



УДК 72.01

Шубей ЦЯО

ДИЗАЙН ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ЯК ЧАСТИНА МІСЬКОЇ ІНФРАСТРУКТУРИ МЕГАПОЛІСІВ КИТАЮ

Визначено місце ігрового простору в міській інфраструктурі мегаполісів Китаю, а також локальні особливості його дизайну. Виділено дві основні тенденції в проектуванні ігрового дитячого простору в Китаї. Як можливу тему, образ дизайн-рішення дитячої рекреаційної зони запропоновано етнічні та традиційні національні мотиви. Розглянуто стандартні принципи проектування дитячого ігрового простору, які мають бути враховані при втіленні будь-якої дизайнерської ідеї.

Ключові слова: дизайн, дитячий ігровий простір, міська інфраструктура, Китай.

© Ш. ЦЯО, 2017

Щороку міське населення в світі збільшується приблизно на 60 млн. осіб. За даними ООН, до 2050 р. 7 з 10 людей будуть мешкати в міських районах. Велика частина цього росту 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 того, постійно зростає частка дітей в загальному числі населення, тому світове співтовариство все більше уваги приділяє прогнозуванню майбутнього для сьогоденішнього покоління дітей [17]. Дослідники підкреслюють, що «пріоритети дітей повинні зберігатися в міському плануванні, намічено розвиток інфраструктури, надання послуг і більш широкі зусилля зі скорочення масштабів убогості і нерівності» [17].

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 рр.) [13], 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» [16]. Дані джерела підтверджують актуальність та своєчасність вибраної теми дослідження.

Питання ігрових просторів для дітей цікавить сьогодні багатьох дослідників. Серед них І. Біккінін, Є. Уварова, О. Гур'єва, Н. Василенко, К. Гороховодацкая, Г. Осіченко, Ю. Бондарчук та інші. Автори наводять різні норми і правила створення дитячих майданчиків і майданчиків відпочинку дорослого населення на території міста. Ці види майданчиків розглядаються в контексті розвитку території міста, як частини житлових мікрорайонів, так як вони, здебільшого, знаходяться в безпосередній близькості, або взаємопроникають один в один.

Показова і дискусія на тему «Дитячий простір в міському середовищі», що відбулася в травні 2016 р. 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, здатним дати відповідь на питання про те, яким має бути місто, 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 бюро 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.

Актуальність проблематики зумовила й нашу мету — аналіз сучасних дизайн-тенденцій в проектуванні відкритого дитячого ігрового простору як частини міського середовища в мегалісах Китаю.

Ігрові дитячі майданчики історично не є характерним явищем для містобудування Китаю. Окремі дитячі елементи (прості гойдалки, пісочниці, ручні каруселі), які здебільшого розташувалися біля житлового будинку, за останні роки зазнали значних змін, перетворившись в ігровий дитячий простір з різноманітним функціональним заповненням.

Мегаліси Китаю практично не відрізняються в даному аспекті від інших районів світу. Міста, 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 цієї галузі. На сучасному етапі дитячі ігрові простори також закладаються в плануванні мегалісу як частина його нової інфраструктури зі своїми композиційними закономірностями та особливостями дизайнерських рішень.

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 палаці завжди були прикладом складних і гармонійних ландшафтних рішень [3, 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 в Китаї можна виділити дві тенденції. Перша з них пов'язана з особливістю китайського містобудування з найдавніших часів, для якого характерною рисою є



Іл. 1



Іл. 2



Іл. 3



Іл. 4



Лл. 5



Лл. 6



Лл. 7

прямокутне планування з виділенням в центрі «головним містом», яке не просто місце проживання аристократії, але й простір залучення великих мас народу для спільного дійства, чи то свято, скорбота за померлим імператором, 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, багатofункціональна громадська рекреація. При цьому сама рекреація залишається не закріпленою за будинком, стає місцем для короточасних, але важливих видів активності, таких як музика, ранкова гімнастика, фестивалі, інсталяції тощо (Лл. 3, 2, 5, 8). В цьому просторі жителів завжди чекає щось нове і несподіване.

Прямокутне планування з внутрішньорайонним центром стає характерною рисою і при 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 тому, саме дизайнерське рішення може і повинно 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 використовуватися для ранкових пробігів дітей старше і підлітків, пообіді бути простором для гри в класики, шахи або стрибків, а в вечірній час з підсвічуванням працювати як сцена для глядачів, що сидять на пагорбах (Лл. 8, 11, 12, 13).

Шлях створення внутрішньорайонного дитячого ігрового простору в Китаї на сьогодні є найбільш переважним, бо звільняє час батьків й спрямований на самостійний розвиток креативного підростаючого покоління. Такий простір гарно видно з вікон навколишніх будинків, він активізує творчу діяльність та загальний розвиток дітей. Крім того, багато мешканців мегаполісів, що живуть у будинках багатопо-

верхової забудови, 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, що відпочивають 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 із суттєвих 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.

У зв'язку з цими тенденціями одним із шляхів пошуку теми, образу дизайн-рішення рекреаційної зони можуть виступати етнічні, традиційні національні мотиви та елементи. «До історичних цінностей, що є фундаментом сучасного дизайнерського формоутворення, відносяться народні традиційні мистецтва, такі як вишивка, витинанка, рисунок, кераміка та ін. ... Спираючись на перераховані елементи, сучасні дизайнери вирішують завдання створення національного творчого середовища, що відповідає всім сучасним вимогам і носить виразний національний колорит» [8]. Для Китаю такими можуть стати національний живопис, карнавальні мотиви, дизайнерські закони «Фен-шуй» та інші традиційні елементи, наприклад, альтанки, виконані за асоціацією з тарілочками жонглера на тонких паличках, або барабани буддійських монахів на дитячому майданчику (Іл. 7—8).

Поява нових технологій, таких як Інтернет, розширює наші можливості, пов'язані з переміщенням в просторі, у свою чергу це змінює і саме сприйняття місця. Розвиток нових видів діяльності, таких як флеш-моби, 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, провокуючи як заплановану, так і спонтанну комунікацію.



Іл. 8



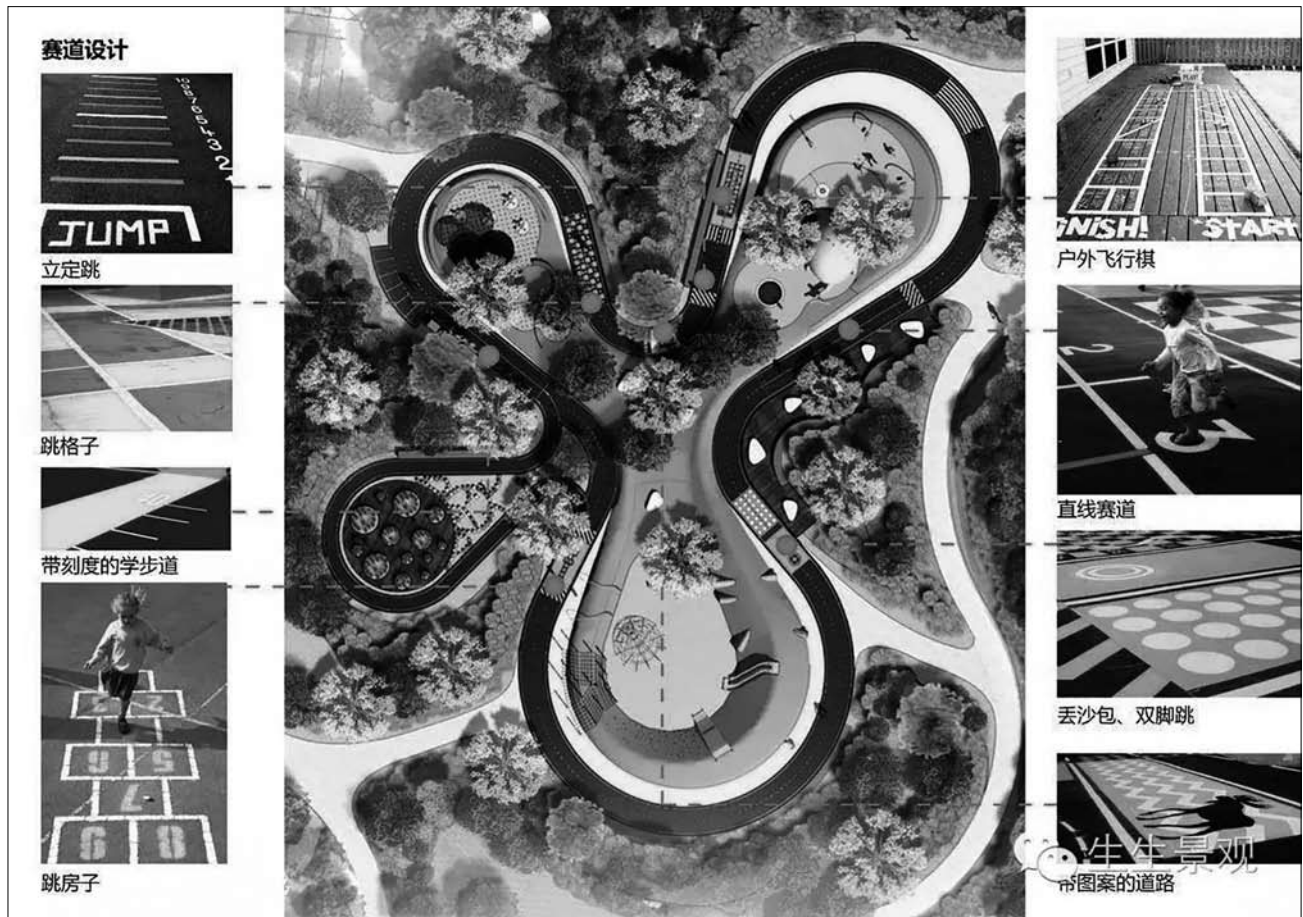
Іл. 9



Іл. 10

Для цього прекрасно підходять як внутрішньорайонні рекреаційні простори, так і заміські.

Сучасний підхід до формування архітектурного середовища є комплексним: від усебічного аналізу ділянки, запропонованої до проектування, до розробки найдрібніших деталей використовуваного устаткування. Проте, існують загальні для усіх місць організації дитячого відпочинку дизайнерські засоби.



Іл. 11



Іл. 12

До них відносяться, наприклад, «м'які» види покриттів, елементи з'єднання поверхні майданчика з газоном, озеленення, ігрове обладнання, лавки та урни, освітлювальне обладнання.

«М'які» види покриття (піщане, ущільнене піщане на ґрунтовій основі або гравієвій крихті, м'яке гумове або м'яке синтетичне) слід передбачати на дитячому майданчику в місцях розташування ігрового обладнання та інших, пов'язаних з можливістю падін-



Іл. 13

ня дітей. А от місця установки лавок рекомендується обладнати твердими видами покриття або фундаментом. При травному покритті майданчиків необхідно передбачити пішохідні дороги до обладнання з твердим, «м'яким» або комбінованим видом покриття.

Дитячі майданчики повинні бути озеленені посадками дерев та кущів, освітлюватися протягом 5 годин світлового дня. Деревя зі східної та північної сторони майданчика повинні висаджуватися не ближче

3-х метрів, а з південної та західної — не ближче одного метра від краю майданчика до осі дерева. На майданчиках дошкільного віку не допускається застосування видів рослин з колючками. На всіх видах дитячих майданчиків не допускається застосування рослин з отруйними плодами.

Розміщення ігрового обладнання слід проектувати з урахуванням нормативних параметрів безпеки. Місця спортивно-ігрових комплексів повинні бути обладнані стендом із правилами поведінки на майданчику та використанням спортивно-ігрового обладнання. Ці та деякі інші санітарні норми сьогодні приймаються за основу проектування дитячих ігрових просторів і закріплені у відповідних нормативних документах [5; 6].

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. По конструкторсько-технологічному підходу — визначається різноманітністю конструктивно-технологічної просторової організації елементів дитячого майданчика, взаємозв'язком 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 стосується типових стандартизованих дитячих майданчиків сучасного міста. В останній час можна виділити ще один вид поділу: по концептуально-образному та тематичному підходу — визначаються наявністю або відсутністю явно вираженого єдиного для всього дитячого майданчику художньо-тематичного образу або концепції.

На сучасному етапі з більшою гостротою постає питання про необхідність переосмислення і перегляду ролі дизайну у формуванні умов комфортного перебування дітей в ігровому просторі, що їх оточує. На свідомість дитини впливає образне сприйняття та уявлення про цінності — історичні, національні, глобальні, які можуть стимулювати або гальмувати її розвиток, мотивувати її майбутню поведінку. Разом з тим потрібно вирішити ще одне завдання, а саме, створення певного образу за допомогою використання символів, арт-об'єктів, що мають змістовне навантаження в кожному конкретному дворовому просторі.

Ще один важливий аспект — це врахування кліматичних умов обраного регіону, коли ігрові простори використовуються тільки в літній час року. В ідеалі ж дитячі майданчики повинні стати об'єктами цілорічного використання (Іл. 9—10). У зв'язку з цим традиційне розуміння та використання суспільних просторів стає неактуальним, потрібно 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 значима можливість включитися в суспільне та громадянське життя [12].

Таким чином, слід зазначити, що в сучасному Китаї питання організації дозвілля дітей є досить актуальним, оскільки керівництво країни розуміє те, що дітьми сьогодення буде створюватися конкурентоспроможність держави завтра, а задля 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 у себе загальносвітовий досвід організації дитячих ігрових просторів, тим самим забезпечуючи і національну своєрідність, і відповідність загальноприйнятим стандартам.

1. *Баженова Е.С.* Новые аспекты демографической ситуации в КНР / Баженова Е.С. // Китайская народная республика: политика, экономика, культура: к 65-летию КНР. — Москва : Форум, 2014. — С. 192—209.
2. *Баклыская Л.Е.* Рекреационные пространства в спальных районах на примере территории кинотеатра «Хабаровск» / Л.Е. Баклыская, Е.В. Гурьева // Теория та практика дизайну. — 2013. — Вип. 4. — С. 18—25.
3. *Бунин А.В.* История градостроительного искусства : в 2 т. — Т. 1 / Бунин А.В. — Москва : Стройиздат, 1979. — 495 с. — (2-е изд.).
4. *Василенко Н.А.* Системные принципы формирования ландшафтно-рекреационной среды крупного города : автореф. дис. ... канд. архитектуры: [спец.] 18.00.01 / Василенко Наталья Анатольевна ; Московский архитектурный институт (Государственная академия). — Москва, 2009. — 27 с.
5. ДБН В.2.2-16-2005. Культурно-видовищні та дозвілєві заклади. — Київ : Держбуд України, 2005. — (Державні будівельні норми України; будинки і споруди).
6. 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).
7. История развития экономики Китая. — Т. 1. — Шанхай: Шанхай цайцзин дасюэ, 2007. — 889 с. — (С кит.)
8. *Олексієнко А.М.* Продукування етнодизайнерських ідей та цінностей в умовах сучасної виставкової практики / Олексієнко А.М., Підлісна О.В. // IV Міжнародний конгрес «Етнодизайн: пошуки українського національного стилю ; Полтава-Петриківка: до 30-річчя Спільноти дизайнерів України, м. Полтава, 4—8 жовтня 2017 р.
9. Сборник статистических материалов по народонаселению КНР (1949—1985 гг.). — Пекин : Чжунго цайчжэн цзинцзи чубаньшэ, 1988. — 1008 с. — (С кит.)
10. Статистический сборник по КНР (1991 г.). — Пекин : Чжунго тунцзи чубаньшэ, 1991. — 858 с. — (С кит.)
11. *Цяо Шуцзи.* История народонаселения Китая. — Кн. 5: Цинская эпоха. — Шанхай : Фудань дасюэ чубаньшэ, 2001. — 971 с. — (С кит.)
12. *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>.
13. *Го Пан Фа.* Государственный Совет по выдаче национальных областей бедности уведомляет «План развития ребенка (2014—2020 год)» [Электронный ресурс]. — 2014. — № 67. — Режим доступа: http://www.fmprc.gov.cn/web/ziliao_674904/tytj_674911/tyfg_674913/t738182.shtml. — (С кит.).
14. *Гороховадацкая Е.В.* Тенденции проектирования адаптивных рекреационных пространств в городской среде [Электронный ресурс] / Гороховадацкая Е.В // Архитектон : изв. вузов. — 2013. — № 42. — Сентябрь. — Режим доступа: http://archvuz.ru/2013_22/63.
15. *Павликова А.* Дети в городе [Электронный ресурс] / Алла Павликова. — Режим доступа: <https://archi.ru/russia/61996/deti-v-gorode>.
16. 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. (С кит.).
17. Children in an increasingly urban world [Электронный ресурс] // The State of the World's Children : report UNICEF, 2012. — Режим доступа: <https://www.unicef.org/sowc2012/pdfs/SOWC-2012-Chapter-1-Children-in-an-increasingly-urban-world.pdf>.
18. *Dobereiner D.* Matropolis: a green megacity infrastructure [Электронный ресурс] / David Dobereiner // Contribution to the 1st European Urban Green Infrastructure Conference, Vienna 2015. — Режим доступа: <http://www.biotope-city.net/article/matropolis-green-megacity-infrastructure>.
19. *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>.

Shubei Tsiao

DESIGN OF CHILDREN'S PLAYSAPSE AS A PART OF THE URBAN INFRASTRUCTURE OF CHINA'S METROPOLISES

The article defines the meaning of children's playspace in the urban infrastructure of China's metropolises as well as local features of its design. Two main trends in the design of the children's playspace are identified. Ethnic and traditional national motives are suggested as a possible theme or an image of the design solution. The author has considered standard principles of children's playspace's design, which must be used in the implementation of any design idea.

Keywords: design, children's playspace, urban infrastructure, China.

Шубей Цяо

ДИЗАЙН ДЕТСКОГО ИГРОВОГО ПРОСТРАНСТВА КАК ЧАСТЬ ГОРОДСКОЙ ИНФРАСТРУКТУРЫ МЕГАПОЛИСОВ КИТАЯ

В статье определено место игрового пространства в городской инфраструктуре мегаполисов Китая, а также локальные особенности его дизайна. Выделены две основные тенденции в проектировании игрового детского пространства в Китае. В качестве возможной темы, образа дизайн-решения предложено этнические и традиционные национальные мотивы. Рассмотрены стандартные принципы проектирования детского игрового пространства, которые необходимо учитывать при воплощении любой дизайнерской идеи.

Ключевые слова: дизайн, детское игровое пространство, городская инфраструктура, Китай.