистів стриманою колірною гамою;

- використання сенсорних дисплеїв в дизайні спеціалізованого ігрового обладнання, які сприяють збільшенню різної інформації, спрямованої на формування позитивного психоемоційного стану дитини [151, с. 56–57].

Таким чином, якщо при проектуванні ігрового середовища для дітей, які гостро відчують навколишній світ, враховувати всі запропоновані вище принципи і правила, то, можливо, інтеграція дітей-аутистів в соціальне середовище і інші особисті корекційні процеси матимуть більше шансів на успіх. Кожна особлива дитина має відчувати себе комфортно в середовищі, де вона змушена перебувати, і має бути захищена від різного роду небезпек.

Отже, при створенні дизайну просторів дитячих ігрових майданчиків для дітей з різними обмеженнями за здоров'ям, вирішуються наступні важливі завдання:

- врахування дефіциту уваги;
- врахування психологічного розладу;
- врахування розвитку координації;
- врахування складнощів в ознайомленні зі специфікою нового ігрового обладнання;

- врахування стану погіршення пам'яті;

- врахування фізичних недоліків;

- врахування особливостей соціальної взаємодії;

- врахування сенсорної інтеграції в технологіях ігрового обладнання.

В умовах сучасного дизайну при створенні ігрового простору дитячих майданчиків враховуються Закони про інвалідів [115], які припускають: необхідність комплексного підходу в дизайні ігрового простору; включення соціальних і емоційних складових; сенсорну інтеграцію, яка передбачає

вирішення фізичних і психологічних проблем, пізнавальну простоту і можливостей для відкриттів і досліджень.

Серед кращих зразків спеціалізованого ігрового обладнання для дітей з обмеженими можливостями слід назвати такі:

- Omni Spinner (Рис.А.2.2.7.) передбачає можливість різних дій з легким доступом для дітей всіх здібностей і їх безпечного катання. Дане обладнання пропонує рішення вестибулярної сенсорної стимуляції (почуття рівноваги) і соціальну інтерактивну гру.

- Інтерактивне обладнання Neos (Рис.А.2.2.8.), яке побудовано на концепції відеоігри в системі ігрового обладнання для сумісної активності. Діти мають натискати на миготливі вогні, щоб заробляти бали, оскільки гра передбачає елементи конкуренції.

- Адаптивне ігрове обладнання MaxPlayFit (Рис.А.2.2.9.): дизайн даного обладнання має багато елементів для розвитку мобільності дітей з обмеженими можливостями, широкий спектр доступних ігрових компонентів.

Потреба у всебічному розвитку дітей зумовлює наявність різноманітних занять та ігор в тематичних зонах дитячих майданчиків. Аналіз функціонально-планувальної структури ігрового простору дитячих майданчиків демонструє їх присутність в кожному груповому осередку. Крім цього, композиційне рішення простору дитячого майданчика набуває функціональну достатність змісту широкого асортименту ігрового обладнання для дітей різних вікових груп, розрахованого, в тому числі, і на дітей-інвалідів. Дизайн ігрового простору передбачає повну комплектацію тематичних зон в груповому осередку, що спрямовано на створення максимально комфортної ігрової ситуації для дітей-інвалідів.

Закцентуємо увагу на тому, що серед сучасних тенденцій в дизайні дитячих ігрових майданчиків особливе місце займають майданчики спортивної спрямованості. Впровадження сучасних технологій, методик і програм на сучасному рівні дизайну зумовили перегляд функціонального

навантаження ігрового обладнання дитячих майданчиків, логічних виховних зв'язків, освоєння спортивних завдань і підвищення естетичних параметрів дитячого ігрового дизайн-середовища. Під естетичною оцінкою ігрового простору сучасного дитячого майданчика мається на увазі зріст критеріїв якості інформаційного поля в рамках розвитку його як системи елементів, які відповідають сучасним візуальним потребам дітей, сприяють гармонійному розвитку, підтримують їх стан творчої та спортивної активності. У зв'язку з цим слід зазначити найбільш важливі досягнення у формуванні дизайну дитячих майданчиків спортивної спрямованості.

Фітнес-програми. Напрямок фітнес-програм в дизайні ігрового обладнання підвищує мотивацію до занять фізичною культурою, користується популярністю у підлітків 10–16 років, сприяє виконанню вправ оздоровчої спрямованості: ритмічної гімнастики, аеробіки, танцювальних елементів. Використання спеціалізованого обладнання в дизайні ігрового простору для занять з елементами фітнесу благотворно впливає на фізичне і психо-емоційний стан дітей, має комплексний вплив на весь організм, зміцнює м'язи, сприяє підвищенню еластичності зв'язок і сухожилля, веде до підвищення рівня розвитку аеробних можливостей, координації рухів, сприяє підвищенню рівня фізичної підготовленості, підвищує обмін речовин, має профілактичну дію від захворювань серцево-судинної системи і опорно-рухового апарату, корекції постави.

Прикладом якісного вирішення дизайну дитячого фітнес-майданчика є застосування ігрового обладнання «Attivo» (Рис.А.2.2.10.) з конструкціями для активного проведення часу, які спеціалізуються на тренуванні всього організму. Безліч веселих ігор, які пропонуються в серії «Attivo» в самих різних областях, відмінно підходять для поліпшення спритності і координації руху дітей. Майданчик включає в себе сходження, корисне для верхньої частини тіла, скейтборд-площини для балансу і роботи основних м'язів, ігрові «тренажери» для нижньої частини тіла, і, нарешті, невеликі ворота, щоб мати можливість грати в ігри з обох сторін майданчика. Устаткування

нагадує традиційні гойдалки, однак структура його безперервно рухається і повертається в усіх напрямках, тим самим забезпечуючи дітям повноцінне тренування.

Майданчики з елементами для занять альпінізмом. Цікавою ідеєю спеціалізованого спортивного обладнання дитячих майданчиків є сітки для лазіння (Berliner Seilfabrik, лінія Берлінера). Всі елементи припускають скелелазіння, розмахування, балансування, при цьому зростає почуття спритності, досягнення мети в грайливому середовищі дитячого майданчика.

Місячний Burst, ще одна версія спеціального спортивного обладнання, сприяє збільшенню міцності верхньої частини тіла, розвиває координацію і рівновагу (Рис.А.2.2.11.). Вікова категорія – від 5 до 12 років. Особливості обладнання: 1) система натягу простого доступу; 2) загорнуті в поліестер армовані альпіністські канати; 3) вміщує до восьми осіб; 4) кабель міцний до стирання; 5) колір стабільний, міцний і антивандальний.

Аналогічний шестикутний Spacenet також затребуваний в дизайні спортивних ігрових просторів (Рис.А.2.2.11.). COROCORD-мережі спеціалізованого обладнання побудовані з використанням унікальної мотузкою технології, яка поєднує в собі привабливий дизайн, відмінні тактильні відчуття, і ергономічні, що відповідають віку, параметри. Структура мотузки піднімається у вигляді піраміди в небо. Спортивний об'єкт є складною, динамічною ігровою структурою, яка підходить для дітей шкільного віку. Це відмінний спосіб розвитку сили верхньої частини тіла, балансу. Устаткування забезпечує почуття ризику і висоти, щоб схвилювати дітей під час перебування в межах висоти падіння. Крім цього, в дизайн-організації спортивних дитячих майданчиків присутні елементи стіни. Вони використовуються для імітації скелелазіння. Обладнання дозволяє дітям не тільки піднятися, а лазити з боку в бік. Це дозволяє їм грати на безпечній відстані від землі, але при цьому отримуючи досвід скелелазіння.

Паркур-майданчики (Рис.А.2.2.12.). Мета занять – потрапити з точки А в точку Б, а від В до А самим прямим і ефективним способом, так, наче діти

знаходяться в надзвичайній ситуації. На відміну від звичних аеробних майданчиків, тут представлено обладнання, спрямоване на розвиток мистецтва руху.

Майданчики для занять спелеологією (Рис.А.2.2.13.). Система обладнання дитячих майданчиків для занять спелеологією відтворює природні особливості простору печери. Утворені з модульних секцій елементи обладнання можуть бути взаємозамінними і, крім цього, здатні вирішити багато проблем, наприклад, зацікавити дітей до спорту або створити умови для їх підготовки до підземної розвідки.

Таким чином, нами виявлено три актуальні напрямки в дизайні дитячих ігрових майданчиків: орієнтація на створення інтерактивних майданчиків; майданчиків для дітей-аутистів і дітей з обмеженими можливостями; спортивних майданчиків, що стимулюють різноманітні спортивні заняття на свіжому повітрі. Також проаналізовано сучасне обладнання, яке використовується на таких майданчиках.

2.3. Сучасні підходи в проектуванні дитячих ігрових просторів в міському середовищі

Збільшення кількості вільного часу в житті сучасної людини, а також бурхливий розвиток науки і техніки задали новий вектор трансформації дозвілля в ХХІ столітті. Наявність великої ресурсної бази, що якісно змінилася і доповнилася за останні 20 років, а також попиту на безліч варіацій проведення вільного часу зумовили появу нової галузі, яка отримала назву індустрії дозвілля й отримала свій розвиток в умовах розростання мегаполісів. Тепер, коли дозвіллева діяльність перебуває в умовах жорсткої ринкової конкуренції, до неї висуваються більш високі вимоги: розширення спектру дозвіллевих занять, модернізація матеріально-технічної бази, удосконалення технічних засобів, а також виразність і видовищність, жодне з

яких неможливо виконати без залучення свіжих дизайнерських рішень. Це стосується й організації ігрового простору дитячих майданчиків.

В епоху високих технологій, знань, дозвілля і розваг особливу увагу слід приділити дитячим атракціям, які потребують перегляду підходів в проектуванні з урахуванням сучасної ресурсної бази. Адже якщо враховувати сучасні тенденції і застосовувати нові технології в дизайні дитячого ігрового середовища великих міст, дитина фактично з народження залучається до інформаційного суспільства з усіма його можливостями, стає повноцінним його суб'єктом і споживачем благ. Італійська вчена М. Монтесорі стверджувала, що в житті людини є тільки один період, призначений для формування розуму: вік від 0 до 6 років; і якщо проігнорувати цей факт і не створити найбільш сприятливі умови для дитини, розвиток не відбудеться [98, с. 7]. Відтак, якщо гра є однією з важливих передумов формування і розвитку фундаментальних знань, умінь, навичок і здібностей майбутньої дорослої людини, а розвиваючий потенціал ігрового простору відіграє особливу роль в рамках створення інформаційного поля для дитини, актуалізується проблема перегляду підходів до професійного рішення ігрових просторів дитячих майданчиків, де на сьогодні залишаються неврахованими сучасні досягнення людства і дизайнерські тенденції.

Отже, ми з'ясували, що однією з головних складових дитинства є гра, в процесі якої дитина розвивається фізично, творчо та інтелектуально. За допомогою гри діти познають світ, здобувають навички спілкування, зміцнюють себе фізично, розвивають спритність, мислення, увагу і уяву. А. С. Макаренко визначив роль гри в дитячому віці наступним чином: «Гра має важливе значення в житті дитини, має те саме значення, як у дорослого мають діяльність, робота, служба. Яка дитина в грі, такою багато в чому вона буде в роботі, коли виросте» [89, с. 38]. Тому так важливо приділяти увагу створенню максимально сприятливих умов для ігрової діяльності дитини.

Й. Хейзінга в своєму трактаті, присвяченому дослідженню всеосяжної сутності феномена гри, виділяє шість основних її ознак. По-перше, будь-яка

гра є вільною діяльністю, якій віддаються у «вільний час», тобто гра не є життєвою необхідністю, і ніщо не примушує людину грати, крім її власного бажання. По-друге, гра є виходом з «буденного» або «справжнього» життя у перехідну сферу діяльності з її власним устремлінням – відпочити, відключитися від реальності. Таким чином, гра припиняє процес безпосереднього задоволення потреб, вона знаходиться поза цим процесом. По-третє, гра відокремлюється від повсякденного життя місцем і тривалістю. Гра починається і у певний момент закінчується, вона протікає в заздалегідь визначеному ігровому просторі, в матеріальному чи вигаданому, в навмисному або само собою зрозумілому. Будь то футбольне поле або гральний стіл, по формі і функції це ігрові простори, відособлена територія, де мають силу свої особливі правила. Звідси впливає четверта ознака гри – вона встановлює порядок. Наступною важливою ознакою гри Хейзінга визначив напруження. Гра є боротьбою з перешкодами, змаганням із суперником, що надає їй інтерес, азарт і емоційність. І шоста ознака – це об'єднання гравців в певні групи, співдружності. Часто ігрова спільнота має схильність зберігати свій постійний склад і після того, як гра вже закінчилася [141, с. 26–30].

Беручи до уваги одну з основних ознак, яка полягає в тому, що кожна гра має свою відособлену територію, актуалізується питання її просторового рішення, особливо це стосується дитячих ігрових майданчиків, де, як вище вже зазначалося, підвищення соціальних вимог, удосконалення виховного процесу і динаміка розвитку науково-технічних розробок на сьогодні залишаються неврахованими.

В першому розділі ми з'ясували, що актуальність питання про роль середовища в процесі розвитку дитини офіційно обговорюється вже з 1927 року на першому педагогічному з'їзді, в ході якого було зроблено висновки про те, що середовище визначає розвиток дитини, використовуючи при цьому лише її природні задатки [217, с. 109]. Відтак, в першу чергу, удосконалення дизайн-організації ігрового простору співвідноситься з

потребами особистості дитини, що розвивається. Полягають ці потреби у наявності особливого функціонального комфорту, який забезпечує оптимальний стан дитини в процесі її активної життєдіяльності. Цей стан проявляє себе у вигляді позитивних емоційних реакцій і, як критерій адекватності запропонованого дитині дизайнерського оточення, її психофізіологічних, функціональних і індивідуально-особистісних можливостей.

Ігрові простори дитячих майданчиків пройшли довгий шлях розвитку з тих самих перших днів, коли вони представляли собою, переважно, стандартно-примітивні сталеві конструкції і небезпечні гойдалки для самих маленьких дітей. Перші ігрові майданчики, як безпечні місця для дитячих ігор, були сформовані у 1900-х роках. Вони були заповнені низками гойдалок, металевих гірок, які імітували тренування альпініста. Цей період характеризувався функціональним підходом до рішення завдань ігрового простору. Крім цього, в період 50–60-х років минулого століття, коли художники, архітектори і ландшафтні дизайнери переглянули проблему рішення ігрового обладнання тільки з позиції його функціональності, запропонували також і естетичні, художні характеристики в рішення спеціалізованого обладнання. Тепер, в умовах сучасного дизайну, ми, як правило, маємо справу з дитячими ігровими майданчиками, які вражають дивовижним нестандартним авторським підходом, в якому тісно переплітаються творча уява дизайнерів, і техніко-технологічні винаходи ХХІ століття.

Дизайн ігрових дитячих майданчиків класифікується з урахуванням різних типів компонентів: за віковою ознакою – припускає використання різних видів ігрового та спортивно-ігрового обладнання в залежності від вікових психофізіологічних особливостей різних груп дітей. За утилітарно-функціональним призначенням – розділяє ігрові майданчики за видом ігрової діяльності, яка на них здійснюється: тематичні, рухливі, змагальні, статичні, малорухливі або мультифункціональні та інші. По компоновальній структурі

– розрізняють дитячі ігрові майданчики залежно від компоновально-композиційної схеми: чи є елементи майданчика окремими елементами, не пов'язаними з функціонально-образною цілістю або представляють собою єдиний комплекс, об'єднаний загальною тематикою, концепцією або образним підходом, логічністю функціонально-планового рішення. Згідно з конструкторсько-технологічним підходом визначається різноманітність конструкторсько-технологічної просторової організації елементів дитячого майданчика, взаємозв'язок конструктивних елементів між собою і архітектурно-компоновальними прийомами.

За аналогією з характером конструктивних зв'язків елементів в проектуванні меблів можна виділити: нерозбірні, розбірні, складні та трансформовані (рухливі) елементи дитячих майданчиків. Все перелічене вище стосується типових стандартизованих дитячих майданчиків сучасного міста. В останній час можна виділити ще один вид поділу: за концептуально-образним та тематичним підходом – визначаються наявністю або відсутністю явно вираженого єдиного для всього дитячого майданчику художньо-тематичного образу або концепції.

Головною особливістю сучасних дитячих ігрових майданчиків є їх багатофункціональність, що передбачає розмаїття розваг, які дитина зможе знайти для себе, а також виокремлення специфічних зон (за віковими групами і типами ігор). Слід зазначити, що існує безліч форм комбінацій гри, які представляють цінність для різних типів фізичного та інтелектуального розвитку. Варіації в рішенні дизайну ігрового обладнання на відкритому просторі і створення необхідних можливостей для гри – основні умови, які вкрай важливі для розвитку здорових творчих особистостей.

Відкритий ігровий простір має низку переваг для всебічного розвитку дітей, і виконує наступні необхідні функції:

- формування можливості проведення різних типів гри, в тому числі тих, що виконують одразу кілька функцій: моторного розвитку, навичок будівництва, соціально-драматичної, і гри з певними правилами;

- забезпечення дітям генерування безлічі ідей, що сприяє розвитку інтерпретації і уяви;
- створення умов з'єднання з природою і розвитку відносин з навколишнім світом, що сприяє формуванню об'єктів на основі тематичної і будівельної ігор;
- здійснення ігри на відкритому дитячому майданчику сприяє розвитку любові і поваги до навколишнього середовища;
- створення умов для соціального розвитку дитини;
- забезпечення деякої свободи від меж і правил гри, а також можливості для дивергентного мислення дитини [201].

Крім того, в умовах сучасного дизайну при підвищенні естетичних характеристик в рішенні дитячих ігрових майданчиків (як спеціалізованого обладнання, так і загальної композиції ігрового простору) слід враховувати наступні важливі аспекти їх створення: екологічний, функціональний, гігієнічний, психофізіологічний.

Для рішення екологічних питань у формуванні ігрового простору, на сьогодні використовуються такі засоби екологічного захисту, як: активне залучення елементів «живих» огорож, насаджень; застосування «зеленої» покрівлі в дизайні дитячих майданчиків тощо.

Якісні функціональні перетворення території дитячих майданчиків в умовах сучасного дизайну формуються завдяки наступним факторам: збільшення простору прогулянкових зон; якісний підбір різних видів покриттів ігрових майданчиків, спортивної зони, тротуарів; використання різних фактур покриттів, а також їх кольорових і геометричних поєднань; використання різних варіантів матеріалів покриття (тротуарної плитки, бруківки, еластичних покриттів, піску, гравію).

Гігієнічні вимоги у створенні дизайну дитячих майданчиків задовольняються на рівні вдосконалення мікрокліматичних параметрів ігрового середовища шляхом використання засобів захисту від опадів. До них відносяться: навіси, козирки, екрани, сітки, розсіюючі решітки.

Психофізіологічні вимоги до формування професійного ігрового простору виключають можливість виникнення надзвичайних ситуацій. В цих цілях, як правило, дизайнери передбачають: оснащення безпечних кордонів огорожувальними конструкціями, насадженнями, квітниками; розміщення засобів навігації; зміна видів покриття; зміна кольору і фактур покриття; використання комбінованих систем освітлення.

Як вже зазначалося вище, з метою всебічного розвитку особистості дитини, в рішенні дизайну ігрового простору дитячих майданчиків задіється велика кількість комбінацій гри, а з метою привернення інтересу дитини до гри, створюється безліч різних її форм. Виходячи з такого розмаїття, слід означити основні сучасні підходи в проектуванні дитячих ігрових майданчиків (Табл.Б.2.3.1.).

Функціонально-прагматичний підхід, в основі якого лежать традиційно-стандартні принципи проектування, зорієнтовані на реалізацію тієї чи іншої функції. Функціонально-прагматичний підхід спирається не просто на розуміння потреби як сукупності функцій, які необхідно виконувати для її задоволення, але й на необхідності конкретної практичної користі, отриманої в результаті споживачем (проведення вільного часу, заняття спортом і т. ін.). Зазвичай, в рамках цього підходу проектуються типові дитячі ігрові майданчики, які здебільшого вирішують завдання фізичного розвитку і рухових навичок дітей 5–12 років. Такі ігрові простори забезпечені сталевими або пластиковими конструкціями (гойдалками, гірками, стінками для альпіністів). Перевагою таких майданчиків є їх економічність, відповідність вимогам безпеки, екологічності і ергономічності, а також яскравість колористичного рішення.

Окрім типових дитячих ігрових майданчиків з базовою комплектацією фізично-розвиваючого обладнання, в рамках даного підходу також проектуються спеціалізовані спортивні майданчики: призначені для одного виду гри (футбол, баскетбол, гандбол, альпінізм, паркур та ін.) і декількох ігор (фітнес-майданчики, тренажерні майданчики).

Функціонально-прагматичний підхід був першим у проектуванні дитячих ігрових майданчиків і є основоположним. В рамках цього підходу слід виділити окремий вид дитячих ігрових майданчиків, які сьогодні отримали статус «ретро». Це ті ігрові майданчики, які були спроектовані у 1960–1990-х роках ХХ століття, і збереглися у первісному вигляді в сучасних міських забудовах. Їх вже не встановлюють в наші часи, оскільки матеріал, з якого вироблені такі майданчики, є небезпечними для дітей. Проблема безпеки стала основною причиною, яка призвела до поступової відмови від цих однозначно скульптурних ігрових об'єктів. Сьогодні в деяких юрисдикціях зацікавлені в охороні ретро-майданчиків громадяни об'єднуються, щоб відреставрувати подібні ігрові зони і зберегти в якості історичної спадщини [201, с. 108].

Креативно-нарративний – це новий підхід в проектуванні дитячих ігрових майданчиків. Він базується на яскравих, оригінальних образах і історіях, які лежать в основі візуальної концепції майданчику, прив'язаних до різних ігрових сценаріїв. Таким чином, особливе місце в креативно-нарративному підході посідає авторська ідея. Даний підхід на сьогодні є більш популярним в європейській практиці. Такі дитячі майданчики розробляються групою професіоналів з урахуванням всіх сучасних вимог до розвитку ігрового простору. Вони зорієнтовані на залучення великих територій середовищного простору. Крім цього, відповідають естетичним потребам розвитку дітей від 3 до 16 років. Як правило, вони більші за розмірами, більш відкриті і сприяють розкриттю більш широкого спектру діяльності дітей.

Яскравим прикладом креативно-нарративного дитячого ігрового майданчику є сумісний проект архітектора Р. Рив'єри, художника М. Мартіна і дизайнера С. Лобеля «Тіло Гуллівера» в Іспанії (Рис.А.2.3.1.). Ігровий майданчик виконаний за мотивами роману Дж. Свіфта, і являє собою фігуру викинутого на берег Ліліпутії Лемюеля Гуллівера, тіло якого поділено на гірки, сходинки, канати, пандуси, драбинки, гойдалки, пагорби і печери. При цьому масштаб обладнання витриманий таким чином, що відвідувачі

виглядають як ліліпути. Отже, дитина, потрапляючи на цей ігровий майданчик, несвідомо наділяється роллю ліліпута, який досліджує тіло велетня, і таким чином проживає сюжет книги [149].

Відзначимо, що в межах креативно-нарративного підходу окрім яскравих тематичних дизайнерських майданчиків, що пропонують дитині задану тематику, проектуються також майданчики, які передбачають самостійне створення дитиною свого ігрового середовища. Завдання дизайнерів в такому випадку зводиться до того, щоб створити місце, яке натякає дитині на якийсь сценарій, наприклад, будівництво колиби або фортеці. Це творчі і пригодницькі дитячі ігрові майданчики. Вони були вперше спроектовані в Данії після Другої світової війни, коли ландшафтний архітектор Соренсон (C. Th. Sorenson) простежив, що дітям 5–16 років більше подобається грати з підручними матеріалами на будівельних майданчиках, ніж на готових ігрових. Не завжди такі майданчики відповідають естетичним вимогам, не завжди вписуються в міський ландшафт, проте вони мають великий потенціал у розвитку креативності, комунікабельності і згуртованості у дітей, сприяють удосконаленню особистості дитини [149].

Техніко-технологічний підхід, коли в основу проекту дитячого ігрового майданчика закладено використання сучасного, іноді складного і специфічного, технічного обладнання, техніки і новітніх технологій. Це інноваційний підхід в дизайні, який, в силу своєї високої вартості, наразі мало використовується. Ігрові майданчики, спроектовані на основі техніко-технологічного підходу, пропонують своїм відвідувачам нестандартні ігрові ситуації, поєднання різних варіацій і складнощів гри, невластиве іншим дитячим ігровим майданчикам цифрове та інтерактивне обладнання.

Першим у світі відкритим цифровим майданчиком є Cyberport Digi Playground у Гонконзі, побудований на інноваційній концепції гри, розрахованої на залучення, стимулювання і комфортне проведення часу дітей різного віку. Передусім, тут використовується спеціалізоване обладнання SmartUs Basic, яке забезпечує полегшення викладання і навчання. Крім того,

Through iStation – центральний обчислювальний блок, який пропонує широкий спектр спортивних ігор, турнірів, Інтернет-ігор і всілякі можливості для навчання, що активізують рухові навички, контроль різних м'язів рук, очей, координаційні і комунікаційні здібності, пам'ять, розвивають математичні здібності. Концепція розробки сенсорних дитячих майданчиків полягає у формуванні захоплюючого, інноваційного, мультисенсорного, оздоровчого ігрового простору. Такі майданчики поєднують в собі фізичну гру з електронним зображенням і звуком [201, с. 108].

Цікавим є також приклад майданчика з використанням інтерактивного ігрового обладнання Sona. Це сучасне ігрове обладнання з кількома рівнями музикальних рухливих ігор для команд дітей і підлітків, з можливістю влаштувати змагання, адже ця ігрова система запам'ятовує і систематизує результати. Одна з запропонованих цим дитячим майданчиком гра – «Завмри!». Згідно її правил гравці рухаються під музику, здійснюючи танцювальні рухи. Тільки-но музика зупиняється, гравці мають завмерти на місці. Якщо дитина продовжує рухатися, камера фіксує рух і пропонує їй залишити майданчик. Так продовжується до тих пір, доки не залишиться один гравець, який оголошується переможцем [201, с. 108].

Визначивши основні підходи в проектуванні дитячих ігрових просторів, слід відзначити, що, сьогодні на практиці, як правило, використовується їх синтез. Так, використання креативно-нарративного підходу не виключає можливості використання функціонально-прагматичного або техніко-технологічного, просто в цьому випадку креативно-нарративний підхід буде превалюючим по відношенню до інших.

Висновки до другого розділу

1. Базуючись на аналізі існуючих світових дитячих ігрових майданчиків, нами було визначено основні методи, принципи і прийоми, які найчастіше застосовуються в дизайні досліджуваних об'єктів.

Так, аналізуючи методи дизайну дитячих ігрових просторів, ми розділили їх на методи формування всього ігрового простору і, окремо, методи формування ігрового обладнання. До першої групи ми віднесли методи: формуючого експерименту, сценарного моделювання (постановка проблемної ситуації), стилізації, – тобто ті, за допомогою яких втілюється концепція ігрового простору. Серед актуальних методів другої групи виділено редуцію та рециклінг, – ті, за допомогою яких втілюється функціональне навантаження ігрового простору. Визначено, що основні загальні принципи в організації дизайну ігрового простору дитячих майданчиків (принцип системності, принцип наукової обґрунтованості, принцип колегіальності, принцип гуманістичної спрямованості) доповнюються новими (принципом формування креативного навчально-виховного простору та принципами еко-дизайну). З'ясовано основні поширені прийоми дизайн-організації обладнання дитячих майданчиків.

2. На основі аналізу вимог сучасного суспільства до виховання зростаючого покоління, визначено актуальні напрямки дизайн-організації дитячих ігрових просторів, серед яких орієнтація на створення інтерактивних дитячих майданчиків, побудованих на основі інноваційних технологій; дитячих ігрових майданчиків для дітей з особливими потребами, а також спортивних майданчиків. Виокремлено прийоми дизайн-організації інтерактивних дитячих майданчиків (прийом функціональної універсальності і просторової варіативності, прийом вікової диференціації і регульованої автономності, а також прийоми формування «екологічного середовища», багат шарової інформативності, ретельного опрацювання деталей і фактур, прийом колірної і світлової зонувальності). Зазначено загальні принципи організації ігрового простору дитячих майданчиків для дітей-аутистів та дітей з обмеженими фізичними можливостями (принцип гармонічності, принцип ергономічності, принцип сумісності, принцип візуальної інформативності, принцип управління командною роботою, принцип адаптації). Охарактеризовано особливі вимоги для більш комфортного

використання грального обладнання дітьми-аутистами, які відмінні від вимог у вирішенні дизайну ігрових об'єктів для дітей з обмеженими фізичними можливостями.

3. Доведено, що значення професійного рішення дизайн-середовища ігрового простору для дитини безсумнівне. Грамотно організований ігровий простір має величезний вплив на розвиток особистості дитини: на його мотиваційну структуру, інтелектуальну, емоційну, тактильну сфери, а також на його фізичне і психічне здоров'я. Модернізації у сфері виховання і освіти, соціальні зміни, значимість освоєння зростаючого інформаційного потоку і техніко-технологічний прогрес зумовили становлення сучасних підходів у проектуванні дитячих ігрових майданчиків: **функціонально-прагматичного, креативно-нарративного і техніко-технологічного**. Майданчики, створені на основі / синтезі даних підходів, є продуктами нової цивілізації – цивілізації дозвілля, розваг, креативу, знань і інновацій, коли гостра потреба в масовому обхваті дітей послугами виховально-ігрового характеру визначена всезагальною інформатизацією суспільства, зростом освітнього і творчого потенціалу населення великих міст-мегаполісів.

Таким чином, реалізація сучасних підходів у проектуванні дитячих ігрових майданчиків не тільки створює додаткові можливості всебічного розвитку особистості дитини, формування її зацікавленості до гри на відкритому просторі, але й забезпечує включення дитини в інформаційне і креативне суспільство з його різноманітними інноваціями фактично з моменту народження, начебто виховуючи потенційного споживача і, в той самий час, майбутнього творця його благ.

РОЗДІЛ 3

ПЕРСПЕКТИВНІ ТЕНДЕНЦІЇ В ПРОЕКТУВАННІ ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ДИТЯЧИХ МАЙДАНЧИКІВ КНР В УМОВАХ РОЗВИТКУ МЕГАПОЛІСІВ

3.1. Дитяче ігрове середовище як частина нової міської інфраструктури мегаполісів Китаю

Щороку міське населення в світі збільшується приблизно на 60 млн. осіб. За даними ООН до 2050 року 7 з 10 людей будуть мешкати в міських районах. Велика частка цього зросту відбувається в країнах з низьким і середнім рівнем доходу. Азія є домом для половини міського населення світу і 66 зі 100 найбільш швидко зростаючих міських районів, 33 з яких знаходяться в одному тільки Китаї. Крім цього, постійно зростає відсоток дітей в загальному числі населення, тому світове співтовариство все більше уваги приділяє прогнозуванню майбутнього для сьогоденного покоління дітей [169]. Дослідники підкреслюють, що «пріоритети дітей повинні зберігатися в міському плануванні, намічено розвиток інфраструктури, надання послуг і більш широкі зусилля по скороченню масштабів убогості і нерівності» [169].

В останні роки велика увага розвитку і вихованню дітей приділяється саме урядовими структурами Китаю. Так, Державна Рада з контролю національних областей бідності опублікувала План розвитку дитини (2014–2020 роки) [38], в якому розглядаються можливі шляхи забезпечення здоров'я та безпеки малозабезпечених дітей. Також показовими є «Третя і четверта зведені доповіді про здійснення в Народній Республіці Китай "Конвенції про права дитини"» [135]. Дані джерела підтверджують актуальність та своєчасність вибраної теми дослідження.

Питання дитячих ігрових просторів в контексті розвитку території міста цікавить сьогодні багатьох дослідників. Серед них І. Біккінін,

Є. Уварова, О. Гур'єва, Н. Василенко, К. Гороховадацкая, Г. Осіченко, Ю. Бондарчук та інші. Авторами наводяться різні норми і правила створення дитячих майданчиків і майданчиків відпочинку дорослого населення в міській інфраструктурі.

Показовою стала дискусія на тему «Дитячий простір в міському середовищі», яка відбулася в травні 2016 року і була ініційована бюро UNK project, в практиці якого проектування дитячого простору займає не останнє місце. В процесі обговорення особлива увага приділялася прикладам оформлення дитячих ігрових зон у світовій практиці, на основі аналізу яких сформувалась уява про те, яким має бути місто, що зручне для дітей. Серед вдалих були названі парк Teardrop в Нью-Йорку, перевага якого в різноманітності сценаріїв активних ігор і розвитку дитини, та ігровий майданчик Interlace від компанії Carve в Сінгапурі. В межах обговорення також акцентувалася увага на тому, що світова практика пропонує рішення, націлені на залучення дітей до соціальних і фантазійних ігор, які створюють благодатне підґрунтя для розвитку мислення і активної «авторської» позиції [145].

Відзначимо, що ігрові дитячі майданчики історично не є характерним явищем для містобудування Китаю. Окремі дитячі елементи (прості гойдалки, пісочниці, ручні каруселі), які здебільшого розташувалися біля житлових будинків, за останні роки зазнали значних змін, перетворившись в ігровий дитячий простір з різноманітним функціональним наповненням.

Мегаполіси Китаю, які побудовані з самого початку таким чином, що в середині районів немає простору для відпочинку, виносять їх в спеціальну паркову зону. При цьому планувальні рішення паркових зон сьогодні включають не просто релаксаційні простори та природні заповідники, але й широкий спектр спеціалізованих платних послуг для відпочинку: парки атракціонів, гідропарки, прокатні пункти, готелі, що їх обслуговують, кафе та торгові точки, ігровий бізнес та інші складові даної галузі. На сучасному етапі дитячі ігрові майданчики також закладаються в плануванні мегаполісу

як частина його нової інфраструктури зі своїми композиційними закономірностями та особливостями дизайнерських рішень [145].

Для Китаю ця проблема стоїть сьогодні гостріше, ніж для багатьох країн світу. Як ми вже підкреслювали, дитячі майданчики не є традиційними елементами китайської міської забудови і фактично тільки в останнє десятиліття ця проблематика набула особливої актуальності. Історично такий елемент як ігрова зона для дітей в міських районах спільного мешкання не передбачалася, хоча імператорські палаци завжди були прикладом складних і гармонійних ландшафтних рішень [23, с. 196]. Відсутність таких зон пов'язана ще й з економічним фактором – кожен клаптик землі використовується під забудову, яка дає прибуток.

Сьогодні в проектуванні ігрового дитячого простору Китаю можна виділити три тенденції. Перша з них пов'язана з особливістю китайського містобудування з найдавніших часів, для якого характерною рисою є прямокутне планування з виділенням в центрі «головним містом», яке не просто місце проживання аристократії, але й простір залучення великих мас народу для спільного дійства, будь-то свято, скорбота по вмерлому імператору, публічна страта, або подання нових законів нового правителя («Внутрішнє місто», «Пурпурне місто», «Імператорське місто» в епоху династії Мін). Саме такий принцип застосовується в плануванні сучасних кварталів китайських мегаполісів: місто в місті, зовнішнє обмеження прямокутними стінами, внутрішній простір – місце накопичення жителів, багатофункціональна громадська рекреація. При цьому сама рекреація залишається не закріпленою за будь ким, стає місцем для короточасних, але важливих видів активності, таких як музика, ранкова гімнастика, фестивалі, інсталяції та інше. В цьому просторі жителів завжди чекає щось нове і несподіване.

Прямокутне планування з внутрішньорайонним центром стає характерною рисою і у проектуванні сучасного дитячого ігрового простору. З одного боку, воно створює безпеку та захист дітей таких «мікрорайонів» від

шкідливих зовнішніх впливів – транспорту, забруднень, десоціалізованих елементів. З іншого боку, таке рішення забезпечує дітям самостійний творчий, фізичний та інтелектуальний розвиток за рахунок функціонального, образно-обґрунтованого дизайнерського рішення.

При цьому, саме дизайнерське рішення може і має бути пластичним, таким, що перетікає, не має чітких кордонів, переходити в зони природного ландшафту, бути різнобічним за функцією і позитивно впливати на дітей, які в ньому перебувають, синергетично – за допомогою кольору, форми, звуку, освітлення, матеріалів покриття та природних об'єктів. Бігова доріжка, наприклад, може в різний час слугувати для ранкових пробігів дітей старше і підлітків, пообідді бути простором для гри в класики, шахи або стрибки, а у вечірній час з підсвічуванням працювати як сцена для глядачів, що відпочивають на пагорбах.

Створення внутрішньорайонного дитячого ігрового простору в Китаї на сьогодні є дуже важливим завданням, адже наявність умов для дитячого дозвілля звільняє час батьків, а також сприяє самостійному розвитку креативного зростаючого покоління. Такий простір гарно видно з вікон навколишніх будинків, він активізує творчу діяльність та загальний розвиток дітей. Крім того, багато мешканців мегаполісів, які живуть у багатоповерхових будинках, для відпочинку використовують внутрішні дворові простори. Це, в першу чергу, стосується людей старшого, похилого віку в силу їх обмежених можливостей пересування. Але не можна забувати й про актуальність проблеми для батьків, відпочиваючих з дітьми різних вікових груп.

Друга тенденція пов'язана зі створенням рекреаційних просторів, за ознаками схожих з Нью-Йоркським Хайнлайном, як, наприклад, великі паркові зони на півдні Китаю. У винесених у спеціальні райони зелених зонах не просто розбудовується комфортабельний організований простір для дитячих ігрових атракціонів, але й створюється ціла індустрія розваг із місцевим колоритом. Один з істотних недоліків такого рішення –

віддаленість самої паркової зони і висока вартість її відвідування. При цьому композиція, дизайнерське рішення будується на чіткому зонуванні, використанні рельєфу та місцевих природних особливостей, визначних пам'яток та нормативів.

Третя тенденція відбивається у появі багатофункціональних просторів суспільного використання у великих торговельних кварталах чи інших публічних містах, котрі облаштовуються на вже існуючих вулицях, набережних і т. ін. де ігрові зони для дітей стають обов'язковим елементом.

Для китайських архітекторів та дизайнерів одним із шляхів пошуку теми, образу дизайн-рішення ігрових зон стають етнічні, традиційні національні мотиви та елементи. До історичних цінностей, що є фундаментом сучасного дизайнерського формоутворення, відносяться традиційні мистецтва (такі як каліграфія, рисунок, кераміка, розпис шовку, національний живопис і т. ін.), карнавальні мотиви, китайська філософія та інші традиційні елементи, наприклад, альтанки, виконані за асоціацією з тарілочками жонглера на тонких паличках, або барабани буддійських монахів на дитячому майданчику. Але вони творчо переосмислюються в умовах техніко-технологічних змін XIX століття. Поява нових технологій, таких як Інтернет, розширює людські можливості, пов'язані з переміщенням в просторі, у свою чергу це змінює і саме сприйняття місця. Розвиток нових видів діяльності, таких як флешмоби, стріт-арт або паблік-арт у форматі перформансу, диктує і поява нових мобільних форм міських рекреацій. Такі заходи не вимагають створення спеціальних просторів, але дозволяють реалізовувати потребу городян, в тому числі і дітей, в активності, спонукаючи як заплановану, так і спонтанну комунікацію. Для цього прекрасно підходять як внутрішньорайонні рекреаційні простори, так і заміські. Спираючись на вищеперераховані елементи, сучасні китайські дизайнери вирішують завдання створення національного творчого середовища, що відповідає всім сучасним вимогам і носить виразний національний колорит. Оскільки для китайської культури притаманне

прагнення єдності з природою, особливу роль в облаштуванні дитячих ігрових зон має озеленення.

Не дивлячись на те, що в КНР поки що не має відповідних нормативних документів стосовно вимог до організації дитячих майданчиків, на відміну, наприклад, від України, сьогодні більшість універсальних для всіх країн санітарних норм, приймаються за основу проектування дитячих ігрових просторів і в Китаї [49 ; 50].

Перед китайськими дизайнерами та архітекторами на сучасному етапі все з більшою гостротою постає питання про необхідність переосмислення і перегляду ролі дизайну у формуванні умов комфортного перебування дітей в ігровому просторі, що їх оточує. По-перше, враховуючи, те, що на свідомість дитини впливає образне сприйняття та уявлення про цінності – історичні, національні, глобальні, які можуть стимулювати або гальмувати її розвиток, мотивувати її майбутню поведінку, перед ними стоїть завдання створення художнього образу за допомогою використання символів, арт-об'єктів, що мають змістовне навантаження в кожному конкретному ігровому просторі, але працюють на формування національної свідомості.

По-друге, – це врахування кліматичних умов обраного регіону, коли ігрові простори використовуються тільки в літній час року. Для китайських мегаполісів – це велика проблема, адже смог все частіше не дає можливість проводити вільний час на вулиці. В ідеалі ж дитячі майданчики мають стати об'єктами цілорічного використання. У зв'язку з цим традиційне розуміння та використання суспільних просторів стає неактуальним, потрібне нове розуміння соціальних процесів та критеріїв, що дозволять проектувати нові рекреаційні простори. На появу нових принципів у проектуванні міського середовища в значній мірі вплинуло вивчення підходів синергетики. Проблемою сучасного міста є те, що громадські місця зникають, а з ними зникає і можливість долучатися до суспільного життя [17].

У нову еру процесу урбанізації в Китаї, який прагне стати раціональним, плюралістичним, інноваційним, екологічним і людським,

міське планування дійсно відіграє стратегічну, всеосяжну, авторитетну і довгострокову керівну роль у розвитку міст. Так інститут планування і дизайну Ілан ECOLAND Yilan (Пекін) запропонував першу концепцію транскордонного планування в Китаї, створив нову теорію цінності міського планування, оновив методи міського планування і сприяв перетворенню міського планування з окремої дисципліни в комплексну наукову систему міського розвитку.

ECOLAND Yilan – це міжнародна міждисциплінарна фірма з планування та дизайну, що має довгострокових партнерів в Лос-Анджелесі, Атланті, Лондоні та ін. Пан Чень Юечжун, засновник і головний дизайнер Інституту планування і дизайну Ілан, автор концепції «великого ландшафту», в основі якої лежить англійська традиція ставлення до екології та землі, завжди керував екологічним розвитком галузі, спираючись на повагу до природи і досягнення екологічного дизайну. Прагнучи створити більш зручне середовище проживання міських жителів ECOLAND Yilan в своїх містобудівних, архітектурних і дизайн-проектах спирається на спадщину китайської історії, своєрідність регіональної культури, загальнолюдські цінності і сучасні вимоги до місць проживання. Використовуючи сучасну мову дизайну проєктанти не тільки інтерпретують традиційну регіональну культуру з її духовними цінностями, а й втілюють актуальні ідеї нинішнього часу.

Ця компанія є автором інноваційного проєкту Ченду Вуху Парк Червоного Каменю (Red Stone Park), який став лауреатом екологічної премії 5-го садівничих конкурсу журналу «Красивий дім» в 2016 році. Цей багатофункціональний простір став каталізатором здорового способу життя місцевої громади та втілив в собі ідею «екологічної дитячого ігрового майданчика» [163]. Проєкт викликав величезну цікавість у професійному дизайн-середовищі і став предметом осмислення експертів і вчених, давши новий поштовх у розвитку галузі (Рис.А.3.1.1.).

Загалом провідні китайські архітектори втілюють власну концепцію сучасного міста та комфортного міського середовища не тільки в Китаї, але й за його межами. Так визнаний у всьому світі китайський архітектор Ма Яньсонг та засноване ним в 2004 році архітектурне бюро MAD Architects, є відомою фігурою в світовому діалозі про майбутнє архітектури. Ма був названий одним з «10 найбільш творчих людей в архітектурі» Fast Company в 2009 році. Він отримав престижну «Міжнародну стипендію» від Королівського інституту британських архітекторів (RIBA) в 2011 році і був обраний як «Молодий глобальний лідер (YGL)» Всесвітнім економічним форумом (Davos Forum) у 2014 році. У тому ж році компанія MAD була обрана в якості головного дизайнера Музею наративного мистецтва Лукаса в Чикаго, США, і стала першою китайською архітектурною фірмою, яка розробила культурну пам'ятку за кордоном. У 2006 році MAD виграла конкурс дизайну Абсолютних Веж у Миссиссауга (Mississauga), Канада (місцеві мешканці прозвали їх «Вежі Мерилін Монро» за звивисту форму). Житловий проект складається з 56-поверхових і 50-поверхових висотних будівель і був завершений в 2012 році. Рада з висотних будівель і міського середовища проживання (CTBUH) визнала вежі «Кращими висотними будівлями Америки» у 2012 році, і EMPORIS віддала їм перше місце у 2013 в «Skyscraper Awards».

MAD Architects в своїх проектах втілює сучасну інтерпретацію східної прихильності до природи та прагне створити баланс між людством, містом і навколишнім середовищем, ґрунтуючись на філософії дизайну «міста Шаньшуй», як баченні міста майбутнього, заснованого на духовних і емоційних потребах жителів, відповідаючи на складні і чисельні потреби сучасного суспільства. В спробі подолати загальне протиріччя сучасної китайської цивілізації: конфлікт між давніми традиціями людей і їх мріями про майбутнє, його проекти сприяють альтернативному, позачасовому розвитку китайської традиції і майбутнього. MAD створює архітектуру,

натхненню природою і насичену місцевої ідентичністю, культурою та мистецтвом.

Окрім розробки футуристичних, технологічно досконалих та глобальних проектів по всьому світу в пошуках балансу між людством, містом і навколишнім середовищем MAD Architects займається також більш локальними проектами, такими як проект «Слід монстра», що було втілено в рамках архітектурного бієнале в Китаї в якості майданчику для ігор у вигляді двох заглиблених слідів динозавра (Рис.А.3.1.2.) та проект даху «Дитячого саду у дворі» як ігрового майданчика для дітей, який є символом свободи і нескінченної уяви (Рис.А.3.1.3.) [12 ; 195].

Таким чином, слід зазначити, що у сучасному Китаї питання організації дозвілля дітей є досить актуальним, оскільки у керівництва країни є розуміння того, що дітьми сьогодення буде створюватися конкурентоспроможність держави завтра, а за для цього особливу увагу необхідно приділяти вихованню дитини, формуванню її як соціально активної комунікабельної особистості, здатної до інновацій. Величезну роль в цьому відіграє вільна діяльність в дитячому ігровому просторі, де в процесі гри, крім фізичного розвитку формується творче мислення і набуваються навички соціальної взаємодії. Забезпечення такого креативного і поліфункціонального простору сьогодні стає важливим завданням для дизайнера міського середовища. Проаналізовані нами тенденції, з одного боку, орієнтуються на традиційні культурні підходи в плануванні міського середовища Китаю, з іншого боку, вбирають в себе загальносвітовий досвід організації дитячих ігрових майданчиків, тим самим забезпечуючи і національну своєрідність, і відповідність загальноприйнятим стандартам.

3.2. Організація дитячих ігрових майданчиків в Китаї: аналіз вподобань і потреб батьків. Передпроектне дослідження

Активність дитини, в тому числі й вулична, є запорукою здоров'я і здорового способу життя людини в дорослому віці [181 ; 212 ; 168 ; 215]. Сучасні умови проживання не завжди здатні повністю задовольнити потребу дітей в рухах [177]. В умовах тотальної урбанізації в усьому світі проблема місць ігрової діяльності та проведення дозвілля на відкритому просторі стає все більш актуальною [214 ; 173 ; 216].

Відзначимо, що проблема дитячого ігрового простору має специфічну наукову спрямованість. Вона як досліджується в роботах педагогів, медиків, дитячих психологів, дизайнерів та архітекторів [198 ; 202 ; 182 ; 196], так і активно обговорюється у журналістському співтоваристві, тим самим звертаючи увагу громадськості на плачевний стан ігрових майданчиків, необхідність ремонту, встановлення нового обладнання і забезпечення необхідного рівня безпеки [203]. У той же час, причини вибору ігрових майданчиків і видів ігор дітьми, оцінка місць проведення дозвілля і відпочинку батьками і місцевими жителями представлені недостатньо.

Кількість дітей, доходи батьків і щільність міської забудови стають каталізаторами зацікавленості жителів мікрорайонів в місцях проведення дитячого дозвілля і в якості таких відкритих просторів [205]. Тому думку дорослої аудиторії також необхідно враховувати при вирішенні комплексних завдань дизайну ігрового простору [213].

Масові опитування громадської думки проводяться для отримання результатів, які є інформацією про реакцію людей на зміну політичної, культурної, економічної ситуації, умов власної життєдіяльності [219]. В отриманих даних масових опитувань відкриваються можливості вивчення глибоко прихованих явищ соціального життя, культурні цінності, соціальні норми і соціально-психологічні установки [183]. Причинні сили, які діють на різних рівнях світогляду і сприйняття, можуть бути взаємопов'язаними між

собою і їх слід розділяти як при складанні опитувальника, так і при аналізі результатів масових опитувань.

Так, наприклад, бажання мати той чи інший вид дитячого ігрового майданчика, наявність певного виду обладнання на ньому, все це показники спільної дії безпосередніх реакцій на клімат і екологію навколишнього середовища, сімейних ціннісних орієнтацій, економічного підвищення рівня життя, політичних і правових умов відтворення [180]. Окремі результати позначають і демонструють чіткі і принципові напрями соціокультурних змін, які виявляються при опитуваннях громадської думки. Ми, в свою чергу, в рамках даного дослідження пропонуємо виявити споживчі переваги батьків щодо наявності, місць розміщення, форми конструктивних рішень, особливості експлуатації, вимог безпеки і комфорту дитячих ігрових майданчиків.

У кожній споживацькій групі є свій прийнятий рівень запиту до соціальних та економічних благ, статусу та ресурсів, які співвідносяться з прийнятими в оточенні правилами та цінностями соціального гуртожитку. Проблематика дитячих ігрових майданчиків стосується, перш за все, жителів міст, великих населених пунктів, де діти проводять час між дитячим дошкільним закладом або місцем отримання середньої освіти та домом. Місцевість – це, в першу чергу, мікрорайони з багатоповерховою площею забудови, скудним озелененням і насиченою комунальною інфраструктурою (транспортні та житлові комунікації, підприємства обслуговування та життєзабезпечення).

Онлайн-дослідження оптимально підходить для вивчення такої споживчої групи, адже дозволяє опитуваному самому вибрати час і місце для відповіді на запитання. Опитувальник з легкістю поширюється в соціальних мережах, на тематичних форумах, при цьому не використовуються платні онлайн-панелі. При заповненні онлайн-анкети на сайті уважно перевіряється наявність відповідей на всі обов'язкові запитання; є графі вільної відповіді; правильно даються відповіді на питання з множинним вибором, а в разі

помилки, система повідомить про неї респонденту. При проведенні Інтернет-опитувань відзначається значно нижчий рівень впливу інтерв'юера на респондентів. Так, повна анонімність дозволяє опитуваним відкрито і відверто висловити свою думку.

У більшості випадків відсутні надійні дані про соціально-демографічні параметри загальної сукупності – люди, які потенційно можуть взяти участь в опитуванні. На анкету, що розміщена в Інтернеті на веб-сайті або розсилається електронною поштою, відповідають добровільні особи – тобто ті громадяни, які зацікавилися темою опитування – найактивніші Інтернет-користувачі. Таким чином, при формуванні вибірки частіше за все використовується «метод самовідбору». Це ускладнює можливість контролю кореляції між вибірковою та загальною сукупностями.

Щоб уникнути повторної участі в опитуванні одними і тими ж людьми, застосовується ідентифікація IP адреси комп'ютера, з якого отримує доступ респондент. Ідентифікація та контроль здійснюється за допомогою спеціальних файлів cookies. Що стосується відповідей, то різниця між планованим розміром вибірки і кількістю прийнятих відповідей показує помилки респондентів. Наприклад, чисельність населення Шанхая сягає цифри в 25 млн. людей. При визначенні погрішності в $\pm 3\%$ (генеральна сукупність 10.000.000 (+)) вибіркова сукупність становитиме приблизно 1320 респондентів.

Нами реально отримані відповіді від 1030 респондентів. Наявність нерелевантних відповідей пов'язана з тим, що Інтернет-користувачів важко вмовити взяти участь в тривалому інтерв'ю (20-25 питань). Також можлива невірна інтерпретація респондентами окремих питань анкети; помилки в переходах і заповненні таблиць, перекручування інформації; неадекватне реагування; пропуски окремих питань.

В опитуванні брало участь населення найбільших міст Китаю (Пекін і Шанхай). Опитувалися тільки батьки з невеликою перевагою мам (батьки 40,7%, матері 59,3%) (Табл.Б.3.2.1.). Сім'ї респондентів мають одну дитину, з

яких 62% хлопчики і 38% дівчатка (Табл.Б.3.2.2.). В опитуванні цікавила думка батьків, діти яких потребують опіки і/або безпосереднього контролю активності. Тому вік дітей розподілився так: 1–2 роки – 21%, 3–6 – 26%, 7–9 – 30%, 10–12 – 14%, більше 12 – 9%. З сімейним доходом від 2000 до 3500 юанів складає всього 7,8% респондентів. Від 3501 до 8000 юанів – 29%. Дохід більшості опитаних сімей становить понад 8000 юанів (станом на серпень 2018 року близько 1156 \$) (Таб.Б.3.2.3.).

Такий розподіл опитуваної сукупності за рівнем доходів відображає реальну ситуацію серед мешканців мікрорайонів мегаполісів. Безумовно, у них є свої вподобання, які обмежені набором наявних можливостей даної соціальної групи, своїми соціальними та культурними рамками, стереотипами поведінки тощо.

Опитування проводилося серед мешканців великих мегаполісів з достатнім рівнем доходів, які мають можливість придбати житло та жити в новобудовах. Опитувальник був розроблений самим автором за допомогою шаблонів, представлених на сайті онлайн-сервісу для створення опитувань і анкет, проведення досліджень в КНР. Опитувальник складається з 17 питань. Відповіді респондентів проаналізовані, підсумовані і представлені автором у формі таблиць. Дослідження передбачало вивчення громадської думки за такими розділами:

- загальні відомості про опитувальну групу;
- умови, в яких дитина проводить своє дозвілля (де, як і з ким грає дитина);
- попит на дитячі ігрові майданчики в місцях їх проживання;
- ключові уявлення про те, який дитячий ігровий майданчик потрібен;
- найбільш важливі характеристики, які впливають на вибір батьками дитячого ігрового майданчика.

Часові рамки дослідження – приблизно 2 місяці (з березня по травень 2017 року).

Досліджуючи де, як і з ким дитина проводить своє дозвілля дитини, ми виявили, що економічний зріст та інституційні реформи в КНР призвели до глибоких змін в структурі і динаміці масової свідомості [176 ; 174]. Справа не тільки в зменшенні довіри до осіб, відповідальних за організацію місць проживання сімей та середовища для підростаючого покоління, а й у зміні механізму перетворень по волі і заклику зверху. Підвищення рівню життя та формування середнього класу змінює саму «парадигму» масової свідомості і ставлення до власних умов життєдіяльності. Масові опитування стають звичною справою для вивчення цих відносин [193]. Люди можуть дати об'єктивну картину дитячого дозвілля, що представлено в першій частині анкети.

У сім'ях з дитиною найбільше часу проводить мати (51,46%), бабусі і дідусі з обох сторін (по 22,33 і 18,45% відповідно), а няня або спеціальний вихователь – менше 3% (Табл.Б.3.2.4.). Після школи дитина грає в недалекій місцевості, в зелених зонах або в парку. Лише у чверті випадках вона проводить час перед телевізором (Табл.Б.3.2.5.). Діти шкільного віку мають вільний час з 14 до 18 і з 18 до 20 годин (Табл.Б.3.2.6.). Час гри дітей дошкільного віку розподіляється протягом, в тому числі і першої половини дня.

Місцем для ігор дітей можуть бути будь-які майданчики, проте батьки вважають кращими дитячі спеціалізовані ігрові майданчики поруч з домом (26%) або в центральній озелененій частині житлового району (34%). Відмінною рисою житлових місць є наявність невеликого майданчика в холі першого поверху, де також є можливість дітям пограти (24%). Найменше батьки розглядають місця поруч з проїжджою частиною або пішохідними шляхами як зони для ігор і проведення часу дітей (Табл.Б.3.2.7.).

При аналізі рівня облаштування дитячих ігрових майданчиків, було виявлено, що вони облаштовані цілком звичайно і типово для мікрорайонів – це пісочниці, «жабники» (для водних ігор), гойдалки, невеликий спортивний інвентар, садові прикраси (клумби з квітами, галявини або навіть ландшафтні

композиції). Лише 15% відзначили відсутність будь-якого обладнання або іншої організації дитячих ігрових майданчиків (Табл.Б.3.2.8.). В основному місця для ігор знаходяться в межах 3–5 хвилин пішохідної ходьби від дому. В окремих випадках час для того, щоб потрапити до спеціалізованого місця для дозвілля, займає більше 8 хвилин (Табл.Б.3.2.9.).

Спеціальна дитяча ігрова зона є приблизно у 49% опитаних респондентів. Це означає, що потреба в дитячих майданчиках враховується ще на стадії планування і забудови мікрорайону. Різноманітність обладнання на дитячих майданчиках незначна. За спостереженнями батьків діти грають на майданчиках в м'яч, катаються на велосипедах, використовують традиційні гірки, сходи і гойдалки (Табл.Б.3.2.10.).

Однією з важливих традицій в культурі Китаю є групове виконання робіт, проведення часу для спільного навчання або відзначення свят [209]. Основи колективної поведінки закладаються в дитячому віці [210], тому у процесі виховання дитини цьому приділяється велика увага. Багато батьків (45,6%) звертають увагу на групові ігри, здійснення спільних дій в колективних заходах і проведенні дозвілля. Також для соціалізації майбутнього громадянина має значення вибір партнерів по іграх. Це можуть бути знайомі, приятелі відповідного віку або супроводжуючі особи – батьки, бабусі чи дідусі, няні. Відзначено 18% випадків, коли дитина грає сама (Табл.Б.3.2.11.).

Крім того, присутність не тільки однолітків, а й дітей інших вікових груп, є ключовим фактором при виборі місця проведення дозвілля і відпочинку для дитини. Спостереження інших дослідників також свідчать про те, що діти, які грають на майданчику, привертають інших дітей [203].

Так, батьки вважають дитячі ігрові майданчики необхідною частиною житлової інфраструктури. Діти дошкільного віку перебувають на вулиці регулярно і часто в супроводі дорослих. Відпочинок після школи на вулиці є бажаною формою проведення дозвілля. Розташовані в житлових зонах дитячі

ігрові майданчики є, переважно, одноманітними і не враховують вікових показників. Діти грають в групові ігри, і це заохочується батьками.

Дитячі ігрові майданчики набувають значення для втілення творчості і застосування нових технологій, отримання доходу і формування зв'язків з громадськістю. Дослідники в області урбаністики, соціології міста і фахівці в архітектурі і дизайні висловлюють думку щодо необхідності розробки нових підходів до конструювання, розміщення і експлуатації дитячих ігрових просторів [185 ; 218 ; 209]. Такий зовнішній фон дає зовнішній стимул для звернення до однієї із зацікавлених сторін – батьків і користувачів дитячими ігровими майданчиками.

Батьки відзначають надзвичайну важливість дитячих ігрових майданчиків для їх дитини. Середовище активного відпочинку дуже впливає на дітей, відзначають респонденти (95%) (Табл.Б.3.2.12.). У таких зонах необхідно спеціальне обладнання (92% опитаних).

Більшість батьків (понад 60%) вважають, що дитина повинна грати і проводити час на дитячих ігрових майданчиках якщо не кожен день, то досить часто. Вихідні дні є тим часом, коли дитина обов'язково повинна гуляти поза житловим районом (міські парки, зоопарки тощо) – вважають 74% батьків.

Пояснення батьками причин, чому дітям потрібні дитячі ігрові майданчики, мають наступний розподіл:

- корисні для здоров'я дітей – 92,2%;
- допомагають виявляти волю і формують характер дітей – 66%;
- допомагають дітям вчитися спілкуванню – 80,5%;
- допомога по скороченню дитячого ожиріння і короткозорості – 31%;
- забезпечують зв'язок з природою, допомагають формувати естетичний смак – 65%;
- стимулювання почуття спільності під час спільної гри батьків і дітей (грають зі своїми дітьми на відкритому повітрі) – 55,3% (Табл.Б.3.2.13.).

Аналіз регулярних моніторингових даних нашого та інших досліджень переконує в тому, що надійність такої «суб'єктивної інформації», з якою постійно мають справу масові опитування, досить висока і думка батьків про нагальну потребу проведення вільного часу дитини на вулиці є постійною. Висловлена респондентами потреба в спеціальних дитячих зонах відпочинку і проведення дозвілля, пояснення причин мають дати потужний поштовх до розробок в цій галузі.

Для того щоб зрозуміти, якими характеристиками має володіти дитячий майданчик для ігор, було поставлено комплекс питань відповідного змісту. Батьки категоричні в своїй думці і майже однотайно підтримують ігри дітей на відкритому просторі. Площадка повинна забезпечувати можливість ігрової активності на відкритому повітрі (відкритий простір бажають для своїх дітей більше 94%). На питання про необхідність вікової градації дитячих майданчиків, переважна більшість опитаних (92%) відповіли «важливо» і «дуже важливо». Так само, на думку батьків, майданчик повинен бути встановлений в поєднанні з зеленими насадженнями (в зеленій зоні – 38,8%), недалеко від будинку (100-300 м – 38% опитаних). (Табл.Б.3.2.14.).

Розуміння того, чому і яка потрібна площадка, має значення для ідей дизайну ігрового простору, ранжування за віком, вибору обладнання й місця розташування майданчика. Вимоги до наповнення дитячого майданчика відображують думку батьків з урахуванням їх власних уподобань та потреб. У відповідях відзначені елементи, необхідні для дорослих осіб, які супроводжують дітей на прогулянці і бажаючих відпочити самим. Значущими об'єктами, які повинні бути встановлені в поєднанні з дитячим майданчиком, названо туалет (53,4%), сидіння для відпочинку (75,73%), навіси та інші об'єкти тіні (73,7%), відкритий умивальник (41,7%). В Табл.Б.3.2.15. представлені основні об'єкти, які, на думку батьків, мають бути встановлені поруч з дитячим майданчиком.

Так, всі групи респондентів відзначають певні мінімальні умови комфорту, які мають бути присутніми на майданчику – місця для сидіння, можливість скористатися туалетом, недалеко придбати товари по необхідності.

Відносно мінімальні вимоги до комфорту на дитячих ігрових майданчиках, висловлені батьками, поєднуються з прагненням забезпечити високий рівень безпеки зон відпочинку. Загрози безпеці не обмежуються конструктивними особливостями і благоустроєм (Табл.Б.3.2.16.).

До числа загроз безпеки на дитячих майданчиках батьки відносять:

- воду без необхідного захисного обладнання (62,14%);
- електричні кабелі, розетки та інше небезпечне електрообладнання (67,96%);
- загрозу руху транспортних засобів (83,5%);
- небезпеку викрадення дитини (59,22%);
- небезпечні покриття для підлоги, що провокують травми (35,92%);
- неякісне ігрове обладнання (56,31%);

Батьки вибирають майданчик для проведення часу дитини, з огляду на таке:

- бажання самої дитини грати в цьому місці (50,49%);
- гарне природне середовище (73,79%);
- відсутність транспортних засобів (72,82%);
- наявність безпечних покриттів на землі, тротуарах для дитячих ігор (40,78%) (Табл.Б.3.2.17.).

Слід зазначити, що в кожній країні проблема створення безпеки вирішується по-різному. Як правило, держава підтримує дотримання будівельних стандартів в цій сфері [192]. В Україні, наприклад, створення і експлуатація дитячих майданчиків регламентується спеціальним підзаконним актом [31]. Цікаво, що зміст деяких пунктів збігається з відповідями китайських респондентів. Це стосується покриття майданчиків, їх поєднання з зеленими зонами. Так, обов'язковий перелік елементів благоустрою на

дитячому майданчику повинен включати: м'які види покриття, елементи з'єднання поверхні майданчиків з газоном, озеленіння, ігрове обладнання, лави, урни, освітлювальне обладнання. Крім того, регламентуються норми освітлення території: освітлювальне обладнання має функціонувати в режимі освітлення території майданчика. Заборонено пристрої освітлювального обладнання на висоті менше 2,5 метрів [31].

Таким чином, стандартами передбачена наявність огороження, місць для сидіння, контейнери або урни для сміття, чагарники і дерева навколо дитячих майданчиків. Схожа практика відмічена також в Іспанії [175] і Австралії [196]. У ряді країн (Туреччина, США, Канада) особливу увагу приділено покриттю дитячих майданчиків, де в якості амортизуючого елемента використовується насипний (кора, дерев'яна тріска, пісок) або штучний пружний матеріал (штучна трава, гумові плитки, спеціальні мати) [184 ; 179 ; 188].

Слід також звернути увагу на відповіді китайських респондентів з приводу створення безпеки місць для дитячих ігор, їх занепокоєння через можливість потрапляння дітей на проїжджу частину. Тому серед конструктивних розробок дитячих ігрових майданчиків обов'язково потрібно включати спеціальне огороження, яке буде перешкоджати потраплянню дітей на дороги. Таке огороження має встановлюватися і на майданчиках, розташованих на внутрішньодворових територіях, де відбувається активний рух і паркування місцевих автовласників [147].

Контроль безпеки і дотримання державних стандартів має забезпечуватися співпрацею комунальних служб, органів державного контролю і самими конкуруючими виробниками. Так, муніципальна служба в Швеції постійно інспектує стан і рівень безпеки дитячих майданчиків [191]. Штрафні санкції при виявленні порушень перевищують вартість нового обладнання [200].

Китайські ж виробники пропонують спеціально розроблене обладнання в приватне, комунальне користування для вуличних територій. Обладнання

для майданчиків виготовляється з цільного металевого профілю, деревостружкової плити, перевіряються на відповідність заданим стандартам, отримують висновок національної санітарно-епідеміологічної перевірки Китаю, сертифікати якісного контролю [189].

Підсумовуючи, треба зазначити, що популярність дитячих ігрових майданчиків забезпечила виникнення величезної кількості найрізноманітніших їх видів. Різноманітність стосується всього: місць розміщення, розмірів, цільового призначення, виконуваних функцій, кількості учасників і їх віку, кількості часу і періоду доби, видів ігор, класів спеціального обладнання і цілих комплексів і т. ін. Вивчення проблеми оптимального підходу до дизайну дитячих ігрових майданчиків призвело до необхідності дослідження споживчих переваг. Одним з варіантів такого вивчення стало опитування думки батьків, які проживають в житлових районах великих мегаполісів Китаю.

Результати опитування громадської думки показали загальне ставлення жителів до дитячих ігрових майданчиків (затребуваність місць дитячої активності, переважні зони їх розташування, необхідне обладнання; виявили, що відпочинок після школи на вулиці є бажаною формою проведення дозвілля) та акцентували увагу на недоліках, які існують (стандартизоване типове обладнання на дитячих майданчиках, відсутність різноманітності та чіткої градації за віком). Також перелічені основні характеристики, які, на думку респондентів, повинні бути у дитячого ігрового майданчика та відзначено основні загрози безпеці, які треба враховувати при їх проектуванні. Результати дослідження показали важливість регулярного моніторингу думки споживачів, а також підтвердили актуальність, виявлених нами в попередньому підрозділі тенденцій в їх дизайн-організації.

3.3. Китайська художньо-естетична традиція як проектна основа сучасного дизайну ігрових просторів дитячих майданчиків

У світовій науковій літературі останнім часом все частіше звертаються до теми розвитку і виховання майбутніх поколінь, приділяючи особливу увагу саме художньо-естетичному, креативному аспекту впливу на формування дитячої особистості. Важливу увагу приділяють проблемі здорового зросту дітей в будь-якому віці і регіоні, оскільки «діти, як майбутні таланти держав, є важливим потенційним ресурсом конкурентоспроможності країни» [32].

Відпочинок на природі має велике значення у зміцненні дитячого інтелектуального, фізичного і психологічного здоров'я. Дитячий ігровий простір насамперед відображає фактичні соціальні та культурні тенденції розвитку всього суспільства в цілому, здійснюючи на дітей різних вікових груп величезний вплив. Сьогодні альтернативою глобалістичним тенденціям в мистецтві та архітектурі виступають національні мотиви, що базуються на багатовікових духовних пошуках і культурних традиціях кожного народу. Одна з найдавніших культур світу, китайська культура, яка запропонувала світовій спільноті великі ідеї і концепції, зазираючи у майбутнє, має прагнути прищеплювати ці ідеї і своєму зростаючому поколінню. На нашу думку, перспективним напрямом в дизайні є застосування в сучасних проектах середовищних об'єктів Китаю поряд із західноєвропейськими дизайнерськими прийомами також і національної художньо-естетичної специфіки як певного культурного коду. Особливо такий напрям актуалізується в формуванні дитячих ігрових майданчиків, адже в результаті процесів глобалізації нівелюються національні особливості, знижується національна самосвідомість, втрачаються духовні цінності, закладені в традиційних культурах. Сьогодні «... дизайн та архітектура, наповнені творчістю, зручністю, інноваційністю, забезпечують відкритість і затишок громадських місць, де стихійне органічне культурне та етнічне розмаїття,

дозволяє створювати нові унікальні ідеї і бачення світу» [13]. Це в повній мірі можна віднести і до дитячих ігрових майданчиків, як елементу середовищного дизайну міст. Отже, зробимо спробу виявити і систематизувати художньо-естетичні особливості китайського мистецтва та архітектури, що застосовуються в дизайнерських рішеннях дитячих ігрових майданчиків сучасного Китаю.

Однією з основних відмінностей китайської культури є обов'язкова єдність різних її складових – філософії і літератури, музики і живопису, каліграфії і архітектури. «В текстах древніх філософів Лао-Цзи і Конфуція стверджувалося, що характер мистецтва не визначається матеріальними умовами життя, а навпаки – художнє світовідчуття вчить праці, філософії, моралі і праву (окремого поняття «художність» в Китаї не існувало, воно розчинялося в житті). З цієї причини до традиційного китайського мистецтва незастосовна європейська категорія морфології мистецтва, поділ мистецтва на роди і види, станкові і прикладні, витончені і технічні, або художні ремесла. У Китаї, як і в традиційному мистецтві Японії, всі види мистецтва – одночасно станкові і прикладні, образотворчі і декоративні» [72].

Сучасне поняття дизайну як проектно-естетичного мистецтва неодмінно має відповідати цим принципом єдності. Для виокремлення традиційних принципів композиції і національних особливостей китайських дитячих ігрових просторів звернемося до робіт, присвячених базовим принципам китайської національної культури в цілому, причому акцент дослідження буде зроблено на вивченні художньо-естетичних підходів і традицій образотворчого мистецтва, архітектури і ландшафтного дизайну Китаю, оскільки дизайн дитячих ігрових майданчиків безумовно має, в першу чергу, спиратися саме на них. Проектуючи сучасний дитячий майданчик у складі мікрорайону, або як частину паркової зони, дизайнер ставить завдання гармонізації функціональних елементів з навколишнім ландшафтом, вписує їх в архітектурне рішення забудови і природний пейзаж.

Єдність композиційних принципів в живописі та музиці розглядається, наприклад, в роботі Лю Ян «Композиція в китайському мистецтві як вираження змістів, образів і форми». Автор пише: «Композиція в китайському живописі проявляється в змістах, образах і структурі. Змісти задають тему і назву картини, впливають на «кристалізацію» образів. Образи ж задають композиційну побудову (структуру) всього твору. Композиції в живописі і в музиці мають ряд схожих структурних рис, в обох випадках це розміщення окремих частин у цілісному творі. ... Без акцентів мальовнича картина втрачає ритмічність, просте з'єднання елементів без виділення тих чи інших робить твір «розмитим» та неясним. У музиці акценти проявляються в кульмінаційних точках, без яких мелодія також не має цілісності і сили, стає «розмитою» і одноманітною» [88]. Всі китайські філософські та релігійні вчення приділяли музиці велику увагу. Відповідно до конфуціанства, це відгалуження культури мало космологічну природу, а також було тісно пов'язане з суспільством і політикою. На думку послідовників даосизму, музика виступала як наслідок психоемоційних реакцій людини і сприяла її з'єднанню з навколишнім світом. А китайські буддисти звертали увагу на містичну основу музики, яка мала сприяти в осягненні людиною буття. У сучасних дослідженнях зустрічаються роботи, спрямовані на вивчення використання звукового впливу на рекреаційні простори. Так, дослідження про застосування звукового дизайну SoundScape в парку міста Ханчжоу, показало, що таке рішення підсилює зонування, полегшує орієнтацію і сприяє релаксації відвідувачів. Використання звуків води, вітру, природних голосів птахів і тварин позитивно впливає на дітей, поєднуючи ігри з тихою релаксацією на дитячому майданчику [97].

Образотворчі засоби дитячих ігрових майданчиків беруть початок від живопису і каліграфії (колір, пластика ліній, умовності формоутворення, плановість сприйняття, композиційні акценти). Так мистецтво каліграфії від самого початку передбачає розуміння простору як трьохвимірного, а властива китайській каліграфії виразність пластичних елементів, здатність

знаходити рівновагу, динамічність, відсутність застиглої симетрії, знаходить своє втілення в кращих зразках дизайну дитячих ігрових майданчиків. Мистецтво каліграфії обумовило й використання в вертикальних композиціях дитячих майданчиків домінанту центральної вертикальної осі, а в горизонтальних композиціях вертикальних осей, що чергуються на зразок ієрогліфічних стовпців.

Питання просторової організації вирішувалися й в теоретичних працях з живопису, найвідоміша з яких – трактат Го Сі 郭熙 (1020-1090) Лінцюань гаочжі цзи 林泉高致集 («Збірник записок про високу суть лісів і потоків»), де описується базовий прийом китайського пейзажного живопису шаньшуй 山水 «гори і води» – сань юань 三遠 «три далечі» (гао юань 高遠 «високі далечі», шень юань 深遠 «глибокі далечі», пін юань 平遠 «рівні далечі», що розрізняються за точкою зору на об'єкт: від низу до верху, зверху вниз, на рівні очей). Фактично за цими принципами створений проект парку з ідентичною назвою Шаньшуй.

Ще один важливий композиційний принцип китайського живопису, який використовується в дизайні дитячих ігрових майданчиків – сюй-ши 虛實 «пuste-заповнене», який в художньо-естетичній традиції замінював поняття «простір». Він передбачає обов'язкову наявність незаповнених ділянок, відсутність єдиної точки сходу (простір ніби поширюється вгору, розчиняючись в природному просторі), задіяння фантазії людини.

Ці особливості просторових побудов, притаманні образотворчому мистецтву Китаю, простежуються і в дизайн-організації ігрового простору сучасних дитячих майданчиків з їх відкритим об'ємом, динамічністю форми рухомою структурою, наявністю безлічі точок зору і т. ін.

Характерна риса художньої культури Китаю полягає в тому, що картини представляють собою сувої, виконані на шовку, папері або пластинах бамбука, які вішалися на стіну. Багато з них доповнювалися декількома віршованими рядками, які відображали внутрішній стан автора

картини. Не можна обійти увагою китайську поезію, яка по праву вважається однією з найдревніших у світі. Аж до ХХ століття вона не піддавалася західному впливу, що дозволило сформувати чотири унікальних напрямки - фу, ци, ши і цюй. Поетичний зміст задає не тільки назва, але й тематичне спрямування живописного або музичного, архітектурного або дизайнерського об'єкту, яке по суті є смисловою основою. Так, наприклад, дитячі ігрові зони на майданчиках можуть мати тематичні заголовки «вітер» або «вода», пов'язувати назву майданчика з певними рослинами («орхідея», «джунглі») або тваринами («панда», «мураха») (Рис.А.3.3.1.–Рис.А.3.3.2.). В якості прикладу такого тематичного майданчика можна розглянути парк Редстоун – внутрішній простір опоясують мальовничо оформлені сходи в обрамленні червоних каменів, вони задають поетичну назву парку і являють собою зону філософської релаксації, тоді як дитячі ігрові елементи відверто прив'язані до колірної назви і зображують тварин, наприклад, гірка-олень [148].

«Китайська естетика, з одного боку, завжди розглядала живопис як своєрідне відгалуження каліграфії, що має нижчий за каліграфічну традицію статус, а з іншого – всіляко підкреслювала, що «у каліграфії та живописі спільне джерело» (шу хуа тун юань). Під спільним джерелом маються на увазі найдавніші піктограми, які засобами лінійної графіки одночасно зображували і позначали реальність. Наведене висловлювання належить танському теоретику Чжан Янь-Юаню (близько 810–880 р.) [8].

Простежується зв'язок китайської ієрогліфіки і з архітектурою. «Стародавній ієрогліф ши (будинок) нагадує по контурах дах китайського традиційного будинку, який і сьогодні можна бачити в китайських селах, особливо, на півдні Китаю ... Сама структура, форма і пропорції будівель визначалися китайськими майстрами на основі тих же вимог, які висувалися китайцями до каліграфічного надпису і збалансованості ієрогліфа на папері» [60]. Сучасний етап розвитку каліграфії характеризується також її переходом в тривимірний простір. Тобто «каліграфія перестає бути виключно видом

графічного дизайну, долучаючись до формування середовища і, таким чином, стаючи елементом дизайну інтер'єру» [158]. Елементи дитячого майданчика – гірки, тренажери для лазіння можуть виглядати, наприклад, як стилізований будинок (Рис.А.3.3.3.).

Традиційні композиційні особливості можна виділити в китайській архітектурі. «Не зважаючи на те, що останнім часом в Піднебесній активно зводяться будівлі на західний лад, традиційна китайська архітектура не втрачає своєї актуальності. Доказ тому – численні храми, пагоди і палаци, які сусідять з виконаними з бетону і скла багатопверховими будинками. Такі характерні особливості, як двостороння симетрія, наявність внутрішніх двориків, протяжність вшир, дотримання суворої ієрархії в розташуванні приміщень, а також декоративне оздоблення стін та дахів – все це робить архітектуру Китаю впізнаваною і неповторною. Так, двостороння симетрія має символізувати гармонію, рівновагу і баланс. Цікаво, що на відміну від західних будинків, китайські будівлі витягнуті не вгору, а вшир. Це дає можливість використовувати всю відведену для будівництва площу, розташувавши всередині будівель зелені дворики, окремі корпуси і криті галереї-переходи. Їх розташування зазвичай підпорядковане чіткій ієрархії – найбільш значущі корпуси розташовуються по центральній осі, тоді як менш значущі знаходяться з краю» [5]. Для дитячого майданчика цей принцип реалізується в наростанні значущості атракціонів від краю до центру. Якщо на краях розташовуються прості драбинки і доріжки, глибше розміщуються гойдалки та гірки, то центральна частина майданчика відведена під головний тематичний елемент.

Дотримання законів фен-шуй (давня даоська практика, яка складається зі зводу рекомендацій щодо правильної організації житлового простору у відповідності до законів природи і потоків енергії Всесвіту [76]) – ще одна характерна особливість традиційних китайських будівель, хоча в сучасному Китаї на відміну від Гонконгу фен-шуй офіційно заборонено, на рівні з гаданням і марновірством [76]. Так, більшість з них розташовується до води

передньою частиною, а до височин – задньою. Що стосується матеріалу традиційних будівель, то в особливій пошані тут завжди було дерево – саме з нього зводилися майже всі будівлі, тоді як кам'яні будинки були великою рідкістю. Згідно з фен-шуй, для будинку, храму, гробниці і цілого міста слід вибрати сприятливе місце, широко відкрите благотворним впливам навколишнього середовища і добре захищене від його поганих впливів. Це вчення було детально розроблено, і його правильне застосування вважалося складним мистецтвом великого практичного значення [5].

Важливе значення для розуміння підходів до дизайну дитячих ігрових просторів має аналіз садово-паркової архітектури Китаю, вивченню якої приділяється значна увага дослідників [71]. Головний принцип композиції китайського саду – природність, «випадковість» в розміщенні всіх його компонентів. У всьому панує мальовнича криволінійність обсягів і силуетів – береги водойм, переправи з напівзатоплених валунів, контури дерев, криволінійні обриси гірських масивів і пагорбів. Вигнуті силуети будівель доповнюють рукотворний і природний пейзажі. У глядача ні в якому разі не повинно складатися враження про цілеспрямовану діяльність художника.

Інший важливий композиційний принцип – це досягнення ефекту поступового «згущення» рослинної маси від центру садиби до її периметру. По мірі віддалення від будинку дерева і чагарники збільшуються в розмірах, стає густішою їх крона. Через це, при погляді з боку садиби, втрачається умовна межа між природним лісовим масивом і садом. Сад начебто спрямовується назустріч дикому лісу і гірським вершинам.

У стародавньому Китаї дуже популярними були кам'яні сади. Вважалося, що в камінні ховаються душі видатних пустельників-даосів. З камінням пов'язували також ідею душевної чистоти, благородства і вічності. Тому дуже цінувалося каміння, яке омивається прозорими водяними струменями і покрите сивим мохом – символом старості і довголіття. У Китаї вірили, що камінь залишається живим до тих пір, поки не піддасться обробці.

Тому каміння вкрай рідко використовували в будівництві. Інша річ – дерево. Воно не тільки не «вмирає», а й одушевляє будівлю.

Велика увага приділялася звивистим доріжкам, інкрустованим дрібними камінчиками і кольоровим піском. Доріжки прикрашалися візерунками у формі ієрогліфів, сюжетами народних казок і легенд. Найчастіше просто імітували луску гігантської змії або дракона, що звивається між пагорбами. Вигнуті містки в поєднанні зі своїм власним відображенням у воді утворювали химерну рамку навколо мальовничої групи дерев або витонченої альтанки. Тихі сади з водоймами, перекритими горбатими містками, глибокий колір червоних лакованих колон і різьблених решіток, легкий і різноголосий дзвін дзвіночків, підвішених до кутів вигнутих черепичних дахів, створювали картину досконалої гармонії природи і людських почуттів. Це враження ще більше підсилюється за рахунок майстерного підбору рослин, що враховує не тільки їх форму і розміри, але і зміну забарвлення протягом року, включення в композицію сріблястого снігу, інію. Деревя, як і каміння, створювали певний настрій: кипарис – величний, піднесений; бамбук – самотність, смуток; сакура (японська вишня) – мрійливість, умиротворення [148].

Як кажуть китайці: «Зодчі усіма силами домагаються природності, в якій не було б видно жодних згубних слідів людських рук ...» [71]. Майже обов'язковою в створенні природності сприйняття була наявність водних елементів. Цікаво, що в рішеннях дитячих ігрових майданчиків в Китаї, як правило, присутній водний елемент. Опитування батьків, які використовують для своїх дітей даний вид відпочинку, проведений нами в мегаполісах Китаю, виявив, що більша їх частина вважає за необхідне наявність фонтана, басейна або «жабника», що забезпечує водний баланс повітря і виступає ігровим міні-атракціоном для малюків. Навіть якщо в рішенні майданчика відсутній водний елемент, він «мається на увазі» в колірному рішенні – частина покриття робиться блакитного або синього кольору і символізує водний простір (Рис.А.3.3.2.б., Рис.А.3.1.1.).

При проектуванні сучасних ігрових просторів для дітей дизайнери спираються також на традицію використання декоративних елементів в китайській архітектурі. Найдревніші споруди відрізнялися простотою об'ємів, перевагою конструктивних форм над декорацією. Китайці вміли цінувати красу конструкції і не намагалися маскувати її орнаментом або скульптурними прикрасами.

Всі декоративні елементи несли певне смислове навантаження:

- бабка (комаха) – «відродження»;
- квітка – «чистота та невинність»;
- черепаха – «довголіття»;
- мавпа – «слух, зір, нюх».

Зображення тварин або рослин носило характер благих побажань мешканцям будинку і його гостям. Символи фенікса, тигра, дракона і черепахи, наприклад, позначали чотири сторони горизонту. Журавель в польоті або в танці – символ щастя і удачі. Сьогодні на дитячих майданчиках використовуються зображення тварин, яких частіше можна зустріти в дикій природі. Це комахи і змії, але також зображають і домашніх тварин (Рис.А.3.3.2.).

Культ сил природи і окремих тварин процвітав в Китаї в усі часи. Особливою повагою користувалися божества Сонця і Місяця, духи п'яти планет, Полярної зірки. Китайськими «божествами вод» вважалися дракони Лун-Вани. Вони були відповідальними за водний режим країни, через посуху і повені. Крім дракона, китайці шанували тигра, фенікса, черепаху, лисицю. Зображення цих тварин прикрашають багато китайських палаців і храмів. Скульптурами слонів, верблюдів, левів оснащувалися похоронні комплекси, «дороги процесій», «дороги духів». В основі ансамблів китайських і японських храмів лежить система правильних паралельних і пересічних під прямим кутом осей, уздовж яких розташовані окремі будівлі-павільйони. У цій геометричній правильності, яка протилежна мальовничій розкиданості і асиметрії дизайну інтер'єру житлових і садових ансамблів, позначався

зв'язок з культовими традиціями. У китайських і японських культових ансамблях, аналогічно, основною віссю була дорога до храму, якою йшла людина.

«Якщо в офіційних «імператорських містах», останнім з яких було Заборонене місто в Пекіні, переважали сплетені в симетричній гармонії пишність і строгість, в «літніх палацах» панували витонченість і чарівність. Якщо пагорбів і озер не було, то їх створювали, не зважаючи на витрати, щоб були присутні всі форми пейзажу на будь-який смак. Дереву спеціально садили або пересаджували, як це було за часів суйського Ян-ді, який наказав здалеку на спеціальних візках доставити вже великі дерева. Чудові ландшафти імітували полотна живописців. Серед лісів і струмків, на берегах озер і схилах пагорбів будувалися гармонійно пов'язані з околицями павільйони. Здавалося б, вони розсипані безладно, але насправді за ретельно продуманим планом. Кожен з них був забезпечений всім необхідним, так що імператор міг за своїм бажанням відправитися в будь-який з них і знайти все підготовленим до своєї появи» [71 ; 85].

Можна виокремити деякі принципи побудови композиції в садово-парковому мистецтві Китаю, які є актуальними і для дизайну ігрових дитячих просторів:

- «інь» – діяти в залежності від місцевих умов;
- «цзе» – максимально використовувати навколишню природу;
- визначати головне та другорядне;
- застосовувати контраст;
- в малому досягати великого ефекту;
- прагнути до досягнення гармонії пропорцій і послідовному розкриттю видів;
- враховувати фактор часу при сприйнятті пейзажу.

В ряду принципів ландшафтного рішення в першу чергу виділяється послідовність сприйняття (інь). Вона нагадує собою процес нанизування чого-небудь на нитку. Геомантичні канони зобов'язували вибудовувати сад

на зразок єдиної, безперервної енергетичної нитки, до якої стікалися всі канали руху енергії ци. Якщо відвідувач при вході в сад правильно схоплював настрій і «частоту звучання ци», то сад, крок за кроком, відповідно до принципу послідовності сприйняття інь, розгортався перед ним, проводив його найбільш оптимальним шляхом, направляючи власне ци відвідувача. Увага людини утримувалася ретельно продуманої зміною сюжетних композицій, постійним діалогом із садом, грою перепаду масштабів і перетворень [71]. Подібне значення ми зустрічаємо і в іншому універсальному принципі рішення садового простору, застосовному до будь-якої художньої форми – так званому запозиченні виду – однієї з найважливіших категорій садового мистецтва. Найбільш лаконічно цей прийом можна охарактеризувати як «кадр в кадрі», коли в одному цілісному пейзажі одночасно була присутня частина іншого, самостійного пейзажу. Технічно це досягалось введенням в пейзаж і розміщенням на одній площині, в загальній композиції, предметів, що належать до різних просторових вимірів. Так, наприклад, пагода, що виднілася вдалині, включалася в мініатюрний пейзаж, що знаходиться поруч з глядачем, як предмет, що належить цьому пейзажу, а не віддалений на значну відстань. Мініатюрні карликові дерева виступали в ролі стародавніх велетнів, композиція каменів одночасно була і гірською грядою. Тобто сутність цього прийому полягала в умінні майстра брати (запозичувати) звичну форму, зовнішній вигляд об'єкту, і використовувати її в абсолютно іншій якості.

Працюючи зі стереотипами свідомості, слід постійно підтримувати в глядача інтерес до композиційних рішень саду, дивуючи несподіваною появою нового виду. Відповідно до загальноприйнятої формули, споруджувати сад слід було так, щоб «за межами виду був ще один вид». Для цього перш за все потрібно позначити межі видимого. Тут застосовувався принцип «екранування», що дозволяв розбивати пейзаж саду на безліч самостійних видів і створювати свої просторові зони навіть на крихітній території. В ролі екрану могли виступати каміння, архітектурні споруди,

зарості. Окремо слід сказати про спеціальні екрани: у вигляді великих кам'яних плит вони ставилися перед входом в будинок, у вигляді ширм і мініатюрних екранчиків зустрічалися в інтер'єрі будинків. Крім естетичного значення (створення багатошаровості простору), вони грали і геомантичну роль – направляли рух ци в оптимальну, з точки зору творця саду, сторону. Крім цього, за повір'ями, такі екрани служили в якості захисної перепони від злих духів» [88].

Визначені принципи безумовно доцільно застосовувати в плануванні дитячих ігрових просторів. Дитина, потрапляючи на ігровий майданчик не заспокоїться, поки не випробує всі ігрові елементи, не відвідає кожну ігрову зону, кожен атракціон. Тому розташування ігрових елементів «покадрово» (граючи на одному, вже бачиш інший, за яким намічається третій і так далі) – найраціональніше для дитячих майданчиків. Крім того, таке рішення може стати виховним моментом у розвитку художнього смаку в національних традиціях.

Висновки до третього розділу

1. Визначено місце дитячих ігрових майданчиків в міській інфраструктурі мегаполісів Китаю, а також локальні особливості його дизайну. Акцентовано увагу на концепціях видатних китайських архітекторів по втіленню нових підходів в архітектурі та містобудуванні мегаполісів із врахуванням балансу між людством, містом і навколишнім середовищем. Виділено три основні тенденції в проектуванні ігрового дитячого простору в Китаї (організація внутрішньорайонних дитячих ігрових зон за принципом традиційного китайського прямокутного планування з виділенням в центрі «головного міста», яке не просто місце проживання, але й простір для спільного дійства громади; створення рекреаційних просторів за межами міста, де не просто влаштовується комфортабельний організований простір для дитячих ігрових атракціонів, але й створюється ціла індустрія розваг із

місцевим колоритом; проектування багатофункціональних просторів суспільного використання у великих торговельних кварталах чи інших публічних містах, де ігрові зони для дітей стають обов'язковим елементом.

2. Вивчення проблеми оптимального підходу в проектуванні дитячих ігрових майданчиків призвело до необхідності дослідження споживчих вимог до їх організації. Результати опитування громадської думки показали загальне ставлення жителів великих китайських мегаполісів до дитячих ігрових майданчиків та виявили значний попит на спеціально відведені місця для дитячої активності; необхідність у розмаїтті обладнання на дитячих майданчиках; врахування різновікової специфіки; забезпечення високого рівня безпеки в процесі гри. Результати дослідження підтвердили актуальність, виявлених нами в попередньому підрозділі тенденції, а також показали важливість регулярного моніторингу думки споживачів. Представлені в розділі результати є складовим елементом подальших досліджень і спрямовані на виявлення вимог споживачів до конструктивних рішень, принципів розміщення і умов експлуатації дитячих ігрових майданчиків. Майбутні розробки композиційних підходів дозволять запропонувати нові рішення для оформлення відкритих просторів, вибрати оптимальне співвідношення безпеки і наповнення спеціальним обладнанням, врахувати в конструктивних рішеннях майданчиків сучасні ігрові тенденції і культурні тренди.

3. Враховуючи, що для китайської культури взагалі властива триєдність функції, змісту і краси, (тобто обов'язковий синтез образотворчих засобів каліграфії, живопису, літератури, музики, архітектури, у поєднанні з глибоким філософським осмисленням в рішенні будь-якого функціонального об'єкту), в проектуванні сучасних дитячих ігрових майданчиків можна прослідити намагання спеціалістів, спрямовані на гармонізацію функціональних елементів з навколишнім ландшафтом та національними традиціями, використовуючи сучасні дизайнерські прийоми та інноваційні технології. Застосування сучасного синергетичного підходу дозволяє

впроваджувати в дизайн ігрових майданчиків також інші мистецтва: кіно і відео-шоу, аудіозаписи звуків природи і ароматерапію. Спираючись в дизайні дитячих середовищних об'єктів на традиційні основи китайської культури, використовуючи при цьому нові технології для передачі історично сталої духовно-філософської системи, такі об'єкти підвищують соціальну адаптацію, сприяють досягненню високого рівня фізичного та інтелектуального розвитку дітей, а також збереженню національної культурної ідентичності, яка знаходиться під загрозою глобалізаційних процесів.

РОЗДІЛ 4

ДИЗАЙН ДИТЯЧИХ ІГРОВИХ МАЙДАНЧИКІВ В СУЧАСНОМУ КИТАЇ

4.1. Синтез інтернаціонального і національного підходів в дизайні дитячих ігрових майданчиків Китаю

Ще десятиріччя тому вченими були відмічені інтенсивні процеси інтернаціоналізації в економіці, соціальній сфері, політиці і культурі. Цей процес, при всій своїй суперечливості, відображає тенденцію до єднання, взаємозв'язків і взаємодопомоги різних країн і народів, а також сприяє збагаченню культур на ґрунті взаємовпливу і співробітництва, всебічного розвитку кожної національної культури. З іншого боку, розчарування в ідеях глобалізації повертає держави до переосмислення національних культур. Сучасна дизайн-діяльність відображає ці тенденції, характерні в цілому для процесів художньої культури, які на даному етапі пов'язані з пошуком і втіленням в культурних продуктах, і, зокрема, в дизайн-продуктах, балансу між інтернаціональним та національним. Інтернаціональне проявляє себе у вигляді загальнолюдських цінностей, які виражені в конкретних цінностях і соціальних нормах, традиціях нації або народності, тим самим об'єднуючи їх. Національне, насамперед, відображає самосвідомість народу, нації, особистості, виражене в мові, мистецтві, релігії, звичаях і обрядах. В дизайні інтернаціональне відображає загальнолюдське уявлення про прекрасне, яке спирається на об'єктивні закони краси і досконалості, а національне – суб'єктивне, залежить від існуючих у народу, нації ідеалів краси, смаків, художніх стилів. Синтез художніх цінностей різних народів необхідний для формування цінностей загальнолюдських, він робить світ і оточення людини більш зрозумілими, передбачуваними і дружніми. І це особливо важливо при проектуванні дитячих ігрових просторів, як макромоделі суспільства [154].

В попередніх розділах ми вже детально розглянули як універсальні, так і традиційні національні дизайнерські прийоми організації дитячих майданчиків, виділили основні характерні риси ігрових просторів Китаю та інших країн. При цьому з'ясували, що, спираючись в дизайні дитячих середовищних об'єктів на традиційні основи китайської культури, використовуючи нові технології для передачі історично сформованої духовно-філософської системи, можна значно підвищити соціальну адаптацію і досягнути високого рівня фізичного і інтелектуального розвитку дітей, а також зробити проведення дозвілля на відкритих ігрових просторах більш привабливим, ніж інші види проведення вільного часу.

Модернізація в сфері виховання і освіти, соціальні зміни, значимість освоєння зростаючого інформаційного потоку і техніко-технологічний прогрес зумовили становлення різних підходів у проектуванні дитячих ігрових майданчиків. І все ж таки більшість наукових робіт, присвячених дитячим ігровим просторам, розглядає їх в контексті вирішення проблем охорони і зміцнення здоров'я зростаючого покоління, залишаючи поза увагою художньо-естетичні параметри, а між тим, глобалістичні тенденції в художній культурі і дизайні полегшують процеси взаєморозуміння, урівноважують темпи і напрями розвитку держав, створюючи загальносвітові уявлення про красу і користь, про комфорт і креативність рукотворного навколишнього середовища (інтернаціональне). При цьому, кожна країна має свої, століттями усталені традиції і звичаї, свої власні художньо-естетичні орієнтири і принципи, втілені в продуктах матеріальної діяльності людини (національне).

Враховуючи, що ігрові дитячі простори здійснюють значний вплив на процеси фізичного, психологічного розвитку і соціалізації сучасних дітей, часто виступають діючою моделлю їх майбутнього дорослого життя (де інтернаціональне і національне знаходяться в постійній взаємодії), створеного в тому числі і засобами дизайну, завданням даного підрозділу дисертації було вивчити взаємодію західноєвропейських і східноазійських

художньо-естетичних традицій та інтернаціонального і національного у проектуванні дитячих ігрових просторів сучасного Китаю, і виявити дизайн-прийоми, які дозволяють досягти їх синтезу, що є новим в мистецтвознавчому дискурсі.

Як вже зазначалося вище, з метою всебічного розвитку особистості дитини, в рішенні дизайну ігрового простору дитячих майданчиків задіється велика кількість комбінацій гри, а з метою зацікавлення дитини до гри, створюється багато різних її форм. Виходячи з такого розмаїття, у другому розділі було визначено основні сучасні дизайн-підходи у проектуванні дитячих ігрових майданчиків, це: функціонально-прагматичний, креативно-наративний та інноваційний техніко-технологічний підходи [149 ; 201]. Також у попередньому розділі було проведено соціальне опитування, що дало можливість зрозуміти потреби сучасного китайського населення в дитячих ігрових просторах, визначити важливі напрями їх функціональної насиченості. В ході дослідження було виявлено три основні види дитячих ігрових майданчиків в сучасному Китаї. Перший – це внутрішньорайонні ігрові майданчики, які також можна поділити на дві групи: типові, що включають певний набір ігрових тренажерів, гірок і гойдалок, і не відрізняються особливою художньо-естетичною цінністю, а також тиражуються у великій кількості, і внутрішньорайонні, які спроектовано на основі індивідуального дизайнерського рішення (починаючи від ігрового обладнання до розміщення в середовищі). Другий вид – дитячі майданчики біля супермаркетів або торговельних центрів, які є частиною комерційної інфраструктури, часто, з елементами брендування (в якості цих елементів можуть бути використані і ігрове обладнання, і планувальне рішення, і візуальна комунікація) [154]. Третій вид дитячого ігрового майданчику, – розташовані в центральній частині міста, іноді – на периферії, – міські парки, як частина загальноміського рекреаційного простору. Це парки відпочинку по типу Діснейленду, які забезпечують дозвілля найширших верств

населення, в тому числі, які включають різнофункціональні дитячі ігрові майданчики.

В залежності від функціонального призначення кожного виду простору, в кожному випадку можна виділити набір дизайнерських прийомів, що відповідають обраному дизайнерському підходу, або їх синтетичному поєднанню. Проаналізуємо деякі найбільш показові дитячі майданчики, щоб визначити прийоми, характерні для кожного випадку.

Типові внутрішньорайонні майданчики, спроектовані на основі функціонально-прагматичного підходу і містять однакові тренажери і стандартні нерухомі атракціони типу гірок або стінок і сіток для лазіння, як правило, сплановані відповідно до функціональної доцільності (Рис.А.4.1.1.).

Проте і тут працюють основні дизайнерські прийоми в організації дитячих ігрових майданчиків: символічна образність, кольорові контрасти, динаміка форми. Так, доріжки розплановані таким чином, що частина з них, яка пофарбована в голубий колір, зображає водний простір, жовті – пісок і землю. На будь-якому майданчику діє принцип ієрархії форм композиції: як правило, в центральній частині розташований найбільш цікавий і значний атракціон (гірка, альпіністська стінка та ін.), який є композиційною домінантою всього простору. Кольорове рішення інших елементів відповідає цьому центру композиції. Обов'язковим є також зелене оточення – наявність натурального газону, кущів і дерев навколо дитячого майданчику. Таким чином, можна говорити як про наявність національних, так й інтернаціональних принципів рішення типових внутрішньорайонних дитячих майданчиків.

Внутрішньорайонні рекреаційні простори нових районів Пекіну, розраховані на релаксаційне проведення часу як дітей, так і дорослих. Відповідаючи усім вимогам безпеки, здебільшого ці простори побудовано на традиційному для Китаю поєднанні гір і води. Рукотворні фонтани, водоспади і дзеркала водойм, по формах наближені до природних, тим не менше, мають симетричну, характерну для західної культури планувальну

структуру – елементи класичного французького паркового дизайну, нагадуючи багаті на фонтани і водні каскади сади Версалю. Міні-парк з мальовничими альтанками, оглядовими майданчиками, острівцями, містками і клумбами включає також ігрові зони для дітей, в основному орієнтовані на самостійне дозвілля (рослинні лабіринти, доріжки). Простір будується за китайським принципом послідовного відкриття картин, де кожна наступна цілісна композиція відкривається спочатку як фрагмент попередньої (Рис.А.4.1.2.). Безумовно, дизайнерський задум сформувався на основі естетичної національної ідеї китайської філософії – мистецтва як відображення цілісності людини і природи.

Яскравим прикладом оригінального підходу до рішення проблеми зон відпочинку в умовах щільної забудови міських районів, є рекреаційний простір на даху багатопверхового будинку в Чунцін Longhu U «Міський сад на даху», що по суті являє собою внутрішньорайонний міні-парк спортивно-релаксаційного призначення. Яскраві кольорові контрасти покриття виділяють спортивні і ігрові зони, наявність живих дерев і газонів забезпечує зв'язок з навколишньою природою, створюючи відчуття землі, а не даху. А ігрові тренажери і дитячі ігрові кімнати в першу чергу забезпечують затишок і безпеку (Рис.А.4.1.3.).

Інноваційний проект «Дитячі мрії. Дитяче задоволення» представляє собою дуже вдалий приклад ігрового комплексу, організованого всередині житлового масиву. Дитячий ігровий простір розроблено відповідно до потреб сучасних мешканців мегаполісів Китаю, але при цьому було враховано кращий світовий та місцевий досвід створення подібних об'єктів. На Рис.А.4.1.4. добре видно композиційні особливості планувальної структури: замкнутий криволінійний контур ігрової території, відсутність небезпечних кутів і загальний біоморфізм плану, чітке зонування, функціональна спрямованість кожної зони, англійські надписи на покриттях доріжок – все це робить «Дитячі мрії. Дитяче задоволення» комплексом, в основі дизайну якого лежить західноєвропейська художня традиція, проте сама насиченість

кольоровими акцентами, перетікання видових кадрів із зони в зону і багато інших рис відсилають нас до китайської художньої традиції.

Майданчики, які розташовані поряд із супермаркетами, частіше мають індивідуальне дизайнерське рішення, засноване на переважному використанні певного типу конструкцій. Наприклад, яскраво-жовті труби стали основою рішення всіх елементів рекреаційного простору біля торговельного комплексу (Рис.А.4.1.5.). Від гойдалок і конструкцій для лазіння до лавок і огорожувальних конструкцій – весь майданчик організований лабіринтом жовтих труб. Якщо врахувати велику значимість жовтого кольору для китайців (колір сонця, багатства, благополуччя), то символіка майданчику підсилює її візуальне сприйняття. Так працює національний принцип домінування конструктивних форм над декоративними, де декоративні елементи (в даному випадку колір) несуть певне семантичне навантаження та підпорядковуються конструкції.

Поширеним дизайнерським рішенням при проектуванні майданчиків є і концепт-ідея, пов'язана з образом якого-небудь героя – казкового або анімаційного. Один з нових, але вже дуже відомих, тематичних парків Китаю – відкритий у 2010 році платний парк відпочинку в Пекіні під назвою «Крутий кролик» (Рис.А.4.1.6.). Задум проектувальників полягав в тому, щоб розширити ігровий простір дітей, створивши цілий світ. Це парк комерційний, є складовою широкої інфраструктури торговельного комплексу (західне узбережжя річки Куню в районі Хайдянь, м. Пекін). Парк займає площу 20 тис. кв. м. Він вигідно розташований у міському середовищі, має привабливу дитячу обстановку і в ньому нараховується близько 80 великих і малих розважальних об'єктів. Атракціони побудовані на основі обладнання імпортованого з Данії, при цьому сам ігровий простір не втрачає національної самобутності, що стає зрозумілим з обраного сюжету для нього, в основу якого покладено древні уявлення китайського народу про всесвіт, а також з традиційного для Китаю характеру ігор. Ігрова програма в парку розрахована на дітей від 2 до 15 років. На сьогодні, «Крутий кролик»

залишається найкрупнішим дитячим тематичним парком в Пекіні, в якому реалізується нова концепція розваг, спрямована на поглиблений розвиток фізичного та інтелектуального потенціалу дитини, підвищення навиків спілкування з іншими дітьми, стимулювання розвитку сприйняття та уяви дітей, що пояснює відсутність тут стандартних правил гри [79].

Узявши за основу назви парку одного з найулюбленіших дитячих героїв – кролика, проєктувальники розробили декілька зовсім різних за рішенням і образною ідеєю зон, які в сукупності забезпечили повний набір спортивних вправ і легких розвиваючих розваг для дітей. Ігровий парк «Крутий кролик» поділено на дев'ять тематичних зон: володіння Шуїму (Рис.А.4.1.7.), скейтборд-майданчик (Рис.А.4.1.8.), галактична мережа (Рис.А.4.1.9.), міжзірковий простір (Рис.А.4.1.10.), далека галактика (Рис.А.4.1.11.), космічна розвідка (Рис.А.4.1.12.), в гостях у прибульців (Рис.А.4.1.13.), щасливий замок (Рис.А.4.1.14.) та світ води і піску (Рис.А.4.1.15.). А кролик виступає в якості досвідченого супутника дітей у так званій «космічній Одиссеї» (Рис.А.4.1.6.). При цьому, персонаж кролика обрано не випадково. Звернувшись до китайського фольклору, виявляється, що за часів династії Західна Хань в одній поетичній збірці з'являється запис про Місячного кролика, а місячний він, тому що мешкає на самому Місяці. Таке уявлення пояснюється парейдолічними зоровими ілюзіями – темні плями на поверхні Місяця сприймалися у вигляді фігури кролика або зайця (Рис.А.4.1.16.) [87].

В цілому витягнута в довжину уздовж серії магазинів паркова зона здається сповна європейською. Проте кожна окрема ділянка являє собою концепт-ідею, більш характерну для китайської національної традиції. Так, дуже національною виглядає зона «Світ води і піску», атракціонна частина якої представлена ігровим обладнанням у вигляді двох веж в китайському стилі, поєднаних між собою мотузковим тунелем; яскраві контрастні кольори відрізняють гірку «Серфінг всесвіту», а сітчастий купол для лазіння має назву «Міжзірковий простір». Тут проявляється принцип єдності слова і

зображення, характерний для китайського мистецтва, де символіка назви задає основу сприйняття образу.

Ігровий сценарій зони «Володіння Шуїму», орієнтований на фізичний розвиток дитини, переважним чином на тренування фізичної рівноваги, якій в китайській культурі відводиться особливе значення, що бере свій початок з вчення кунг-фу про те, що без фізичної рівноваги неможливий внутрішній баланс енергії в тілі людини та семантично пов'язаний з національною міфологією. Шуїму – це демон води за китайською міфологією, поява якого в парковому сценарії, скоріше за все, зумовлена близькістю річки Куню, що протікає на східному кордоні з парком, як раз там, де розташовані «Володіння Шуїму». Майданчик оснащений ігровим обладнанням у вигляді мостів, ланцюгів, веж, ровів, які начебто створюють перешкоди на шляху до укриття демону. А про те, що це демон саме води, нагадує покриття майданчику – поліуретанове гумове покриття синього кольору символізує воду, а природній пісок – берег. Таким чином, китайські народні мотиви органічно втілено в реалізації цілком європейської моделі ігрового простору.

Інтернаціональне проявляє себе у появі в Китаї мережевих ігрових майданчиків та парків по типу Діснейленду, де основоположним є принцип брендування, в основі якого не національні цінності, а цінності глобального бренду, що поширюються на будь-яку країну його споживання. Наприклад, ігровий дитячий комплекс «Снупі парк» (Рис.А.4.1.17.) площею близько 4500 квадратних метрів, який є частиною торгового центру China Resources Dreamport в Пекіні, став другим на території Китаю після «Світу Снупі» в торговому центрі New Town Plaza в Гонконзі, а в 2016 році Snoopy Fun Fun Garden було відкрито в Шунде, Фошань, Гуандун, Китай (Гуанчжоу). Перший тематичний Снупі парк розташований в Південній Каліфорнії в парку Ноттс Берри Фарм (Лос-Анджелес) і має назву «Кэмп Снупи У Кнотта», також є «Планета Снупі» в Дорні-Парк (Аллентаун), в штаті Пенсільванія. Як і в Сполучених Штатах Америці, так і в Китаї дизайн рішення ігрових дитячих зон обумовлені однією концепт-ідеєю, прив'язаної

до популярного коміксу, втіленого згодом в анімації. Головний герой коміксу пес Снупі та його хазяїн Чарлі Браун.

Спільним для усіх тематичних Снупі парків є те, що виразність об'ємно-просторової композиції обумовлена функціональним ігровим сценарієм, в основі якого художня образність, концепт-ідея та сюжетна лінія відомого коміксу (Рис.А.4.1.17.–Рис.А.4.1.18.). Спільне художньо-образне рішення втілюється і в ідентичних елементах обладнання, яке є копіями ілюстрацій коміксу: фігури персонажів, головна з яких велетенська фігура Снупі, композиційно вона завжди є домінуючою; будиночки героїв, починаючи з будки Снупі та будинку Чарлі Брауна, закінчуючи будинком Люсі; американський шкільний автобус, паровозик, лавочки для відпочинку у вигляді кісток. Тематичні зони також відтворюють світ коміксу: в кожному парку є американське міні-містечко зі школою, магазинами, парикмахерською, лікарнею, банком, весільною каплицею (в різних варіаціях); зона подорожей та пригод з лабіринтами, водними елементами, будь-то канал, струмок, фонтан; зони відпочинку, різноманітні інтерактивні зони, де можна спілкуватися з живими героями; зони атракціонів. Кольорова концепція також відтворює колірне рішення коміксу і працює на загальне сприйняття бренду, який втілює загальнолюдські цінності (любов, дружба) та закріплений у формулі «Щастя – це теплий щеня».

Один з найвідоміших в Китаї рекреаційних просторів – Шанхайський парк розваг – поєднує в собі функції релаксаційно-споглядальні і спортивно-розважальні, являючись відкритим майданчиком міжпоколінних зв'язків, де люди різного віку і напряду захоплень можуть знайти собі зону до душі [149]. Він розташований в сучасному районі Шанхаю по сусідству з найвідомішими хмарочосами світу. Це один з найбільш популярних парків в Шанхаї, який було відкрито в 2000 році, завдяки чому і отримав свою назву – «Парк століття» (Рис.А.4.1.19.). Парк займає велику площу, на його території є кілька озер, ліс, альтанки для відпочинку, спортивні майданчики, дитяча

зона, поле для гольфу, пташиний заповідник, кафе, ресторани і сувенірні магазини.

В ньому китайське традиційне поєднання каменів, води і рослинних елементів отримує розвиток у вигляді елементів садово-паркового топіарного мистецтва французьких і англійських парків, а симетричні рішення рекреацій, характерні для європейської садово-паркової традиції (наприклад, парки Версалью) виступають перехідними елементами до вільного асиметричного планування релаксаційних зон, які характерні для садово-паркових традицій сходу – середньовікових Китаю та Японії.

Одним з найкрупніших тематичних парків Китаю є «Happy Valley» (з англ. – Щаслива Долина), який розташований в районі Шицзиншань на мальовничій території серед зелені і озер. Це аналог європейських парків розваг. Як і тематичні парки інших країн, він поділений на зони, кожна з яких присвячена певній темі і обладнана атракціонами. Центральною частиною цього парку є зона під назвою «Атлантида», навколо якої розташовані всі інші ігрові зони: «Древня Греція», «Імперія Майя», «Мурашина країна», «Казкове королівство», «Дикий фіорд», кожна з них – окремий художній образ, створений дизайнерами.

Парк Шицзиншань – своєрідне продовження «Щасливої долини» і має масу сучасних атракціонів, виконаних в традиціях східних казок. Канонічні китайські персонажі тут сусідять з персонажами західними, такими як Білосніжка, Піноккіо, Дональд Дак, Міккі Маус та ін. (Рис.А.4.1.20.). Це парк атракціонів, який став китайським прототипом Діснейленду, проте саме в цьому прикладі можна прослідити вдале поєднання національного та інтернаціонального. Прив'язка до географічних рельєфних особливостей, зарубіжних історичних пам'яток архітектури, нетрадиційних пластичних рішень атракціонів відповідає світовим традиціям паркового дизайну. Проте, загальна композиція парку, яка побудована на послідовному розкритті виразних видових картин, насиченість національними елементами у вигляді костюмованих героїв, рухомих традиційних карнавальних платформ, а також

присутність національної музики, танцю, кольорових композицій – робить парк національно насиченим.

Серед гарних прикладів поєднання західноєвропейських та східноазійських художньо-естетичних традицій, втілених в дизайні ігрових об'єктів, слід відзначити два дитячих ігрових комплекси, що спроектовано за принципами еко-дизайну, багато з яких притаманні й традиційній китайській ландшафтній культурі. Це комплекси в Парку Червоного каменю та в парку Шаньшуй.

Парк Червоного каменю (Redstone Park) в еко-місті Ченду Вуху, який ми вже згадували вище (Рис.А.3.1.1.), об'єднує різні ландшафтні форми, такі як набережна, водно-болотні угіддя та ліси, і функціональний простір для будь-якого віку. Дизайнери висунули концепцію «дитячого ігрового майданчика еко-типу», де ігрове обладнання має поєднуватися з рослинами, рельєфом і темою червоного піщаника.

Парк розроблений на основі образу червоних каменів, – природного елементу рельєфу, розташованого на периферії багатопверхового житлового району. Ця зелена зона є своєрідним рекреаційним переходом від висотних кварталів мегаполісу до більш комфортабельного району котеджного типу забудови. Широкі ступені з червоного натурального каменю, спускаючись з пагорбу, охоплюють всю територію парку зверху і самі є дуже естетичною складовою природної його частини, яка включає мальовничі групи каменів, оглядові майданчики і зони тихого відпочинку серед дерев. Образ червоного каменю підтримується і червоним гравієм під деревами, і червоними стільцями та столом із каменю в зоні барбекю.

Червоний колір залишається символічним і в ігровій зоні, традиційно побудованій на контрасті яскравих синіх відтінків, які зображають умовно водний простір, і жовто-помаранчевих доріжок пішохідно-ігрової зони. Домінантою всієї композиції дитячого ігрового простору є нахилений «до води» червоний олень-гірка. Серед традицій китайського садово-паркового мистецтва – встановлювати статуї тварин, які мають особливе символічне

значення. Перетворення звичайної дитячої гірки на величезного оленя не просто привертає увагу дітлахів, а й привчає дітей до читання образної символіки, виховує повагу до живої природи.

Особливості рельєфу в цьому парку на ігровому майданчику використані для створення великої кількості периферійних гірок, які, у вигляді великих трубчастих жолобів спускаються з протилежного боку «умовної водойми». А підйом знизу на ці атракціони виконаний у вигляді переплетених прозорих сітчастих труб райдужних кольорів. Таке рішення прекрасно вписується в оточуючий пейзаж і привертає увагу як дітей, так і дорослих. Весь зелений простір парку – газон, який використовується відвідувачами для «виходу на природу», – розташовано дещо над дитячим майданчиком, що дозволяє батькам контролювати відпочиваючих на атракціонах дітей. Рослинність використовується для диференціації функціональних зон, серед яких є статичні і динамічні. Присутність кількох продуктових палаток і громадських місць прийому їжі типу відкритих кафе, привносить організаційний момент і побутовий комфорт у дозвілля відвідувачів. В цілому, для парку Редстоун характерна загальна асиметрична композиція, видова плановість і різноманітність ігрових елементів, що робить його привабливим для проведення дозвілля різних категорій відвідувачів.

На універсальних принципах еко-дизайну спроектовано і ландшафтний парк Шаньшуй (Shanshui, або «Пейзаж») (м. Чанша) (Рис.А.4.1.21.), частиною якого є дитячий ігровий комплекс, але його художньо-образне рішення обумовлено назвою, яка відсилає нас до традиційного пейзажного жанру «гори і води» – «шаньшуй», що символічно об'єднує три світи: світ води, світ каменю і світ дерева. В цьому рішенні найбільш яскраво проявився й базовий концепт китайського живопису – єдність людини і природи, де людина тільки мала частина світобудови, а також знайшли відображення давні національні уявлення про виникнення Всесвіту із взаємодії янь та інь, де гори – уособлення чоловічого начала янь, а вода – жіночого начала інь. В

цій умовній дизайнерській картині символічні «гори» – збережений природний ландшафт, а «води» – дощова вода, яка очищається природним чином, піддається впливу кисню, рециркулює і повертається до природи через сади з дощовою водою і екологічні озера.

Художньо-естетична складова проекту органічно поєднується з функціональною. В проектну концепцію парку закладено пропаганду природного, екологічного та сусідського життя. Ділянка знаходиться в низині, де є природний лісовий масив і озеро, куди під час дощів спрямовуються зливові потоки. Функціональне завдання по створенню системи управління і очищення дощової води підказало дизайнерам і концептуальну ідею – створити освітню і стійку водну екосистему, яка демонструє різні форми і процеси очищення води (концепція формальної освіти). В результаті дизайнерам вдалося об'єднати природний ландшафт (гірський та водний) з рослинами і з ігровим обладнанням, а також створити простір, в якому людина і природа перебувають у повній гармонії і єдності [94].

Схема проектування інтегрує систему управління зливовими стоками за допомогою різноманітних об'єктів і враховує максимальний захист рослинності. Використовуючи обладнання призначене для боротьби з дощовою водою, відвідувачі навчаються в процесі гри взаємодіяти з системою і отримують знання, пов'язані з дощами і повеннями, розвиваючи свій інтелект.

Поєднання обладнання, рослин і водних ландшафтів створює цікаву і стійку водну екосистему, яка демонструє різні форми і процеси очищення води. І то, як люди живуть в гармонії з природою. Під дією такого набору водних екосистем випаровування і інфільтрація води в озері можуть бути повністю викликані навколишньою дощовою водою. На додаток до цього була сформована самодостатня система, що дозволило заощадити 2500 кубометрів зовнішньої гідратації в рік [160].

Дизайн-концепція дитячого ігрового комплексу повністю використовує можливості оригінальної топографії для створення цікавої та складної гри, яка починається з вхідної зони та продовжується в зоні екологічного озера, зоні мосту, зоні для занять фітнесом, зоні водного саду Архімеда, зоні для активного відпочинку на газоні, зоні дощового саду і зоні для активного відпочинку в гірських лісах.

Наприклад, в зоні водного саду Архімеда дорослі і діти беруть воду з водозабору Архімеда і відводять її в канал, по якому вона під дією сили тяжіння стікає в водно-болотне угіддя, де фільтрується корінням водних рослин, а після очищення і аерації знову потрапляє в екологічне озеро [94]. З одного боку, цей процес демонструє технічний винахід античного вченого та спрямованість еко-дизайну на використання природних видів енергії, з другого боку, відображає властиву китайської ментальності установку на процесуальність буття, що забезпечується енергетичними циркуляціями (рух енергії ци). Обертові поворотні столи водозабору, які використовуються як ігрове обладнання, виконані в двох різних стилях: увігнуте дзеркало і опукле дзеркало, щоб зробити процес забору води більш цікавим.

Специфіка китайського пейзажного жанру як виразу єдності і протилежності малого і великого, де мікрокосмос Людини являє собою відображення макрокосмосу Всесвіту і злитість з ним, повною мірою відображується в дизайні ігрового майданчику з темою «комахи, що мешкають в горах і лісах». Збільшений і перебільшений масштаб скульптур, підкреслює малість людських істот перед природою, і нагадує про необхідність ставитися до неї з благоговінням, адже людина є малою, але невід'ємною частиною великого Всесвіту. В цій зоні розташоване ігрове обладнання у вигляді інтерактивного сонечка з нержавіючої сталі з дзеркальним корпусом, очі якого представляють собою обертові сфери, а внутрішній стрижень об'єднаний з лопатями, відтворює встановлені музичні композиції, по ньому можна лазити і ковзати. Звуковий пристрій Черв'як, завдяки якому діти досліджують таємницю звуку та конструкція для лазіння і

занять спортом у вигляді сімейства величезних мурах, які світяться у темряві. Якщо врахувати, що для китайських дітей мураха – один з найулюбленіших героїв, який відрізняється своєю працьовитістю, організованістю і терпінням, можна уявити глибокий виховний зміст цього майданчику. Прийом використання типових функціональних ігрових елементів, таких як гірки, гойдалки, тренажери для лазіння, призначених для загальнофізичного розвитку дитини в поєднанні з традиційно-національним оформленням у вигляді фігур символічних тварин і комах, забезпечує синтез інтернаціонального і національного.

Серед ігрового обладнання є гірка, що повторює природну топографію гори, стіна для скелелазіння, а на сходах, що ведуть до місця проведення заходів, зображені невеличкі веселі 3D картини. Ліс з кілків – імітація невеликого лісу, в якому дитина може вільно пересуватися, є продовженням і розвитком збережених в гірському лісі дерев, – відтворює один із принципів еко-дизайну: включення в рукотворний парк природного (дикого) пейзажу.

Загалом, як і в попередньому проекті, дизайн тематичного парку Шаньшуй базується на універсальних (тобто інтернаціональних) принципах еко-дизайну, а саме: створення просторів, орієнтованих на гармонійне перебування людини в середовищі; використання матеріалів та рослин, що характерні для цієї кліматичної зони; мінімальне втручання в природний рельєф; екологічність та натуральність матеріалів; безпека та зручність використання дизайн-об'єктів; економія ресурсів і т. ін. у поєднанні з яскраво вираженим національним колоритом, що спирається на китайські художні традиції.

Отже, ми розглянули основні види дитячих ігрових майданчиків Китаю, зробивши спробу охопити можливі їх локації. Досліджені об'єкти дають змогу дійти висновку, що в них органічно переплітаються кращі західні та східні традиції організації місць розваг та відпочинку для дітей та втілюється інтернаціональні й національні цінності.

4.2. Концепція «міських втручань» як новий спосіб організації дитячих ігрових майданчиків в публічному просторі китайських мегаполісів

Інноваційний досвід роботи з міським простором мегаполісів, частиною якого стають дитячі ігрові майданчики, втілює китайська архітектурна студія 100, яка була заснована в 2013 році в Шанхаї. Її досвід є по своєму унікальним та гідним впровадження в інших країнах. Саме тому в цьому підрозділі ми зосередимся на аналізі їх оригінальної концепції та авторських проектах, серед яких значна кількість пов'язана з дизайном ігрових майданчиків для дітей.

Архітектурну студію 100 очолюють 3 партнера – Марсіал Хесус (Чилі), Хав'єр Гонсалес (Іспанія) і Дженні Фанг (Китай). Це – команда молодих креативних архітекторів, чия робота знаходиться на стику розмітки, вуличного мистецтва, міського маркетингу і міських заходів. Вони не займаються архітектурою в традиційному розумінні, а зосереджені на громадських місцях і місцях для розваг у всіх їх типологіях і варіаціях. Свої проекти вони втілюють не тільки в Китаї, але й в Нью-Йорку, Сантьяго, Мехіко, Москві. Свою діяльність проєктанти позиціонують як вуличну архітектуру і міські інтервенції.

Аналізуючи проблеми сучасних міст, особливо в економіках, що інтенсивно зростають, і в яких потреба в швидкому будівництві та новаторських ідеях знаходиться на рекордно високому рівні, молоді архітектори відзначили загальну тенденцію прагнення до створення унікальних архітектурних проєктів, які повинні надати містам своєрідність і сформувати їх неповторний імідж. Але в той же час, вони справедливо констатують, що нескінченне поширення відмінностей призводить до однорідності, і якщо все унікально, то насправді ніщо не є таким. Саме тому, створюючи свою концепцію, вони ставили перед собою мету переоцінити існуючі міські простори і місця, розфарбувати їх і надати їм індивідуальність

(навіть якщо це означає відчуження їх від навколишнього середовища), при цьому заохочуючи громадськість, даючи їй можливість насолоджуватися і дивуватися місту, яке належить їм.

Оскільки офіс компанії знаходиться в Шанхаї (одному з найбільш швидко зростаючому азіатському мегаполісі-гіганті), дизайнери прийшли до розуміння того, що в постійно мінливих умовах, в яких розвиваються міста, найчастіше страждає саме суспільний простір. Тому на нього і необхідно зробити своєрідний акцент, підкресливши його значимість в умовах урбанізації.

Загальна дизайн-концепція діяльності цієї студії полягає в тому, щоб перетворити існуючі міські простори, тобто, їх цікавить сам процес просторового перетворення – ефектне додавання нових дизайн-об'єктів у вже налаштовані простори. Ці перетворення вони називають міськими «втручаннями» або творчими «втручаннями». Це не вуличне мистецтво або ландшафтний дизайн; це проекти архітектури та дизайну, які втручаються в міський пейзаж і кодують його новими функціями та знаходяться на стику архітектури, вуличного мистецтва, ландшафтної архітектури, середовищного і графічного дизайну, та міського маркетингу. Ці проекти можуть бути як тимчасовими («Сніжна куля» (Рис.А.4.2.1.)) [208], так і постійними («Щаслива монета» (Рис.А.4.2.2.)) [194], але всі вони створені задля виникнення соціальної динаміки і унікального досвіду.

«Міські втручання», за задумом проектантів, повинні викликати здивування, підкреслювати або створювати індивідуальність тих місць, де вони реалізуються, а, головне, вносити несподівані зміни у вже розвинені райони міста. «Втручання» мають сприяти тому, щоб громадяни стали сприймати перетворені громадські місця як свої власні. Дизайнери запрошують жителів мегаполісів переглянути свої міські простори і сформувані нові види відносин з ними. Їх головна мета – емоційно зв'язати перетворений міський пейзаж з громадськістю, викликавши у останньої почуття прихильності до місця.

Всі об'єкти в залежності від стратегії і принципів проектування розподіляються на наступні типи: «Хірургічне втручання», «Заземлений об'єкт», «Намальований пейзаж».

Тип об'єкта залежить від творчого методу «втручання». Скажімо, «Хірургічне втручання» – це втручання (часткове або загальне) в існуючу структуру, в основі якого видалення та / або зміна її маси, або додавання архітектурних елементів для здійснення нових функцій, таких як роздрібна торгівля, розважальні зони і громадські місця, зазвичай відкриті для публіки. Яскравий приклад такого втручання – проект «Гонка в джунглях» (торгівельний центр The Place, Шанхай), який розташовується на площі 1200 м², і призначений для пожвавлення місць в торговому центрі, що зазвичай не використовуються (Рис.А.4.2.3.). Проект займає весь 2-й поверх, акцентуючи увагу на одному з коридорів без торгових вітрин [190].

Відсутність вітрин значно скорочувала споживацькі потоки, а сам коридор виглядав як задвірки торговельного центру. «Хірургічне втручання» перетворило його в розважальний простір, орієнтований на сім'ю, який спроектовано як подорож по чарівному сафарі, зі своєю подієвістю і ігровим сценарієм, розрахованим на взаємодію дорослих і дітей. В даному випадку, втручання поширилося загалом на весь поверх і коридор, кардинально змінивши їх функції.

В рамках нашого дослідження акцент слід зробити на двох інших типах об'єктів і методах їх проектування, бо вони найчастіше застосовуються для перетворення відкритих міських просторів, частиною яких є дитячі ігрові майданчики або ігрові зони. Так, втручання з об'єктом, який розташовується на землі, називається «Заземлений об'єкт». Він «втручається» в простір, торкаючись землі, і діє як доступна і багатофункціональна платформа, що дозволяє людям, знаходиться на ньому / всередині нього і безпосередньо з ним взаємодіяти. У цьому випадку об'єкт нібито вбудовується в існуюче міське середовище, залишаючись при цьому відчуженим від нього.

Такий об'єкт носить «не територіальний» характер, тобто він навмисно не вписується в задану міську естетику, а протиставляється їй, зберігаючи власну чітку формальну і естетичну відмінність. За рахунок такого контрасту досягається сильний візуальний ефект. Об'єкт може мати різноманітну морфологію і виконувати різні функції (зони відпочинку, ресторани, невеликі комерційні приміщення, ігрові майданчики, міські зелені зони, інтерактивні поверхні, зони для гамака або басейни), які доповнюють і поліпшують навколишнє середовище, тим самим стимулюючи важливу комерційну або громадську діяльність.

Яскравим прикладом такого втручання є проект «Щаслива монета» (Рис. А.4.2.2.), що розташований в Гонконзі, поруч з дельтою річки Чжуцзян в громадській пристані Коулуна, навпроти острова Гонконг. Серед переваг його розташування прекрасний краєвид на острів Гонконг і можливість взаємодії з живими пішохідними потоками і культурними об'єктами в околицях (Гонконгський культурний центр, Гонконгський музей мистецтв, Гонконгський музей космонавтики та інші). Основним завданням було включити ряд нових функцій (комерційну, розважальну, комунікативну, ігрову і т. д.) в досить обмежений простір і зробити його активною зоною, своєрідною точкою інтересу для туристів і перехожих.

В результаті у дизайнерів народилася концепція «Щаслива монета», в основі якої китайський культурний традиційний символ удачі. Сама багатофункціональна платформа має форму традиційної давньої китайської монети, що використовувалася при династії Цин в 1644–1912 роках (кругла форма з квадратним отвором в центрі) і передбачає здійснення 10 функцій на 10 різних платформах. Це перпендикулярно вписані в круглу форму прямокутні частини, на яких розташовуються ресторан, дитячий майданчик, зелені зони, обідня зона, зона для заходів, зона відпочинку, зона для гамаків і т. ін., а також квадратний простір в центрі, який є перехопленням всіх функцій і об'єднує різні платформи [194]. Крім комерційних і розважальних функцій, проект виконує функцію орієнтира, що викликає інтенсивну

сенсорну стимуляцію, завдяки своїй незвичайній формі і яскравому жовто-рожевому забарвленню.

Проект виконаний із залізобетону, з палубними дерев'яними платформами, алюмінієвими конструкціями для відпочинку, гумовими покриттями і доповнений системами зовнішнього освітлення, такими як світильники і алюмінієві парапети [194]. Базовий колір проекту – жовтий, ключовим культурним змістом якого є його імператорське призначення (Хуан-ді – легендарний Жовтий Імператор; сказати про когось 黄袍加身 (huáng páo jiā shēn, носить жовтий одяг) – визнати, що людина зійшла на трон, золотий / яскравий, чистий, жовтий в Китаї – символ шляхетності й багатства), крім того, це і колір монети.

В решті, згідно задуму дизайнерів, цей проект став каталізатором різної соціальної динаміки, яка пов'язує міський ландшафт з повсякденним життям, підкреслюючи особливості обох. Просторовий досвід виконання кількох дій надає цьому місцю характерну ідентичність, яка робить сам проект об'єктом цивільної ідентичності.

Цікавим в межах нашого дослідження є й «Заземлений об'єкт» «Червона планета» – майданчик на торгівельній вулиці під відкритим небом в середині найпопулярніших торгівельних центрів Шанхая (Рис.А.4.2.4.). Перед проектантами стояло завдання створення несподіваного, інноваційного об'єкта, здатного вийти за рамки типового ігрового майданчика. Це «втручання» мало перетворити існуючий простір в зону зупинки і проведення вільного часу дітей і дорослих, яка б активно використовувалася, слугувала місцем спілкування з іншими дітьми і сім'ями, а головне, вражала уяву. Такий ефект був досягнутий за рахунок морфології і семантики, яку дизайнери використовували при проектуванні даного об'єкта [207].

Своєрідна художня виразність досягається за рахунок доволіно асиметричної конфігурації дитячого ігрового майданчика, в сукупності з нерівномірним, штучно створеним ландшафтом, що складається з чергування

напівкруглих виступів різного діаметру і площинних ділянок. Відсутність великої кількості колірних відтінків в проектній пропозиції, оформленій з використанням червоного як основного кольору і білого для розмежування і позначення секцій, вигідно підкреслює формоутворення конструктивних елементів.

Графічне рішення, представлене змінною спрямованістю ліній, що огинають круглі виступи, щільністю заповнення тих чи інших секцій. Все це обумовлює візуальні ефекти при сприйнятті майданчика з різних сторін. У секції для активного відпочинку встановлено баскетбольне кільце, а в просторі для творчості розташовуються піраміди, на площинах яких можна малювати крейдою. Таким чином, простір дитячого майданчика пропонує різноманітні види відпочинку: активні ігри, які передбачають підвищену рухову активність дітей; творче проведення часу у вигляді малювання дитячих фантазій і релаксацію на спеціально передбачених місцях.

Червоний колір, який є образотворчою домінантою цього проекту (і за китайською традицією фіксується в назві), символізує вогонь. У Китаї ця стихія вважається позитивною і асоціюється з життям, яке йде в гору, б'є ключем, виблискує як червоні язички полум'я. За таким же принципом 火了 (huǒ le, «загорівся») означає, що хтось придбав значну популярність, а прикметник 火爆 (huǒ bào, «пожежа і вибух») говорить про жваві місця, такі як ринки. Використання зазначеного колірною рішення для об'єкту, розташованого в популярному комерційному районі Шанхаю, семантично відсилає нас до ідеї вічного руху торгових шляхів, процвітання і щастя. В цілому, проект сприймається як контрастний по відношенню до стилістики простору, в якому його розташовано, й працює на основну дизайнерську ідею динамічної соціальної взаємодії.

Серед аналогічних проектів об'єкти «Краплі фарби» (Рис.А.4.2.5.) (втручання в суспільний простір, яке було розроблено, щоб об'єднати два окремі блоки торговельної вулиці, що пройшли реконструкцію. Проект розташований в самому серці Шанхая, на торговельній вулиці в Данінга-роуд.

В основі ідеї вигадана подія – начебто хтось розлив відро живопису на вулицях Шанхаю, забризкавши усе фарбою) [199]; «Блакитна стрічка» (Рис.А.4.2.6.) (втручання в суспільний простір на відкритому повітрі прямо на перетині двох пішохідних вулиць у вигляді єдиної стрічки, яка згинається і складається, створюючи місця і позиції для дітей і дорослих, форми для гри, лазіння, сидіння і т. ін., в тому числі місце для ігрового майданчика та місця для сидіння пішохода, які захищені від екстремальних літніх умов Шанхая [170]); «Олімпія» (Рис.А.4.2.7.) (ігровий майданчик, натхненний чемпіонатом світу з футболу 2018 року, розташований на перетині двох нових пішохідних вулиць в комерційному районі Данінг Роуд в Шанхаї [197]. Його морфологія дозволяє користувачеві грати, стрибати, лазити і т. ін., також в проєкті передбачені елементи для сидіння і зони відпочинку).

Якщо «втручання» відбувається методом фарбування, такий об'єкт називається «Намальований пейзаж». Він являє собою двомірну конфігурацію, яка певним чином забарвлюється і покриває значну площу існуючого міського ландшафту. Об'єкт «втручається» тільки вертикально або горизонтально, не порушуючи тривимірний простір міського пейзажу. Взаємодія відбувається між користувачем і пофарбованими поверхнями, в / на яких користувач знаходить інформацію, сигнали, функціональні області тощо.

Охоплюючи існуючі елементи (частково або цілком), «Намальований пейзаж» додає нові властивості в середовище і атмосферу, впливаючи на вуличну діяльність за допомогою значної трансформації простору. Він не тільки робить свій внесок в існуючу динаміку простору, підкреслюючи його функції або додаючи нові, але і забезпечує емоційну прив'язку користувачів до місця, за допомогою барвистого дизайну створюючи унікальний образ, що запам'ятовується, зі своєю естетикою, стилем і індивідуальністю. Таким чином реалізується головна мета «Намальованого пейзажу» – привернути увагу до існуючих нічим не примітних просторів, зробивши їх привабливими для користувачів та такими, що спонукають до взаємодії. Але він

використовується не тільки з метою каталізації взаємодій, але й для залучення споживачів до комерційної діяльності.

«Намальований пейзаж» – не має відношення до стріт-арту, графіті або монументального мистецтва. Це певна дизайнерська конфігурація, що фокусує увагу на функціях, зазначає області для дій, відображує інформацію та регулює рух. Творча атмосфера, яка виникає завдяки такому «втручання», підкреслює динаміку вулиці і стимулює практику як нових, так і існуючих раніше вуличних сценаріїв, заходів або подій (біг, ходьба, їзда на велосипеді, катання на ковзанах, комерційні практики, релігійні ритуали, відвідування зон відпочинку і туристичних місць, і т. ін.). В решті, простір стає відмінним місцем для соціальних взаємодій і кодується новим почуттям ідентичності, яке робить акцент на існуючих раніше умовах, оновлюючи їх уявлення і образ.

Прикладом такого втручання є проект «Танго Трикутник» (Рис.А.4.2.8.), що поєднує ігрову, розважальну, комунікативну та комерційну функції. Це суспільний простір, призначений для щорічного Міжнародного літнього фестивалю, організованого Life Hub @ Daning в їх приватному публічному просторі на торговельній вулиці під відкритим небом в популярному комерційно-торгівельному кварталі Шанхая. Вибір методу «втручання» був обумовлений неможливістю блокувати оглядовість вітрин навколо майбутнього проекту. Саме тому було прийняте рішення створити інтерактивну платформу на рівні тротуару [206].

На основі танцювальних ігор нового покоління було створено світло-музичну платформу, що реагує на кроки людей по трикутним панелям. Ємнісні датчики, розташовані під склом, враховують електромагнітне поле і кожен раз, коли хто-небудь на них стає, блимають світлом і видають музичні звуки фортепіано. Візуально спроектований як фрактальна комбінація рівносторонніх трикутників, об'єкт доповнений елементами графічного дизайну у вигляді цікавих малюнків в кожному трикутнику, що створюють візуальний ефект в той час, коли на нього ніхто не наступає. Для посилення

візуального впливу на тротуарі за платформою була виконана монохромна окантовка з відтінками жовтого, що повторює основний композиційний мотив.

В основі художньої ідеї – дует Танго і Трикутника. В китайському світогляді трикутник майже завжди виступає як символ жіночого начала. Символ трикутника в значенні найбільш широкому – священна триєдність світобудови. Три вершини трикутника – знак неподільної структури голографічності всесвіту і кожної одиниці, в ній виявленої. Крім того, три – необхідне число, яке формує площину, як первинний прояв чого-небудь в просторі. Обсяг матеріального світу можливий лише в трійчастій системі координат, де модель будь-якого об'єкта може бути розбита на безліч трикутників, що лежать в різних площинах один до одного. Трикутник – організуючий початок, Танго – початок емоційний. Вогні, музика, подoba сцени і завжди наявність публіки в цьому проекті, відсилають нас до чуттєвої, пристрасної, темпераментної атмосфери танго, де ноги танцюючих партнерів в класичних «па» створюють нескінченні трикутники.

Серед інших втручань методом фарбування можна назвати «Пазл Лабіринт» (інтерактивну «чуйну» підлогу в Куньшань), «Кольоровий Сокало» (сплеск кольору Майя в Мехіко), «Уельс Артес» (сплеск кольору для центру Сантьяго), Fun Finder (Зіткнення кольорових смуг і сплеск яскравих кольорових доріжок в Шанхаї), «Ланцюговий ефект» (креативна графіка, яка вказує користувачам місця для паркування велосипедів в Шанхаї. Цей проект отримав премію Red Dot Design Award 2018 у категорії екологічна графіка).

Як правило, всі ці об'єкти не можна назвати дитячими ігровими майданчиками в класичному розумінні. Традиційно, проектуючи дитячі ігрові майданчики, дизайнери намагаються забезпечити їх візуальний взаємозв'язок з навколишнім ландшафтом і житловою забудовою, використовувати в проекті такі будівельні конструкції та матеріали, які допоможуть досягти гармонійної єдності споруди з природним оточенням,

ізолювати ігрові майданчики від інших майданчиків і місць відпочинку дорослих.

Не дивлячись на те, що проекти архітектурної студії 100 мають всі базові сценарії таких майданчиків (гра, взаємодія, навчання, соціальна адаптація, активний і пасивний відпочинок, комунікація), їх морфологія відповідає параметрам, які пред'являються до організації таких місць, враховуючи різновікову споживчу аудиторію, а матеріали, що використовуються для створення цих майданчиків відповідають вимогам безпеки, їх відрізняє те, що проекти архітектурної студії 100 створені для активної взаємодії не тільки дітей, а всієї громади і мають багатофункціональну природу. Крім того, ці об'єкти розташовані в місцях, не призначених для ігрових майданчиків; конструктивно і змістовно мають характер надбудови, тобто, розташовуються поверх існуючих зон, в прямому сенсі втручаючись в раніше створений простір і контрастуючи з ним, змінюючи або доповнюючи його початковий функціонал. Якщо дитячі ігрові майданчики часто мають стандартне ігрове обладнання, то в цих проектах все обладнання принципово створюється як унікальне, неповторне і має певне змістовне навантаження, закладене в авторській дизайн-концепції. У проекту завжди є назва, яка є обов'язковою частиною проекту і розкриває / доповнює візуальний образ.

Як правило всі об'єкти «втручання» розташовані в великих міських районах, до яких легко добиратися, де їх можливо побачити і випробувати. Вони можуть бути приєднані до різних міських контекстів (громадські простори, парки і еспланади) або просто розташовуватися на тротуарі, на вулиці, в центрі площі. Такий об'єкт може бути розміщений і в напівпублічних просторах, таких як жваві торговельні зони, двори торговельних центрів і комерційні тераси, а також в освітніх чи культурних просторах.

На відміну від традиційних дитячих ігрових майданчиків, основна мета проектів кожного з названих типів полягає в тому, щоб збагатити суспільний

простір яскравим харизматичним об'єктом, який не тільки здійснює помітний вплив на навколишнє середовище, але й робить місце своєї дислокації впізнаваним, сприяючи ідентифікації певної точки міста. Завдяки художньо-естетичному впливу в колективній свідомості оточуючих людей ці простори фіксуються як важливі і значущі, сприяючи ефектам соціального спілкування і емпатії. В кінцевому рахунку, кожен об'єкт призначений для того, щоб викликати масовий громадський інтерес до простору, де він розташований, забезпечуючи зростання добробуту громадськості в якості реальної і віртуальної пам'ятки, яка приваблює клієнтів і розвиває важливу комерційну діяльність.

В основі дизайну всіх проектів архітектурної студії 100 лежать 4 базові принципи, що відрізняють їх авторський почерк і формують їх концепцію.

Принцип контрасту. Об'єкт повинен контрастувати з контекстом за рахунок своєї незвичайної, барвистої і привабливої форми.

Принцип естетичної незалежності. Естетика об'єкта не повинна наслідувати естетиці простору, в якому він розміщується, і не повинна копіювати навколишній пейзаж.

Принцип «простий і дискусійний». Суть цього принципу в тому, що об'єкт повинен бути простим за формою, що сприймається з першого погляду (простий), і, в той же час, вступати в своєрідну суперечку зі звичним міським оточенням, руйнуючи стереотип сприйняття відомого громадського / публічного місця, що склався в колективній свідомості (дискусійне).

Принцип миттєвих функцій. Об'єкт пропонує / створює ситуативну мультифункціональність, доповнюючи неформальними, спонтанними функціями ландшафт / середовище зі скороченими програмними функціями.

Таким чином, створюючи ті чи інші об'єкти, дизайнери не вирішують конкретну функціональну проблему, а створюють об'єкти, здатні розкрити кращі можливості конкретного простору, об'єкти, які залучають людей і сприяють соціальній взаємодії і, які, в кінцевому підсумку, працюють як двигун або каталізатор соціальних і комерційних можливостей. Концепція

«міських втручань» демонструє нові можливості в організації дитячих ігрових просторів мегаполісів. Опанування теоретичного та практичного досвіду архітектурної студії 100 може бути використано для проектування аналогічних майданчиків в будь-якому сучасному місті.

4.3. Особливості проектування сучасних ігрових комплексів в Китаї як круглорічних місць проведення дозвілля дітей на прикладі комплексу «Дитячі мрії, дитяче задоволення»

Основні проблеми, які спостерігаються зараз в Китаї відносно проектування дитячих ігрових майданчиків у дворах сучасних житлових груп, це: одноманітність в художніх засобах (всі внутрішньорайонні майданчики схожі, уніфіковані, непривабливі); обмеженість матеріальних витрат зумовлює обмеження у використанні матеріалу для виготовлення обладнання (стандартними є метал, дерево, пластик). Як правило, такі майданчики не оснащені навісами або іншими конструкціями, які створюють тінь, що для літнього використання у спеку робить їх малопридатними (на них спостерігається мало дітей). З урахуванням проблем зі смогом такі, виключно відкриті, без закритих зон, майданчики мають обмеження в експлуатації.

З розвитком економіки і активною урбанізацією в останні роки поступово поліпшуються умови життя у великих містах Китаю. Зростання житлових районів супроводжується підвищенням вимог до якості життя. Сучасне суспільство особливу увагу приділяє високоякісній організації функціональних процесів для дітей, які проживають в містах, і гостро потребують у збільшенні контактів з природою, партнерстві, спілкуванні. Якщо доросле працююче населення шукає можливості для відпочинку, відновлення, релаксації, то дитячий ігровий простір виконує функції навчання, розвитку, соціалізації молодого покоління. Проте, сьогодні в Китаї

відсутня єдина нормативна база в проектуванні і будівництві дитячих ігрових майданчиків [145].

У дисертаційному дослідженні Ю. Бондарчук, до якого ми вже зверталися, науково обґрунтовано принципи формування дитячого ігрового середовища в структурі громадського закладу засобами дизайну. В цій роботі дослідниця вводить категорії активної і пасивної зон в дитячому ігровому середовищі. «Активна зона ігрового середовища для дітей – це просторово виділена частина дитячого ігрового середовища, де безпосередньо відбуваються ігрові процеси, які стимулюють фізичну діяльність дітей. Потреба в русі – одна з основних потреб дитини. Тому важливим завданням при організації предметно-ігрового середовища є формування центру рухової активності, що вимагає від проектувальників продуманого, грамотного підходу. Активна зона має розважальний характер і включає фізичні ігри, які покликані сприяти розвитку тіла дитини і забезпечувати тренування швидкості і спритності рухів і реакції, розвиток координації та рівноваги, поліпшення функції дихання, зміцнення вестибулярного апарату. Пасивна зона дитячого ігрового середовища включає інтелектуальні та образотворчі гри. Інтелектуальний характер ігор забезпечує розвиток розумових здібностей дітей, підвищує їх інтелектуальний потенціал і психологічний рівень; розвиває концентрацію уваги, пам'яті і рухливості нервових процесів; сприяє формуванню розрізняння предметів за формою і кольором, активізації тактильного сприйняття тощо. Для дітей з обмеженими фізичними можливостями організація пасивних зон спрямована на розвиток дрібної моторики, на релаксацію» [20]. Положення даної роботи будуть використані в аналізі досліджуваного дитячого ігрового комплексу.

Китайські ж дослідники розглядаються безпеку і екологічність дитячих майданчиків [144], загальні норми їх проектування, особливості розташування та функціонального призначення, вивчають вплив дизайну на зміст дитячої діяльності в житловому районі [20 ; 54 ; 27], різні підходи в проектуванні і економічні переваги, модульність предметного наповнення

дитячих майданчиків [16 ; 142]. В окремих випадках приймаються «рекоме́ндації» і «постанови», що регулюють правила планування внутрішніх просторів житлових районів, як, наприклад, «Рекоме́ндації щодо проектування житлового ландшафтного дизайну (попередній проект)», оприлюднене Міністерством будівництва. Документ передбачає, що житлові райони мають бути позначені фіксованими зонами, зазвичай відкритими, зі спеціальними доріжками для дитячої їзди. Проте, дитячий майданчик – це не просто місце для ігор, це має бути особливе місце, природний простір, повний цікавих занять. Тому науковий підхід до проблеми пропонує розглядати дитячі ігрові майданчики як частину ландшафтно́ї території, відповідної нормам безпеки, доступності, чистоти, комфорту та естетичної привабливості.

В окремих регіонах Китаю розробляються спеціалізовані стандарти у вирішенні рекреаційних об'єктів, причому враховується і той факт, що молодшими дітьми, у яких працюють батьки, займаються переважно бабусі й дідусі, тобто люди похилого віку. Так, «Харбінське міське і сільське планування», «Цивільні справи» та інші відомства спільно випустили «Стандарти розподілу і будівництва об'єктів і споруд громадського добробуту в міських громадах Хаши». Відповідно до стандарту, зона діяльності для людей похилого віку та неповнолітніх має становити не менше 200 квадратних метрів. Зрозуміло, що громадські служби соціального забезпечення в житлових районах включають центри для людей похилого віку та неповнолітніх, служби громадської охорони здоров'я» [25].

З огляду на наявність значної кількості недоліків і проблем нинішніх дитячих ігрових майданчиків, необхідно все-таки визнати, що в Китаї сьогодні вже існують зразкові приклади рішення дитячих ігрових просторів в житлових районах великих міст. Отже, пропонуємо розглянути сучасний китайський ігровий комплекс «Дитячі мрії, дитяче задоволення» (спроектований і втілений компанією забудовником Тонг Мен Тонг

(Tongmeng Tong) в м. Ухань) в якості універсальної моделі дитячих ігрових комплексів круглорічного використання.

Компанія-проектувальник Тонг Мен Тонг, займаючись оптимізацією сучасного ринку нерухомості, провела ґрунтовне дослідження потреб майбутніх мешканців нових житлових районів. Організація дитячого ігрового простору, поряд із забезпеченням відпочинку інших груп населення, зокрема, людей похилого віку, виявилася вирішальною у виборі бажаного місця поселення більшості мешканців [134]. На основі результатів досліджень компанія розробила кілька аналогічних ігрових комплексів в різних районах Китаю. Першим з них був згаданий проект «Дитячі мрії, дитяче задоволення», який втілений в життя у 2014 році. За останній період компанія Тонг Мен Тонг розробила і впровадила серію ігрових комплексів, які втілили дитячі мрії та батьківські вподобання. В перспективі на основі розроблених принципів буде відкрито в цілому 16 демонстраційних майданчиків для п'яти муніципальних підприємств Dongyuan Real Estate. У той же час буде завершено в цілому вісім проектів для трьох муніципальних підприємств. На додаток до південно-західних проектів, таких як Chongqing Dongyuan, Xingtao, Tongyue Tongxiang, планується розробка проектів Dongyuan в Східному Китаї і Центральному Китаї, в таких містах, як Шанхай, Нанкін, Сучжоу, Ханчжоу, Ухань і Ченду [102].

«Дитячі мрії, дитяче задоволення» – це універсальна модель дитячих ігрових комплексів відкрито-закритого типу, в якій враховані всі перелічені вище недоліки, і при експлуатації якої можна забезпечити якісне проведення дозвілля дітей протягом усього року і щодня. Принцип «Happy enjoy system» (з англ. – щаслива система, що дарує задоволення), покладений в основу проектування комплексу, передбачає забезпечення «щасливого і радісного» проведення часу для всіх учасників процесу. Отже, пропонується проаналізувати цей комплекс з позицій функціонального, безпечного і креативного дизайну.

У дисертаційній роботі Ю. Бондарчук поняття ігрового середовища окреслено як система матеріальних об'єктів, що моделює фізичний і духовний розвиток дитини. Виявлено вплив потреб дітей, функцій і видів ігор на формування дитячого ігрового середовища, запропоновані концепції створення середовища різного призначення: середовище–гра–рух; гра–пригода; гра–пізнання; виділені декоративний і сюжетно-тематичний способи її формування [20]. Узагальнюючи китайський досвід створення дитячого ігрового середовища, в даному проекті як раз і враховуються всі вікові, психолого-поведінкові, фізіологічні та духовні аспекти дитячого дозвілля, забезпечуючи їх відповідними матеріальними об'єктами в чотирьох основних напрямках: безпека, фізичний розвиток (спорт), освіта і спілкування (соціалізація). Розраховане на проведення часу дітей у віці від народження до 12 років, простір також розділений відповідно до вікових категорій, одночасно передбачено і місця спільного перебування дітей різного віку. По суті, запропонований ігровий комплекс – мінімодель сучасного співтовариства, що дозволяє кожній дитині визначити своє місце в майбутньому дорослому світі, виходячи з реалізації власних здібностей та вподобань, адже, на відміну від індивідуалістичної спрямованості дитячих європейських ігрових просторів, для Китаю велике значення має соціалізація дітей, їх здатність до колективної праці і спільного дозвілля. Тонг Мен Тонг в своїх проектах намагається охопити всі вподобання дітей щодо ігрової активності. Незалежно від того, який вид спорту дітям подобається, незалежно від того, яку гру люблять діти, вони зможуть знайти місце та ігрове обладнання за смаком у співтоваристві з іншими дітьми. Концепція ігрового комплексу передбачає наявність зон для різноманітних спільних, колективних захоплень: бадмінтон-корт, басейни, майданчики для настільного тенісу, баскетбольні майданчики, бігові доріжки, пісочниці, обладнання для скелелазіння, гойдалки, гірки та інші атракціони. Такий підхід дозволяє дитині зрозуміти свої здатності і вподобання щодо активного відпочинку. Також є зони для відпочинку пасивного [134].

Зазначимо, що Тонг Мен Тонг втілює інтереси як батьків, так і дітей (девіз компанії – діти відчують себе щасливими в запропонованому середовищі, а батьки отримують можливість комфортного проведення часу, займаючись своїми справами). За результатами попередніх досліджень, компанія зробила висновок, що «по відношенню до зайнятих батьків, потреби дітей в соціалізації набагато вище, ніж у дорослих» [134]. Для оптимізації представленої позиції був проведений мозковий штурм і розроблений проект найсучаснішого конкурентоспроможного дитячого ігрового комплексу. Втілення проекту «Дитячі мрії, дитяче задоволення» мало сенсаційний ефект, завдяки чому компанія-забудовник Тонг Мен Тонг потрапила до переліку Топ-10 провідних брендів у сфері нерухомості в Китаї за даними 2014 року. Завдяки сумісним зусиллям компанії Тонг Мен Тонг та самих мешканців, які прийняли активну участь в обговоренні і реалізації проекту, було створено сприятливі умови для здорового розвитку дітей, а також для налагодження дружніх сусідських відносин як між дітьми, так і між дорослими.

Одним з найважливіших аспектів даного проекту стало дизайнерське рішення ігрового простору, що спиралося на дослідження в області психології, медицини, педагогіки та екології, враховуючи останні інноваційні технології та матеріали. Всі перераховані вище аспекти були задіяні як в планувальному, так і в образно-колірному рішенні.

Перше, на що можна звернути увагу, це незвичайна форма плану (Рис.А.4.3.1.). Важливим елементом сучасного дизайну є застосування біоморфного формоутворення. «Термін біоморфізм, як і біоморфологія – складовий. Біоморфологія – наука про живі форми і будови організмів, біоморфізм – спосіб образного конструювання за допомогою біологічних форм. У 1936 році А. Барр застосував цей термін до визначення стану, заснованого на класичній концепції про форми, створені силами природи. Сьогодні поширена практика моделювання штучного середовища за допомогою природних образів – екоморфізму» [8].

Якщо розглянути планувальне рішення обраного простору, форми плану явно біоморфні, нагадують чи то клітку амеби, чи то молекулу, чи то квітку. Така форма плану була розроблена дизайнерами, в першу чергу, для забезпечення безпеки дітей в процесі гри. «Максимальні заходи вжито для заокруглення і блокування кутів» [102]. Раціонально використовується весь внутрішній простір житлового кварталу між висотними будинками. Округлі форми і відсутність кутів, за задумом дизайнерів, цілком створюють безпечні умови для пересування на «дитячому транспорті» – на машинках, велосипедах, роликах, скейтах і самокатах, створюючи також величезну різноманітність пейзажних «картин», що відкриваються перед дитиною в процесі катання, неповторність кожного повороту. При цьому явний контраст з оточуючою прямокутною забудовою створює активну динаміку ігрової зони, робить її домінантою даного простору. Внутрішні області ізольовані від навколишнього середовища, при цьому центральний простір прекрасно проглядається з периферії. Сама формотворна доріжка являє собою перетікання опуклих і увігнутих плавних криволінійних ділянок, що підкреслюють природний рельєф і природність майданчику. Порівнюючи вже створений ігровий простір з представленим раніше проектом, можна переконатися, що всі дизайнерські задумки успішно втілені. Поставивши завдання максимально зберегти і застосувати існуючі насадження, ландшафтні дизайнери ретельно продумали додавання нових рослин, створивши поступові перетікання приземлених горизонтальних об'єктів в наростаючі вертикалі, які пом'якшують сусідство висотної забудови. До того ж при озеленінні були повністю виключені всі колючі, отруйні та ті, що представляють яку-небудь небезпеку, рослини, а також, вписуючи майданчик в існуюче природне середовище, дизайнери врахували навіть напрямок тіні від великих дерев і будинків, тим самим використовуючи її як захист від надмірної інсоляції.

Важливо також те, що ігрові зони організовані по типу амфітеатрів (Рис.А.4.3.2.), по колу яких можуть зайняти місце спостерігачі – батьки, діти,

інші відвідувачі. Загальна форма планувального рішення диктує і формоутворення дрібніших об'єктів – дугоподібних лав, аркових конструкцій для лазіння, криволінійних стінок для графіті. Форма капсул-гойдалок, самих ігрових майданчиків і альтанок теж підпорядкована формі краплі-пелюстки граничного формоутворення. Принцип побудови композиції ігрового відкритого простору радіальний – пелюстки, що розходяться з центру, виділяють функціональні зони, які відповідають ігровим потребам різних вікових груп.

Так, на Рис.А.4.3.2. ми бачимо дуже цікаве рішення ігрового майданчику – це зелений лабіринт, який складається з трьох витків спіралі кущів, які утворюють коридори. Такий лабіринт особливо приманливим буде для наймолодших його відвідувачів, оскільки висота кущів сягає 110 см, він розрахований на вікову категорію дітей до 5 років. Не перевищуючи у зрості висоту кущів, дитина не буде бачити, де знаходяться проходи, а отже – грати за правилами.

Незвичайним ігровим об'єктом є так звані «бункери» – підземні труби-переходи, що мають кілька входів і виходів і дозволяють переповзати із зони в зону. Розраховані на безпечний прохід, вони дуже подобаються дітям своєю таємничістю, відкриваючим в кінці «шляху» абсолютно нові перспективи.

Найважливішим в проектуванні дитячого ігрового майданчику є безпека його експлуатації. В даному проекті велика увага приділена пружним дорожнім покриттям з безпечних екологічних матеріалів. Доріжки призначені не тільки для дитячих велосипедів, бігання і стрибання дитлахів – спеціальна яскрава розмітка дозволяє також вивчати в процесі гри математику, розвивати логіку і навички спілкування з іншими дітьми. Присутні також ділянки, які відрізняються від більшої частини доріжки спеціальним тактильним рельєфом, що важливо для здійснення безперешкодної активності дітей з ослабленим зором.

У втіленій частині проекту колір покриття доріжки і оточуючого покриття контрастно відрізняються – яскравий помаранчевий колір позначає

внутрішні ігрові зони, темно-зелені газони примикають із зовнішнього боку. Зелені ділянки природної рослинності і зелених насаджень, за допомогою ландшафтного дизайну, перетворені в спокійні і затишні ігрові зони з лабіринтами, місцями відпочинку та водними мініатюрними елементами. Водні басейни заслуговують на особливу увагу. Їх глибина не перевищує 15–20 см, а електричні мережі, необхідні для підсвічування в темний вечірній час, спеціальними покриттями відокремлюються від води, що створює повну безпеку при іграх дітей на воді.

Ергономіка враховує вікові особливості: «Усі спортивні споруди і обладнання розраховуються за дитячою шкалою розмірів і з дотриманням всіх норм безпеки відповідно до вікових потреб. Наприклад, використовується спеціальний комплект баскетболу з низькими кошиками. Залізні рамні конструкції покриті спеціальним м'яким прогумованим покриттям, в певних місцях розташовані м'які мішки проти зіткнення, ширина сидінь також розроблена відповідно до розмірів дитини, щоб створити безпечні умови гри дітей на майданчику, а також забезпечити раціональне використання ігрового обладнання» [102].

За допомогою засобів дизайну середовища і ландшафтно́ї архітектури можна також виховувати дітей, формувати екологічне мислення у нових поколінь. По-перше, образ майданчику здатний передавати цінність природи, зокрема людини як її важливої частини. Крім цього, в процесі гри можна наочно демонструвати принципи отримання енергії з поновлюваних джерел, одним з яких є самі діти, які приводять у рух різне ігрове обладнання. Такі навчально-ігрові елементи присутні сьогодні на небагатьох дитячих ігрових майданчиках Китаю.

У розглянутому в дисертаційному дослідженні ігровому комплексі навчальні зони в основному винесені в закриті павільйони, призначені для дитячих експериментів і післяшкільних занять, показів мультфільмів і освітніх програм, гуртків і секцій. Тут чітко проявляються запропоновані Ю. Бондарчук категорії «пасивного» та «активного» ігрового середовища.

Проте в даному випадку відбувається їх постійна взаємодія. Внутрішні простори, так само як і зовнішні, пристосовані для занять спортом, а також для спокійної художньої творчості або інтелектуальних ігор.

Інтеграція внутрішнього і зовнішнього простору забезпечує позасезонні можливості експлуатації, перебування дітей в ігровому просторі взимку і влітку, вдень і у вечірній час доби. Крім роботи з дітьми досвідчених педагогів і вихователів, виховання і навчання відбувається завдяки самому впливу дизайнерських рішень інтер'єрів вищезазначених приміщень.

Так, наприклад, в класі для занять молодших школярів створені всі умови для групових занять. Зручні, функціональні, ергономічні дитячі меблі, екологічне та легкоочищуване покриття для підлоги, простір для творчості на стінах, а також світла, життєрадісна колірною гамма призводять до того, що діти із задоволенням проводять тут час до приходу батьків, виконуючи домашні завдання і займаючись творчістю (Рис.А.4.3.3.). А кімната для малюків наповнена безпечними розвиваючими іграшками та ігровими елементами, оснащена спеціальними килимками для повзання.

Велику роль в цих приміщеннях також грає освітлення – м'яке і ненав'язливе, а освітлювальні прилади за дизайнерським рішенням нагадують краплі або хмари. «Happy enjoy system» – система забезпечення щастя і радості виправдовує свою назву в дизайні розглянутих приміщень.

До зон закритого типу відносяться також бібліотека, клуб раннього розвитку дітей, художня кімната, спортивні і танцювальні зали і арт-майданчики, розташовані в оточуючих житлових будинках. Наявність таких класів є привабливим для мешканців житлового масиву. Запропоновані можливості представляються компанією-забудовником в якості конкурентної переваги новобудови. Молоді батьки, вибираючи нову квартиру, отримують в даному випадку, окрім житла, якісну систему догляду за дітьми, що забезпечує їм вільний час і спокій за розвиток дитини в часи дозвілля.

Ранній клас – місце навчання і обміну досвідом для групи, що включає новонароджених з батьками і дітей молодшого віку. В цій зоні працюють досвідчені педагоги для навчання молодих батьків і дітей молодшого віку. Тут також може відбуватися обмін батьківським досвідом у поводженні з дітьми. Внутрішнє оздоблення та оснащення повністю відповідає стандартам системи ранньої дитячої освіти. Використання дерев'яних реквізитів забезпечує екологічність. Для відволікання дітей від примхливих настроїв в класі передбачено розмаїття іграшок з урахуванням вікових особливостей.

В залі для відпочинку створено всі умови для здійснення всебічної фізичної активності в разі негоди. Дизайн інтер'єру повністю безпечний – приміщення оснащені бар'єрними поручнями, екологічними дерев'яними підлогами. Тут також працюють професійно підготовлені майстри з танців, тхеквондо, бойових мистецтв та інших видів фізичної культури.

Кімната для художньої творчості дозволяє дітям брати уроки з образотворчого, музичного, каліграфічного мистецтв. Ці приміщення також оснащені професійним аудіовізуальним і проєкційним обладнанням, щоб діти могли дивитися популярні фільми, мультфільми, вивчати твори живопису, каліграфії і музичні твори.

Важливим елементом дизайнерського рішення, як для внутрішніх, так і для зовнішніх відкритих зон, є «стіна для графіті». Тут будь-яка дитина може проявити себе у творчості, а інтерес в цьому додає нестандартність поверхні для малювання [134].

Підсумовуючи можна констатувати, що дизайн-концепція дитячого ігрового комплексу «Дитячі мрії, дитяче задоволення» відповідає найсучаснішим вимогам до організації дозвілля дітей в складних умовах розвитку мегаполісів і є універсальною моделлю відкрито-закритого типу, яка забезпечує різноманітність дозвіллевої діяльності дитини, а також сприяє її гармонійному розвитку. На наш, погляд, актуальним є втілення такої моделі в містах України.

Висновки до четвертого розділу

1. Встановлено, що існуючі підходи в дизайні дитячих ігрових майданчиків розкриваються через категорії «інтернаціональне» та «національне», де «інтернаціональне» відображає загальнолюдське уявлення про прекрасне, яке спирається на об'єктивні закони краси і досконалості, а «національне» – суб'єктивне, і залежить від існуючих у народу, нації ідеалів краси, смаків, художніх стилів. З'ясовано, що застосування в дизайні дитячих ігрових просторів синтезу «інтернаціонального» і «національного» має особливе значення, адже у такий спосіб у дитини змалку формується уявлення про світові культурні тенденції та сталі національні традиції.

2. В ході дослідження ігрових дитячих майданчиків сучасного Китаю, нами були виявлені ознаки синтезу західноєвропейських та східноазійських естетичних традицій, які лежать в основі певних художніх рішень і виражені в наступних дизайн-прийомах:

- побудова загальної планувальної композиції ігрового простору у відповідності із західноєвропейськими принципами (від простого – до складного, від менш цікавого – до все більш захоплюючого; наявність домінантних форм в кожній ігровій зоні) у поєднанні з національними китайськими принципами побудови послідовних панорамних картин;

- китайське традиційне поєднання каменів, води і рослинних елементів отримує розвиток у вигляді елементів садово-паркового топіарного мистецтва, притаманного французьким і англійським паркам;

- симетричні рішення рекреацій, характерні для європейської садово-паркової традиції поєднуються з вільним асиметричним плануванням релаксаційних зон, характерних для садово-паркових традицій сходу – середньовікових Китаю та Японії. Отже, таким чином відбувається взаємозбагачення і поєднання східної і західної культур засобами дизайну в дитячому ігровому просторі.

3. Проаналізовано концепцію «міських втручань» архітектурної студії 100, як інноваційний досвід у проектуванні дитячих ігрових майданчиків в сучасному середовищі мегаполісів. Узагальнено основні постулати цієї концепції: по-перше, всі об'єкти відносяться до так званої відкритої архітектури, знаходяться в місцях вільного доступу, де вони можуть масово використовуватися; по-друге, вони пропонують миттєві функції і досвід, які запрошують користувачів до публічної взаємодії, тим самим сприяючи створенню соціальної динаміки; по-третє, створюють діалог з громадськістю і тісно взаємодіють з містом; по-четверте, морфологія об'єктів передбачає багатофункціональність їх використання (гра, активний і пасивний відпочинок, місце для зустрічей, місце для Селфі, навчання і т.д.). Ця концепція надає нові можливості для дизайну дитячих ігрових майданчиків в існуючих публічних просторах мегаполісів.

4. Проаналізовано дизайн інноваційного дитячого ігрового комплексу «Дитячі мрії, дитяче задоволення», головна концепція якого втілена у принципі «Happy enjoy system», і має сприяти всебічному отриманню задоволення дітьми, які його відвідують. Функціонально-планувальне рішення цього комплексу відповідає найсучаснішим вимогам до організації дозвілленої діяльності дитини (поєднання закритих і відкритих ігрових просторів, активних і пасивних зон, різноманітність ігрових сценаріїв, дотримання вимог екологічності та безпеки і т. ін.). Продумана організація та художньо-естетичне рішення дозволяє дітям радіти і отримувати задоволення не тільки від самої гри, але й від відчуття безпеки, від естетичного відчуття краси і гармонії універсального простору.

Наявність такого наповнення в рішенні архітектурного середовища міських районів мегаполісів значно підвищує цінність самого житла. Підхід до дизайнерського рішення ігрового простору як до джерела отримання задоволення дитиною, активно впливає на попит і споживання пропонованих послуг, значно підвищуючи креативність міського середовища, стаючи економічно вигідним, рентабельним його елементом.

ВИСНОВКИ

У процесі дослідження досягнуто мети дисертації, пов'язаної з визначенням актуальних підходів в організації дитячих ігрових майданчиків і виявленню особливостей їх формування в структурі мегаполісів КНР, вирішено всі поставлені завдання, що дозволило дійти основних наукових висновків.

1. Аналіз інформаційних джерел виявив, що проектування дитячих ігрових просторів в міському середовищі сьогодні є однією з найактуальніших проблем сучасного наукового дискурсу. Дослідження багатьох вчених різних країн світу доводять, що навколишнє оточення відіграє визначну роль у фізичному та інтелектуальному розвитку дитини. На тлі загальної гіподинамії, тотальної, майже наркотичної прихильності теперішніх дітей до смартфонів, телевізорів, комп'ютерів, дитячі ігрові майданчики стають дієвим важелем оздоровлення та соціалізації зростаючого покоління. Особливої актуальності дана проблема набуває з позиції переосмислення значення міського дитячого ігрового простору в контексті урбанізації суспільства, тому вивчення досвіду формування дитячих ігрових майданчиків КНР в умовах щільнозабудованих і густозаселених міст дозволить втілити його в дизайнерській практиці України. Своєчасність вивчення проблеми дизайну дитячих ігрових майданчиків КНР пояснюється також тим, що інноваційний досвід Китаю в цій сфері ще не був предметом самостійного дисертаційного дослідження в Україні.

2. Конкретизовано термінологічний апарат та обґрунтовано методологію дослідження, яка представлена застосуванням міждисциплінарного, історико-культурологічного та екологічного підходів. Здобути важливі наукові результати допомогло поєднання загальнонаукових методів (історико-порівняльний, методи вимірювання та візуального спостереження, метод аналогій, термінологічного аналізу, порівняльно-аналітичний та типологічний, метод екстраполяції) і спеціальних методів

наукового дослідження (метод онлайн-опитування, методи функціонального, конструктивно-технологічного, ергономічного, образно-стилістичного і художньо-композиційного аналізів).

3. На основі аналізу світових ігрових майданчиків для дітей, виділено найбільш актуальні методи, принципи і прийоми їх проектування. Методи було розглянуто в контексті всього ігрового простору (методи формуючого експерименту, сценарного моделювання, стилізації) і, окремо, в контексті ігрового обладнання (редукцію, рециклінг). Серед актуальних принципів зазначено принцип формування креативного навчально-виховного простору та принципи еко-дизайну. З'ясовано основні поширені прийоми дизайн-організації обладнання дитячих майданчиків.

4. В процесі вивчення найактуальніших напрямків в дизайн-організації дитячих ігрових просторів нами були відзначені три категорії майданчиків: інтерактивні, ігрові майданчики для дітей з особливими потребами, зокрема аутистів, та спортивні. Виявлено прийоми дизайн-організації інтерактивних дитячих майданчиків. Окреслено специфіку дизайн-організації ігрового простору майданчиків для дітей-аутистів та встановлено основні вимоги до їх створення. Охарактеризовано особливі вимоги для більш комфортного використання гального обладнання дітьми-аутистами, які відмінні від вимог у вирішенні дизайну ігрових об'єктів для дітей з обмеженими фізичними можливостями. Зазначено найбільш важливі досягнення у дизайні дитячих майданчиків спортивної спрямованості, що пов'язані з появою наступних їх варіацій: майданчики для реалізації фітнес-програм, майданчики з елементами для занять альпінізмом, паркур-майданчики, майданчики для занять спелеологією. У підрозділі також проаналізовано сучасне обладнання, яке використовується на майданчиках усіх категорій.

5. Розмаїття методів, принципів і прийомів в сучасному дизайні дитячих ігрових просторів дозволило виділити три основні підходи до їх проектування. Функціонально-прагматичний підхід, що базується на традиційно-стандартних принципах проектування з урахуванням сучасних

вимог безпеки, ергономічності і екологічності, і робить акцент на фізичному вихованні дитини. Креативно-нарративний підхід, в основі якого лежить створення оригінальних образів і історій, прив'язаних до ігрового сценарію, і робить акцент на творчому розвитку дитини. Техніко-технологічний підхід, який передбачає проектування дитячих ігрових просторів на основі використання інноваційних цифрових і інтерактивних технологій.

6. З'ясовано, місце дитячих ігрових майданчиків в міській інфраструктурі мегаполісів Китаю, що відбивається у прояві трьох основних перспективних тенденцій в їх проектуванні: перша – організація внутрішньорайонних дитячих ігрових зон за принципом традиційного китайського прямокутного планування з виділенням в центрі «головного міста», котрі плануються як частина нових житлових районів і стають не просто місцем проживання, але й простором для спільного дійства громади; друга – створення рекреаційних просторів за межами міста, де влаштовується комфортабельний організований простір дитячих ігрових майданчиків та атракціонів; третя – проектування дитячих ігрових майданчиків як частини багатофункціональних просторів суспільного використання у великих торговельних кварталах мегаполісів.

7. Визначено, що в умовах тотальної урбанізації в усьому світі проблема місць ігрової діяльності та проведення дозвілля у відкритому просторі стає все більш нагальною. Так, в дисертації представлені результати опитування громадської думки щодо оцінки використання дитячих ігрових майданчиків, які підтвердили актуальність, виявлених нами тенденцій в їх дизайн-організації, а також показали важливість регулярного моніторингу думки споживачів. Шляхом інтернет-опитування були отримані відповіді 1030 респондентів-мешканців Пекіну і Шанхая. Описано класифікацію основних вимог батьків до якості і безпеки спеціального обладнання. Проаналізовано уявлення жителів мегаполісів про влаштування зон відпочинку для дітей. Виявлено чинники, які, на думку батьків, загрожують безпеці дітей на ігрових майданчиках. Визначено критерії вибору місць

проведення дозвілля. Практична цінність отриманих даних полягає в тому, що вони можуть послужити в якості базису для розробки проектів оформлення відкритих ігрових просторів, вибору оптимального співвідношення безпеки і наповнення спеціальним обладнанням зон відпочинку для дітей.

8. Визначено застосування в сучасних проектах ігрових дитячих об'єктів Китаю поряд із західноєвропейськими дизайнерськими прийомами також і національної художньо-естетичної специфіки як особливого культурного коду. В першу чергу, це стосується дизайну дитячих ігрових майданчиків, оскільки в результаті процесів глобалізації нівелюються національні особливості, знижується національна самосвідомість, втрачаються духовні цінності, закладені в традиційних культурах. Однією з основних відмінностей китайської культури є обов'язкова єдність різних її складових – філософії і літератури, музики і живопису, каліграфії і архітектури. Так, в дизайні сучасних дитячих ігрових просторів Китаю можна простежити наявність всіх складових. Застосування сучасного синергетичного підходу дозволяє впроваджувати в дизайн ігрових майданчиків також інші мистецтва (кіно, відео, аудіо-мистецтво і т. ін.). Композиційні принципи дизайну дитячих ігрових майданчиків відображають національні традиції, а також філософські концепції китайського мистецтва. Це стосується і об'ємно-просторових рішень, і формотворення, і семантики, і художньо-образного втілення дизайн-концепції.

9. В ході вирішення поставлених завдань дослідження виникла необхідність виділити категорії «інтернаціональне» та «національне» стосовно того, через які традиції знаходить своє втілення той чи інший підхід в дизайні дитячих ігрових просторів: локальні чи масштабні. В роботі були виявлені ознаки синтезу західноєвропейських та східноазіатських національних естетичних традицій у проектуванні дитячих ігрових майданчиків, а також ознаки синтезу інтернаціонального і національного, бо глобалістичні тенденції в художній культурі і дизайні полегшують процеси

взаєморозуміння, урівноважують темпи і напрями розвитку держав, створюючи загальносвітові уявлення про красу і користь, про комфорт і креативність рукотворного навколишнього середовища (інтернаціональне). При цьому, кожна країна має свої, століттями усталені традиції і звичаї, свої власні художньо-естетичні орієнтири і принципи, втілені в продуктах матеріальної діяльності людини (національне). На основі композиційного аналізу внутрішньорайонних і загальноміських ігрових зон відомих розважальних майданчиків Пекіну, Шанхаю та інших китайських мегаполісів, визначено дизайн-прийоми, через які синтез інтернаціональних і національних художньо-естетичних традицій знаходить втілення в дитячих ігрових майданчиків країни.

10. Введено в науковий обіг концепцію «міських втручань», розроблену китайськими архітекторами. Проаналізовано їх інноваційний досвід, який демонструє нові можливості організації дитячих ігрових майданчиків в громадських просторах сучасних мегаполісів. В умовах швидко зростаючих міст, коли постає нагальна потреба в такого роду локаціях, концепція «міських втручань» дозволяє вписувати майданчики в уже існуючий середовищний контекст, тобто, фактично, перепрограмувати простір за рахунок впровадження в нього нових архітектурних або дизайнерських об'єктів, вирішуючи цю задачу за допомогою оригінальних дизайн-принципів. Зазначено, що основні положення цієї концепції можуть бути органічно застосовані і в історичному міському середовищі європейських міст і, безумовно, в українських містах.

11. Зроблено аналіз одного з найкращих прикладів дитячого ігрового комплексу в КНР «Дитячі мрії, дитяче задоволення», що розглядається в якості оптимальної моделі відкрито-закритого типу, здатної задовольнити вимоги мешканців мегаполісів в будь-якій країні. Акцентовано увагу на тому, що такі комплекси мають стати частиною загальних планувальних рішень при проектуванні житлових районів сучасних міст.

Проведене дослідження повною мірою не вичерпує означеної проблеми. Перспективним напрямом подальших розвідок може бути вивчення національних особливостей формування дитячих ігрових просторів інших культур або теоретико-методологічна спроба систематизувати та структурувати всі підходи, прийоми, принципи і методи, які застосовуються в дизайні дитячих ігрових майданчиків.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Агде Г. Проектирование детских игровых площадок / Г. Агде, А. Нагель, Ю. Рихтер. — М. : Стройиздат, 1988. — 76 с.
2. Азрикан Д. Городское оборудование для Дигоми-7 / Д. Азрикан, Г. Беккер // Техническая эстетика. — 1986. — № 10. — С. 274.
3. Анна Леннингер [Электронный ресурс] // Інформаційний портал «Теорія і Практика». — Режим доступу : <https://theoryandpractice.ru/presenters/5693-anna-lenninger/seminars> (рус., дата звернення : 19.03.2018). — Назва з екрану.
4. Ананьев Б. Г. Особенности восприятия пространства у детей / Б. Г. Ананьев. — М. : Высш. шк., 1964. — 231 с.
5. Архитектура и дизайн интерьера Китая и Японии [Электронный ресурс] / 5arts.info. — Режим доступу : <http://www.5arts.info/architectura-kitaya-i-yaponii-5> (дата звернення : 13.03.2018). — Назва з екрану.
6. Ахияров К. Ш. Башкирская народная педагогика и воспитание подрастающего поколения / К. Ш. Ахияров. — Уфа : Изд-во Башкир. гос. пед. ин-та, 1996. — 204 с.
7. Баженова Е. С. Новые аспекты демографической ситуации в КНР / Баженова Е. С. // Китайская народная республика: политика, экономика, культура : к 65-летию КНР. — М. : ИД «Форум», 2014. — С. 192–209.
8. Байкова Е. В. Биоморфизм как система образного моделирования в культуре : дис. ... д-ра культурологии : 24.00.01 / Байкова Екатерина Владимировна ; ФГБОУ ВПО «Саратов. гос. техн. ун-т им. Гагарина Ю.А.». — Саратов, 2011. — 394 с.
9. Баклыская Л. Е. Рекреационные пространства в спальнях районах на примере территории кинотеатра «Хабаровск» / Л. Е. Баклыская, Е. В. Гурьева // Теорія та практика дизайну. — 2013. — Вип. 4. — С. 18–25.

10. Барсукова Н. И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI века : автореф. дис. ... доктора искусствоведения : 17.00.06 / Наталия Ивановна Барсукова. — Москва, 2008. — 20 с.
11. Басов М. Я. Общие основы педологии / Басов М. Я. — М.–Л. : Государственное издательство, 1928. — 744 с.
12. Безграничная фантазия для детских площадок [Электронный ресурс] / LiveJournal. — Режим доступа : <https://sankovroman.livejournal.com/tag/architecture> (дата звернения : 19.09.2017). — Назва з екрану.
13. Белозерова В. Искусство китайской каллиграфии / В. Белозерова. — М. : РГГУ, 2007. — 482 с.
14. Бельтціг Г. Дитячі ігрові майданчики / Гунтер Бельтціг ; перекл. з нім. В. П. Гриньова. — К. : Будівельник, 1991. — 210 с.
15. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры / Эрик Берн. — М. : Эксмо, 2016. — 576 с.
16. Би Венже. Изучение модульности детской деятельности на открытом воздухе в резиденциальном жилом доме в Шэньчжэне [Электронный ресурс] / Пекинский лесохозяйственный университет. — Режим доступа : <http://cdmd.cnki.com.cn/Article/CDMD-10022-1015319675.htm> (кит., дата звернения : 14.04.2018). — Назва з екрану.
17. Биккинин И. Р. Организация детских игровых пространств в городской среде средствами дизайна [Электронный ресурс] / Биккинин И. Р. — Режим доступа : <http://www.dom6.ru/19-a/44-organizatsiya-detskikh-igrovyykh-prostranstv-v-gorodskoj-srede-sredstvami-dizajna> (дата звернения : 02.05.2017). — Назва з екрану.
18. Блохина Н. Б. Детские дошкольные учреждения / Н. Б. Блохина, Л. Т. Вихрова, Г. М. Давидова. — М. : Стройиздат, 1971. — 191 с.
19. Бойчук А. Пространство дизайна / Александр Бойчук. — Х. : Новое слово, 2013. — 368 с.

20. Бондарчук Ю. С. Принципи проектування дитячого ігрового середовища в закладах громадського призначення : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.07 / Бондарчук Юлія Сергіївна ; Харк. держ. акад. дизайну і мистецтв. — Харків, 2017. — 23 с.
21. Борисова О. Вплив ігрового середовища на формування творчої особистості дошкільника / Олена Борисова, Марина Тур // Гуманітарний вісник. — 2013. — № 28. — С. 38–42.
22. Бреслав Г. Э. Цветопсихология и цветолечение для всех / Г. Э. Бреслав. — СПб. : Б.&К., 2000. — 212 с.
23. Бунин А. В. История градостроительного искусства / Бунин А. В. — 2-е изд. — В 2 т. : Т. 1. — М. : Стройиздат, 1979. — 495 с.
24. Быстрова Т. Ю. Философские проблемы творчества в искусстве и дизайне : учеб. пос. / Т. Ю. Быстрова. — Екатеринбург : УГТУ-УПИ, 2007. — 159 с.
25. В будущем жилой район Харбина [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://xuewen.cnki.net/CCND-HJRB201003110051.html> (кит., дата звернення : 13.02.2018). — Назва з екрану.
26. Валлон А. Психическое развитие личности / А. Валлон. — СПб. : Питер, 2001. — 208 с.
27. Ван Лан. Детская площадка жилых районов – адаптивность, дизайн / Ван Лан // Хуажонге: наука и техника. — 2004. — № 5. — С. 41–42. (С кит.)
28. Ван Наньмин. Эстетика нового пространства — понятие современной каллиграфии / Ван Наньмин, Ван Дунлин // Сборник китайской современной каллиграфии. — Сянган : Чжунго мэйшу чубаньшэ, 2004. — С. 294–295. (С кит.)
29. Василенко Н. А. Системные принципы формирования ландшафтно-рекреационной среды крупного города : автореф. дис. ... канд. архитектуры : 18.00.01 / Василенко Наталья Анатольевна ; Московский

- архитектурный институт (Государственная академия). — М., 2009. — 27 с.
30. Вергунова Н. С. Дефиниции принципов трансформации в промышленном дизайне / Н. С. Вергунова // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — Х. : ХДАДМ, 2015. — № 7. — С. 9–14.
31. Вимоги безпеки до обладнання дитячих ігрових майданчиків [Електронний ресурс] // Інформаційно-правовий портал «Закони України». — Режим доступу : <http://www.uazakon.com/big/text427/pg4.htm> (дата звернення : 17.03.2018). — Назва з екрану.
32. Виноградова Н. А. Традиционное искусство Востока : терминологический словарь / Н. А. Виноградова. — М. : Эллис Лак, 1997. — 358 с.
33. Волков Б. С. Детская психология / Б. С. Волков. — М. : Владос, 2004. — 252 с.
34. Воронкина Л. Б. Динамика развития личности в условиях развивающей среды / Л. Б. Воронкина // Дошкольное воспитание. — 2006. — №5. — С. 10–11.
35. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. — М. : Педагогика-Пресс, 1996. — 536 с.
36. Гайказова Р. Т. Оформление детских дошкольных учреждений / Р. Т. Гайказова, Г. Д. Кострикина. — М. : Просвещение, 1974. — 186 с.
37. Гегель Г. В. Ф. Философия религии. В 2-х томах / Гегель Г. В. Ф. — Т. 2 — М. : Мысль, 1977. — 573 с.
38. Го Пан Фа. Государственный Совет по выдаче национальных областей бедности уведомляет «План развития ребенка (2014–2020 год)» [Електронний ресурс]. — 2014. — № 67. — Режим доступу: http://www.fmprc.gov.cn/web/ziliao_674904/tytj_674911/tyfg_674913/t738182.shtml (кит., дата звернення : 02.05.2017). — Назва з екрану.

39. Го Тингхонг. Сад как средство реабилитации психических расстройств детей в результате дефицита контакта с живой природой [Электронный ресурс] / Го Тингхонг, Донг Лианг // Материалы международной научно-практической конференции в области изучения ландшафтного дизайна (26–29 мая, 2017). — 2017. — Режим доступа : http://www.jchla.com/?Index_News---1255.html (кит., дата звернення : 13.03.2018). — Назва з екрану.
40. Голобородько В. М. Екологічний дизайн: генеза стратегії / В. М. Голобородько, О. В. Бойчук, В. О. Свірко, А. Л. Рубцов // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2015. — № 7. — С. 15–19.
41. Голобородько В. М. Ергодизайн як методологічна стратегія сучасної дизайн-ергономічної діяльності / В. М. Голобородько, В. О. Свірко, А. Л. Рубцов // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2013. — № 2. — С. 23–26.
42. Гороховадацкая Е. В. Тенденции проектирования адаптивных рекреационных пространств в городской среде [Электронный ресурс] / Гороховадацкая Е. В // Архитектон : изв. вузов. — 2013. — № 42 (Сент.). — Режим доступа : http://archvuz.ru/2013_22/63 (дата звернення : 01.05.2017). — Назва з екрану.
43. Гропиус В. Границы архитектуры / Вальтер Гропиус. — М. : Искусство, 1971. — 287 с.
44. Гуревич М. М. Цвет и его измерения / М. М. Гуревич. — Л. : Изд-во АН СССР, 1950. — 268 с.
45. Давыдова Д. А. Детско-юношеские спортивно-игровые комплексы: проблемы и пути решения [Электронный ресурс] / Давыдова Д. А., Кузнецова Е. П. // Градостроительство. Теория развития города. Теория и история архитектуры, реконструкция и реставрация архитектурного наследия. — Пермь, 2015. — Вып. 7. — Режим доступа :

<http://sbornikstf.pstu.ru/council/?n=&s=380> (дата звернення : 08.07.2017).
— Назва з екрану.

46. Даниленко В. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури : моногр. / Віктор Даниленко. — Х. : ХДАДМ, 2005. — 244 с.
47. Даниленко В. Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна : моногр. / Віктор Даниленко. — Х. : Колорит, 2007. — 197 с.
48. Данилов М. А. Дидактика / М. А. Данилов, Б. П. Есипов. — М. : Изд-во Акад. пед. наук, 1957. — 520 с.
49. ДБН Б.2.2-5:2011. Благоустрій територій. Дитячі майданчики. Благоустрій прибудинкових територій. — Київ, 2012. — 61 с. (Державні будівельні норми України; планування та забудова міст, селищ і функціональних територій).
50. ДБН В.2.2-16-2005. Культурно-видовищні та дозвіллеві заклади. — Київ : Держбуд України, 2005. (Державні будівельні норми України; будинки і споруди).
51. Дерибере М. Цвет в деятельности человека / Морис Дерибере. — М. : Стройиздат, 1964. — 183 с.
52. Детские игровые комплексы [Електронний ресурс] // Офіційний сайт компанії «KSIL». — Режим доступу : <http://ksil.com/en/#catalogLink> (англ., дата звернення : 21.03.2018). — Назва з екрану.
53. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г. Б. Минервин, В. Т. Шимко, А. В. Ефимов и др. ; под ред. Г. Б. Минервина. — М. : Архитектура-С, 2004. — 288 с.
54. Дизайн детской игровой площадки [Електронний ресурс]. — Режим доступу : <http://www.wandeplay.com.cn/newsinfo.asp?id=1583> (кит., дата звернення : 19.03.2018). — Назва з екрану.
55. Додонов Б. И. Гармоническое развитие и типологическое своеобразие личности / Б. И. Додонов // Психология формирования и развития

- личности ; под ред. Л. И. Анцыферовой. — М. : Наука, 1981. — С. 284–306.
56. Доман Г. Гармоничное развитие ребенка / Г. Доман. — М. : Аквариум, 1996. — 448 с.
57. Дячок О. М. Принципи формування архітектури шкіл з нетрадиційними методами навчання : автореферат ... канд. архітектури : 18.00.02 / Оксана Миронівна Дячок. — К. : 2000. — 20 с.
58. Ерошина Г. Ф. Игровые площадки в городах / Г. Ф. Ерошина, М. А. Новиков // Техническая эстетика. — 1975. — № 2. — С. 19–21.
59. Есипов Б.П. Самостоятельная работа учащихся на уроках / Б. П. Есипов. — М. : Учпедгиз. — 1961. — 240 с.
60. Желоховцев А. Н. Иероглиф в искусстве [Электронный ресурс] / А. Н. Желоховцев. — Режим доступа : <http://artyx.ru/books/item/f00/s00/z0000037/st022.shtml> (дата звернення : 14.11.2017). — Назва з екрану.
61. Зайцев А. С. Наука о цвете и живописи / А. Зайцев. — М. : Искусство, 1986. — 190 с.
62. Зельцерман Б. А. Учись! Твори! Развивайся! / Бронислав Зельцерман, Наталья Рогалева. — Рига : Эксперимент, 2000. — 116 с.
63. Игра [Электронный ресурс] // Этимологический онлайн-словарь русского языка Крылова Г. А. — Режим доступа : <https://krylov.lexicography.online/и/игра> (дата звернення : 15.04.2017). — Назва з екрану.
64. Игра [Электронный ресурс] // Этимологический онлайн-словарь русского языка Семёнова А. В. — Режим доступа : <https://semyonov.lexicography.online/и/игра> (дата звернення : 15.04.2017). — Назва з екрану.
65. Иерархия [Электронный ресурс] // Академик. — Режим доступа : <https://dic.academic.ru/dic.nsf/business/5037> (дата звернення : 14.02.2016). — Назва з екрану.

66. Истоки : Примерная образовательная программа дошкольного образования / Л. А. Парамонова, Т. И. Алиева, Т. В. Антонова и др. — 5-е изд. — М. : ТЦ Сфера, 2014. — 161 с.
67. История развития экономики Китая. — Т. 1. — Шанхай : Шанхай цайцзин дасюэ, 2007. — 889 с. (С кит.)
68. Ительсон Л. Б. Лекции по современным проблемам психологии обучения / Л. Б. Ительсон. — Владимир : ВГПИ им. П. И. Лебедева-Полянского, 1972. — 191 с.
69. Кирюшин А. Н. Методология исследования феномена игры: классические и инновационные представления [Электронный ресурс] / Кирюшин А. Н., Асташова А.Н., Новиков Е.Ю. // Современные научные исследования и инновации. — 2012. — № 8. — Режим доступа : <http://web.snauka.ru/issues/2012/08/16350> (дата звернення : 23.09.2018). — Назва з екрану.
70. Комаров К. Современные принципы архитектурного решения школ для детей с нарушениями зрения // Украинская Академия искусства : исслед. и науч.-метод. раб. — К. : 2010. — Вып. 17. — С. 359–369.
71. Композиции в садово-парковом искусстве Китая [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://kitaia.ru/sady-kitaya/kompozicii-v-sadovoparkovom-iskusstve-kitaya> (дата звернення : 11.11.2017). — Назва з екрану.
72. Корсун А. Н. Лики Поднебесной / А. Н. Корсун, Н. Е. Лавриненко. — Х. : Фолио, 2010. — 380 с.
73. Коффка К. Основы психологического развития / Курт Коффка. — М. : Академический проект, 2017. — 360 с.
74. Кравець В. Й. Цілі та засоби колористичного формотворення в архітектурі : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. архіт. : спец. 18.00.01 / В. Й. Кравець ; Київськ. держ. техн. ун-т. будівн. і архіт. — К., 1995. — 24 с.

75. Красочный городок «Снупи Парк»» [Электронный ресурс] // Archy.com. — Режим доступа : <http://archy.com/focus/themepark/6033eef9feddd23b> (кит., дата звернення : 22.05.2017). — Назва з екрану.
76. Криволапова Д. 1000 и 1 китайская мудрость: что нужно знать про фэншуй [Электронный ресурс] / Дарья Криволапова // РБК. — Режим доступа : https://style.rbc.ru/life/5beea52a9a79478461dc04e0?utm_source=newsmail&utm_medium=news&utm_campaign=news_mail1 (дата звернення : 21.11.2018). — Назва з екрану.
77. Крижановская Н. Я. Формирование игровой среды для детей / Н. Я. Крижановская // Техническая эстетика. — 1976. — № 3–4. — С. 17–21.
78. Крижановская Н. Я. Формирование промежуточных рекреационных пространств в архитектурной среде : учеб. пособ. / Н. Я. Крижановская, С. С. Янкович. — Белгород : Изд-во БГТУ, 2007. — 132 с.
79. Крутий кролик розширює світ (酷酷兔少儿拓展天地) [Электронный ресурс]. — Режим доступа : http://www.sohu.com/a/228063217_204542 (кит., дата звернення : 11.08.2018). — Назва з екрану.
80. Куринский В. А. Автодидактика / В. А. Куринский. — СПб. : НИИХимии СПбГУ, 2001. — 396 с.
81. Куринский В. А. Постпсихологическая автодидактика : моногр. в 2-х частях / Валерий Куринский. — Ч. 2. — Киев : Випол, 2006. — 660 с.
82. Лазарев Е. Н. Дизайн как технико-эстетическая система : автореф. дис. д-ра искусствоведения (техническая эстетика) / ВНИИТЭ. — М., 1984. — 32 с.
83. Леонтьев А. Н. Проблемы развития психики / А. Н. Леонтьев. — М. : Изд-во МГУ, 1981. — 550 с.
84. Леонтьев А. Н. Учение о среде в педагогических работах Л. С. Выготского / Леонтьев А. Н. // Вопросы психологии. — 1998. — № 1. — С. 109–124.

85. Ло Тианциг. В этом отеле здание American Community Park – в Лос-Анджелес-Сити [Электронный ресурс] / Ло Тианциг, Ханна Тонги // Китайский сад : академ. журн. Пекин. ун-та. — 2015. — № 8. — Режим доступа : <http://www.xueshu.com/zgyl/201508/2194091.html> (кит., дата звернення : 25.10.2017). — Назва з екрану.
86. Лопатин В. В. Малый толковый словарь русского языка: ок. 35000 слов / В. В. Лопатин, Л. Е. Лопатина. — М. : Рус. яз., 1990. — 704 с.
87. Лунный заяц [Электронный ресурс] // Свободная энциклопедия «Википедия». — Режим доступа : https://ru.wikipedia.org/wiki/Лунный_заяц (дата звернення : 11.08.2018). — Назва з екрану.
88. Лю Ян. Композиция в китайском искусстве как выражение смыслов, образов и формы / Лю Ян // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии : сб. ст. по материалам LXI междунар. науч.-практ. конф. — Новосибирск : СибАК, 2011. — № 6. — С. 66–73.
89. Макаренко А. С. О воспитании молодежи / А. С. Макаренко. — М. : Трудрезервиздат, 1957. — 396 с.
90. Мао Шуян. Философское представление об игре и ее последствия для образования [Электронный ресурс] / [Мао Shuyang] (毛曙阳) ; Ин-т образования, науки. — Нанкин, 2010. — Режим доступа : <http://www.doczj.com/doc/e95049171ed9ad51f01df2dd.html> (кит., дата звернення : 16.03.2018). — Назва з екрану.
91. Матвеев В. В. Методичні основи моделювання архітектурного середовища спеціалізованих центрів для сліпих та слабозорих дітей : автореф. дис. ... канд. архітектури : 18.00.01 / Матвеев Вадим Валерійович ; Харк. нац. ун-т. будівництва та архітектури. — Х., 2017. — 21 с.
92. Материалы Международной конференции по образованию в ландшафтной архитектуре (СЕЛА/CLAES) –2017 [Электронный ресурс].

- Пекин, 2017. — Режим доступа : <http://cela2017.medmeeting.org/en> (англ., дата звернення : 10.03.2018). — Назва з екрану.
93. Матушкин С. Е. Пути повышения эффективности обучения. Точность знаний как дидактическое понятие / С. Е. Матушкин. — Челябинск, 1974. — 102 с.
94. Международное сообщество «Пейзаж», г. Чанша, провинция Хуань [Электронный ресурс] // Ja LSAC. — Режим доступа : <http://www.jiudi.net/2018/content/?2342.html> (кит., дата звернення : 03.05.2017). — Назва з екрану.
95. Мигулько Е. Н. Зарубежная практика формирования дизайна детских игровых площадок в современной городской среде // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии : сб. ст. по матер. XVIII междунар. науч.-практ. конф. — Ч. II. — Новосибирск : СибАК, 2012. — С. 27–35.
96. Мид М. Культура и мир детства / М. Мид ; пер. с англ. Ю. А. Асеева. — М. : Наука, 1988. — 429 с.
97. Мин Ван Чжу Дан. Звуковой дизайн парков / Мин Ван Чжу Дан, Чжао Ксиумин Ванг Чжу Ши // Шк. граждан. строительства, Чжэцзян (Ханчжоу, 310058, Китай) ; Ун-т Нац. фонд естеств. наук Китая (50178062), Сообщество парк саундскейп исследования. (С кит.)
98. Монтессори М. Впитывающий разум ребенка / М. Монтессори. — Спб. : Благотворительный фонд «Волонтеры», 2011. — 320 с.
99. Монтессори М. Дети – другие / М. Монтессори. — М. : Карапуз, 2004. — 336 с.
100. Мухина В. С. Возрастная психология. Феноменология развития : учеб. / В. С. Мухина. — 10-е изд. — М. : Академия, 2006. — 608 с.
101. Наука в социальных, гносеологических и ценностных аспектах : сб. статей / АН СССР, Науч. Совет по филос. вопр. соврем. естествознания, Ин-т философии ; [редкол.: Л. Б. Баженов, М. Д. Ахундов]. — М. : Наука, 1980. — 360 с.

102. Недвижимость Тонг Мэн Тонг [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://fz.lanfw.com/2017/0223/362022.html> (кит., дата звернення : 11.02.2018). — Назва з екрану.
103. Никулин Д. В. Пространство / Д. В. Никулин, М. Д. Ахундов, Л. Б. Баженов, И. Т. Касавин, В. С. Бернштейн [Электронный ресурс] // Гуманитарные технологии : аналитический портал. — Режим доступа : <http://gtmarket.ru/concepts/6948> (дата звернення : 26.08.2018). — Назва з екрану.
104. Новицкая Е. Д. Детские площадки районов типовой застройки [Электронный ресурс] / Новицкая Е. Д. — Режим доступа : <http://www.sworld.com.ua/konfer46/47.pdf> (дата звернення : 25.10.2017). — Назва з екрану.
105. Оленіна О. Ю. Трансформації мистецтва в комунікативній культурі соціуму : монографія / О. Ю. Оленіна. — Х. : ХДАК, 2010. — 256 с.
106. Ортега-и-Гассет Х. Избранные труды / Хоссе Ортега-и-Гассет. — М. : Весь Мир, 1997. — 704 с.
107. От игровой площадки к пространству для игр // Белорус. филиал ВНИИТЭ. — Минск, 1974. — № 27. — 6 с.
108. От устройства игровых площадок к созданию игровой среды // Харьковский филиал ВНИИТЭ. — Харьков, 1975. — № 47. — 5 с.
109. Павликова А. Дети в городе [Электронный ресурс] / Алла Павликова. — Режим доступа : <https://archi.ru/russia/61996/deti-v-gorode> (дата звернення : 16.04.2017). — Назва з екрану.
110. Папанек В. Дизайн для реального мира / В. Папанек. — М. : Издатель Д. Аронов, 2004. — 157 с.
111. Параметрическое моделирование [Электронный ресурс] // Свободная энциклопедия «Википедия». — Режим доступа : https://ru.wikipedia.org/wiki/Параметрическое_моделирование (дата звернення : 11.03.2017). — Назва з екрану.

112. Педагогические воззрения Платона и Аристотеля / пер. С. В. Меликовой, С. А. Жебелева ; вст. статья Ф. Ф. Зелинского. Пг. : Тип. акц. об-ва «Слово», 1916.
113. Поляков Е. Н. Благоустройство дворовой территории. Детская игровая площадка : учеб. пос. / Е. Н. Поляков. — Томск : Изд-во Том. гос. архит.-строит. ун-та, 2011. — 88 с.
114. Пономарева Е. С. Цвет в интерьере / Е. С. Пономарева. — Минск : Высшая школа, 1984. — 206 с.
115. Про соціальні послуги : [Закон України № 45] // Відомості Верховної Ради України (ВВР). — 2003. — ст. 358.
116. Проектирование элементов благоустройства. Детские площадки. Площадки отдыха. Малые сады : учеб. пос. / сост. В. О. Сотникова. — Ульяновск : УлГТУ, 2008. — 113 с.
117. Прокопьева И. А. Проблема выбора методов формообразования в дизайне / Прокопьева Ирина Александровна // Архитектон: известия вузов. — 2012. — № 38. — С. 150–156.
118. Проскурина О. В. Функциональные и физико-технические основы проектирования помещений реабилитации для слепых и слабовидящих : дис. ... канд. техн. наук : 05.23.01 / Проскурина Ольга Викторовна ; Моск. гос. строит. ун-т. — М., 2004. — 268 с.
119. Психолого-педагогические теории игры и игра в юношеском возрасте [Электронный ресурс] // Інформаційний портал «Eduinfluence». — Режим доступа : <http://www.eduinfluence.ru/inehs-199-1.html> (дата звернення : 02.06.2018). — Назва з екрану.
120. Редукція [Електронний ресурс] // Вільна енциклопедія «Вікіпедія». — Режим доступа : <https://uk.wikipedia.org/wiki/Редукція> (дата звернення : 11.03.2017). — Назва з екрану.
121. Рувинский Л. И. Самовоспитание личности / Л. И. Рувинский. — М. : Мысль, 1984. — 140 с.

122. Рунге В. Ф. Эргономика и оборудование интерьера : учеб. пос. / В. Ф. Рунге. — М. : Архитектура-С, 2005. — 160 с.
123. Савельева Е. Н. Аутизм. Методы реабилитации детей-инвалидов с психической патологией / Е. Н. Савельева // Социальная Работа. — 2011. — № 5. — С. 46.
124. Савенко Н. В. Игра в субкультуре детства : дис. ... канд. филос. наук : 24.00.01 / Савенко Наталья Васильевна ; Ростовский гос. ун-т. — Ростов-на-Дону, 2004. — 154 с.
125. Сборник статистических материалов по народонаселению КНР (1949–1985 гг.). — Пекин : Чжунго цайчжэн цзинцзи чубаньшэ, 1988. — 1008 с. (С кит.)
126. Се Фэн Бин Тонг. Традиционные элементы китайского сада [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://big.hi138.com/wenxueyishu/yishulilun/201406/437321.asp#.WWW7JojujIU> (кит., дата звернення : 11.11.2017). — Назва з екрану.
127. Сериков В. В. Личностный подход в образовании: концепция и технология / В. В. Сериков. — Волгоград : ВГПУ, 1994. — 149 с.
128. Соколова Н. В. Разработка проекта парка аттракционов в национальном колорите / Соколова Н. В., Терентьева О. А., Талеева И. И. // Сб. докл. молодеж. науч.-практ. конф. в рамках XLIII Недели науки СПбПУ, 1–6 дек. 2014 г. — СПб., 2014. — С. 85–88.
129. Статистический сборник по КНР (1991 г.). — Пекин : Чжунго тунцзи чубаньшэ, 1991. — 858 с. (С кит.)
130. Сухомлинский В. А. Как воспитать настоящего человека / В. А. Сухомлинский. — М. : Педагогика, 1990. — 288 с.
131. Тайлор Э. Б. Первобытная культура / Э. Б. Тайлор. — М. : Государственное издательство политической литературы, 1989. — 576 с.
132. Теряева И. П. Игра как средство развития творческих способностей детей младшего школьного возраста / И. П. Теряева // Инновационные проекты и программы в образовании. — 2011. — № 2. — С. 74–76.

133. Титова Ю. С. Принцип повторного использования как архитектурная традиция – «рециклинг пространства» [Электронный ресурс] // Бесплатная Интернет библиотека. — Режим доступа : <http://book.lib-i.ru/25tehnicheskie/668509-4-napravlenie-stroitelnoe-materialovedenie-resursosberegayuschie-tehnologii-proizvodstva-stroite.php> (дата звернення : 02.06.2018). — Назва з екрану.
134. Тонг Мэн Тонг [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://wh.leju.com/scan/2015-02-10/17365970847495885209126.shtml> (кит., дата звернення : 12.03.2018). — Назва з екрану.
135. Третий и четвертый сводный доклад об осуществлении Народной Республикой Китая «Конвенции о правах ребенка» [Электронный ресурс]. — Режим доступа : http://www.fmprc.gov.cn/web/ziliao_674904/tytj_674911/tyfg_674913/t738182.shtml (кит., дата звернення : 18.04.2017). — Назва з екрану.
136. Усачова Е. Ю. Композиционное моделирование рекреационных комплексов типа «Диснейленд» / Е. Ю. Усачова // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті. — 2005. — Вип. 4–5. — С. 38–40.
137. Фейербах Л. Сочинения. В 2-х томах / Л. Фейербах. — Т. 2 — М. : Наука, 1995. — 424 с.
138. Філософський енциклопедичний словник. — К. : Абрис, 2002. — 742 с.
139. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия / З. Фрейд. — Х. : Фолио, 2010. — 288 с.
140. Фромм Э. Анатомия человеческой деструктивности / Эрих Фромм ; пер. с англ. Э. М. Телятникова. — М. : АСТ, 2015. — 624 с.
141. Хейзинга Й. Homo ludens; Статьи по истории культуры / Йохан Хейзинга ; пер., сост. Д. В. Сильвестрова. — М. : Прогресс – Традиция, 1997. — 416 с.
142. Христюк Ю. С. Модульне компонування для дитячого ігрового середовища / Ю. С. Христюк // Вісник Прикарпатського університету. — 2012–2013. — Вип. 26–27. — С. 359–363.

143. Цао Шуцзи. История народонаселения Китая. — Кн. 5. : Цинская эпоха. — Шанхай : Фудань дасюэ чубаньшэ, 2001. — 971 с. (С кит.)
144. Цзян Ксиао Чэн. Дизайн. Обсуждение безопасности Chongqing City Park. Детская площадка (重庆城市公园儿童活动场地安全性设计探讨) [Электронный ресурс] / Цзян Ксиао Чэн (蒋晓程). — 2015. — DOI : TU986.56. — Режим доступа : <http://cdmd.cnki.com.cn/Article/CDMD-10635-1016703103.htm> (кит., дата звернення : 11.03.2018). — Назва з екрану.
145. Цяо Ш. Дизайн дитячого ігрового простору як частина міської інфраструктури мегаполісів Китаю / Цяо Шубей // Народознавчі зошити. Часопис Інституту народознавства НАН України : зб. наук. пр. — 2017. — № 6. — С. 1584–1590.
146. Цяо Ш. Дизайн дитячого ігрового простору у формуванні міського середовища, дружнього дитині / Цяо Шубей // Сучасні тенденції розвитку архітектури і містобудування : матеріали всеукр. наук.-техн. конф., листопад 2017 р. — Х. : ХНУМГ ім. О.М. Бекетова, 2018. — С. 236–237.
147. Цяо Шубей (乔淑蓓). Дослідження ландшафтного дизайну дитячого ігрового простору в житлових районах (住宅区儿童活动空间景观设计探索) [Электронний ресурс] / Цяо Шубей (乔淑蓓) // Chinese national Expo (中国民族博览). — 2018. — № 11. — С. 24–25. — Режим доступа : <http://wap.cnki.net/touch/web/Article/Search/?searchtype=0&fieldtype=104&keyword=%E4%B9%94%E6%B7%91%E8%93%93&remark>. — Назва з екрану. (С кит.)
148. Цяо Ш. Китайская художественно-эстетическая традиция как проектная основа современного дизайна детских игровых пространств КНР / Цяо

- Шубей // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2017. — № 4. — С. 29–39.
149. Цяо Ш. Креативно-нарративный подход в проектировании детских игровых площадок / Цяо Шубей // Актуальні питання мистецтвознавства: виклики XXI століття : матеріали міжнар. наук.-практ. конф., 13 жовтня 2016 р. — Х., 2016. — С. 162–163.
150. Цяо Ш. Организация детских игровых пространств: теоретико-методологический аспект / Цяо Шубей // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті. — 2018. — № 2. — С. 29–38.
151. Цяо Ш. Принципы дизайн-организации игрового пространства детских площадок для детей-инвалидов / Цяо Шубей, Кривуц С. В. // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2015. — № 1. — С. 54–57.
152. Цяо Ш. Принципы дизайн-организации игровых пространств / Цяо Шубей // Глобальні виклики педагогічної освіти в університетському просторі : матеріали III міжнар. конгресу, 18–21 травня 2017 р. — Одеса : ПНПУ ім. К.Д. Ушинського, 2017. — С. 384.
153. Цяо Ш. Тенденции в проектировании детского игрового пространства в Китае / Цяо Шубей // Педагогічні аспекти підготовки викладачів з візуального мистецтва та дизайну: сучасність і перспективи ; Актуальні питання мистецтвознавства: виклики XXI століття : матеріали міжнар. наук.-метод. конф., 9–12 жовтня 2017 р. — Х., 2017. — С. 349–350.
154. Цяо Ш. Художній синтез західноєвропейської і китайської естетичних традицій в дизайні дитячих ігрових просторів сучасного Китаю / Цяо Шубей // Народознавчі зошити. Часопис Інституту народознавства НАН України : зб. наук. пр. — 2018. — № 3 (141). — С. 708–718.
155. Черри Бэй Норт. Восстановление Северного делового района Денвера [Електронний ресурс] / Черри Бэй Норт, Джим Мак Лизуй // Китайский сад : акад. журн. Пекин. ун-та. — 2015. — № 8. — Режим доступу:

- <http://www.xueshu.com/zgy1/201508/2194100.html>. (кит., дата звернення : 11.11.2017). — Назва з екрану.
156. Чернихов Я. Основы современной архитектуры / Яков Чернихов. — М. : Книга по требованию, 2012. — 128 с.
157. Чжао Хаи. Межпоколенческая эволюция детского отдыха в центральном парке Шанхая [Электронный ресурс] // Парк современного города – изменения в Шанхае (1949–1978) : матер. междунар. науч.-практ. конф. — Режим доступа : http://www.jchla.com/?Index_Tuijian---5035.html (кит., дата звернення : 12.11.2017). — Назва з екрану.
158. Чжоу Чен. Современная каллиграфия и развитие связанных видов искусства с ней / Чжоу Чен // Красота и эпоха. — 2016. — №7. — С. 133–135. (С кит.)
159. Чинлонг Ю. Шанхай Большой Медведицы. Ландшафтный дизайн // Китайский сад : акад. журн. Пекин. ун-та. — 2017. — № 5. — С. 29–34. (С кит.)
160. Шаньшуй [Электронный ресурс] // Meipian.cn. — Режим доступа : <https://www.meipian.cn/h6d6l9n> (кит., дата звернення : 12.07.2017). — Назва з екрану.
161. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. — М. : Новая школа, 1994. — 240 с.
162. Шустрова О. И. Проектирование мультимедийного арт-пространства средствами современного дизайна : дис. ... канд. искусств. : 17.00.06 / Шустрова Ольга Иосифовна ГОУ ВПО Санкт-Петербургского гос. ун-та техн. и диз. — СПб, 2009. — 21 с.
163. Эко-сити Редстоун Парк [Электронный ресурс] // Zhihu. — Режим доступа : <https://zhuanlan.zhihu.com/p/32860650> (кит., дата звернення : 24.11.2018). — Назва з екрану.
164. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах : изб. психол. труды / Д. Б. Эльконин. — М. : Академия педагог. и социальных наук, 1995. — 416 с.

165. Эльконин Д. Б. Психология игры / Д. Б. Эльконин. — М. : Гуманит. изд. Центр ВЛАДОС, 1999. — 240 с.
166. Юрченко І. А. Спеціальні підходи та методи формотворення дизайн-об'єктів на основі етнокультурних традицій / Юрченко І. А. // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2014. — № 8. — С. 42–47.
167. Якимова М. Н. Педагогика Марии Монтессори в современной системе подготовки и переподготовки работников дошкольного образования : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Якимова Марина Николаевна ; Исследовательский центр проблем качества подготовки специалистов. — М., 2007. — 20 с.
168. Adami P. E. Promoting Physical Activity in Children and Young People, determinants and interventions [Електронний ресурс] / Adami P. E., Chalkley A., Lewis K., H. Murphy, M. Seghers, J. Gusi, N. ... & Dijk, D. — Режим доступу : http://ec.europa.eu/health/ph_projects/2000/promotion/fp_promotion_2000_frep_11_en.pdf (дата звернення : 08.05.2016). — Назва з екрану.
169. Aziz N. F. Outdoor Environments as Children's Play Spaces: Playground Affordances / Aziz N. F., Said I. // Play and Recreation, Health and Wellbeing, Geographies of Children and Young People. — Springer, Singapore, 2015. —vol 9. — P. 87–108.
170. Blue Ribbon [Електронний ресурс] // 100 Street Architecture & Urban Interventions. — Режим доступу : <https://100architects.com/project/blue-ribbon/> (дата звернення : 08.12.2018). — Назва з екрану.
171. Brighten your Day with a Visit to this Snoopy Theme Park! [Електронний ресурс] // Roam The Gnome Family Travel Website. — Режим доступу : <https://roamthegnome.com/family-travel-website/> (дата звернення : 02.12.2018). — Назва з екрану.
172. Children in an increasingly urban world [Електронний ресурс] // The State of the World's Children : report UNICEF, 2012. — Режим доступу :

<https://www.unicef.org/sowc2012/pdfs/SOWC-2012-Chapter-1-Children-in-an-increasingly-urban-world.pdf> (дата звернення : 01.05.2017). — Назва з екрану.

173. David T. G. Spaces for children: The built environment and child development / David T. G., Weinstein C. S. — New York : Plenum Press, 1987. — 346 p.
174. Dayuan H. The Constitutional Consciousness of Chinese Citizens over 60 Years of Social Change / Dayuan H., Fanzhuang M. // *Social Sciences in China*. — 2016. — vol. 37(2). — P. 20–40.
175. De Miguel E. Risk-based evaluation of the exposure of children to trace elements in playgrounds in Madrid (Spain) / De Miguel E., Iribarren I., Chacon E., Ordonez A., Charlesworth S. // *Chemosphere*. — 2007. — vol. 66(3). — P. 505–513.
176. Demurger S. Infrastructure development and economic growth: an explanation for regional disparities in China? / Demurger S. // *Journal of Comparative economics*. — 2001. — vol. 29(1). — P. 95–117.
177. Desmet C. Objectively measuring children's physical activity levels in a free living environment / Desmet C., Sutherland R., Davies L., Wolfenden L., Butler P., McCarthy N., ... & Nathan N. // *Journal of Science and Medicine in Sport*. — 2017. — vol. 20. — P. e104.
178. Dobereiner D. Matropolis: a green megacity infrastructure [Електронний ресурс] / David Dobereiner // Contribution to the 1st European Urban Green Infrastructure Conference, Vienna 2015. — Режим доступу : <http://www.biotope-city.net/article/matropolis-green-megacity-infrastructure> (дата звернення : 02.05.2017). — Назва з екрану.
179. Farley T. A. Where do the children play? The influence of playground equipment on physical activity of children in free play / Farley T. A., Meriwether R. A., Baker E. T., Rice J. C., Webber L. S. // *Journal of Physical Activity and Health*. — 2008. — vol. 5(2). — P. 319–331.

180. Ferré M. B. Children and playgrounds in Mediterranean cities / Ferré M. B., Guitart A. O., Ferret M. P. // *Children's Geographies*. — 2006. — vol. 4(2). — P. 173–183.
181. Flaes S. A. B. More children more active: Tailored playgrounds positively affect physical activity levels amongst youth / Flaes S. A. B., Chinapaw M. J., Koolhaas C. M., van Mechelen W., Verhagen E. A. // *Journal of Science and Medicine in Sport*. — 2016. — vol. 19(3). — P. 250–254.
182. Frost J. L. Play and child development / Frost J. L., Wortham S. C., Reifel R. S. — 4th ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson, 2012. — 492 p.
183. Gilbert N. Researching social life / Gilbert N. — London : Sage Publications, 2008. — 504 p.
184. Guney M. Exposure assessment and risk characterization from trace elements following soil ingestion by children exposed to playgrounds, parks and picnic areas / Guney M., Zagury G. J., Dogan N., Onay T. T. // *Journal of hazardous materials*. — 2010. — vol. 182(1). — P. 656–664.
185. Hadavi S. Environmental affordances: A practical approach for design of nearby outdoor settings in urban residential areas / Hadavi S., Kaplan R., Hunter M. C. R. // *Landscape and urban planning*. — 2015. — vol. 134. — P. 19–32.
186. Hartig T. Linking preference for environments with their restorative quality / Hartig T., Staats H. // In B. Tress, G. Tress, G. Fry, & P. Opdam (Eds.), *From landscape research to landscape planning: Aspects of integration, education and application*. — Dordrecht : Springer, 2005. — P. 279–292.
187. Herrington S. Landscape interventions: New directions for the design of children's outdoor play environments / Herrington S. // *Landscape and Urban Planning*. — 1998. — vol. 42(2). — P. 191–205.
188. Howard A. W. The effect of safer play equipment on playground injury rates among school children / Howard A. W., MacArthur C., Willan A., Rothman L., Moses-McKeag A., MacPherson A. K. // *Canadian Medical Association Journal*. — 2005. — vol. 172(11). — P. 1443–1446.

189. Hu B. Y. Examining the quality of outdoor play in Chinese kindergartens / Hu B. Y., Li K., De Marco A., Chen Y. // *International Journal of Early Childhood*. — 2015. — vol. 47(1). — P. 53–77.
190. Jungle Race [Электронный ресурс] // 100 Street Architecture & Urban Interventions. — Режим доступа : <https://100architects.com/project/jungle-race/> (дата звернення : 14.12.2018). — Назва з екрану.
191. Larsson A. A children's place? The school playground debate in postwar Sweden / Larsson A. // *History of Education*. — 2013. — vol. 42(1). — P. 115–130.
192. Lima M. Building playgrounds, engaging communities: Creating safe and happy places for children / Marybeth Lima. — Louisiana : LSU Press, 2013. — 216 p.
193. Lu Y. Mass media, new technology, and ideology: An analysis of political trends in China / Lu Y., Chu Y., Shen F. // *Global Media and China*. — 2016. — vol. 1(1–2). — P. 70–101.
194. Lucky Coin [Электронный ресурс] // 100 Street Architecture & Urban Interventions. — Режим доступа : <https://100architects.com/project/lucky-coin/> (дата звернення : 19.12.2018). — Назва з екрану.
195. MAD Architects Begin Construction on Floating Kindergarten above Historic Beijing Courtyard [Электронный ресурс] // *Arch Daily*. — Режим доступа : <https://www.archdaily.com/905754/mad-architects-begin-construction-on-floating-kindergarten-above-historic-beijing-courtyard> (дата звернення : 29.11.2018). — Назва з екрану.
196. Oke A. Planning Playgrounds to Facilitate Children's Pretend Play: A Case Study of New Suburbs in Perth Western Australia / Oke A., Middle G. J. // *Planning Practice & Research*. — 2016. — 31(1). — P. 99–117.
197. Olympia [Электронный ресурс] // 100 Street Architecture & Urban Interventions. — Режим доступа : <https://100architects.com/project/olympia/> (дата звернення : 15.12.2018). — Назва з екрану.

198. Opie I. A. Children's games in street and playground: chasing, catching, seeking, hunting, racing, duelling, exerting, daring, guessing, acting, pretending / Opie I. A., Opie P. — Oxford : Clarendon P., 1969.
199. Paint Drop [Електронний ресурс] // Archilovers. — Режим доступу : <https://www.archilovers.com/projects/239731/paint-drop.html> (дата звернення : 17.12.2018). — Назва з екрану.
200. Prellwitz M. Are Playgrounds a Case of Occupational Injustice? Experiences of Parents of Children with Disabilities / Prellwitz M., Skär L. // Children, Youth and Environments. — 2016. — vol. 26(2). — P. 28–42.
201. Qiao Sh. Modern approaches in designing of children's playgrounds in the context of development of the recreation industry / Qiao Sh., Olenina O. // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. — 2016. — № 5. — С. 105–110.
202. Saelens B. E. Measuring physical environments of parks and playgrounds: EAPRS instrument development and inter-rater reliability / Saelens B. E., Frank L. D., Auffrey C., Whitaker R. C., Burdette H. L., Colabianchi N. // Journal of Physical Activity and Health. — 2006. — vol. 3(s1). — P. 190–207.
203. Shan Juan. Safety checks ordered over playground health fears [Електронний ресурс] // China Daily. — Режим доступу : http://www.chinadaily.com.cn/china/2016-06/10/content_25663751.htm (дата звернення : 17.03.2017). — Назва з екрану.
204. Sluckin A. Growing up in the playground: The social development of children (Vol. 51) / Andy Sluckin. — London : Routledge, 2017. — 142 p.
205. Stut G. A quantitative analysis of children's (aged 2-18 years) outdoor play in Amsterdam Nieuw-West: comparing playground types and local demographic characteristics with systematic observations of outdoor play behavior in two districts : Master thesis / Guido Stut [Електронний ресурс]. — Режим доступу : https://www.academischewerkplaatsmmk.nl/ufc/file2/hgm_internet_sites/gras

- kl/c1d45a578e4b59f5b3d2f718cd428377/pu/MSc_thesis_GSTUT1486322.pdf (дата звернення : 23.03.2017). — Назва з екрану.
206. Tango Triangle in Shanghai by 100architects [Електронний ресурс] // DesignBox. — Режим доступу : <http://88designbox.com/architecture/tango-triangle-in-shanghai-by-100architects-2125.html> (дата звернення : 18.12.2018). — Назва з екрану.
207. The Red Planet [Електронний ресурс] // 100 Street Architecture & Urban Interventions. — Режим доступу : <https://100architects.com/project/the-red-planet/> (дата звернення : 15.12.2018). — Назва з екрану.
208. The Snow Globe in Shanghai by 100architects [Електронний ресурс] // DesignBox. — Режим доступу : <http://88designbox.com/architecture/the-snow-globe-in-shanghai-by-100architects-2241.html> (дата звернення : 17.12.2018). — Назва з екрану.
209. Thompson C. W. Activity, exercise and the planning and design of outdoor spaces / Thompson C. W. // *Journal of Environmental Psychology*. — 2013. — vol. 34. — P. 79–96.
210. Tseng W. S. Chinese culture and mental health / Wen-Shing Tseng, David Y. H. Wu. — Academic Press, 2013. — 436 p.
211. Van Ness J. Reimagining Collective Behavior / Van Ness J., Summers-Effler E. // *Handbook of Contemporary Sociological Theory*. — Springer International Publishing, 2016. — P. 527–546.
212. Vangeepuram N. Are Parental Perceptions of Child Activity Levels and Overall Health More Important than Perceptions of Weight? / Vangeepuram N., Ramos M. A., Fei K., Fox A. M., Horowitz C. R., Kleinman L. C., Galvez M. P. // *Maternal and child health journal*. — 2016. — vol. 20(7). — P. 1456–1463.
213. Veitch J. Where do children usually play? A qualitative study of parents' perceptions of influences on children's active free-play / Veitch J., Bagley S., Ball K., Salmon J. // *Health & place*. — 2006. — vol. 12(4). — P. 383–393.

214. Veitch J. Children's perceptions of the use of public open spaces for active free-play / Veitch J., Salmon J., Ball K. // *Children's geographies*. — (2007). — vol. 5(4). — P. 409–422.
215. Verstraete S. J. Increasing children's physical activity levels during recess periods in elementary schools: the effects of providing game equipment / Verstraete S. J., Cardon G. M., De Clercq D. L., De Bourdeaudhuij I. M. // *The European Journal of Public Health*. — 2006. — vol. 16(4). — P. 415–419.
216. Weimann H. Neighborhood environment and physical activity among young children: A cross-sectional study from Sweden / Weimann H., Björk J., Rylander L., Bergman P., Eiben G. // *Scandinavian journal of public health*. — 2015. — vol. 43(3). — P. 283–293.
217. Willett R. Everyday game design on a school playground: children as bricoleurs / Rebekah Willett // *International Journal of Play*. — 2015. — Vol. 4. — Issue 1. — P. 32–44.
218. Woolley H. Exploring the relationship between design approach and play value of outdoor play spaces / Woolley H., Lowe A. // *Landscape Research*. — 2013. — vol. 38(1). — P. 53–74.
219. Zaller J. *The nature and origins of mass opinion* / John R. Zaller. — Cambridge university press, 1992. — 381 p.
220. Zippel E. The Lowline Aims High [Электронный ресурс] / *Biotope city : international journal*. — September 1, 2016. — Режим доступа : <http://www.biotope-city.net/article/lowline-aims-high> (дата звернення : 11.04.2017). — Назва з екрану.

ДОДАТОК А
ІЛЮСТРАЦІЇ



а) «Піратський корабель» (дизайн Daniels Wood Land Inc., США, Пасо-Роблес); б) «Аліса в країні чудес» (дизайн К. Скритуцький, Україна, Київ)



в) «Меморіальний дитячий майданчик принцеси Діани» (дизайн Land use consultants, Великобританія, Лондон); г) «Сафарі» (Німеччина, Берлін)



д) «Павук та гриби» (дизайн Monstrum Studio, Данія, Гіллеред); е) «Космос» (дизайн Monstrum Studio, Росія, Москва)

Рис. А.2.1.1. Тематичні майданчики: сюжетно-рольові ігри



Рис.А.2.1.2. Музикальні елементи ігрового обладнання від компанії Sonic Architecture



а) Ігрове обладнання Sona



б) Ігрове обладнання SmartUs

Рис.А.2.1.3. Інтерактивні дитячі майданчики



Рис.А.2.1.4. Інтерактивний дитячий майданчик Ison від компанії Kompan



«Скульптурний ігровий майданчик» (дизайн компанії Annabau, Німеччина, Шульберг)

Рис.А.2.1.5. Прийоми композиційної побудови ігрового простору: асиметрія



а) «Осдорп Овер» («Osdorp Oever», дизайн компанії Carve, Нідерланди, Амстердам)



б) Ігровий майданчик «Зорлу» («Zorlu», дизайн компанії WATG, Туреччина, Стамбул)

Рис.А.2.1.6. Прийоми композиційної побудови ігрового простору: асиметрія



Музей під відкритим небом «Наконе», ігрова скульптура «Бульбашковий лабіринт» (скульптор Пітер Джон Пірс, Японія, Токіо)

Рис.А.2.1.7. Редукційний метод в рішенні дизайну спеціалізованого обладнання ігрових майданчиків: а) параметричний прийом



Ігровий майданчик «Уявлення» («Imagination Playground», дизайнер Девід Роквел, США, Нью-Йорк)

Рис.А.2.1.8. Редукційний метод в рішенні дизайну спеціалізованого обладнання ігрових майданчиків: б) прийом тесселяції



Ігрова інсталяція «Ратотоск» (дизайн Helen&Hard, Великобританія, Лондон)

Рис. А.2.1.9. Використання натуральних матеріалів для створення дизайну дитячого ігрового майданчику: стволи старого дерева



а) Ігрові простори від компанії KuKuk (Німеччина)



б) Ігровий простір від компанії Vasurama (Бразилія, Сан-Паулу)

Рис. А.2.1.10. Використання натуральних матеріалів (методом рециклінгу) для створення дизайну дитячого ігрового майданчику: а) фанера, рейки, пні; б) деревина (кабельні котушки).



Chronicle / Eric Luse



Chronicle / Eric Luse



(C) Berlin for all the family blog

Ігровий простір від компанії Н&G (Німеччина, Берлін)

Рис.А.2.1.11. Використання методу рециклінгу для створення дизайну дитячого ігрового майданчика: бита плитка, фарфор



а) Ігровий простір Vuga (дизайн Рейнера Шмідта, Німеччина, Мюнхен)



б) Ігровий майданчик з шин (Японія, Токіо)

Рис. А.2.1.12. Використання методу рециклінгу для створення дизайну дитячого ігрового майданчику: а) крихта гуми, пофарбована в різні кольори; б) використані автомобільні шини.



а) Ігровий простір «Гумові дерева» (дизайнер Ганна Марі ван Слюнтер, Таїланд, Бангкок)



б) Ігровий простір «Змії та сходи» (Шотландія, Далкіт)

Рис. А.2.1.13. Створення загальної композиції ігрового простору на основі методу рециклінгу: а) використана гума; б) перероблені матеріали, що залишилися від місцевої нафтової промисловості.



Ігровий простір «Геопарк» (дизайн від Helen&Hard, Норвегія, Ставангер)

Рис. А.2.1.14. Створення дизайну дитячого ігрового майданчику з використанням перероблених матеріалів, що залишилися від місцевої нафтової промисловості



а) системний принцип (ігровий простір торговельного центру Nex, Сінгапур)

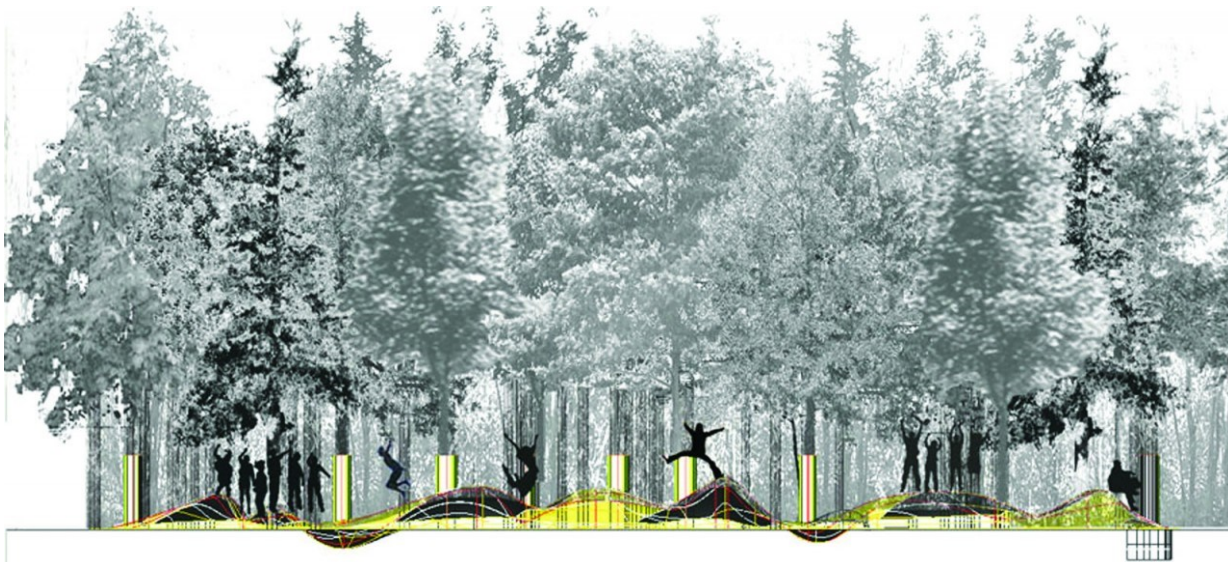


б) принцип наукової обґрунтованості; в) принцип колегіальності (дитячі майданчики, засновані на використанні ігрового обладнання Galaxy від компанії Kompan)



г) принцип формування креативного навчально-виховного простору (а) інтерактивний ігровий простір Neos; б) ігрова зона зі скейт-бордом в дитячому парку розваг «Крутий кролик» (Китай, Пекін))

Рис.А.2.1.15. Принципи формування ігрового простору



Проект «Безпечна зона» (команда архітекторів Stoss, Канада, Квебек)

Рис. А.2.1.16. Принципи еко-дизайну



«Меморіальний дитячий майданчик принцеси Діани» (дизайн Land use consultants, Великобританія, Лондон)

Рис.А.2.1.17. Принцип формування креативного навчально-виховного простору та принципи еко-дизайну;



Ігровий простір «Інтерактивне роздуття» («Interactive Blow-Up», дизайн студії Numen, Японія, Йокогама)

Рис. А.2.1.18. Прийом побудови ігрового простору: відсутність понять «верх»

– «низ»



Ігровий простір «Петля-лавка» (дизайн Джемпе Хейна, Великобританія, Ліверпуль)

Рис. А.2.1.19. Прийом комбінаторного формоутворення дитячого майданчику: використання лінійних елементів обладнання



Ігрове обладнання для шкільних подвір'їв від дизайнерської студії Gulap

Рис. А.2.1.20. Прийом комбінаторного формоутворення дитячого майданчику: використання лінійних елементів обладнання



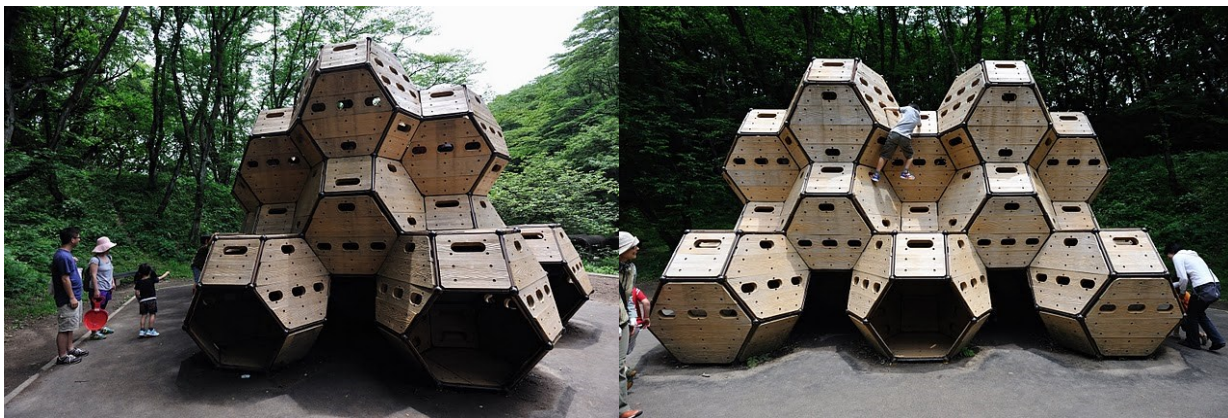
Ігрове обладнання Wall Bouldering від дизайн-студії Lappset

Рис. А.2.1.21. Прийом комбінаторного формоутворення дитячого майданчику: використання площинних елементів обладнання

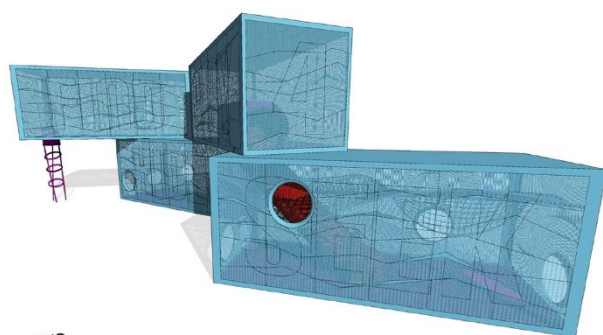


Ігрове обладнання BLOQX від компанії Kompan

Рис. А.2.1.22. Прийом комбінаторного формоутворення дитячого майданчику: використання просторово-конструктивних елементів обладнання

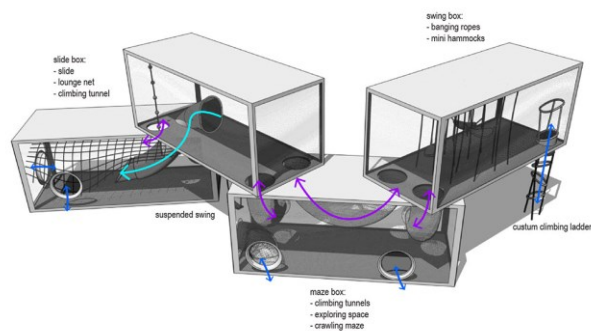


Ігровий простір «Модульні коробки для збирання» («Modular Climbing Boxes», Японія, Йокогама)



carve

all rights reserved CARVE V.O.F. Amsterdam, the Netherlands



carve

all rights reserved CARVE V.O.F. Amsterdam, the Netherlands

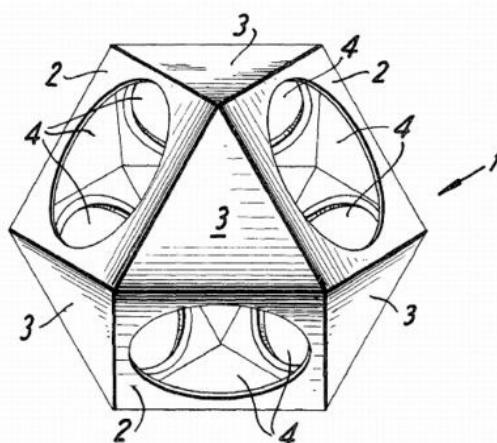
Ігрове обладнання «Переплетіння» («Interlace» від дизайн-студії Carve)

Рис. А.2.1.23. Прийом комбінаторного формоутворення дитячого майданчику: використання просторово-конструктивних елементів обладнання



Ігровий майданчик «Уявлення» («Imagination Playground», дизайнер Девід Роквел, США, Нью-Йорк)

Рис. А.2.1.24. Прийом комбінаторного формоутворення дитячого майданчику: використання просторово-конструктивних елементів обладнання (прямокутно-конструктивних, овально-конструктивних)



Ігрове обладнання «Ігрові куби» (дизайнер Річард Датнер)

Рис. А.2.1.25. Прийом комбінаторного формоутворення дитячого майданчику: використання просторово-конструктивних елементів обладнання (прямокутно-конструктивних, овально-конструктивних)



Рис.А.2.2.1. Інтерактивна система Tholos

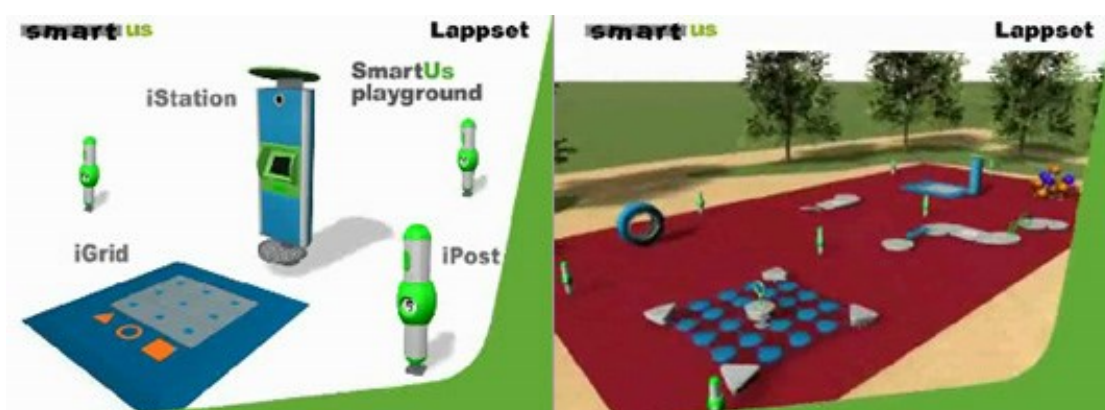


Рис.А.2.2.2. Інтерактивна система SmartUS



Рис.А.2.2.3. Інтерактивна система i.play system



Рис.А.2.2.4. Портативний Pixel-майданчик: інтерактивна підлога



Рис.А.2.2.5. Інтерактивне обладнання Solar Shade



Рис.А.2.2.6. Ігрове обладнання для дітей-аутистів



Рис.А.2.2.7. Ігрове обладнання «Omni Spinner»



Рис.А.2.2.8. Ігрове інтерактивне обладнання «Neos»



Рис.А.2.2.9. Адаптивне ігрове обладнання «MaxPlayFit»



Рис.А.2.2.10. Фітнес-майданчик: ігрове обладнання «Attivo»



Рис.А.2.2.11. Майданчики з елементами для занять альпінізмом: а) Місячний Burst; б) Spacenet



Рис.А.2.2.12. Паркур-майданчики



Рис.А.2.2.13. Майданчики для занять спелеологією



Ігровий простір «Тіло Гуллівера» (архітектор – Р. Рив'єра, художник – М. Мартін, дизайнер – С. Лобель, Іспанія, Валенсія)

Рис. А.2.3.1. Креативно-нарративний підхід у проектуванні дитячих ігрових майданчиків

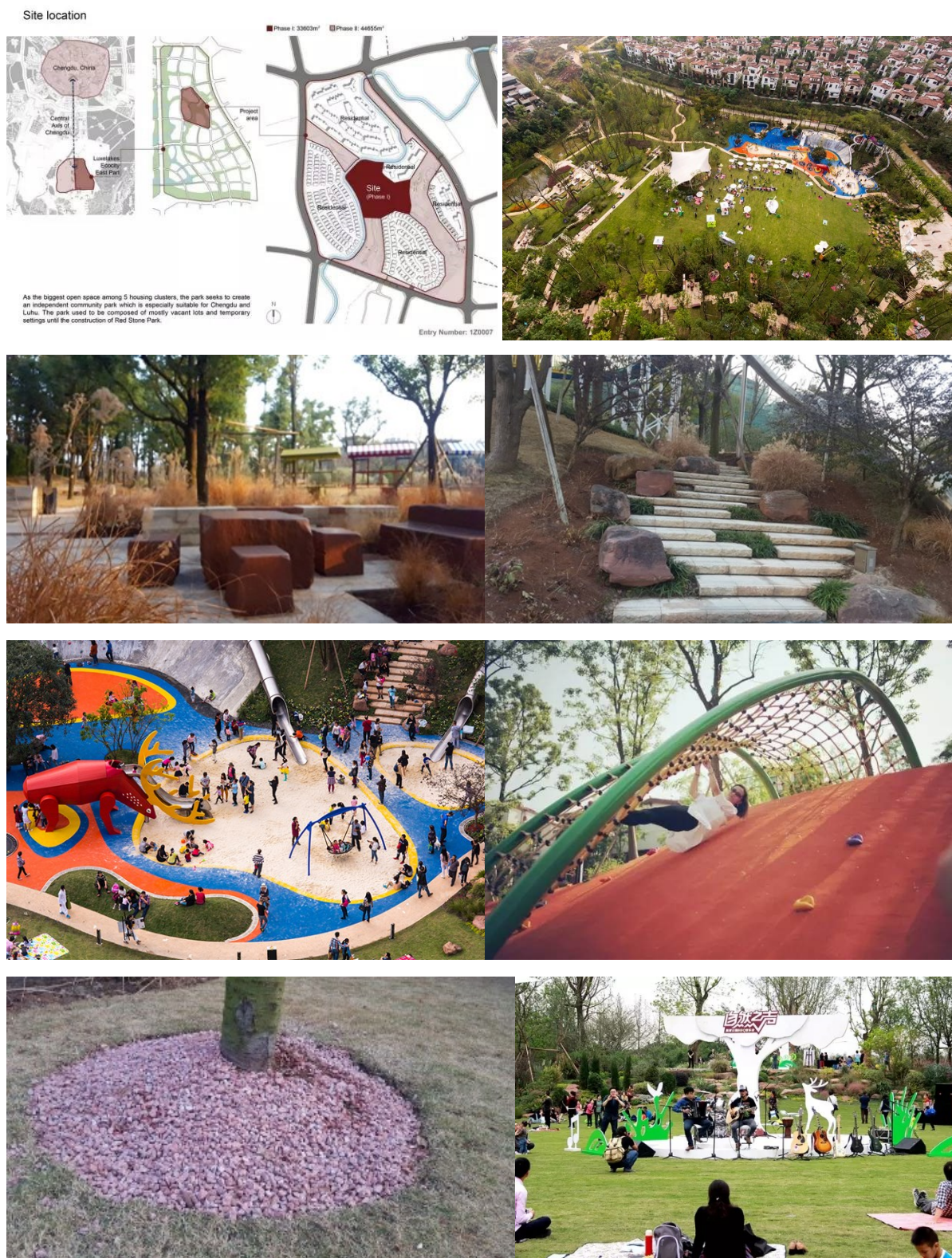


Рис.А.3.1.1. Парк «Червоний камінь» («Redstone Park»), КНР, м. Шаогуань

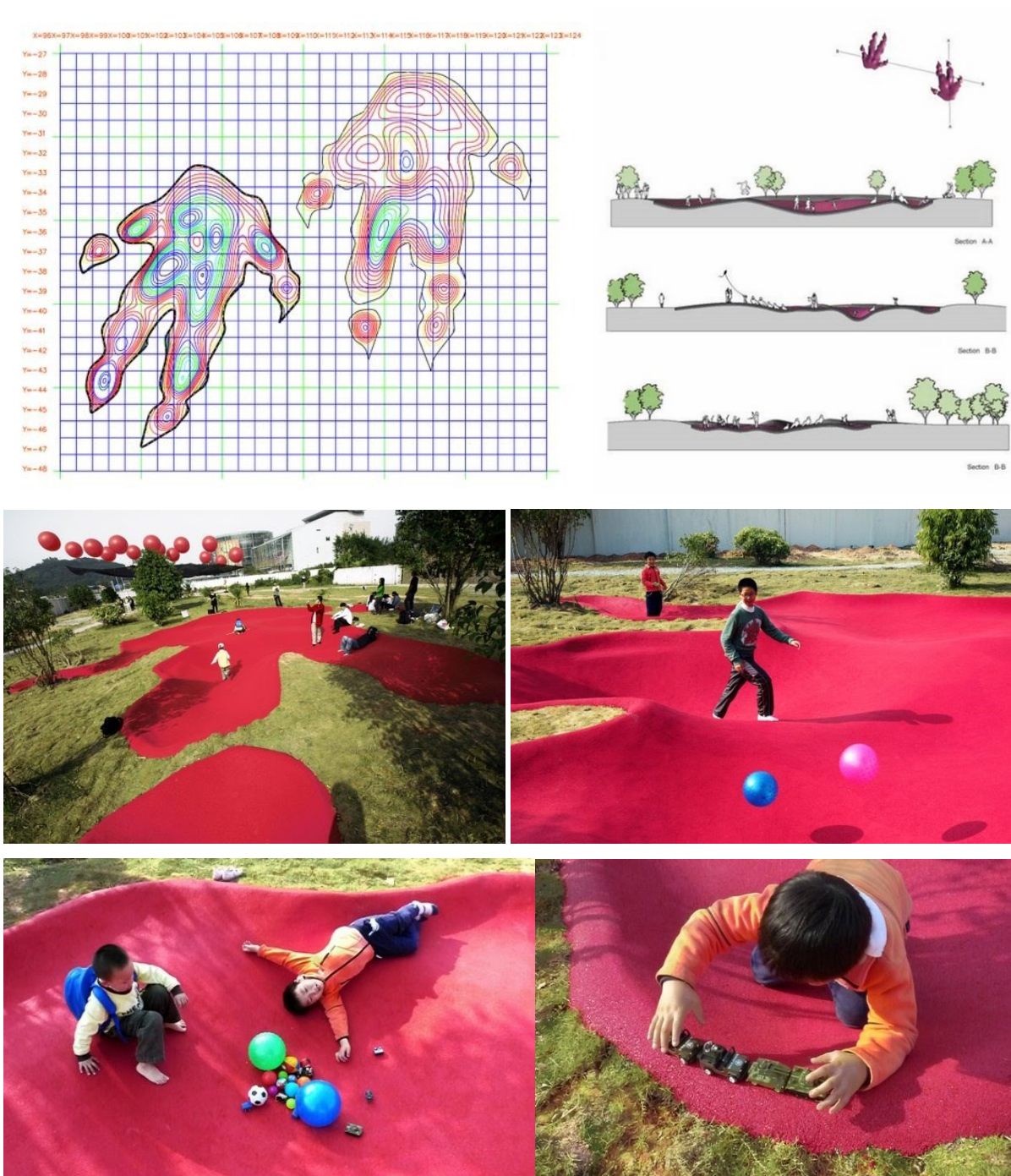


Рис. А.3.1.2. Ігровий майданчик «Слід монстра», КНР, м. Шеньчжень

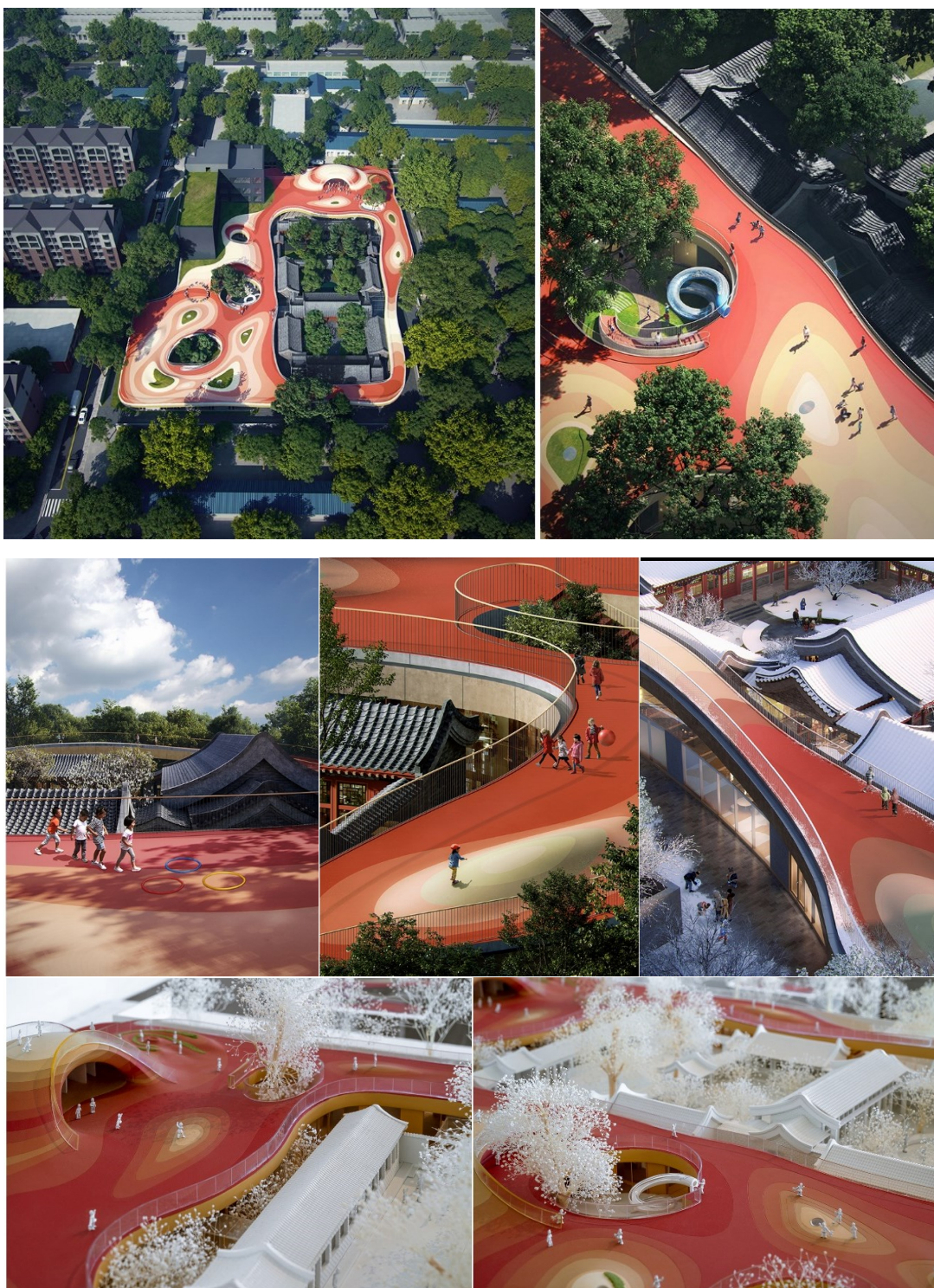
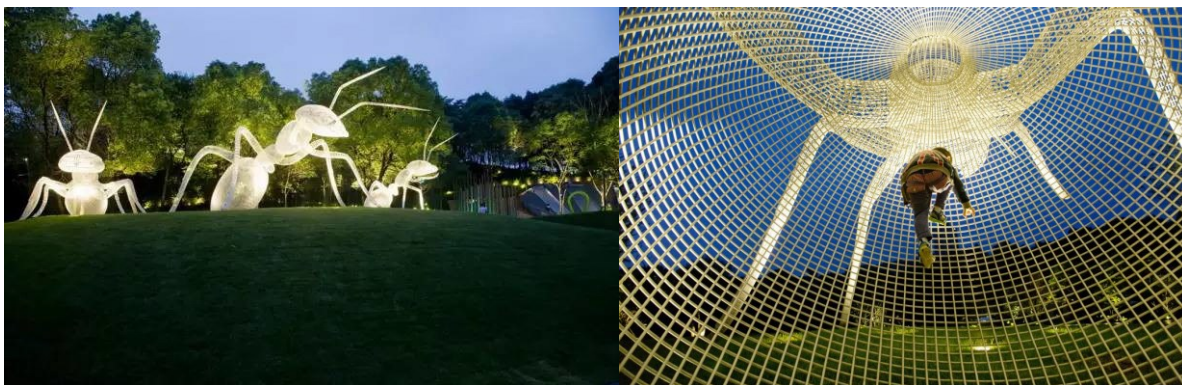


Рис. А.3.1.3. Ігровий майданчик на даху «Дитячий сад у дворі», КНР, Пекін



Прибудинкова територія «Евергранде Вашингтон» (дизайнер Лян Чжитянь, Китай, Пекін)

Рис. А.3.3.1. Рослинний сюжет ігрового простору



а) Ігрова зона «Мурахи» в парку відпочинку «Шаньшуй», КНР, м. Чанша



б) Ігрова зона «Панда» (прибудинковий ігровий комплекс «Дитячі мрії, дитяче задоволення», проект забудовника Тонг Мен Тонг, КНР, Ченду)

Рис.А.3.3.2.Тваринний сюжет дитячого ігрового простору



Рис.А.3.3.3. Зв'язок китайської каліграфії з дизайном дитячих ігрових майданчиків



Рис. А.4.1.1. Функціонально-прагматичний підхід



Рис. А.4.1.2. Втілення китайської традиції поєднання гір і води в зонах відпочину



Рис. А.4.1.3. Рекреаційний простір на даху, КНР, м. Чунцін



Рис.А.4.1.4. Композиційні особливості планувальної структури ігрового дитячого комплексу «Дитячі мрії. Дитяче задоволення»



Рис.А.4.1.5. Рекреаційний простір біля торговельного комплексу



Рис.А.4.1.6. План дитячого ігрового парку «Крутий кролик розширює світ»



Рис.А.4.1.7. Ігрова зона парку «Володіння Шуїму»



Рис.А.4.1.8. Ігрова зона парку «Скейтборд-майданчик»



Рис.А.4.1.9. Ігрова зона парку «Галактична мережа»



Рис.А.4.1.10. Ігрова зона парку «Міжзірковий простір»



Рис.А.4.1.11. Ігрова зона парку «Далека галактика»



Рис.А.4.1.12. Ігрова зона парку «Космічна розвідка»



Рис.А.4.1.13. Ігрова зона парку «В гостях у прибульців»



Рис.А.4.1.14. Ігрова зона парку «Щасливий замок»



Рис.А.4.1.15. Ігрова зона парку «Світ води і піску»



Рис.А.4.1.16. Місячний кролик в китайському фольклорі



Рис.А.4.1.17. Ігровий дитячий комплекс «Снупі парк», КНР, Пекін



Рис.А.4.1.18. Ігровий дитячий комплекс «Світ Снупі», КНР, Гонконг



Рис.А.4.1.19. Рекреационный простір «Парк століття», КНР, Шанхай



Рис.А.4.1.20. Розважальний парк «Шицзиншань», КНР, Пекін

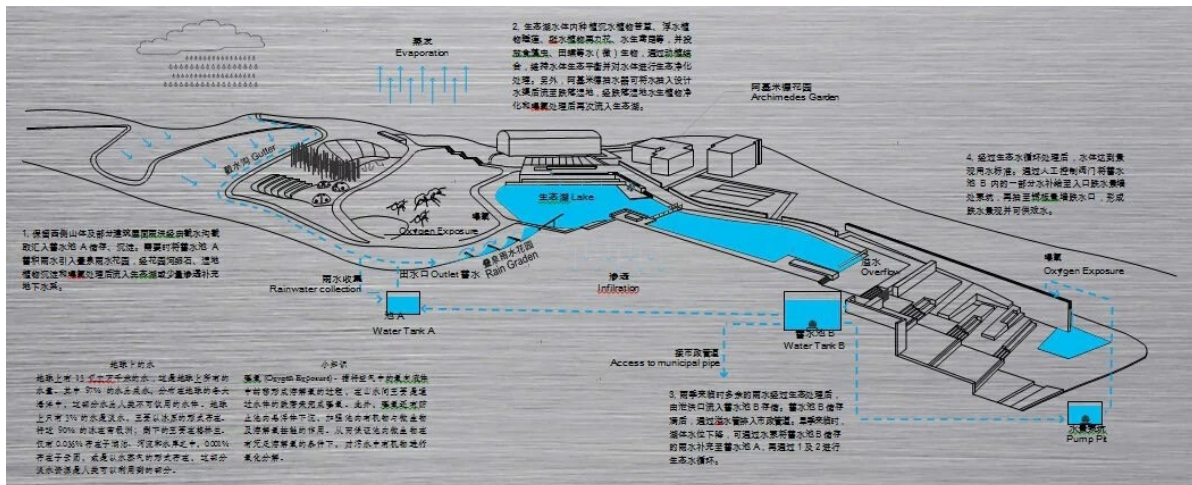


Рис.А.4.1.21. Ландшафтний парк «Шаньшуй», КНР, м. Чанша

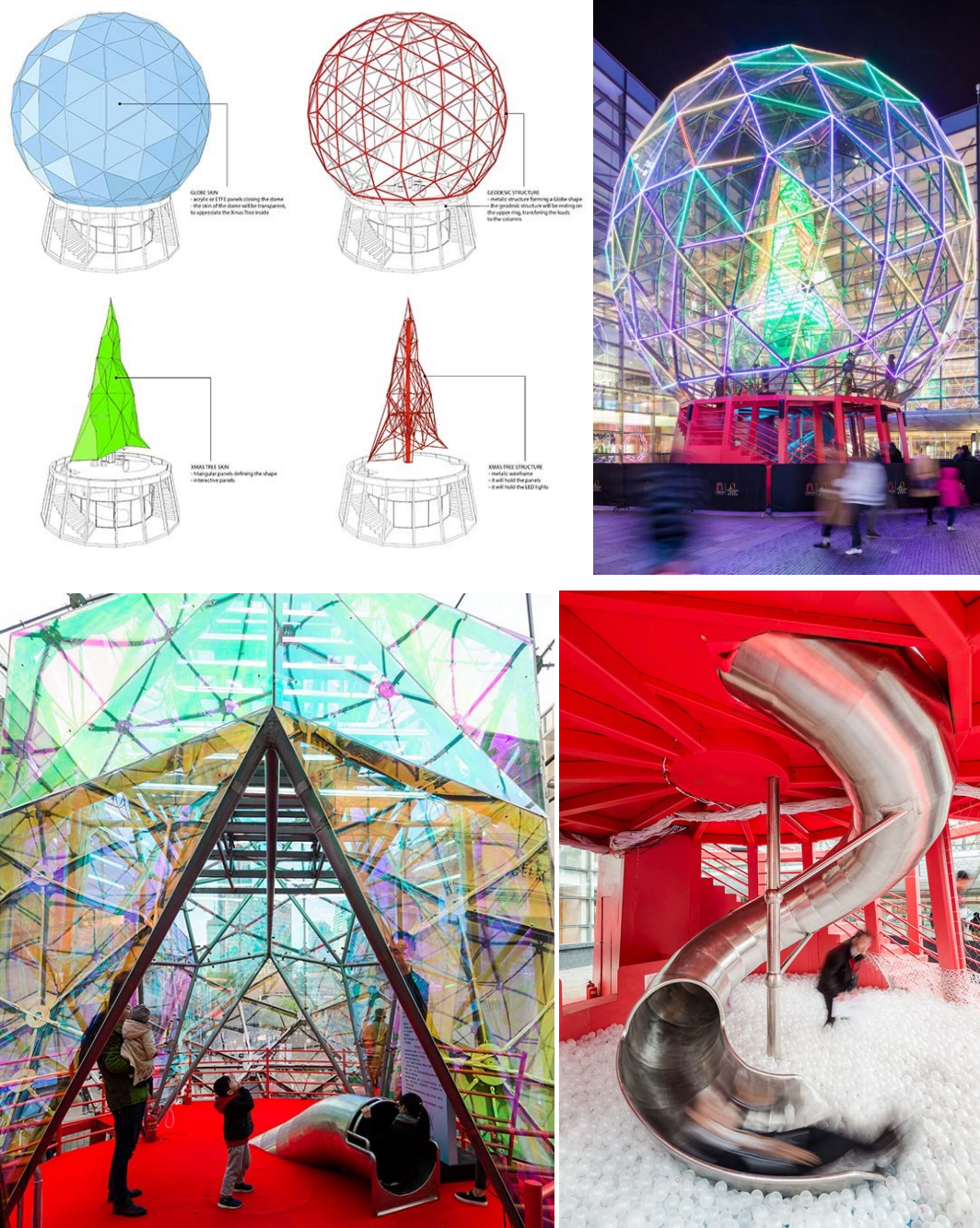


Рис. А.4.2.1. Тимчасовий проект студії 100 «Сніжна куля» Команда
(дизайнери Марсиал Хесус, Хавьер Гонсалес)

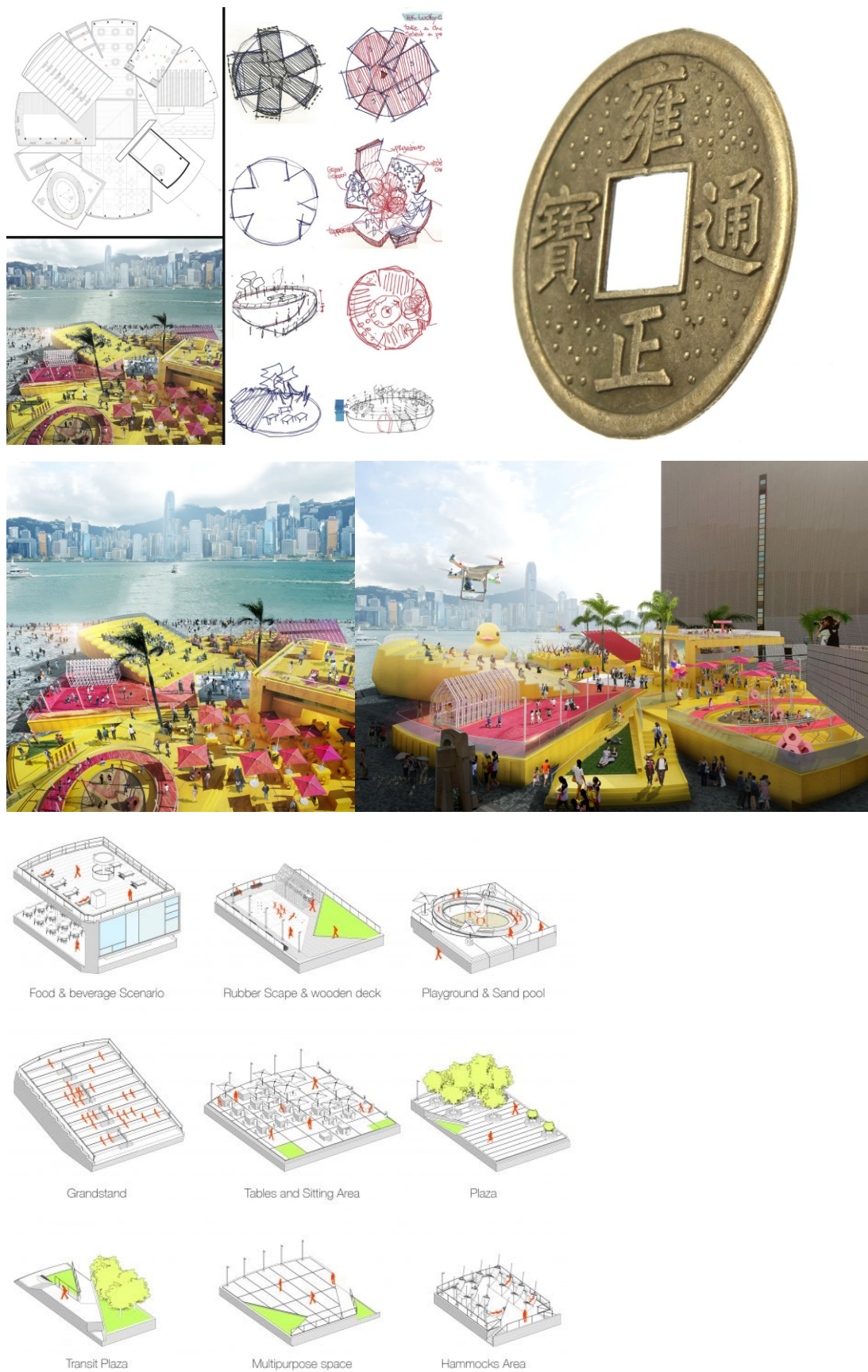


Рис.А.4.2.2. Постійний проект студії 100 «Щаслива монета», КНР, Гонконг



Рис.А.4.2.3. Проект студії 100 «Гонка в джунглях», КНР, Шанхай, торговельний центр The Place: як приклад «хірургічного втручання» (дизайн Марсиал Хесус, Хавьєр Гонсалес, Аншуман Рой)



Рис. А.4.2.4. Проект студії 100 «Червона планета», КНР, Шанхай: як приклад «заземленого об'єкту» (дизайн Марсиал Хесус, Хавьер Гонсалес, Юнис Ца)



Рис.А.4.2.5. Проект студії 100 «Краплі фарби», КНР, Шанхай: як приклад «заземленого об'єкту» (дизайн Марсиал Хесус, Хав'єр Гонсалес, Аншуман Рой)

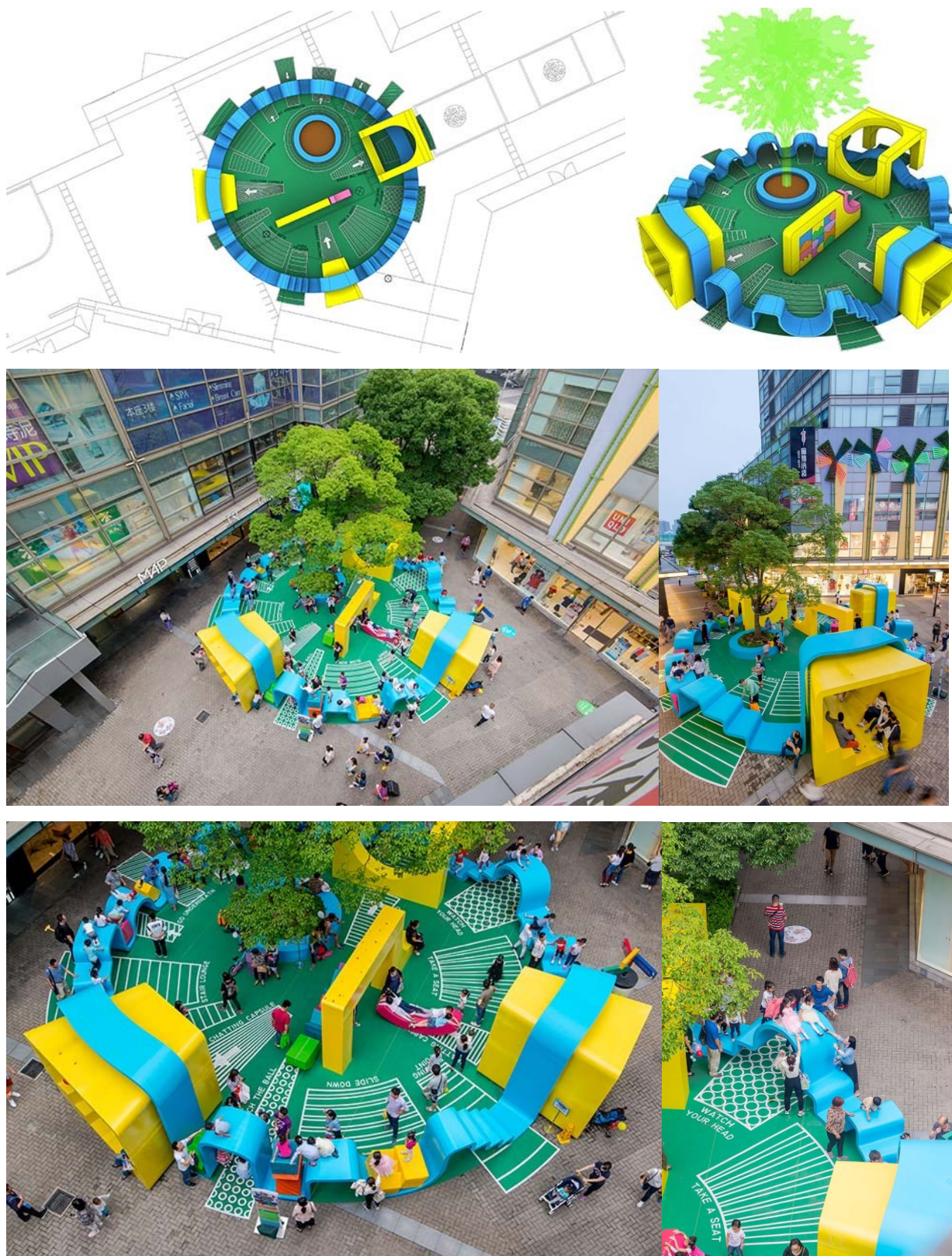


Рис. А.4.2.6. Проект студії 100 «Блакитна стрічка», КНР, Шанхай: як приклад «заземленого об'єкту» (дизайн Марсиал Хесус, Хавьер Гонсалес, Аншуман Рой)

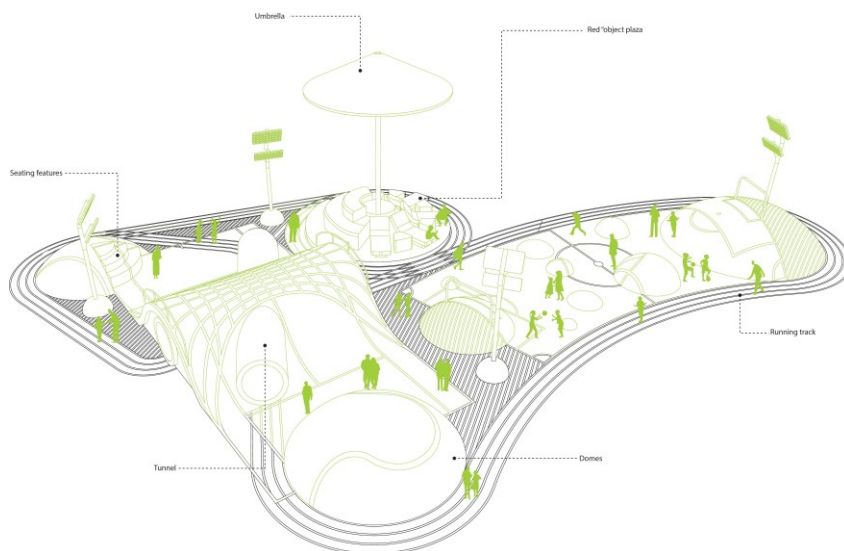


Рис.А.4.2.7. Проект студії 100 «Олімпія», КНР, Шанхай: як приклад «заземленого об'єкту» (дизайн Марсіал Хесус, Хавьєр Гонсалес, Аншуман Рой)

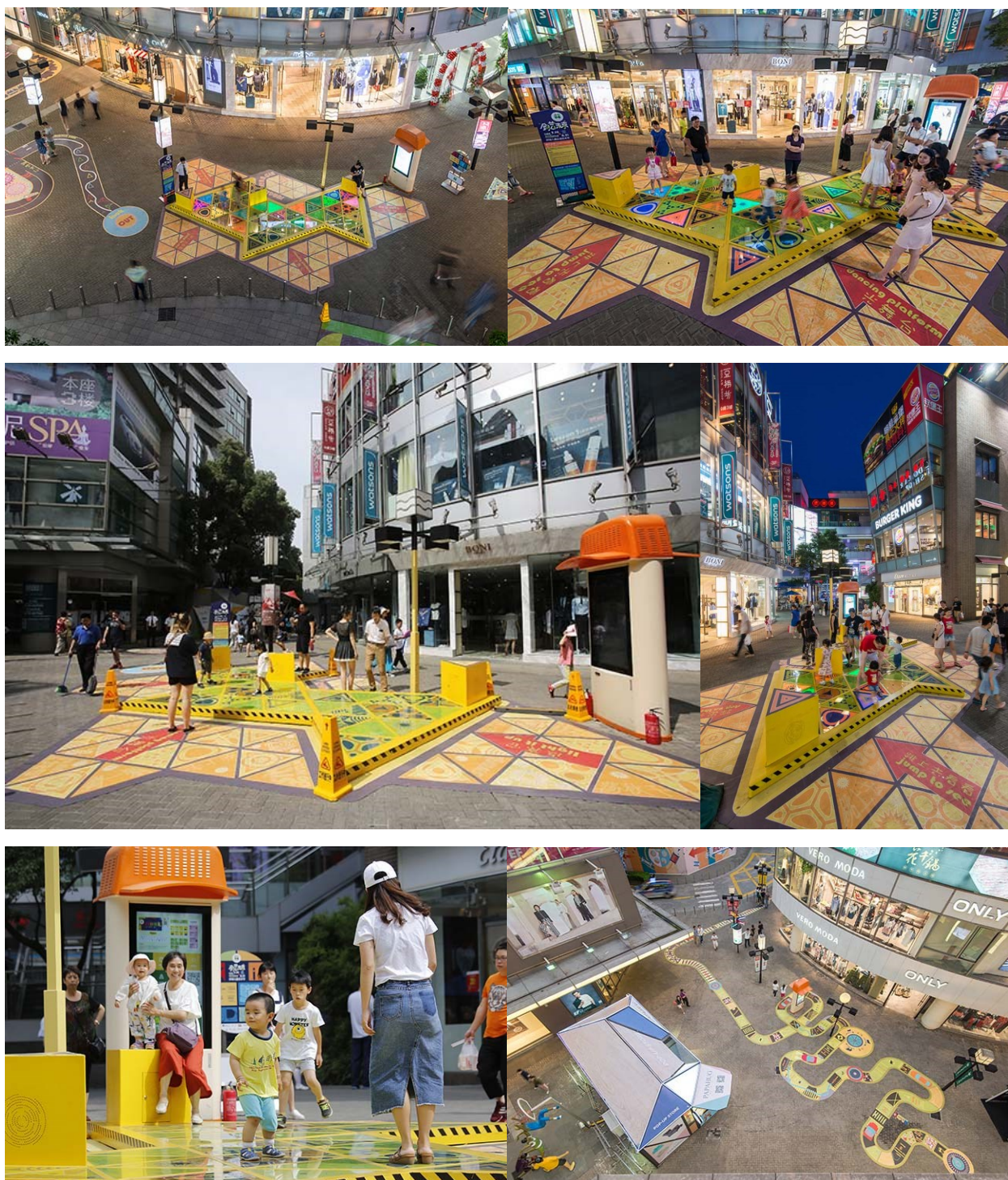


Рис. А.4.2.8. Проект студії 100 «Танго Трикутник», КНР, Шанхай: як приклад «намальованого пейзажу» (дизайн Марсиал Хесус, Хавьєр Гонсалес, Юнис Ца)



Рис.А.4.3.1. «Дитячі мрії, дитяче задоволення»: біоморфне планування в прямокутній сітці житлового кварталу

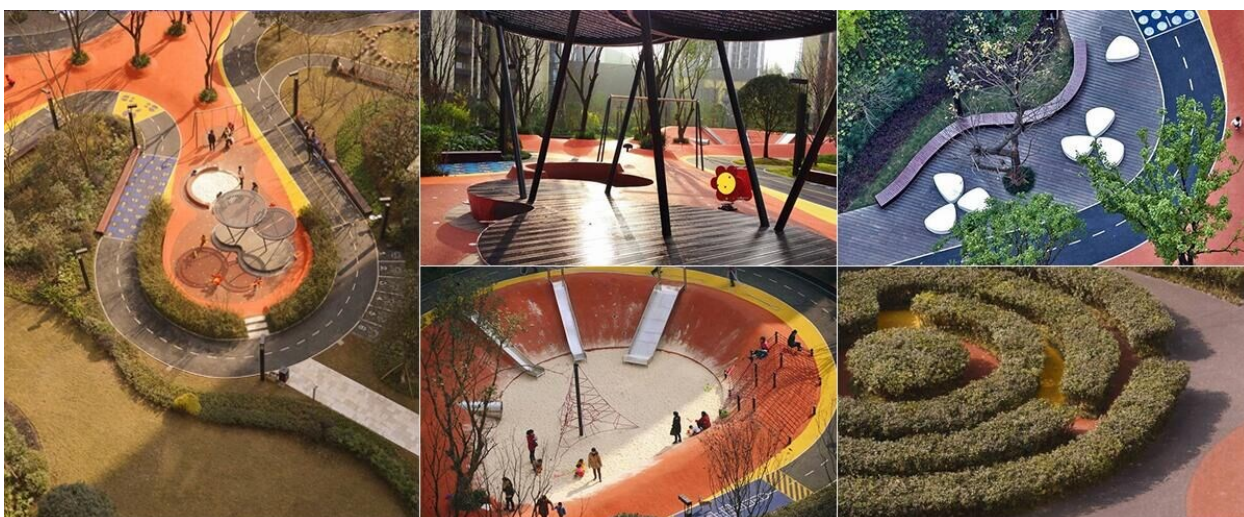


Рис.А.4.3.2. «Дитячі мрії, дитяче задоволення»: ігровий простір



Рис.А.4.3.3. «Дитячі мрії, дитяче задоволення»: інтер'єри приміщень

ДОДАТОК Б
ТАБЛИЦІ

Ілюстрована таблиця Б.2.1.1. Дизайн-організація ігрового простору

Сучасні вимоги до організації ігрового простору	Результат дизайн-організації ігрового простору	Аналоги
складність і неоднозначність ігрового простору	<ul style="list-style-type: none"> - сприйняття простору з різних точок і ракурсів; - нелінійна організація простору. 	
гнучкість і керованість	- трансформація ігрового простору в залежності від виду діяльності	
багатогранність сприйняття ігрового простору з точки зору емоційно-образного рішення	- наявність зон з різним емоційним забарвленням (активні та нейтральні)	
формування зразків креативної поведінки	<ul style="list-style-type: none"> - високі художньо-естетичні характеристики; - можливість обміну досвідом між учасниками ігрового процесу; - наявність виставкових просторів і обладнання. 	

<p>високі комунікативні характеристики ігрового простору</p>	<p>- зв'язність функціональних зон; - можливість безперервної комунікації між учасниками гри.</p>	
<p>предметно-інформаційна насиченість ігрового простору</p>	<p>- широке використання кольору, фактур, матеріалів, додавання сенсорних елементів</p>	

Ілюстрована таблиця Б.2.1.2. Прийоми дизайн-організації обладнання
дитячого майданчику

<p>Застосування прийому асиметрії</p>	 <p>www.shutterstock.com - 128463446</p>	
<p>Відсутність геометричного центру в побудові композиції ігрового обладнання</p>		
<p>Застосування максимально різних розмірних і просторових характеристик форми обладнання</p>		
<p>Відсутність або нівелювання понять «верху» – «низу» в побудові ігрового обладнання</p>		
<p>Обмеження числа використовуваних елементів форми обладнання</p>		

Приєм
комбінаторики



Приєм пластичного
розчленування форми



Ілюстрована таблиця Б.2.3.1. Сучасні підходи в проектуванні дитячих ігрових просторів

Сучасні підходи в проектуванні дитячих ігрових просторів		
Підхід	Специфіка	Приклад
<i>Функціонально-прагматичний</i>	базується на традиційно-стандартних принципах проектування з урахуванням сучасних вимог безпеки, ергономічності і екологічності, і робить акцент на фізичному вихованні дитини	
<i>Креативно-нарративний</i>	в основі підходу лежить створення оригінальних образів і історій, прив'язаних до ігрового сценарію, і робить акцент на творчому розвитку дитини	
<i>Техніко-технологічний</i>	- проектування дитячих ігрових просторів на основі використання інноваційних цифрових і інтерактивних технологій; - спрямований на всебічний розвиток дитини за рахунок наявності на таких майданчиках великого спектру ігор різної спрямованості.	

Табл.Б.3.2.1. Основна інформація

Категорії	Відповіді	Частки
Батько	422	41%
Матір	608	59%
Дідусь	0	0%
Бабуся	0	0%

Табл.Б.3.2.2. Яка стать Вашої дитини?

Категорії	Відповіді	Частки
Хлопчик	637	62%
Дівчина	393	38%

Табл.Б.3.2.3. Рівень доходу опитуваних сімей

Категорії	Відповіді	Частки
Менше 2 000	11	1%
2 001-3 500	78	8%
3 501-5 000	171	17%
5 001-8 000	142	14%
Більше 8 000	628	61%

Табл.Б.3.2.4. Розподіл відповідей на питання «Хто у Вашій родині
займається дітьми?»

Категорії	Відповіді	Частки
Матір	528	51%
Батько	33	3%
Дідусь або бабуся (з боку батька)	230	22%
Дідусь або бабуся (з боку матері)	192	19%
Няня	28	3%
Інше	19	2%

Табл.Б.3.2.5. Дозвілля дитини після школи

Категорії	Відповіді	Частки
Грає в парку розваг поблизу	128	9%
Грає в громадських зелених зонах району	562	38%
Грає в сквері біля дому	278	19%
Дивиться дома телевізор	272	18%
Не має часу, щоб грати	231	16%
ВСЬОГО	1 471	100%

Табл.Б.3.2.6. Вподобання дітей щодо часу, відведеного на гру

Категорії	Відповіді	Частки	В І.Д.*
6:00-8:00	32	2%	3%
8:00-12:00	217	16%	20%
12:00-14:00	25	2%	2%
14:00-18:00	301	22%	29%
18:00-20:00	612	45%	59%
20:00-22:00	115	9%	11%
нет ответа	44	3%	4%
ВСЬОГО	1 346	100,00%	128,15%

Табл.Б.3.2.7. Місцезнаходження дитячих ігрових просторів

Категорії	Відповіді	Частки	В І.Д.
перед входом в житловий район	21	1%	2%
на дитячому майданчику житлового району	414	26%	40%
на проїжджій частині біля житлового району	12	1%	1%
на пішохідних маршрутах житлового району	83	5%	8%
в центральній зеленій частині житлового району	537	34%	51%
на першому поверсі будинку з невеликим майданчиком	382	24%	37%
інше	110	7%	11%
немає відповіді	10	1%	1%
ВСЬОГО	1 569	100,00%	150%

Табл.Б.3.2.8. Обладнання для дитячих ігор в межах житлового району

Категорії	Ответы	Доли	В И.Д.
нічого	159	4%	16%
пісочниця	159	4%	16%
жабник (місце для гри з водою)	212	5%	20%
садові прикраси (ландшафтні композиції)	314	7%	30%
комбіновані простори для дітей	503	12%	49%
майданчики зі спеціальним покриттям для занять спортом	364	9%	35%
галявина	593	14%	57%
квіти і рослини	614	14%	59%
фонтан	318	7%	30%
гойдалки (свінг)	301	7%	29%
гойдалка-баланс	340	8%	33%
установка для лазіння	392	9%	38%
ВСЬОГО	4 269	100,00%	412%

Табл.Б.3.2.9. Розрахунок часу на дорогу з дому до місця проведення дозвілля дитини

Категорії	Відповіді	Частки
менше 3-х хвилин	411	40%
3-5 хвилини	229	22%
6-8 хвилин	199	19%
більше 8 хвилин	191	19%
ВСЬОГО	1 030	100,00%

Табл.Б.3.2.10. Наявність спеціальних місць для дитячих ігор

Категорії	Відповіді	Частки
спеціальна дитяча ігрова зона	501	49%
тільки фітнес-центр для дорослих	309	30%
немає ніяких центрів	190	18%
не звертав уваги	19	2%
не має відповіді	11	1%
ВСЬОГО	1 030	100,00%

Табл.Б.3.2.11. Розподіл відповідей на питання «З ким грає дитина на майданчику?» (Множинний вибір)

Категорії	Відповіді	Частки	В І.Д.
самі по собі	191	13%	18%
грає зі знайомими приятелями зі свого житлового району	662	44%	65%
грають з маленькими приятелями, яких не знають	431	29%	42%
З батьками / бабусями(дідусями) / нянями	221	15%	21%
ВСЬОГО	1 505	100,00%	146,36%

Табл.Б.3.2.12. Оцінка впливу середовища для активного відпочинку на розвиток дитини

Категорії	Відповіді	Частки
здійснює вплив	982	95%
можливо	37	4%
немає впливу	11	1%
ВСЬОГО	1 030	100,00%

Табл.Б.3.2.13. Причини необхідності існування дитячих просторів
(Множинний вибір)

Категорії	Відповіді	Частки	В І.Д.
корисні для здоров'я	951	24%	92%
допомагають проявляти волю і характер	684	17%	66%
допомагають дітям в комунікативній діяльності	831	21%	81%
допомагають в боротьбі з дитячим ожирінням і короткозорістю	322	8%	31%
зв'язок з природою, формування естетичного самку	674	17%	65%
стимулювання відчуття спільності під час сумісної гри батьків і дітей	571	14%	55%
інші	0	0%	0%
ВСЬОГО	4 033	100,00%	390,29%

Табл.Б.3.2.14. Побаження батьків щодо розташування дитячого ігрового простору

Категорії	Ответы	Доли
поряд з домом на відкритому просторі	111	11%
в 100 метрах від дому	159	15%
на відстані 100-300 метрів від дому	233	23%
на відстані 301-500 метрів від дому	87	8%
більше ніж 500 метрів від дому	19	2%
на першому поверсі у відкритому холі	19	2%
поряд із громадськими зеленими зонами	402	39%
інше	0	0%
ВСЬОГО	1 030	100,00%

Табл.Б.3.2.15. Найменування об'єктів, що, на думку батьків, мають бути встановлені поряд з ігровим простором (Множинний вибір)

Категорії	Відповіді	Частки	В І.Д.
невеликі магазини	41	1%	4%
достатньо сидінь для відпочинку	782	22%	76%
навіси та інші об'єкти тіні	761	21%	74%
конференц-зали	291	8%	28%
зона очікування	427	12%	41%
туалет	551	15%	53%
відкритий умивальник	433	12%	42%
відро для сміття	284	8%	27%
інші	10	0%	1%
ВСЬОГО	3 580	100,00%	345,34%

Табл.Б.3.2.16. Загрози безпеці на дитячих майданчиках в житловому районі (Множинний вибір)



Категорії	Відповіді	Частки	В І.Д.
вода, без наявності захисного обладнання	640	15%	62%
наявність електричних кабелів, розеток та інших небезпечних приладів	701	17%	68%
рослинність з шипами, токсичні та ін.	420	10%	41%
наявність загрози руху транспортних засобів	860	21%	84%
небезпека викрадення дитини	611	15%	59%
травмонебезпечні покриття	373	9%	36%
ігрові об'єкти, що не відповідають стандартам якості	580	14%	56%
ВСЬОГО	4 185	100,00%	405,83%

Табл.Б.3.2.17. Фактори, важливі у виборі дитячого майданчика
(Множинний вибір)

Категорії	Відповіді	Частки	В І.Д.
бажання дитини грати в цьому місці	521	12%	50%
наявність ігрових зон для дітей різного віку	270	6%	26%
є можливість грати з приятелями	420	10%	41%
сприятливе природне середовище	764	18%	74%
немає транспортних засобів	750	18%	73%
розмаїття ігрового обладнання	251	6%	24%
наявність безпечних покриттів для дитячих ігор	420	10%	41%
сонячне світло, тінь, умови вентиляції	463	11%	45%
розташування об'єкту недалеко від дому	320	8%	31%
наявність пісочниці	14	0%	1%
наявність води (жабник)	40	1%	4%
зручність для інвалідів, доступ	10	0%	1%
зона очікування	9	0%	1%
ВСЬОГО	4 252	100,00%	411,66%

Ілюстрована таблиця Б.4.1.1. Особливості проектування дитячих ігрових просторів в Китаї

Національні	Інтернаціональні	Синтез
<p>використання традиційних для Китаю функціональних ігрових елементів (наприклад, в кунг-фу важливим є розвиток фізичної рівноваги)</p>	<p>використання типових функціональних ігрових елементів, таких як гірки, гойдалки, стінки для лазіння, призначених для загальнофізичного розвитку дитини</p>	
<p>поєднання дерева, каменю, води, піску і рослинних елементів</p>	<p>використання сучасних безпечних матеріалів</p>	
<p>використання символічних для китайської культури кольорів (жовтий – колір Сонця, тобто символізує центр світу, отже найчастіше використовується в центральній частині ігрового простору; синій – натікає на присутність води, адже фонтани, невеликі басейни є бажаними елементами ігрових просторів в Китаї)</p>	<p>використання яскравих кольорів, виходячи з інтернаціональних художньо-естетичних традицій: жовтий – колір радості, червоний – символізує активну дію, синім підкреслюється морська тематика або простір для хлопчиків, рожевий – для дівчат, зелений символізує природу і часто використовується для покриття</p>	

<p>образні засоби дитячих ігрових просторів часто запозичуються з китайської каліграфії, що особливо помітно в ігровому обладнанні у вигляді замків або фортець</p>	<p>використання найпопулярнішого в усьому світі комплексного ігрового обладнання у вигляді замків або фортець</p>	
<p>шанування національних персонажів (наприклад, духів, демонів), символічних тварин, комах</p>	<p>використання тематики, зокрема персонажів, улюбленої в усьому світі (Зоряні війни, персонажі Дісней)</p>	
<p>адаптація сучасного інтерактивного ігрового обладнання, навіть імпортованого, під китайську культуру (наприклад, використання національного музичного ряду)</p>	<p>тенденція до використання інноваційних технологій для створення інтерактивних зон</p>	