

8. Onyshhenko, D. (20.04.2012). Industrial design. GREEN ROOF. PART II. HISTORY OF APPEARANCE. ОPY. URL: <http://o-p-i.ru/promyshlennoe-proektirovanie/14-statische-stranitsy/proektirovanie/stati-i-publikatsii/961-zelenye-krovli-chast-ii-istoriya-poyavleniya.html>
9. Rudenko, Y.N. (1980). Rukovodstvo po proektirovaniyu parkov. Mynsk: Polomja [in Belarus].
10. Popova, Y. (03.05.2009). Garden of Joy Yuyuan. Gardner.ru. URL: [http://www.gardener.ru/gap/garden\\_guide/page254.php?cat=264](http://www.gardener.ru/gap/garden_guide/page254.php?cat=264)
11. Symonova, T. (18.06.2011). Ryoanji Stone Garden. Planet hotels. URL: <http://www.planetofhotels.com/yaponiya/kioto/sad-kamney-ryoandzi>
12. Sajmonds, Dzh. (1965). Landshaft i arkhitektura. Moskva: Strojizdat, [in Russia].

Стаття надійшла до редакції 30.11.2018 р.

УДК: 712.256.012-053.2/.6

**Карплюк Вероніка Олексіївна**  
студентка магістратури  
Національної академії керівник кадрів  
культури та мистецтв  
ORCID: 0000-0001-8199-7532  
[ztdolcevita@gmail.com](mailto:ztdolcevita@gmail.com)

## ЗАСОБИ ДИЗАЙНУ У ФОРМУВАННІ ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНИХ РІШЕНЬ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

**Мета дослідження** – визначення засобів дизайну у формуванні художньо-образних рішень дитячого ігрового середовища. **Методологія** дослідження полягає в застосуванні загальнонаукових методів аналізу та синтезу. **Наукова новизна** полягає у формуванні загального бачення на засоби дизайну у формуванні художньо-образних рішень ігрового середовища. **Висновки.** На підставі аналізу наукових досліджень автором визначено особливості засобів дизайну у формуванні художньо-образних рішень дитячого ігрового середовища. Розглянуто поєднання у ДІС декоративно-оздоблювального та сюжетно-тематичного засобів, які формують художньо-образні рішення, а також цілісне виразне ігрове середовище для дітей. Визначено пріоритетні тенденції та закономірності розвитку дизайнерських рішень у визначеному напрямі.

**Ключові слова:** дизайн, функціональність, дитяче ігрове середовище, художньо-образні рішення.

*Карплюк Вероніка Алексеевна, студентка магістратури Національної академії керівних кадрів культури та мистецтв*

**Средства дизайнера в формировании художественно-образных решений детской игровой среды**

**Цель исследования** – определение средств дизайнера в формировании художественно-образных решений детской игровой среды. **Методология** исследования заключается в применении общенаучных методов анализа и синтеза. **Научная новизна** заключается в формировании общего видения на средства дизайнера в формировании художественно-образных решений игровой среды. **Выводы.** На основании анализа научных исследований автором определены особенности средств дизайнера в формировании художественно-образных решений детской игровой среды. Определены приоритетные тенденции и закономерности развития дизайнерских решений в определенном направлении.

**Ключевые слова:** дизайн, функциональность, детское игровое пространство, художественно-образные решения.

*Karpluk Veronika, student of the magistracy of National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts*

**Designing measures in the formation of artistic decisions of children games environment**

**The purpose of the article:** the definition of design tools in the formation of artistic-shaped solutions to children's play environment. **The methodology** of the research consists in the application of general scientific methods of analysis and synthesis. **Scientific novelty** consists in forming a shared vision of the means of design in the formation of artistic-shaped solutions of the game environment. **Conclusions.** By the analysis of scientific researches, the author has identified the features of design tools in the creation of artistic-shaped solutions for children's play environment. The priority tendencies and patterns of development of design solutions in a definite direction are determined.

**Key words:** design, functionality, children's game environment, artistic-figurative solutions.

Актуальність теми дослідження. Однією з домінуючих тенденцій є формування універсальних багатофункціональних закладів з розширеною інфраструктурою соціально-побутової сфери обслуго-

вування, осередків відпочинково-розважального призначення та приміщень або просторів для перебування дітей.

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

Аналіз досліджень і публікацій. Значну роль у формуванні відіграє проектна практика. 1991 р. основи проектування дитячого майданчика у міському середовищі комплексно дослідив Г. Бельтціг [1], який першим у своїй праці «Дитячі ігрові майданчики» сформував практичні рекомендації щодо планування, організації та благоустрою дитячих майданчиків. Його дослідження засвідчили відсутність комплексного дослідження особливостей дизайну дитячого ігрового середовища у внутрішньому середовищі громадських закладів. Дослідження гри та формування проводяться тільки в законодавчому, психолого-педагогічному, соціокультурному, економічному аспектах. Усі проектні дослідження дизайну ігрового середовища пов'язані з дослідженнями в архітектурному та ландшафтному проектуванні. У психолого-педагогічній літературі значна увага приділяється вивченню особливостей середовища предметного, ігрового, творчого (М. Басов, П. Блонський, Д. Узнадзе та ін.). Ці дослідники доводять, що середовище – це навколишні соціально-побутові, суспільні, матеріальні та духовні умови існування дитини. У своїх поглядах вчені наголошують на значному впливі навколишнього середовища на дитину, відзначаючи можливості гри, її властивість вбирати в себе усі сторони інших видів діяльності, окреслюючи її як багатогранне явище.

Мета дослідження. Дослідити вплив навколишнього середовища на дитину, визначити змістовну складову ігрового середовища для дітей, створити середовище, яке задовольняє не лише функціональні, конструктивні та ергономічні аспекти, а й естетичні принципи.

Виклад основного матеріалу. Середовище громадських закладів здатне впливати на проектне рішення дизайну ігрового середовища (далі – ДІС). Синтез громадського середовища та ДІС створює специфічну ігрову атмосферу. Елементами середовища є візуальні компоненти, освітлення, колористична гама, звуковий фон і запахи, які загалом визначають емоційний стан і сприйняття відвідувачів та в кінцевому результаті впливають на їхню поведінку. Тому під час формування ДІС важливими є не лише функціональні, конструктивні та ергономічні аспекти, але й естетичні принципи його створення. Художньо-образне рішення ДІС має особливу структуру, обумовлену, з одного боку, особливостями вираженого в ньому духовного змісту, а з іншого – характером засобів, через які цей зміст втілюється. Для цілісного проектування ДІС необхідним є визначення змістової складової ігрового середовища для дітей.

Під час проектування ДІС істотною є художньо-образне рішення, що визначається принципом концептуальності. «Образ не є те, що він означає: важливо не дещо, що лежить за межами образу, а сама гра силових полів, що складають образ. Виклик концептуальності, що виходить від змісту і почуття прекрасного, входить у першопочаткові завдання проекту» [1, 102]. Реалізація дизайнерської концепції завжди передбачає матеріалізацію образу, тому ключовим напрямком проектування ДІС є втілення художньо-образного рішення у функціональному зонуванні та формотворенні предметів ДІС. Ігрові потреби дітей (потреба в дозвіллі, у спілкуванні, у розвитку тощо) визначають розташування ігрових зон та ігрового обладнання. У ДІС не просто конструюються уявні моделі життя, а відтворюється повнота і виразність цього життя, перетвореного в ігрові форми. Саме цим обґрунтований цілісний, синтетичний вплив художньо-образного рішення на дитину.

В усіх випадках вплив образу на дитину здійснюється шляхом споглядання та переживання під час ігрових процесів. Переживання під час ігрових процесів, зумовлені активністю дітей та емоційним напруженням під час ігор, становлять необхідну складову ДІС [4, 107].

Атмосфера ДІС формує відповідний емоційний зміст, що забезпечується концепціями середовища. Використання відповідних прийомів, способів та матеріалів формотворення дають змогу виділити наступні концепції створення ДІС: середовище-рух, середовище-пригода, середовище-пізнання. Середовище-рух характеризується домінуванням фізичних ігор у відпочинково-розважальному ДІС. Основні функції такого середовища полягають у задоволенні потреб дітей у розвагах, в активному відпочинку, а ігрове обладнання передбачає динаміку та мобільність дітей під час гри. Емоційний зміст середовища-руху викликаний сукупністю почуттів і настроїв, що передують виникненню художнього образу. Художньо-образне рішення такого середовища не лише сприяє моделюванню ігрової ситуації, що вимагає фізичної активності дітей, а й впливає на загальне композиційне рішення ДІС у просторі громадського закладу. Середовище-рух формується у всіх формах ДІС, однак в ігрових комплексах та зонах для активних ігор дана концепція виражається сильніше,

ніж в одиничному обладнанні. Зважаючи на це, формування середовища-руху передбачається на рівні інтеграції рівноцінного співіснування у відпочинково-розважальному ДІС [7, 253].

Використання концепції середовища-руху передбачає наявність обладнання, що тренує м'язи, вестибулярний апарат дитини та сприяє фізичному здоров'ю (гойдалки, спускові гірки, сухі басейни тощо). Дана концепція покладена і в основу композиційної моделі лабіринту. Лабіринт є геометричною моделлю будь-якої складно організованої гри, ніби її просторовою метафорою, де кожен поворот – можливість, яку до кінця не прорахувати, ризик «потрапити не туди», він став широко використовуватися у проектній практиці ігрового обладнання [5, 13].

Лабіринт моделює не тільки властивості ігрового поля можливостей, але і поведінку «гравця», за яким залишається право вибору і свободи пересування й перетворює відвідувача із спостерігача в активного учасника [1, 157]. ДІС постійно змінюється (перепони, складні переходи, входи і виходи) і вибудовується як заплутаний лабіринт, у якому дитині потрібно знайти дорогу і пройти ігровий маршрут. Це забезпечує мобільність, багатоваріантний розвиток його по горизонталі та вертикалі. Дана концепція створення середовища характерна для відпочинково-розважального ДІС у закладах торгівлі та громадського харчування, у транспортно-обслуговуючих громадських закладах. Середовище-рух передбачає ігри здорових дітей різного віку і зазвичай є не властивим для дітей з обмеженими фізичними можливостями та вадами розвитку [5, 15]. Хоча за наявності відповідного обладнання і наглядців тут можуть перебувати різні діти за віком та за особливостями фізичного розвитку. Це призводить до збільшення допоміжних зон на рівні інтеграції рівноцінного співіснування (зони адміністратора, зони нагляду дорослих). Наявність чітко продуманого сюжету ДІС дає змогу реалізувати концепцію середовища-пригоди [1, 167].

Середовище-пригода передбачає використання різнопланового обладнання, а саме авто- та відеосимуляторів, електронних інтерактивних ігор, комп'ютерних ігор та їх поєднання. Використання даної концепції сприяє тому, що діти та батьки можуть проводити час разом. Ігровий ефект при цьому забезпечується виконанням правил гри, що вимагає значної уваги дітей. Середовище-пригода може організовуватись для дітей різних вікових категорій у закладах торгівлі та громадського харчування, культурно-видовищних, транспортно-обслуговуючих та інших типах громадських закладів. Обладнання формує пригоду, яка розвивається у процесі гри [8, 109].

Отже, під час формування середовища-пригоди посилюється емоційний зміст, бо в ньому суміщаються фізичні та інтелектуальні ігри. Втілення художньо-образного рішення значно впливає на рівень інформативності, на рівень його емоційного сприйняття.

Середовище-пізнання включає психологічні, інтелектуальні ігри та ігри дидактичного характеру. Для такого середовища характерними є функції розвитку та самореалізації. Концепція середовища-пізнання актуальна під час проектування одиничних ігор та ігрових зон на рівні інтеграції приєднання та рівноцінного співіснування. Обладнання у такому ДІС слугує для розвитку дітей, спрямоване на засвоєння інформації. Використання художньо-образного рішення в таких закладах дає змогу якісніше засвоїти матеріал, дослідити експозиційні зразки за допомогою гри [7, 191].

Тому дана концепція створення ДІС враховує потреби дітей з обмеженими фізичними можливостями та вадами розвитку. Середовище-рух, середовище-пригода та середовище-пізнання завдяки художньо-образному рішення, відповідному ігровому обладнанню формують емоційний зміст. Емоційне сприйняття середовища представляє процес взаємодії із ДІС та його елементами в процесі гри. Сприйняття ДІС дітьми залежить від внутрішнього відчуття, емоцій, які виникають під час взаємодії з ним. Важливим моментом сприйняття дітьми середовища є «перенесення» образів на власну життєву ситуацію. Дитина здатна втілитись в одну з життєвих ролей і знайти досвід обіграного в переживаннях життя. Вплив образу на дитину шляхом переживання емоцій, викликаних грою, важливий для середовища-руху та середовища-пригоди та середовища-пізнання, оскільки дані концепції створення ДІС передбачають посилений збудливий ефект під час гри [9, 351].

Таким чином, для проектування середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання важливий взаємозв'язок споглядання та переживання, оскільки ці канали впливу образу на дитину становлять психоемоційну складову кожного ігрового процесу, яка визначає ігрову цінність. Можна виділити три основні проектні прийоми, за допомогою яких створюються художньо-образні рішення сучасного ДІС: імітації, театралізації, гіперболізації.

Загалом у проектуванні ДІС імітації підлягають найхарактерніші образи, які об'єднано у три великі групи: 1) образи природного середовища (образи пір року та часу доби, явищ природи, рослинного і тваринного світу, образи природних об'єктів і комплексів – морів, островів, космосу тощо); 2) образи предметів і комплексів штучного середовища (замки, будинки, конструктивні модулі або відтворення індивідуального захоплення (футбол, туризм тощо); 3) образи казкових героїв (проекту-

вання за образами героїв мультфільмів – королі, принци, принцеси та ін.) [7, 202]. Дані групи образів зустрічаються на різних рівнях інтеграції в усіх типах ДІС. Проте, якщо взяти до уваги рівень інтеграції «поглинання», то основою для образного рішення ДІС стають не окремі образи, а сюжети казкових пригодницьких творів, наукових експериментів або процесів життєдіяльності людини (виращування овочів, будівництва будинку тощо). Вибір того чи іншого образного рішення забезпечує формування у дитини певних поглядів на світ [9, 351].

Проектування ДІС за образами природного середовища сприяє розвитку світогляду, світопізнання, прищеплення любові до природи та оточення [7, 214]. Простір за образом штучного середовища створює ефект захищеності, сприяє професійному захопленню дитини. А ігрова зона із втіленням графічних образів казкових героїв допомагає розвинути дитячу уяву, творчість, створити власне середовище мрії. Прийом імітації може проявлятися як через декоративні деталі, конструктивні елементи ігрового обладнання, так і служити антуражем для створення реальної атмосфери (створення фону). У такому випадку прийом імітації, наприклад, природи, полягає у використанні натуральних дерев, трави, рослин у формуванні інтер'єрів або створенні тимчасового ДІС із природних матеріалів. ДІС у громадських закладах часто розробляється, орієнтуючись на природні форми. Така особливість образного рішення зумовлена історичними передумовами виникнення ДІС, яке першопочатково формувалося в умовах природного середовища.

Імітація природного ландшафту відбувається через доповнення штучними елементами, використовуються форми природного середовища, включаючи різноманітність ігрових елементів, пластичне і кольорове моделювання рослинності тощо [2, 228]. Наближення до природних компонентів виявляється і у використанні дерева як матеріалу для спорудження ігрових конструкцій. Поряд із цим проектні рішення доповнюються стилізацією фрагментів середовища. Це дає змогу досягнути образної виразності простору і функціонально адаптувати територію громадського закладу, що раніше не використовувалась, до потреб рекреаційного використання. Психіка сучасної дитини і, відповідно, світ речей, якими вона себе оточує, та ДІС трансформуються під впливом інтенсивного технічного та інформаційного прогресу. Тому можна говорити про відкритість ДІС до сприйняття нововведень.

Проектування інтерактивного проекційного обладнання (у відпочинково-розважальному ДІС у закладах торгівлі, дозвілля, транспортно-обслуговуючих закладах та в освітньо-виховному ДІС у музеях) характеризується відкритістю та глибоким пізнавально-інформативним процесом. Діти, доторкаючись до поверхні, можуть змінювати зображення, впливати на розгортання сюжету. Прикладом цього є малювання дітьми персонажів, сканування малюнків, які потім об'єднуються у дійство під час проекції їх на стіну. Завдяки введенню рухомих форм, які активно використовуються в ігрових процесах, можлива зміна декорацій, виникнення нових проекцій (наприклад, вирощування дерева, спроектованого на стіну кімнати). У діагностично-лікувальних ДІС прийом театралізації реалізується за допомогою використання проекційних технологій, що покликані створювати фон (приклад, зображення природи, космосу тощо). Усе це викликає асоціації з театральним спектаклем. Під час проектування ДІС використовуються постановочно-декораційні ефекти.

Прояви явища гігантоманії поширено використовують у проектуванні ДІС. Зміна масштабу ДІС дозволяє створити нове середовище для ігор дітей, що впливає на їх сприйняття, дозволяє виявити нові можливості ігрового обладнання. Реалізацію прийому гіперболізації знаходить у збільшенні розмірів елементів ігрового обладнання щодо росту дитини. Людський зріст виступає як мірило для об'єктів оточуючого середовища, окреслюючи у композиції масштабність. За аналогією з визначенням гігантизму в медицині, гігантські об'єкти – це ті, які перевищують аномально великий зріст людини (понад 2 м). Часто трапляються випадки використання у ДІС персоніфікованих гігантських ігрових об'єктів [2, 239].

Таким чином, гігантоманія – багатогранне явище, що полягає в надмірному збільшенні ігрових предметів. Наявність об'єктів, що втрачають співрозмірність із людиною, забезпечує зміну сприйняття предметного світу. Гігантські об'єкти – це ті, які значно перевищують свій натуральний розмір, втрачаючи пряму функцію, наприклад, сірник, булавка, фотоапарат, стакан тощо, копіюючи звичні предмети. При цьому значна кількість гігантських об'єктів через надмірне збільшення втрачає предметні якості та переходить у категорію середовищних об'єктів – малих архітектурних форм (наприклад, книжка-велетень). Акцентування об'єкта-велетня забезпечується появою нової функціональної характеристики у межах середовища у разі втрати його первісної функції. Реалізація гігантоманії, як способу образотворення ДІС, характеризується візуальним представленням взаємодії об'єкта-велетня, суб'єкта та середовища із врахуванням специфічного розміщення в ньому. На основі цього виявляються не лише статичні, а й динамічні характеристики гігантських об'єктів (наприклад,

надувні механічні батуту). Це дає змогу використовувати прийом гіперболізації під час формування макро- та мегапростору дитини.

Поява в образах ДІС надвеликих персонажів мультфільмів чи казок або частин тіла (голова, руки тощо) має вагомий ігровий ефект під час формування усіх типів ДІС на рівнях інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання». Застосування прийому гіперболізації у ДІС сприяє емоційному забарвленню ДІС, зацікавленню та залученню дітей до гри шляхом використання гігантських образів у ігровому обладнанні та декоративних елементах.

На основі проаналізованих зразків інтеріоризованого ДІС виділяємо наступні способи формування художньо-образного рішення ДІС: 1) декоративно-оздоблювальний; 2) сюжетно-тематичний. Декоративно-оздоблювальний спосіб формування художньо-образного рішення сучасного ДІС реалізується через введення декоративних елементів та систем (декоративні вставки, вітражі, гардини, розписи), оздоблення ДІС у межах наявного графічного забезпечення громадського закладу. Так звана «декоративна» образність проявляється у розписах на стінах громадського закладу з використанням природних та штучних, мультиплікаційних та комплексних образів. У формуванні концепцій середовища-пізнання, середовища-пригоди та середовища-руху декоративно-оздоблювальний спосіб формування художньо-образного рішення визначає загальну ігрову атмосферу середовища.

В ігровому обладнанні декоративно-оздоблювальний спосіб формування художньо-образного рішення проявляється через появу невеликих накладок із зображеннями рослин, тварин, міст, мультиплікаційних героїв тощо. Поширеними у проектуванні обладнання є використання принтів-імітацій (цегляна кладка, покриття даху дитячого будиночка та ін.) [2, 289]. Такий спосіб формування художньо-образного рішення ДІС у цілому та ігрового обладнання зокрема не передбачає конструктивних змін, а полягає у формуванні загальної ігрової атмосфери. Отже, втілення такого способу художньо-образного рішення забезпечує реалізацію формотворення за допомогою оздоблення та декорування середовища. Сюжетно-тематичний спосіб формування художньо-образного рішення проявляється у будові конструкції обладнання, що використовується в ігрових цілях, в конструктивних елементах громадського закладу. Дуже часто використовуються мультиплікаційні, штучні та природні образні форми в конструктивних елементах (оглядові будинки у вигляді голови екзотичних тварин, персонажі із мультфільмів, космічні об'єкти) та елементах обладнання. Сюжетно-тематичний спосіб формування художньо-образного рішення характерний для концепцій середовища-пізнання та середовища-пригоди. Він залежить від асоціативності, що властива дитячому сприйняттю. Використання асоціацій базується на враженнях, уяві, інтуїції, логічних зв'язках, що пов'язані з аналогіями (відомими фактами, життєвими подіями та ін.). Асоціації суттєво збагачують сприйняття середовища. Продумане тематичне рішення ДІС не тільки сприяє його запам'ятовуванню, але й впливає на специфіку сприйняття життя, формування морально-етичних норм та підсилює ігровий ефект. Цільове тематичне спрямування функціональних зон і конструкцій ігрового обладнання характерне для усіх типів ДІС на рівні інтеграції приєднання та рівноцінного співіснування.

Втілення образу у конструктивних елементах і системах громадського закладу відбувається на рівні інтеграції «поглинання» [6, 14]. Тут образність розкривається комплексно – кожна деталь середовища є невід'ємною складовою дизайнерського рішення. Спеціалізація освітньо-виховного ДІС (у музеях та наукових центрах), спрямована на вивчення надбань матеріальної та духовної культур за допомогою ігор, вимагає використання сюжетно-тематичного способу формування образних рішень. Даний спосіб найчастіше використовується для об'єктів таких ДІС, які є експозиційними зразками.

Декоративно-оздоблювальний та сюжетно-тематичний способи формування художньо-образних рішень можуть поєднуватись у ДІС, формуючи цілісне виразне ігрове середовище для дітей. Виділені способи формування художньо-образного рішення визначають концепції середовища. Модною тенденцією проектування ДІС в Україні є використання образів, невластивих українським традиціям: пальми, африканські тварини, герої зарубіжних мультфільмів та ін. У такому середовищі розширюється сфера пізнавальних функцій простору, але порушується взаємозв'язок із ментальністю, традиціями, змінюються світоглядні орієнтації дітей [8, 106].

Характерною особливістю сучасного проектування ДІС є відсутність вітчизняних проектних традицій і образна різноплановість, що не сприяє створенню гармонійного завершеного образного рішення. У проектуванні вітчизняних ДІС спостерігається відсутність національних і регіональних традицій, що призводить до запозичення не лише образів, а й ігрового наповнення та обладнання. Лише у поодиноких зразках ДІС помітні спроби вираження регіональних особливостей у проектуванні [4, 152]. Так, у Львівських ТЦ «Інтер-сіті» та «King Cross Leopold» застосований прийом пере-

несення зовнішнього середовища у внутрішнє, чим передано атмосферу старого Львова (мотиви 159 архітектури, ліхтарі, дерев'яні лави із кованими деталями).

За сучасних умов дитина як індивід втрачає зв'язок із контекстом свого народження і культурою. Проте для спрямованого та необхідного соціалізаційного процесу важливим етапом є формування образів, що відтворюють національні традиції [8, 98].

Визначним є те, що дитина має можливість самостійно створювати образи завдяки використанню проектного інтерактивного обладнання. Використання художньо-образного рішення під час формування ДІС створює можливість проектування середовищних ситуацій, у яких дитина може досягти такого стану, в якому вона найбільш вільна, психологічно розкута. Цілісність образного рішення особливо важлива під час організації інтеріоризованого ДІС та передбачає тісну взаємодію із внутрішнім простором громадського закладу на рівні інтеграції «поглинання». Однією із проблем формування художньо-образного рішення є його невідповідність загальній проектній концепції громадського закладу. Така ситуація поширена під час проектування ДІС на рівнях інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного співіснування [7, 191].

Наукова новизна полягає у формуванні загального бачення на засоби дизайну у формуванні художньо-образних рішень ігрового середовища.

Висновки. Таким чином, організація дитячого ігрового середовища за допомогою засобів дизайну впливає на формування найбільш сприятливого середовища для дитячих ігор та дає змогу досягнути найбільш вдалих проектних рішень. Це стає необхідною умовою під час проектування дитячого ігрового середовища на рівні інтеграції «поглинання», оскільки його об'ємно-просторова складність та функціональне призначення вимагає врахування функціонування даних інфраструктур ще на початкових етапах проектування громадських закладів. Принцип концептуальності формує змістовий аспект ДІС на різних рівнях інтеграції; визначає відповідний емоційно-психологічний настрій, впливаючи на рівень інформативності ДІС та на його асоціативність. Створення концепцій середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання, використовуючи способи та прийоми формування художньо-образних рішень, базується на врахуванні основного призначення кожного типу ДІС. Поєднання даних концепцій визначає універсальність ДІС.

#### Література

1. Бельтціг Г. Дитячі ігрові майданчики; перекл. з нім. В. П. Гриньова. Київ, Будівельник, 1991, 210 с.
2. Бойчук А. В. Пространство дизайнера. Харьков, Нове слово, 2013, 367 с.
3. Грашин А. А. Дизайн детской предметно-развивающей среды. Москва, Архитектура-С, 2008, 296 с.
4. Даниленко В. Я. Дизайн Украины в мировом контексте художньо- проектной культуры : монографія. Харків, ХДАДМ; Колорит, 2005, 244 с.
5. Ернст Т. К. Принципы формирования архитектурного среды дитячих освітньо-виховних закладів : автореф. дис... канд. архітектури : 18.00.01 / Тетяна Каземирівна Ернст. Київ, 2007, 20 с.
6. Колодрубська О. Функціональні особливості та характерні риси сучасних дитячих майданчиків: зб. наук. праць. Харків, ХДАДМ, 2008., вип. 4–5, с. 38–42.
7. Кузнецова І. О. Елементи гри у дизайні та архітектурі. Київ, КНУБА, 2009, 84 випуск, 319 с.
8. Мигаль С. П. Біоніка в дизайні просторово-предметного середовища : навч. посібник. Львів, Видавництво Національного університету «Львівська політехніка», 2014, 228 с.
9. Трегуб Н. Є. Дизайн дитячих меблів-конструкторів: Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : збірник наукових праць. Харків, ХДАДМ, 2008, № 1, 2, 3, с. 349–356.

#### References

1. Beltsih H. (1991). Children's playgrounds. (V. P. Hrynova, Nrans). Kyiv: Budivelnik [in Ukrainian].
2. Boichuk A. V. (2013). Design space. Kharkov : Nove slovo [in Ukrainian].
3. Hrashyn A. A. (2008). Design of children's subject-developing environment. Moscow: Arkhytektura-S [in Russian].
4. Danylenko V. (2005). Design of Ukraine in the world context of art and design culture: monograph. Kharkow : KhDADM; Koloryt [in Ukrainian].
5. Ernst T. K. (2007). Principle of the formation of the architectural environment of children's education institutions. Candidate of architecture. Kyiv [in Ukrainian].
6. Kolodrubska O. (2008). Functional features and features of modern playground. Kharkow: KhDADM [in Ukrainian].
7. Kuznetsova I. O. (2009). Elements of the game in design and architecture. Kyiv: KNUBA [in Ukrainian].
8. Myhal S. P. (2014). Bionics in the design of the spatial-object environment. Lviv: National University publisher «Lvivska politekhnikha» [in Ukrainian].
9. Trehub N. (2008). Design of children's future designers. Traditions and innovations in the highest architectural and artistic background. Kharkiv: KhDADM [in Ukrainian].

Стаття надійшла до редакції 12.08.2018 р.