

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

**БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна**

УДК 7.012:712.256 (043.3)

**ПРИНЦИПИ ПРОЕКТУВАННЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА  
В ЗАКЛАДАХ ГРОМАДСЬКОГО ПРИЗНАЧЕННЯ**

Спеціальність 17.00.07 — дизайн

**АВТОРЕФЕРАТ**

дисертації на здобуття наукового ступеня  
кандидата мистецтвознавства

Харків – 2017

Дисертацією є рукопис

Роботу виконано в Харківській державній академії дизайну і мистецтв  
Міністерства освіти і науки України

**Науковий керівник:** кандидат архітектури, доцент  
**Трегуб Наталія Євгеніївна,**  
Харківська державна академія дизайну і мистецтв,  
завідувач кафедри дизайну меблів

**Офіційні опоненти:** доктор мистецтвознавства, професор  
**Кузнецова Ірина Олексіївна,**  
НН Інститут аеропортів  
Національного авіаційного університету,  
професор кафедри дизайну інтер'єра

кандидат мистецтвознавства, доцент  
**Коваль Лідія Михайлівна,**  
Запорізький національний технічний університет,  
доцент кафедри дизайну

Захист відбудеться 14 березня 2017 р. о 13:00 год. на засіданні спеціалізованої  
вченої ради К 64.109.01 у Харківській державній академії дизайну і мистецтв за  
адресою: 61002, м. Харків, вул. Мистецтв, 8.

З дисертацією можна ознайомитись у бібліотеці Харківської державної академії  
дизайну і мистецтв за адресою: 61002, м. Харків, вул. Мистецтв, 8.

Автореферат розісланий «14» лютого 2017 р.

Вчений секретар  
спеціалізованої вченої ради



**Є.О. Котляр**

## ЗАГАЛЬНА ХАРАКТЕРИСТИКА РОБОТИ

**Актуальність теми дослідження.** Сучасний період розвитку України, як незалежної держави, характеризується орієнтацією на європейські соціокультурні цінності, на переосмислення та адаптацію світових здобутків у галузі архітектурно-дизайнерської практики до регіональних та національних особливостей. Однією з домінуючих тенденцій є формування універсальних багатофункціональних закладів з розширеною інфраструктурою соціально-побутової сфери обслуговування, осередків відпочинково-розважального призначення та приміщень або просторів для перебування дітей.

Зростання соціальних вимог та очікувань суспільства у відношенні до підростаючого покоління обумовили необхідність формування нового художньо-виразного предметно-просторового середовища для дітей у громадських закладах, що можливо вирішувати засобами дизайну.

Різноманітність дизайнерських форм та методів організації дитячого ігрового середовища (ДІС) за кордоном у порівнянні з вітчизняним досвідом, якому притаманна одноманітність або кітч художньо-проектних рішень, актуалізує проблему вивчення та наслідування інноваційних зарубіжних зразків з метою розробки власних науково обґрунтованих положень. Попри високу затребуваність ДІС у громадських закладах питання його проектування та облаштування на теренах України довгий час взагалі не ставилося, дослідження проектного аспекту організації ДІС у громадських закладах не проводились або розглядалися лише з точки зору економіки та підприємницької діяльності. Наявна інформація є комерційно орієнтованою або носить рекомендаційний характер, що підтверджує актуальність обраної теми.

Питання фізичного та розумового виховання дітей зараз є надзвичайно актуальними та мають загальнодержавне значення. Аспекти соціалізації дитини у незнайомому середовищі, гносеологічний компонент організації ДІС, врахування вимог здорових дітей, потреб дітей з обмеженими фізичними можливостями, вадами психічного розвитку та їх сумісне перебування в ДІС також окреслюють актуальність проблеми проектування цієї системи.

Проблема відсутності аргументованих принципів гармонійної взаємодії та визначення рівнів інтеграції структури і функцій елементів дитячого й громадського середовища обґрунтовує необхідність системного бачення усіх складових системи «дитина – ДІС – громадський заклад», що є одним із пріоритетних завдань дизайнера. Значущості набуває проблема дослідження ДІС з урахуванням комплексу чинників: естетичних, ергономічних, екологічних, психологічних, педагогічно-виховних.

Інтенсивний розвиток цифрових технологій обумовив появу безпредметного ДІС, яке потребує трансформації існуючих проектних підходів, формування нових концепцій та принципів формоутворення.

Про актуальність цієї теми дослідження свідчить тематика міжнародних конкурсів з дизайну дитячих меблів та обладнання ігрового середовища, оголошених через мережу Інтернет.

Аналітичний огляд попередніх досліджень, монографій та публікацій з мистецтвознавства, дизайну, педагогіки та психології виявив відсутність системного вивчення заявленої проблеми, що також обумовлює актуальність обраної теми та необхідність розробки науково обґрунтованих принципів формування ДІС у закладах громадського призначення.

**Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.** Дослідження проведено згідно з планом науково-дослідних робіт Харківської державної академії дизайну і мистецтв у межах держбюджетної тематики «Методології інноваційного дизайну у контексті науково-технічного прогресу і глобальної екологічної кризи» (реєстраційний № 0107U002131), яка спрямована на реалізацію Постанови Кабінету Міністрів України № 37 від 20.01.1997 р. «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 проводилася у відповідності зі ст. 13 Закону України «Про оздоровлення та відпочинок дітей» та з Постановою Кабінету Міністрів України № 422 від 28.04.2009 «Про затвердження Типового положення про дитячий заклад оздоровлення та відпочинку».

**Мета і завдання дослідження.** Метою роботи є визначення науково обґрунтованих принципів формування дитячого ігрового середовища засобами дизайну в структурі сучасних поліфункціональних закладів громадського призначення. Для реалізації мети вирішуються наступні завдання:

– на основі аналізу зарубіжної та вітчизняної дизайнерської практики і теоретичних праць визначити сучасний стан вивчення проблеми, уточнити термінологічний апарат, методикау і джерела за темою дослідження.

– на підставі порівняльно-історичного аналізу систематизувати світовий та вітчизняний досвід формотворення ДІС у складі громадських закладів.

– установити типологію ДІС у закладах громадського призначення.

– визначити та охарактеризувати основні види ігрової діяльності дітей та окреслити функції ДІС у системі поліфункціональних громадських закладів.

– охарактеризувати особливості об'ємно-просторової структури, конструктивно-технологічні та композиційно-естетичні аспекти організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад».

– сформулювати основні принципи проектування ДІС в інтер'єрах поліфункціональних громадських закладів;

– побудувати структурно-логічну модель формування ДІС у закладах громадського призначення;

– намітити основні перспективи подальших досліджень проблеми формування ДІС у поліфункціональних громадських закладах на теренах України засобами інноваційних технологій.

**Об'єкт дослідження:** ДІС у будівлях громадського призначення.

**Предмет дослідження:** принципи проектування ДІС у поліфункціональних громадських закладах.

**Хронологічні межі дослідження** визначені часом зародження перших ігрових форм в античний період (VI ст. до н.е. – VI ст.), охоплюють періоди організації екстеріоризованого ДІС (VI ст. до н.е. – XVI ст.) та інтеріоризо-

ваного ДІС (XVIII ст. – поч. XXI ст.), особливо період еволюційних перетворень у дизайн-діяльності (XX ст. – поч. XXI ст.), зокрема період державної незалежності України (1991 – 2016 рр.).

**Географічні межі дослідження** визначені країнами США, Європи та Азії, які є провідними в галузі архітектурно-дизайнерського проектування ДІС, а також Канади, Великобританії, Австралії.

**Методи дослідження.** Методологічною основою роботи є, комплексний, середовищний, історико-культурологічний та структурно-функціональний підходи, що сприяли всебічному аналізу дизайну ДІС у громадських закладах. У процесі роботи задіяні: порівняльно-історичний метод, метод вимірювання та візуального спостереження, метод аналогій, функціональний, конструктивний, ергономічний, художньо-композиційний, системно-порівняльний аналіз, типологічний метод, метод графічного моделювання та прогнозування.

**Наукова новизна** дисертації полягає у тому, що вперше:

– систематизовано еволюційні перетворення ДІС в закладах громадського призначення, охарактеризовано специфіку його формування на кожному з етапів становлення дизайн-діяльності;

– класифіковано типи сучасних об'єктів ДІС в інтер'єрах громадських закладів;

– виявлено специфічні взаємозв'язки в системі «дитина – ДІС – громадський заклад», які забезпечують переосмислення проектування ДІС у контексті інтеграційних процесів;

– визначено науково-обґрунтовані принципи формування ДІС у структурі громадського закладу засобами дизайну;

– побудовано структурно-логічну модель формування ДІС в громадських закладах та окреслено тенденції його подальшого розвитку;

вдосконалено:

– уточнено та доповнено зміст понять – «дитячий ігровий простір» та «дитяче ігрове середовище»;

– введені такі поняття як «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище»;

набуло подальшого розвитку:

– принципів відмінності визначення засобів дизайну у формуванні ігрового середовища для здорових дітей та для дітей із фізичними та психічними вадами;

– обґрунтування композиційних основ ДІС та конструктивно-технологічних аспектів проектування ігрового обладнання й конструкцій у контексті вимог ергономіки;

– визначення змін підходів та концепцій у проектуванні системи «дитина – ДІС – громадський заклад» у процесі інтеграції ДІС в середовище поліфункціональних громадських закладів.

**Теоретичне значення роботи** полягає у виділенні принципів проектування ДІС у громадських закладах для формування цілісного інтеріоризованого ДІС у процесі дизайн-діяльності. Виявлені принципи формоутворення сучасних об'єктів ДІС в закладах громадського призначення можуть стати теоретичним

підґрунтям для подальших наукових досліджень, які пов'язані з сучасною дизайнерською практикою та теорією промислового і середовищного дизайну. Сформована модель інтеграції ДІС з громадським закладом та окреслені перспективи подальшого розвитку системи. Теоретичні напрацювання можуть стати основою для пошуку нових форм проектування ігрових об'єктів.

**Практичне значення роботи.** Результати дисертаційної роботи можуть бути використані:

- у науково-теоретичних дослідженнях ігрового середовища життєдіяльності дітей з метою формування фахових видань з питань дизайну ДІС;
- у навчально-методичній роботі;
- у виставково-ярмарковій діяльності (підготовка виставок і заходів ярмаркового характеру) та комерційній діяльності власників громадських закладів;
- у практичній діяльності дизайнерів, що проектують ДІС та у практиці виробників ігрового обладнання.

**Особистий внесок здобувача** полягає у включенні в науковий обіг понять «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище» як категорій проектування ДІС. Дисертантом проаналізовано зарубіжний та вітчизняний досвід формування ДІС, а також висвітлено його вплив на розвиток дітей. Автором особисто сформована типологія та науково обґрунтована система принципів проектування інтеріоризованого ДІС із врахуванням процесів інтеграції ДІС із громадським закладом. Основні результати дослідження отримані дисертантом особисто.

**Апробація результатів дослідження.** Результати дисертаційної роботи отримали позитивні відгуки на наступних наукових конференціях міського, регіонального, національного та міжнародного рівня: XII Міжнар. міждисципл. наук.-практ. конф. «Сучасні проблеми науки та освіти» (доповідь «*Ігрове середовище в громадському просторі як фактор соціалізації дітей*», м. Євпаторія, 27 квітня – 9 травня 2012 р.); Росія і Європа: зв'язок культури та економіки: IV Міжнар. наук.-практ. конф. (доповідь «*Проблема «перетекаючих» пространств в формуванні дитячої ігрової середовища*», м. Прага, 29 жовтня 2012 р.); Архітектура та екологія: VI Міжнар. наук.-практ. конф. (доповідь «*Питання класифікації дитячого ігрового середовища як об'єкта проектування*», м. Київ, 17 – 19 листопада 2014 р.); III Міжнар. наук.-практ. конф. «Теорія та практика дизайну» (доповідь «*Парадигма культури у концептуальних напрямках формування дитячого ігрового середовища*», м. Київ, 20 – 21 березня 2015 р.); XIII Міжнар. наук.-практ. конф. «Культурний вектор розвитку України початку ХХІ століття: реалії і перспективи» (доповідь «*Історія розвитку та формування дитячого ігрового середовища в громадських закладах: зарубіжний та вітчизняний досвід*», м. Рівне, 10 – 11 листопада 2016 р.).

Результати та зміст дисертації обговорювались на засіданнях кафедри дизайну меблів Харківської державної академії дизайну і мистецтв та кафедри дизайну Луцького національного технічного університету. Викладені у роботі матеріали використані дисертантом у процесі підготовки фахівців спеціальності 6.020207 «Дизайн» Луцького національного технічного університету.

**Публікації.** Результати дисертаційного дослідження були опубліковані у 6 статтях у спеціалізованих наукових виданнях, затверджених МОН України, 1 – у науковому зарубіжному виданні, 8 – у інших наукових збірниках та матеріалах міжнародних конференцій. За результатами дослідження видано навчальний посібник «Основи дизайн-проекування дитячого простору» у складі авторського колективу.

**Структура та обсяг дисертації.** Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (231 позиція) та додатків (104 сторінки). Обсяг основної частини дисертації становить 183 сторінки, повний обсяг дисертації з додатками – 310 сторінок.

## ОСНОВНИЙ ЗМІСТ РОБОТИ

У **вступі** обґрунтовано актуальність теми; визначено мету, завдання, об'єкт, предмет і методи дослідження, його межі; вказано наукову новизну, теоретичне й практичне значення отриманих результатів, можливості їх застосування; подано інформацію щодо апробації основних результатів дослідження; відомості про структуру й обсяг дисертаційної роботи.

У **РОЗДІЛІ 1 «ІСТОРІОГРАФІЯ ПИТАННЯ. ПОНЯТІЙНИЙ АПАРАТ. МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ»** охарактеризовано основні напрямки наукової та практичної розробки питання, визначено базові термінологічні поняття, обґрунтовано наукові підходи та методи дослідження.

У **підрозділі 1.1 «Характеристика основних напрямків наукової та практичної розробки питання»** на підставі ретроспективного огляду використаних теоретичних джерел висвітлено найважливіші здобутки відомих вітчизняних і зарубіжних науковців за означеною проблемою. Науково-теоретичну базу дослідження з цієї тематики склали монографії, дисертації та статті, які були систематизовані за такими напрямками:

- дослідження, в яких розглядається означена проблема в контексті формування фундаментальних основ теорії дизайну (О. В. Бойчук, В. Л. Глазичев, В. Я. Даниленко, А. В. Єфімов, І. О. Розенсон, В. Т. Шимко);

- дослідження проблеми методології проектування дитячого предметно-просторового середовища для ігор та дитячих меблевих конструкторів (С. Бхаттарія, О. О. Грашин, А. Д. Григор'єв, М. Сударсана, Л. Тай, Н. Є. Трегуб);

- дослідження, що присвячені проектуванню громадських будівель різного призначення (В. Ауров, С. Лінда, А. Урбах), де ДІС згадується лише у контексті проектування дошкільних закладів (С. Лінда, О. Юрчишин);

- дослідження, що стосуються організації розваг (Д. Хайнес, С. Талпейд) та дитячих ігрових майданчиків в урбанізованому середовищі (Г. Бельтціг, М. Я. Басов, Л. С. Виготський, А. Б. Залкін, С. Соломон, М. Сударсана, Л. Тай, Д. Н. Узнадзе, Дж. Фрост), розважальних комплексів у міських парках (Б. Пінфолд, Б. Селінджер), ігрових просторів (Д. Б. Ельконін, А. П. Усова);

- дослідження конструктивних, естетичних та ергономічних принципів організації й експлуатації ДІС «відкритого» типу (Г. Бельтціг, І. А. Бунькіна, Г. Ф. Єрошина, А. О. Кадуріна, Н. Я. Крижановська, Н. В. Сирищева та ін.);

принципи формування інтер'єрного середовища (Г. Н. Пантелеєва), зокрема середовища для активної гри (П. Куртіс, Р. Сміт), розвиваючого предметного середовища (Л. Дейлі, Д. Кастіс, М. М. Картер, М. Монтессорі, Д. Юстуса);

- теоретико-методологічні дослідження, що стосуються теорії гри (Г. Гессе, Е. Кассирер, С. Лем, Х. Ортега-і-Гассет, Г. В. Плеханов, С. Л. Рубінштейн, С. Русова, Й. Хьойзінга), наукових аспектів осмислення гри, ігрової діяльності та розвитку дітей у контексті здобутків педагогіки (праці Л. С. Виготського, А. М. Леонтьєва, А. С. Макаренка, М. Монтессорі, В. А. Сухомлинського, К. Д. Ушинського), зокрема переосмислення гри у дизайні (праці І. О. Кузнецової, Н. І. Барсукової), гри як соціалізуючого процесу в аспекті виховання (праці Ю. В. Богинської, Н. М. Захарової, Н. В. Карачевської, Н. А. Тімошкіної), гри дітей із вадами розвитку (М. Армітаж, Х. Вуллей);

- дослідження і науково-методичні розробки з питань ергономіки в архітектурі та дизайні (праці О. В. Бойчука, В. М. Голобородька, Ю. П. Манусевич, С. П. Мигалья, В. П. Мироненка, В. Ф. Рунге, В. О. Свірка);

- дослідження в галузі колористики предметно-просторового середовища та його психофізіологічного впливу на людину (праці Н. Б. Блохиної, Г. Е. Бреслава, Л. Т. Вихрової, М. Дерібере, О. С. Зайцева, Ю. П. Манусевич, В. Й. Кравця, Є. С. Пономарьової, В. Ф. Рунге);

- дослідження в галузі психології (праці Ж. Піаже, В. Штерна, П. Я. Шварцмана), соціології (праці Д. Б. Ельконіна, Р. Н. Любімової), економіки (праці А. Виноградської, З. Герасимчук, М. Леві).

Аспекти організації ДІС в громадських закладах широко представлені в Інтернет-джерелах, проте дана інформація носить рекламний характер. Дослідженням встановлено, що у розглянутих матеріалах не виявлено праць, у яких було б науково обґрунтовано принципи дизайну ДІС у закладах громадського призначення, що стало підставою для формулювання мети і завдань даного дослідження.

У підрозділі 1.2 «Термінологічний апарат дослідження» в рамках середовищного підходу обґрунтовано дефініції «ігрове середовище» та «ігровий простір». При цьому визначено тісний зв'язок зовнішньої (фізичної) та внутрішньої (психічної) сторін ігрової діяльності дитини. Філософські трактування простору дозволили визначити ігровий простір як узагальнюючий образ місця, що пов'язане з уявним позначенням предметів, який може і не бути представленим матеріальним середовищем. У дисертаційній роботі поняття ігрового середовища окреслено як систему матеріальних об'єктів, що моделює фізичний та духовний розвиток дитини, що і стало об'єктом дослідження. Доцільність виділення форм ДІС («ігрова зона» та «ігровий комплекс») визначають процеси його інтеграції з громадським закладом.

Запропоновано формулювання понять «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище» як категорій проектування ДІС, які, на відміну від тлумачень Н. Барсукової, розкривають відмінності інтеграції ДІС із «відкритим» міським середовищем та із інтер'єром громадських закладів чи житлових будинків. У зв'язку з цим були введені



поняття ландшафтно-архітектурного ДІС, громадського ДІС та житлового ДІС, що відображають процеси інтеграції.

Поняття «громадський заклад» застосовується в дослідженні як узагальнюючий термін для позначення архітектурних багатофункціональних будівель громадського призначення.

У підрозділі 1.3 «Методика та джерела дослідження» міститься аналітичний огляд існуючих наукових підходів і методик досліджень, на базі яких запропоновано методику проведення дослідження. Враховуючи міждисциплінарний характер досліджуваної проблеми та складність системної організації об'єкта дослідження, методологічною основою дослідження було обрано комплексний, середовищний, історико-культурологічний та структурно-функціональний підходи.

Використання порівняльно-історичного методу дослідження розкрило еволюційні перетворення ДІС та особливості формування ігрових об'єктів. Метод вимірювання та візуального спостереження дозволив виявити морфологічні характеристики об'єктів ДІС та їх параметри, що сформували матеріал для проведення функціонального, конструктивного, ергономічного, художньо-композиційного та системно-порівняльного аналізів. Метод типологічного аналізу у дисертаційній роботі застосований під час формування типологічних груп ДІС, класифікації ігрових об'єктів та виявлення факторів впливу на їх формування. Метод графічного моделювання був використаний у ході узагальнення здобутих результатів та їх оформлення у вигляді графоаналітичних схем і таблиць. Метод прогнозування дозволив передбачити і змоделювати проектні тенденції формування нових ігрових утворень для дітей різних вікових груп у різних типах поліфункціональних громадських будівель.

Окрім фундаментальних праць у галузі теорії дизайну, педагогіки, психології та ергономіки (Н. І. Барсукова, О. В. Бойчук, Л. С. Виготський, В. М. Голобородько, О. О. Грашин, В. Я. Даниленко, І. О. Кузнецова, В. П. Мироненко, С. П. Мигаль, І. О. Розенсон) джерельною базою дослідження стали матеріали, зібрані автором у фондах бібліотек України, публікації та фотоматеріали в періодичних виданнях, в електронному ресурсі Інтернет (кількістю близько 300 об'єктів), що висвітлюють проблематику в дизайні ДІС у різних за призначенням громадських закладах.

**У РОЗДІЛІ 2 «ЕВОЛЮЦІЯ, ТИПОЛОГІЯ ТА ІНТЕГРАЦІЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА У ФОРМУВАННІ ГРОМАДСЬКИХ ЗАКЛАДІВ»** систематизовано історію розвитку ДІС у громадських закладах, його типологію, проаналізовано функції гри та рівні інтеграції ДІС у формуванні предметно-просторового середовища громадського призначення.

У підрозділі 2.1 «Історія розвитку та формування дитячого ігрового середовища в громадських закладах (зарубіжний та український досвід)» викладено результати проведеного порівняльно-історичного аналізу розвитку формотворення ДІС у складі громадських закладів різних країн, завдяки якому було виділено два види його організації: 1) організація екстеріоризованого ДІС (VI ст. до н. е. – XVI ст.), що передбачає орієнтацію на зовнішнє міське середовище (відкрита торгова площа чи вулиця, громадські парки та паркові

комплекси) – Греція, Італія, Франція, Україна, Росія; 2) організація інтеріоризованого ДІС (XVIII ст. – поч. XXI ст.), орієнтована на організоване внутрішнє середовище, що виконує роль самостійного елемента в структурі міста (громадські заклади) – СРСР, Японія, США, країни Європи.

Перші спеціалізовані інтеріоризовані ДІС були організовані у лікарнях, закладах освіти та дитячих садках-школах (XVIII – поч. XIX ст.). Масова організація загальнодоступних спеціалізованих ДІС (поч. з 1880-х рр.), відбулась у США, а згодом і у Європі, Росії та Австралії. У кін. XIX – на поч. XXI ст. набуває поширення інтеріоризований тип ДІС в різноманітних громадських закладах, що викликане інтенсифікацією громадського життя, комерціалізацією відносин та новими вимогами сучасного суспільства.

У підрозділі 2.2 «Типологія форм дитячого ігрового середовища у громадських закладах» показано особливості організації ДІС в історичному контексті та сучасні тенденції проектування, що дозволило сформувати типологію ДІС, яка базується на інтеграції ДІС із середовищем дошкільних, навчальних, оздоровчо-відпочинкових, культурно-видовищних, культових, транспортно-обслуговуючих закладів, а також закладів дозвілля, торгівлі, громадського харчування та соціального захисту населення. Поява спеціалізованого ДІС викликана спрямованістю від мікропростору (ігрового середовища, організованого дітьми) до макро- та мегапростору (ігрового середовища, організованого дорослими). Спеціалізоване ДІС поділяється на екстеріоризоване ДІС (ландшафтно-архітектурне) та інтеріоризоване ДІС (громадське та житлове). Типи інтеріоризованого громадського ДІС визначаються типами закладів громадського призначення, потребами дітей та функціями ігор. Виявлено, що інтеграція ДІС із громадським закладом формується природно-кліматичним, соціально-економічним, локалізаційно-часовим та функціонально-типологічним факторами.

Локалізація в певному типі громадського закладу та функціональна спрямованість ігрової діяльності дитини дозволили виділити такі типи громадського ДІС: відпочинково-розважальне (у транспортно-обслуговуючих закладах, у закладах дозвілля, торгівлі та громадського харчування), освітньо-виховне (проекується у культурно-видовищних, культових, дошкільних та навчальних закладах) та діагностично-лікувальне (створюється у закладах соціального захисту населення та в оздоровчо-відпочинкових закладах).

У підрозділі 2.3 «Функції гри та рівні інтеграції дитячого ігрового середовища у формуванні предметно-просторового середовища громадського призначення» розкрито зв'язок проектування ДІС із безпосереднім процесом гри, вплив ігрових потреб дітей на моделювання ігрових ситуацій, що є визначальним для фізичного та інтелектуального розвитку дитини. Проектування ДІС обумовлене віковими особливостями дитячого сприйняття. Визначено, що предметно-маніпулятивна діяльність формує мікропростір дітей, властива дітям дошкільного віку (3-6 років) і реалізується через організацію одиничних ігор. Сюжетно-рольова діяльність характерна для дітей молодшого шкільного віку (7-10 років), вагомою є під час організації ігрових зон, що формують макропростір дитини. Для дітей підліткового віку (11-14 років)

властива розважально-відпочинкова діяльність, що передбачає організацію ігрових комплексів та генерує мегапростір дітей. Принцип адресності визначає спрямованість ДІС на вікову категорію дітей.

У даному підрозділі встановлено, що ігрові потреби дітей визначають основні функції ДІС, формуючи передумови типологічної диференціації ДІС. Розважальна функція гри переважає у ДІС закладів торгівлі та громадського харчування, транспортно-обслуговуючих закладів; комунікативна функція реалізується через проектування ДІС, де передбачені групова (ДІС у дошкільних, навчальних, оздоровчо-відпочинкових, культових закладах та закладах соціального захисту населення) та масова (ДІС у закладах дозвілля, торгівлі та громадського харчування, у транспортно-обслуговуючих закладах) комунікації; функція самореалізації переважає у ДІС культурно-видовищних, культових, дошкільних та навчальних закладів; соціокультурна функція гри забезпечується у ДІС закладів торгівлі та громадського харчування, культурно-видовищних закладів, дошкільних та навчальних закладів; діагностично-терапевтична функція проявляється у ДІС, спроектованих в оздоровчо-відпочинкових закладах та закладах соціального захисту населення).

У процесі дослідження було класифіковано та охарактеризовано рівні інтеграції ДІС (інтеграція приєднання, інтеграція рівноцінного співіснування та інтеграція «поглинання»), які відображають взаємопроникнення дитячої ігрової структури та громадського простору. На рівні інтеграції приєднання відпочинково-розважальне ДІС набуває характеру нестійкого утворення, формуючись як структурна одиниця транспортно-обслуговуючого закладу чи закладу торгівлі та громадського харчування. Інтеграція рівноцінного співіснування полягає у функціонально-структурній єдності ДІС та громадських закладів. Інтеграція «поглинання» передбачає поєднання структурних особливостей, функціональних процесів та змісту у проектуванні ДІС і громадського закладу; полягає у перетворенні громадського закладу у ДІС, де діти, батьки, вихователі, лікарі можуть бути залучені у громадську діяльність на основі гри.

Ретроспективний огляд та оцінка особливостей формування ДІС в процесі еволюції дозволяють намітити його розвиток як такий, що прямує до універсальності через залучення в ігровий процес здорових дітей та дітей із обмеженими фізичними можливостями і вадами психічного розвитку, залучення дорослих та дітей в ігровий процес, через можливість використання ДІС дітьми різного віку. Типологічна диференціація ДІС викликана інтеграційними процесами ДІС у громадський заклад, які встановлюють структурні, функціональні та змістові характеристики системи «дитина – ДІС – громадський заклад».

Формування принципу адресності відображає врахування ігрових потреб дітей різного віку, фізичних можливостей здорових та хворих дітей у ДІС на різних рівнях інтеграції. Принцип ситуативності ДІС визначає об'ємно-просторову структуру з кожним рівнем інтеграції, ігрове обладнання та ігрове наповнення ДІС. Принцип концептуальності відображає змістову складову середовища, визначаючи естетичний аспект проектування.

У РОЗДІЛІ 3 «ПРИНЦИПИ ФОРМУВАННЯ СИСТЕМИ «ДИТИНА – ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ – ГРОМАДСЬКИЙ ЗАКЛАД» розглянуто принципи організації об'ємно-просторової структури ДІС у системі громадського закладу, конструктивно-технологічні особливості організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад», визначені композиційно-естетичні та ергономічні аспекти формування ДІС, розроблено структурно-логічну модель проектування ДІС засобами дизайну.

У підрозділі 3.1 «Організація об'ємно-просторової структури дитячого ігрового середовища у системі інтер'єрів громадських закладів» виділені головні фактори (площа та архітектоніка громадського закладу, спосіб розташування функціональних зон), що впливають на об'ємно-просторову структуру ДІС, та особливості принципів, методів і засобів дизайну у формуванні ДІС у громадських закладах різного призначення. Ситуативний принцип проектування визначає організацію активної зони (переважають фізичні та соціальні ігри), пасивної зони (переважають інтелектуально-творчі та соціальні види ігор) та допоміжних зон (зона входу-виходу, відпочинкова зона для батьків, зона спостереження, зона тимчасового зберігання одягу та взуття). На рівні інтеграції «поглинання» відбувається об'єднання активної та пасивної зон з метою створення єдиного активного та пізнавального середовища (освітньо-виховне ДІС у природничо-наукових музеях та дитячих наукових центрах, відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля). Застосування ігрового обладнання та ігрового наповнення без використання проєкційних систем характерне для предметного ДІС, моделювання ігрових ситуацій на основі електронного проєкціонування сюжетів ігор – для безпредметного ДІС. Їх поєднання формує комбіноване ДІС.

Використання горизонтального, вертикального та горизонтально-вертикального способів зонування дозволяє увиразнити рівні складності для дітей різного віку. Виявлено, що складність об'ємно-просторового рішення ДІС залежить від архітектоніки громадського закладу, що визначає конструктивні особливості ДІС. Узагальнення зарубіжного та українського проєктного досвіду дозволило виділити методи формування середовища ДІС: моноваріантне проектування (використання незмінного стаціонарного обладнання і цілісного предметного наповнення) та варіантне проектування (наявність об'ємно-просторових об'єктів та модулів). Різноманітність проєктних рішень досягається завдяки методу варіантного проектування.

Підрозділ 3.2 «Конструктивно-технологічні особливості організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад» охоплює аналіз ігрового обладнання та конструкцій, матеріали в облаштуванні ДІС.

3.2.1. «Види обладнання та ігрових конструкцій». За принципом функціонування виділено такі види обладнання в дитячих зонах та ігрових комплексах інтер'єризованого ДІС: немеханічне обладнання; механічне обладнання; дистанційно-кероване обладнання; комп'ютерне обладнання. Немеханічне поділяється на обладнання для фізичного розвитку дітей (для лазіння і підтягування, ковзання, бігу і стрибання), що є найпоширенішим, та обладнання для логічних та творчих ігор. Ігрове обладнання із використанням комп'ютер-

них технологій поділяється на симулятори-тренажери та проекційне обладнання, яке формує безпредметне та комбіноване ДІС. У процесі інтеграції ігрове обладнання ускладнюється, наближаючись до функціонального призначення закладу (торговельно-ігрове, лікувально-ігрове). Конструктивна та технічна складність обладнання викликана і спрямована на залучення дорослих до сумісних ігор з дітьми.

*3.2.2. «Матеріали в облаштуванні ігрового середовища для дітей».* Поєднання металу, дерева та полімерних матеріалів визначає особливості об'ємно-просторових конструкцій відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС. Матеріали-стимулятори діагностично-лікувального ДІС сприяють розвитку тактильних відчуттів. На рівні інтеграції «поглинання» часто матеріали конструктивних елементів громадського закладу використовуються у конструктивних елементах ігрового обладнання, а матеріали підлогового покриття стають підстилковим покриттям для ДІС.

*У підрозділі 3.3 «Ергономічні аспекти організації дитячого ігрового середовища»* розкрито основні ергономічні засади під час проектування дитячого середовища для ігрової діяльності. Охарактеризований гуманістичний аспект, що визначає особливості формування кожного типу ДІС та забезпечує створення оптимальних умов для гри та безпеки дитини, впливаючи на взаємовідношення елементів системи «дитина – ДІС – громадський заклад». Принцип адресності розкриває відповідність обладнання антропометричним вимогам та ігровим взаємодіям дітей та дорослих. Розумовий та фізичний розвиток дітей, їх силові, швидкісні та енергетичні можливості визначають складність конструкцій ігрового обладнання та розподіл ігрових зон за віком дітей. Для усіх типів ДІС характерним є забезпечення психоемоційного комфорту, норм гігієни та безпеки, відповідність мікроклімату, врахування ступеня групових взаємодій.

*У підрозділі 3.4 «Композиційно-естетичні основи формування дитячого ігрового середовища»* визначені композиційні засади організації ДІС та засоби дизайну у формуванні художньо-образних рішень ДІС.

*3.4.1. «Композиційні засади створення дитячого ігрового середовища».* Композиційне рішення визначається особливостями розташування ДІС у громадському закладі, розташуванням ігрових зон та обладнання ДІС. Виділення пристінного, центрального та боксового розташування ДІС у громадському закладі на рівнях інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного співіснування визначає організацію рухових потоків відвідувачів. Розміщення у громадському закладі визначає розосереджене та локальне розташування ігрових зон ДІС. Рівень інтеграції «поглинання» сприяє суміщенню ігрових зон. Централізоване розташування ігрового обладнання сприяє виділенню змістового акценту, а децентралізоване – виокремленню декількох центрів, що утворюють окремі зони. Композиційні осі, масштаби, геометричний вид форми, пропорції, ритм, доміанти форми, кольору, світла та фон визначають структуру ДІС. Динамічність ДІС посилюється із використанням механічного, дистанційно-керованого та проекційного обладнання.

3.4.2. «Засоби дизайну у формуванні художньо-образних рішень дитячого ігрового середовища». Функції, види ігор та потреби дітей визначають види концепцій створення ДІС: середовище-рух, середовище-пригода, середовище-пізнання. Смысловий аспект проектного образу впливає на проектні прийоми створення художньо-образних рішень: імітації (відтворення об'єктів природного та штучного середовища, персонажів мультфільмів), театралізації (використання інтерактивних проєкційних систем безпредметного ДІС), гіперболізації (збільшення розмірів ігрових об'єктів). На основі проаналізованих зразків ДІС сформульовані такі способи формування художньо-образних рішень: 1) декоративно-оздоблювальний (використання декоративних елементів та кольорової гами); 2) сюжетно-тематичний (відтворення образних рішень у конструкціях ігрового обладнання без використання декоративних деталей).

У підрозділі 3.5 «Структурно-логічна модель формування дитячого ігрового середовища засобами дизайну» розроблено модель проєктування ДІС (рис. 1), в основі якої лежить піраміда, що визначається рівнями інтеграції. Ступінь взаємопроникнення ігрової та громадської складових на рівні структури (інтеграція приєднання), функції (інтеграція рівноцінного співіснування) та змісту (інтеграція «поглинання») викликає зміни у ДІС через ускладнення обладнання, розширення функціональних можливостей, образну і стилістичну відповідність. Передумови для інтеграції формують природно-кліматичний, соціально-економічний, локалізаційно-часовий та функціонально-типологічний фактори.

Ідея системної організації ДІС виражається через принципи адресності, ситуативності та концептуальності. Принцип адресності відображає врахування ігрових потреб дітей різного віку, фізичних можливостей здорових та хворих дітей у ДІС на різних рівнях інтеграції. Принцип ситуативності ДІС визначає об'ємно-просторову структуру з кожним рівнем інтеграції, ігрове обладнання та ігрове наповнення ДІС. Принцип концептуальності відображає змістову складову середовища, визначаючи естетичний аспект проєктування.

Об'єднання типів ДІС формує універсальність ДІС. Створення «безбар'єрного» ДІС для дітей (різного віку і фізичних можливостей) та дорослих, ускладнення внутрішньої структури ДІС під час моделювання ігрових ситуацій, втілення концепції середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання окреслюють універсальність ДІС. Створення універсального ДІС виводить проєктування ДІС в Україні на новий рівень.

## ВИСНОВКИ

1. На підставі проведеного аналізу зарубіжної та вітчизняної архітектурно-дизайнерської практики було розкрито сучасний стан розробленості досліджуваної проблеми та її актуальності у зв'язку з переорієнтацією України на прогресивні світові соціокультурні досягнення. Розв'язати це питання можливо завдяки здійсненню комплексного мистецтвознавчого дослідження дитячого ігрового середовища у багатофункціональних громадських закладах та розробки науково обґрунтованих принципів його формотворення.

2. У процесі дослідження було обґрунтовано дефініції «ігрове середовище» та «ігровий простір», поняття «ігрова зона» та «ігровий комплекс», уточнено формулювання понять «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище» як категорій проектування дитячого ігрового середовища, а також запропоновано введення у науковий обіг понять: ландшафтно-архітектурне ДІС, громадське ДІС та житлове ДІС.

3. У результаті проведеного порівняльно-історичного аналізу формотворення ДІС у складі громадських закладів був систематизований світовий та вітчизняний досвід, визначено періодизацію основних етапів історичного розвитку (VI ст. до н.е. – початок XXI ст.) й видозміни у формуванні тимчасового або постійного екстеріоризованого (організація ДІС у зовнішньому міському просторі) та інтеріоризованого (організація ДІС в інтер'єрі) ДІС. Відмічено вплив екстеріоризованого ДІС на формування інтеріоризованого ДІС, витоки якого прослідковано у лікарнях та дошкільних закладах і поширення у кін. XIX – на поч. XXI ст. у торгових центрах та інших поліфункціональних громадських закладах.

4. Дослідженням визначено, що громадське інтеріоризоване ДІС проектується у процесі інтеграції ДІС із дошкільними, навчальними, оздоровчо-відпочинковими, культурно-видовищними, культовими, транспортно-обслуговуючими закладами, а також закладами дозвілля, торгівлі, громадського харчування та соціального захисту населення під впливом природно-кліматичного, соціально-економічного, локалізаційно-часового та функціонально-типологічного факторів.

Виділено типи ДІС: відпочинково-розважальне (у транспортно-обслуговуючих закладах, у закладах дозвілля, торгівлі та харчування), освітньо-виховне (у культурно-видовищних, культових, дошкільних та навчальних закладах) та діагностично-лікувальне (у закладах соціального захисту населення та в оздоровчо-відпочинкових закладах). Визначено зумовленість типологічної диференціації ДІС інтеграційними процесами ДІС із громадським закладом, що відбуваються на рівні структури (інтеграція приєднання), на рівні функціонально-структурної єдності (інтеграція рівноцінного співіснування), на рівні взаємодії структури, функцій та змісту (інтеграція «поглинання»).

5. У дослідженні визначено та охарактеризовано основні види ігрової діяльності дітей у різних типах закладів громадського призначення, окреслено функції ДІС у системі поліфункціональних громадських закладів та виділено типологію ДІС. Обґрунтовано типологічну залежність спеціалізованого ДІС та ігрових потреб дітей від функцій ігор. Дослідженням встановлено, що: 1) розважальна та масова комунікативна функції присутні у всіх видах ігор, організованих у закладах дозвілля, торгівлі та громадського харчування та транспортно-обслуговуючих закладах; 2) групова комунікативна функція реалізується у дошкільних, навчальних, оздоровчо-відпочинкових, культових закладах та закладах соціального захисту населення; 3) функція самореалізації здійснюється через інтелектуально-творчі та соціальні ігри (у дошкільних, навчальних, культових, культурно-видовищних закладах); 4) соціокультурна функція – через сюжетно-рольові та імітаційні ігри (у закладах торгівлі та

громадського харчування, у культурно-видовищних, дошкільних та навчальних закладах); 5) діагностично-терапевтична функція – через психологічні, інтелектуально-творчі та фізичні ігри (в оздоровчо-відпочинкових закладах та закладах соціального захисту населення).

6. У результаті проведеного формального і художньо-композиційного аналізу було визначено особливості об'ємно-просторової структури ДІС, конструктивно-технологічні та композиційно-естетичні аспекти організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад». З'ясовано визначні фактори впливу на формотворення об'ємно-просторової структури ДІС: площа, архітектоніка громадського закладу, спосіб розташування функціональних зон, конструктивна основа ДІС, зонування ДІС, ігрове обладнання й ігрове наповнення. Виявлено вплив ситуативного принципу проектування ДІС на організацію активних, пасивних та допоміжних зон. Об'єднання даних зон на рівні інтеграції «поглинання» сприятиме створенню єдиного активного та пізнавального середовища (освітньо-виховне ДІС у природничо-наукових музеях та дитячих наукових центрах, відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля). Виділення способів розташування функціональних зон (горизонтальний, вертикальний та горизонтально-вертикальний) увиразнює рівні складності для дітей різного віку за рахунок ярусності.

7. Процес проектування ДІС забезпечується методами моноваріантного (незмінне обладнання та цілісне ігрове наповнення) та варіантного (наявність об'ємно-просторових об'єктів та модулів) проектування. Використання немеханічного, механічного, дистанційно-керованого та комп'ютерного ігрового обладнання впливає на формування предметного, безпредметного та комбінованого ДІС. Перехід на рівні – інтеграцію рівноцінного співіснування та інтеграцію «поглинання» – зумовлює конструктивне, технічне ускладнення ігрового обладнання та його наближення до функцій громадського закладу.

8. У результаті застосування методу вимірювання та візуального спостереження було виявлено морфологічні та ергономічні характеристики об'єктів ДІС, матеріали їх об'ємно-просторових конструкцій. Для облаштування відпочинково-розважального та освітньо-виховного типів ДІС використовується сполучення металу, дерева і пластику. У діагностично-лікувальному ДІС переважаючими є матеріали-стимулятори. На рівні інтеграції «поглинання» виявлено використання матеріалів громадського закладу для формування ДІС.

Враховуючи тимчасовість перебування дітей у ДІС, визначено вплив вікових та фізичних особливостей дитини на диференціацію обладнання, на забезпечення психоемоційного комфорту, мікроклімату, ступеня групових взаємодій, норм гігієни та безпеки у кожному типі ДІС.

9. Дослідженням встановлено, що архітектурно-дизайнерська структура ДІС базується на комплексі провідних факторів композиційного формоутворення (композиційні осі, масштаби, геометричні види форм, пропорції, ритм, акценти, доміанти, колір, світло), на особливостях дизайну обладнання та його місця у громадському інтер'єрі (пристінне, центральне та боксове), на розташуванні ігрових зон (розосереджене та локальне) та обладнання (централізоване та децентралізоване). Прослідковано посилення динамічності ДІС із



використанням механічного, дистанційно-керованого та проекційного обладнання.

Виявлено вплив потреб дітей, функцій та видів ігор на формування концепцій створення ДІС: середовище-рух, середовище-пригода, середовище-пізнання. Окреслено прийоми створення художньо-образних рішень: імітації, театралізації, гіперболізації. Аналіз художньо-образних особливостей ДІС дозволив виділити два способи формування художньо-образних рішень: декоративно-оздоблювальний та сюжетно-тематичний.

10. Аналіз інтеграційних процесів ДІС та громадського закладу забезпечив створення структурно-логічної моделі формування ДІС, яка відображає вплив інтеграційних процесів на створення ДІС та перспективи його проектування. Визначено вплив природно-кліматичного, соціально-економічного, локалізаційно-часового та функціонально-типологічного факторів на інтеграцію ДІС та громадського закладу. Рівні інтеграції на основі структури (інтеграція приєднання), функції (інтеграція рівноцінного співіснування) та змісту (інтеграція «поглинання») впливають відповідно на ускладнення обладнання та розширення функціональних можливостей, синтез із функціями громадських закладів, образу і стилістичну відповідність.

11. У дисертації сформульовано основні принципи системної організації ДІС у поліфункціональних закладах громадського призначення: принцип адресності, принцип ситуативності, принцип концептуальності, що сформовані на основі врахування потреб дітей різного віку та фізичних можливостей, ускладнення об'ємно-просторової структури різних типів ДІС, втілення концепцій середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання. Формування принципу адресності відображає врахування ігрових потреб дітей різного віку, фізичних можливостей здорових та хворих дітей у ДІС на різних рівнях інтеграції. Принцип ситуативності ДІС визначає об'ємно-просторову структуру з кожним рівнем інтеграції, ігрове обладнання та ігрове наповнення ДІС. Принцип концептуальності відображає змістову складову середовища, визначаючи естетичний аспект проектування. Об'єднання функцій відпочинково-розважального, освітньо-виховного та діагностично-лікувального ДІС, створення можливості для ігор дітей різного віку та їх батьків, формування «безбар'єрності» для дітей із обмеженими фізичними можливостями виводять проектування ДІС на новий соціокультурний рівень.

12. Матеріали дисертаційного дослідження відкривають перспективи подальших наукових розвідок за даною проблематикою в контексті розвитку актуальних принципів формування ДІС та рівнів його інтеграції із багатофункціональним громадським закладом. Основною тенденцією проектування ДІС стає створення універсального ігрового середовища для дітей та дорослих. Висвітлений у дисертації аналіз проектування ДІС сприятиме переосмисленню формування системи «дитина – ДІС – громадський заклад» в Україні у напрямі створення універсального ДІС засобами інноваційних технологій.

## СПИСОК ОСНОВНИХ ПУБЛІКАЦІЙ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ:

1. Христюк Ю. С. Зони розваг у структурі торгових закладів: сучасний стан і перспективи / Ю. С. Христюк // Вісник ХДАДМ. Синтез дизайну і мистецтва в освітянському просторі. – Харків, 2010. – №5. – С. 107–111.
2. Христюк Ю. С. Функціонально-просторові основи організації інтер'єру дитячих кімнат в інтер'єрах житлового та громадського призначення / Ю. С. Христюк // Вісник ХДАДМ. – Харків, 2010. – № 1. – С. 70–72.
3. Христюк Ю. С. Модульне компонування для дитячого ігрового середовища / Ю. С. Христюк // Вісник Прикарпатського університету. – Вип. 26–27. – Івано-Франківськ : Прикарпатський національний університет ім. Василя Стефаника, 2012–2013. – С. 359–363.
4. Христюк Ю. С. Аспекти взаємодії системи «дитина – дитяче середовище – громадський простір» / Ю. С. Христюк // Вісник ХДАДМ. – Харків, 2013. – С. 112–113. (Мистецтвознавство: №3).
5. Христюк Ю. С. Парадигма культури у концептуальних напрямках формування дитячого ігрового середовища / Ю. С. Христюк // Теорія та практика дизайну : зб. наук. праць. – К. : Дія, 2015. – Вип. 7. – С. 271–275.
6. Христюк Ю. С. Організація дозвілля дітей шляхом функціональної ревіталізації міського середовища / Ю. С. Христюк // Вісник ХДАДМ. – Харків, 2015. – № 7. – С. 68–72.
7. Khristyuk Julia. Approaches for organization volume-spatial solutions in designing of child's introvert playing environment / Julia Khristyuk // British Journal of Sciens, Education and Culture. – 2015. – No.1.(7) (January–June). – Volume III. – London : University Press, 2015. – P. 786–792.

### *Наукові праці апробаційного характеру та тези конференцій:*

8. Христюк Ю. С. Основи дизайн-проекування дитячого простору : навчальний посібник для студентів спеціальності «Дизайн» денної та заочної форм навчання / Ю. С. Христюк, Н. В. Склярєнко, Д. К. Авраменко. – Луцьк : Луцький НТУ, 2014. – 248 с.
9. Христюк Ю. С. Особливості формування образного рішення інтер'єрів дитячих кімнат / Ю. С. Христюк // Всеукр. студентська наук.-практ. конф., м. Харків, 27–29 квітня 2009 року. – Харків : ХДАДМ, 2009. – Частина 4. – С. 145–151.
10. Христюк Ю. С. Конструктивно-технологічні фактори організації системи «дитина – середовище» / Ю. С. Христюк // Місце дизайну в промисловій політиці України : Всеукр. наук. конф., м. Черкаси, 20–21 квітня. – Черкаси : ЧДТУ, 2010. – С. 160–165.
11. Христюк Ю. С. Гра як інформаційно-комунікативна система / Ю. С. Христюк // Культурна спадщина Слобожанщини : зб. наук. ст. – Харків : Курсор, 2012. – С. 43–47.

12. Христюк Ю. С. Ігрове середовище в громадському просторі як фактор соціалізації дітей / Ю. С. Христюк, Н. Є. Трегуб // Сучасні проблеми науки та освіти : матеріали XII Міжнар. міждисципл. наук.-практ. конф. 27 квітня – 9 травня 2012 р. – Харків : ХНУ ім. Каразіна, 2012. – С. 207.
13. Христюк Ю. С. Проблема «перетекаючих» просторів в формуванні дитячої ігрової середовища / Ю. С. Христюк // Россия и Европа: связь культуры и экономики : материалы IV Междунар. научн.-практ. конф. (29 октября 2012 года). – В 2-х частях. – Ч. 1 / Отв. редактор Наумов А.В. – Прага, Чешская Республика : Изд-во WORLD PRESS s r.o., 2012. – С. 423–425.
14. Христюк Ю. С. Дитяче ігрове середовище в структурі громадських закладів як проектна необхідність / Ю. С. Христюк // Дизайн, архітектура, образотворче мистецтво : міжвідомчий науково-технічний збірник. – Полтава : Вид-во ПЕП, 2012. – С. 52–56.
15. Христюк Ю. С. Інтеграційна сутність дитячого та громадського середовища як елементів культури / Ю. С. Христюк // Студентський науковий вісник : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. – Вип. 10. – Частина 2. – Луцьк : РВВ Луцького НТУ, 2013 – С. 100–103.
16. Христюк Ю. С. Питання класифікації дитячого ігрового середовища як об'єкта проектування / Ю. С. Христюк // Архітектура та екологія : матеріали VI Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Київ, 17–19 листопада 2014 року). – К. : НАУ, 2014. – С. 294–296.

## АНОТАЦІЯ

**Бондарчук Ю. С. Принципи проектування дитячого ігрового середовища в закладах громадського призначення. – Рукопис.**

Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства за спеціальністю 17.00.07 – дизайн. – Харківська державна академія дизайну і мистецтв Міністерства освіти і науки України. – Харків, 2016.

У дослідженні розроблено принципи проектування ДІС у громадських закладах. Робота аналізує науковий досвід досліджень системи «дитина – ДІС – громадський заклад», уточнений понятійний апарат. ДІС окреслюється як інтеріоризоване та екстеріоризоване. Дисертантом сформована типологія ДІС: відпочинково-розважальне, освітньо-виховне та діагностично-лікувальне. Охарактеризовано об'ємно-просторову структуру, конструктивно-технологічні, ергономічні та естетичні аспекти проектування ДІС. У процесі дослідження виділені принципи проектування ДІС (адресності, ситуативності, концептуальності). Обґрунтовано модель проектування ДІС, що відображає процес формування універсального ДІС під впливом інтеграції з громадським закладом.

**Ключові слова:** ДІС, екстеріоризоване ДІС, громадський заклад, ігрове обладнання, інтеграція, інтеріоризоване ДІС, принципи проектування, система «дитина – ДІС – громадський заклад».

## АННОТАЦИЯ

**Бондарчук Ю. С. Принципы проектирования детской игровой среды в учреждениях общественного назначения. – Рукопись.**

Диссертация на соискание учёной степени кандидата искусствоведения по специальности 17.00.07 – дизайн. – Харьковская государственная академия дизайна и искусств Министерства образования и науки Украины. – Харьков, 2016.

Диссертация посвящена разработке принципов формирования детской игровой предметно-пространственной среды, интегрированной в среду многофункциональных общественных зданий. Результатом исследования является систематизированная история развития и эволюционных преобразований ДИС в учреждениях общественного назначения, охарактеризована специфика его формирования на каждом из этапов становления дизайн-деятельности.

В процессе исследования было уточнено содержание понятий: «детское игровое пространство» и «детская игровая среда», а также сформулированы понятия «интериоризованная детская игровая среда» и «экстериоризованная детская игровая среда», которые рекомендуется включить в научный обиход в области дизайна.

Сформирована классификация основных типов современной детской игровой среды в общественных зданиях разного назначения. Определена обусловленность типологической дифференциации ДИС интеграционными процессами ДИС с общественным учреждением, которые происходят на уровне структуры (интеграция присоединения), на уровне функционально-структурной целостности (интеграция равноценного сосуществования), на уровне взаимодействия структуры, функций и содержания (интеграция «поглощения»).

Выявлено влияние потребностей детей, функций и видов игр на формирование концепций создания ДИС: среда-движение, среда-приключение, среда-познание. Определены основные группы композиционно-художественных приёмов создания образных решений: имитация (воссоздание объектов природной и искусственной среды, персонажей мультфильмов), театрализация (использование интерактивных проекционных систем беспредметной игровой среды), гиперболизация (увеличение размеров игровых объектов).

Анализ художественно-образных особенностей ДИС позволил выделить два способа формирования её образности: декоративно-отделочный (использование декоративных элементов и цветовой гаммы); сюжетно-тематический (воссоздание образных решений в конструкциях игрового оборудования без использования декоративных деталей).

В диссертации сформулированы основные принципы системной организации детской игровой среды в полифункциональных учреждениях общественного назначения: принцип адресности, принцип ситуативности, принцип концептуальности.

В результате проведенного анализа интеграционных процессов ДИС и общественного учреждения разработана структурно-логическая модель форми-

рования ДИС, которая отображает влияние интеграционных процессов на создание ДИС и перспективы его проектирования.

Материалы диссертационного исследования, имеющего междисциплинарный характер, открывают перспективы дальнейших научных разведок по данной проблематике в контексте развития актуальных принципов формирования ДИС и уровней его интеграции с многофункциональным общественным учреждением. Основной тенденцией проектирования ДИС становится создание универсальной игровой среды для детей и взрослых и переосмысление формирования системы «ребёнок – ДИС – общественное учреждение» средствами инновационных технологий.

**Ключевые слова:** ДИС, экстериоризованное ДИС, общественное учреждение, игровое оборудование, интеграция, интериоризованное ДИС, принципы проектирования, система «ребёнок – ДИС – общественное учреждение».

## ABSTRACT

**Bondarchuk Y. S. The Principles of the Children Playing Environment Designing in the Public Institutions. – The Manuscript.**

Thesis for the Candidate's Degree (PhD) of Arts in the specialty 17.00.07 – Design. – Kharkiv State Academy of Design and Arts of the Ministry of Education and Science of Ukraine. – Kharkiv, 2016.

The principles of the children playing environment designing in the public institutions are worked out in the research. The paper analyses the scientific experience of the research of the “child – children playing environment – public institution” system and the conceptual apparatus criticus has been specified. The children playing environment is characterized as the interior and exterior. The typology of the children playing environment is formed as follows: recreational and entertaining, educative and diagnostic and therapeutic environment. The three-dimensional structures, structural and technological, ergonomic and aesthetic aspects of the children playing environment designing are characterized. The principles of the children playing environment designing (targeting, situational, and conceptual) are pointed out during the research. The model of the children playing environment designing that reflects the process of the universal children playing environment formation under the influence of the integration with the public institution has been justified.

**Key words:** children playing environment, public institution, playing equipment, integration, interior children playing environment, designing principles, “child – children playing environment – public institution” system.

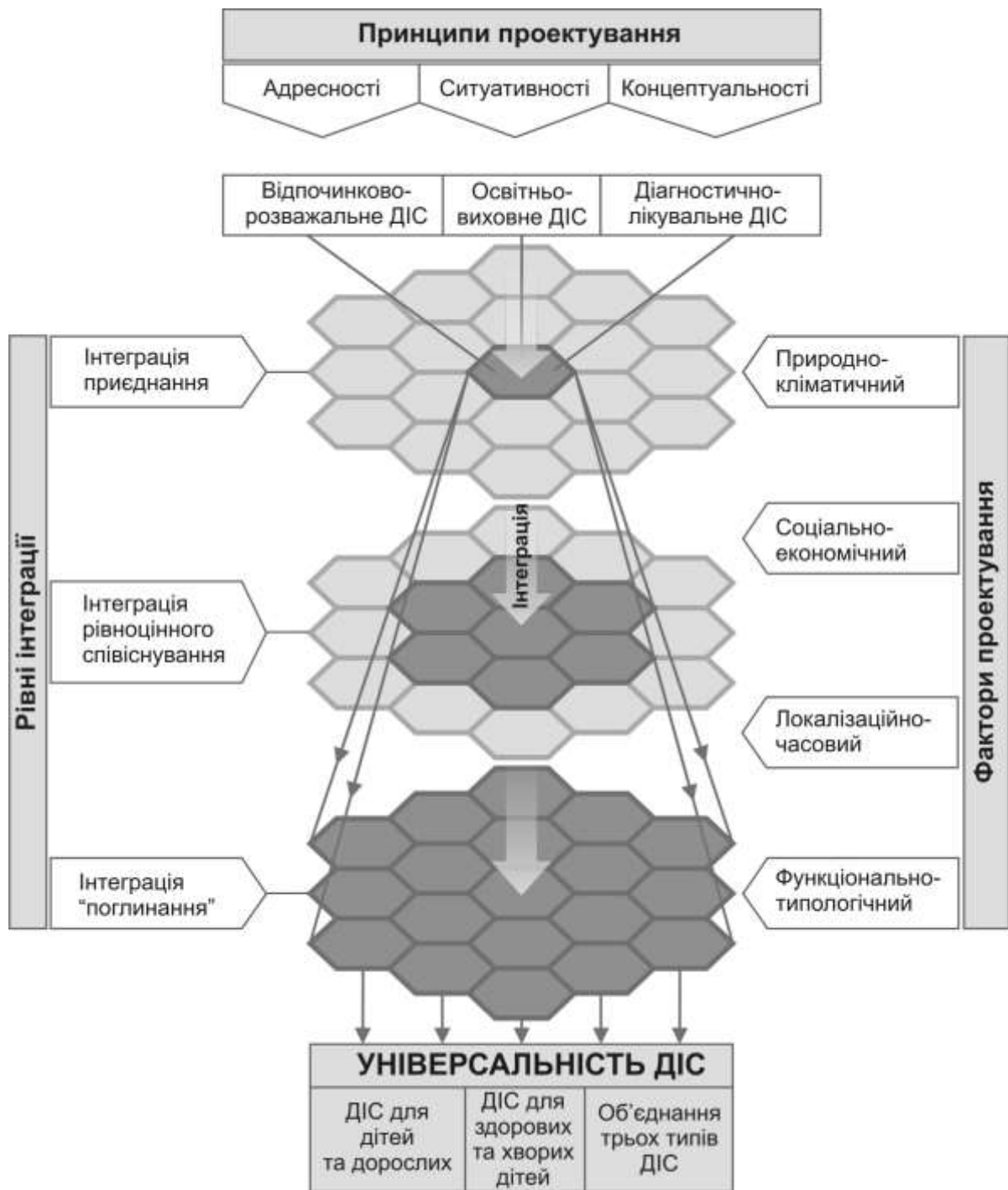


Рис. 1. Структурно-логічна модель формування ДІС

Наукове видання

БОНДАРЧУК Юлія Сергіївна

ПРИНЦИПИ ПРОЕКТУВАННЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА  
В ЗАКЛАДАХ ГРОМАДСЬКОГО ПРИЗНАЧЕННЯ

АВТОРЕФЕРАТ

дисертації на здобуття наукового ступеня  
кандидата мистецтвознавства  
17.00.07 — дизайн

Підписано до друку 8.02.2017 р.  
Формат 60x90/16. Папір офсетний.  
Гарнітура Times New Roman. Друк: різнографія.  
Умовн. друк. арк. 0,9. Тираж 100 прим.

Надруковано у копі-центр «МОДЕЛІСТ»  
(ФО-П Миронов М.В. Свідоцтво ВО4 № 022953)  
м. Харків, вул. Мистецтв, 3 литер Б-1  
Тел. 7-170-354 [www.modelist.in.ua](http://www.modelist.in.ua)