

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ

*Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису*

ПІЩЕВ ДАВИД ОЛЕГОВИЧ

УДК 725.8:72.01(043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ АСПЕКТИ ПРОЄКТУВАННЯ
ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ДОЗВІЛЛЯ**

Спеціальність 191 – Архітектура та містобудування

Галузь знань 19 - Архітектура та будівництво

Подається на здобуття наукового ступеню доктора філософії

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



Д. О. Піщев

Науковий керівник:

**Уреньов Валерій Павлович, доктор
архітектури, професор**

ОДЕСА-2023

АНОТАЦІЯ

Піщев Д. О. Теоретико-методологічні аспекти проектування тематичних комплексів дозвілля. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії (PhD) за спеціальністю 191 «Архітектура та містобудування». – Одеська державна академія будівництва та архітектури МОН України, Одеса, 2023.

У **вступі** розкривається актуальність теми дослідження, визначено зв'язок роботи з науковими програмами, дана оцінка стану її обробки, сформульована мета, завдання, об'єкт, предмет і методи дослідження, визначено наукові результати дослідження, теоретичне і практичне значення отриманих результатів, наведено кількість публікацій за темою дисертації.

Розділ I. **«Передумови виникнення тематичних комплексів дозвілля»**. Розділ присвячений дослідженню психологічних, соціальних та економічних передумов виникнення тематичних дозвільних комплексів. Наведений огляд сучасних світових тенденцій в проектуванні тематичних комплексів дозвілля на основі аналізу зарубіжного та вітчизняного досвіду. Виявлені їх особливості, прийоми, які використовуються при створенні тематизованого простору. Наведені приклади найбільш відомих і знакових тематичних комплексів дозвілля.

Підрозділ 1.1 **«Аналіз науково-теоретичних досліджень»** містить аналіз літературних джерел. На підставі аналізу, узагальнення спеціальної літератури та науково-дослідних робіт виявлено, що питання виникнення комплексів дозвілля розглянуті в працях таких вчених, як: Панченко Т.Ф., Куцевич В.В., Лесик О.В., Праслова В.О., Кравченко І.Л., Жовква О.І., Крижановська Н.Я., Білоконь Ю.М., Брич М.Т., Березко О.В., Єжов Д.В., Поліщук А.А., Сторожук С.С., Супрунович Ю.О., Лубченко Ю.В., Крамаренко М.О., Кордунян О.П., Трегубов К.Ю., Дмитрік Н.О., Лубченко Ю.В., Лобов І.М., Устінова І.І., Копієвська О. Р., та інші. Дослідження виявили, що вивчені лише окремі аспекти, що стосуються архітектури комплексів дозвілля та їх типології, при цьому, фундаментальних досліджень і рекомендацій з проектування та розробки тематичних комплексів

дозвілля з урахуванням потреб всіх зацікавлених сторін на сучасному етапі не існує.

В результаті етимологічного аналізу запропоновано таке тлумачення поняття як тематичний комплексів дозвілля.

Тематичний комплекс дозвілля – це об'єкт, приміщення, будівля, група будівель і споруд, містечко, що об'єднане загальним композиційним задумом в єдину архітектурно-просторову систему, присвячене одній темі та за допомогою різноманітних прийомів розкриває цю тему для відвідувачів.

Проведений аналіз передумов виникнення тематичних дозвільних комплексів як факта на основі психологічних особливостей людини та суспільства за допомогою Піраміди Потреб Маслоу. За результатами аналізу - було запропоновано введення нового коефіцієнту для тематичних комплексів дозвілля, **η - коефіцієнт корисності ТКД**, розроблений механізм і формула його підрахунку та отриманий механізм аналізу території або тематичного комплексу дозвілля за допомогою таблиці корисності.

Підрозділ 1.2 «**Зарубіжний і вітчизняний досвід розвитку тематичних комплексів дозвілля**» містить аналіз світового досвіду проектування тематичних комплексів дозвілля, який показав різноманітність тем та причин виникнення, а також успадкування сучасних тематичних комплексів від історичних прообразів. Проведено аналіз побудованих тематичних комплексів дозвілля. Наявність тематичного комплексу дозвілля сприяє розвитку міста та регіону, містить у собі цілу інфраструктуру для прийому та обслуговування відвідувачів. Тематичний комплекс дозвілля це - відокремлений розважальний об'єкт, який створюють із комерційними цілями на основі популярної теми (з літератури, історії, кінематографа, музики тощо), яка слугує інструментом вибору та міфологізації простору, використовується в елементах дизайну середовища, символіці комплексу, атракціонах тощо. Аналіз дослідження показав, що тематику комплексу дозвілля можуть визначати місця, пов'язані з історичними подіями, природні об'єкти та заповідники, будівлі та споруди, меморіальні пам'ятники,

витвори архітектури та містобудування, оригінальні інженерні споруди, об'єкти, пов'язані з життям та діяльністю людей, технічні експонати, пам'ятки мистецтва, археологічні пам'ятки, народні обряди, звичаї, сучасні або майбутні здобутки та ін. Щоб об'єднати людей різного віку, передусім залучити доросле населення як організаторів короткої сімейної мандрівки, головна тема парку має не тільки розважальний, а й інформаційно-пізнавальний характер. Закономірність та можливість застосування цього методу, дозволяє отримати працюючий інструмент, який допоможе при проектуванні тематичних комплексів дозвілля.

Підрозділ 1.3 «**Класифікація тематичних комплексів дозвілля**» містить аналіз існуючої типології тематичних комплексів дозвілля. Він був проведений двома методами:

1. Типологія тематичних комплексів дозвілля, що сформувалася історично.
2. Сучасна типологія тематичних комплексів дозвілля.

Проведено аналіз існуючих напрямків для тематичних комплексів дозвілля і проведено історичний аналіз їх утворення та еволюції за розглядаємий період часу. Часовий проміжок був взятий за історичними періодами взятими за теорією епох:

- Наші дні (Від створення Інтернету до наших днів, 1969 р. - Сьогодення);
- Новітній час (Від першої світової війни до Створення інтернету, 1914 р. - 1969 р.);
- Ранній новий час (Від відкриття Америки до Першої світової війни, 1492 р. - 1914 р.);
- Середньовіччя (Від Руйнування Риму до Відкриття Америки, 476 р. - 1492 р.);
- Античність (Від Створення Полісу до Руйнування Риму Галами, 800 р. до н.е. - 476 р. н.е.);
- Стародавні часи (Від створення пірамід Гізи до Створення Полісу, 2600 р. до н.е. - 800 р. до н.е.);
- Доісторичний період (від давніх часів до року створення Пірамід Гізи, як першого Тематичного Комплексу Дозвілля, 2600 рік до н.е.).

Наведені приклади історичних ТКД різних тем у різні епохи та нанесені на схему для зручності сприйняття. За результатами дослідження були виявлені теми, що повністю сформувалися за історію свого існування і повністю відповідають запитам суспільства і ті, що знаходяться на етапі формування або трансформації і можна очікувати їх зміну у майбутньому.

Проведений аналіз сучасної типології ТКД. За результатами аналізу було з'ясовано, що сучасні тематичні комплекси дозвілля розділяють на 11 напрямків, кожен з яких поділяється ще на підпункти. Проте навіть враховуючи таку дрібну розділеність - ця типологія не пориває всього обсягу різноманіття тематичних комплексів дозвілля. Також як недолік цієї системи - в неї немає графічного відображення, що пояснювало би типологію ТКД візуально.

Розділ II. «Методичні аспекти функціональної організації тематичних комплексів дозвілля» передбачає застосування ряду науково-дослідних методів, що формують методологічний апарат даного дослідження. Пропрацьований механізм розробки анкети для соціального опитування громади з метою аналізу потреб та страхів суспільства. Розроблено методичний підхід до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля і прописано покроковий план дій для аналізу.

Розібрані фактори, що впливають на формування тематичних комплексів дозвілля, об'єктивні та суб'єктивні обмеження при проектуванні ТКД та розроблений принцип обрання образу при проектуванні тематичного комплексу дозвілля.

У підрозділі 2.1 **«Загальна методика проведення дисертаційного дослідження»** викладено основний методологічний апарат наукового дослідження, який складається з наступних етапів: розгляд передумов та вивчення джерел проблематики; вплив комплексних факторів на тенденції розвитку; визначення основного методологічного апарату; виявлення типологічних особливостей, класифікації і головних прийомів; формування принципів проектування; формування теоретичної моделі та практичних рекомендацій.

Прописано механізм створення анкети для опитування громади і формування портрету відвідувача, побажань та побоювань суспільства та механізм створення активного прошарку людей, що можуть бути залучені до партисипаційного проектування, запрошені на громадські слухання тощо. Механізм показаний на реальному прикладі анкетування суспільства під час розробки проєкту «Європейська Набережна», що розробляється за методами і принципами описаними у даній роботі. Анкетування пройшли більше 550 людей, що дозволяє зробити висновок про його об'єктивність та життєздатність. Справка про впровадження знаходиться у додатку А.

Підрозділ 2.2 **«Методичний підхід до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля»** містить сформований механізм та чітку структуру дій, рухаючись за якою - можна чітко і комплексно проаналізувати та спрогнозувати вплив соціально-економічних факторів на ТКД та те, як вони зміняться після появи тематичного комплексу дозвілля на обраній ділянці.

У підрозділі 2.3 **«Фактори, що впливають на формування ТКД»** проаналізовано об'єктивні та суб'єктивні обмеження при проектуванні ТКД, що були розбиті на блоки за вагомістю впливу на проектування та розроблений механізм та послідовність дій для аналізу обмежень при проектуванні тематичних комплексів дозвілля. Також було розроблено принципи обрання **образу при проектуванні ТКД**. Для цього було проаналізовано визначення поняття образ у різних площинах, філософії, мистецтві, літературі та житті, а також визначення поняття об'єкт як первісної від поняття образ та наведено приклад розкладання об'єкту на образи.

Розроблено механізм і покроковий план аналізу обмежень при проектуванні ТКД. Обмеження, що накладаються і їх вагомість розділена на 4 блоки за ієрархією і важливістю: Доцільність (Соціальний запит), Містобудівні умови, Типологія аналогів, Побажання замовника. Кожен з цих блоків розділяється на підпункти по кожному з яких прописаний механізм аналізу. Так до містобудівних

обмежень відносяться соціальні та фізичні обмеження, які поділяються на обмеження з боку влади та суспільства та обмеження міста та природи відповідно. В результаті розроблено механізм глибинного аналізу обмежень ділянки, що також дає первинні рекомендації з проєктування ТКД.

Визначено поняття об'єкт та образ у різних площинах. Розкладено образ об'єкта на частини з яких можна сформувавши тему, настрої, конфігурацію та частину атракцій для ТКД. Як працює цей механізм розібрано на прикладі твору «Відьмак».

Розділ III. **«Принципи і прийоми об'ємно просторової організації тематичних дозвільних комплексів»** розроблені принципи формування функціонально-планувальної організації ТКД. Запропонована удосконалена типологія тематичних комплексів дозвілля і графічне відображення її для зручності сприйняття. Розроблений і апробований на конкретному прикладі механізм застосування головної музичної теми у архітектурі.

У підрозділі 3.1 **«Принципи формування функціонально-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля»** розроблено принципи та перелік дій, рухаючись яким - можна спроектувати тематичний комплекс дозвілля. Перелік дій складається з 10 пунктів, кожен з яких прописано в дисертаційній роботі та відповідає на одне з ключових питань при проєктуванні ТКД.

У підрозділі 3.2 **«Номенклатура типів тематичних комплексів дозвілля»** запропоновано вдосконалену типологію для тематичних комплексів дозвілля, вона складається з 8 пунктів, серед яких: причини створення, розмір, тема, прийом стилізації, цільова аудиторія, конфігурація, розташування та сезонність. Кожен з цих пунктів розділений на підпункти, кожному з яких підібране візуальне відображення. Враховуючи те, що 8 пунктів слід якимось чином компоновувати, а розміщувати їх в ряд незручно - розроблено графічний метод під назвою «Пентатонічна печатка» у яку зашифровані всі типологічні параметри розглядаємого ТКД. Таким чином, типологія стає більш зрозумілою і не потребує профільної освіти для застосування. Завдяки цьому - ця схема може

використовуватися не тільки архітекторами, а й інвесторами, маркетологами, соціологами, відділом продажу тощо. Її можна розміщувати на вході у ТКД для того, щоб люди розуміли, що саме їх чекає в середині, або розміщувати її на рекламних матеріалах для привертання уваги. Це допоможе систематизувати існуючі ТКД, які зараз є роздрібленими, і більш детально вивчити їх з комерційної, соціальної або інших точок зору. Таким чином ця система типології може допомогти іншим дослідникам у роботі.

У підрозділі 3.3 «**Прийоми об'ємно-просторових рішень комплексів дозвілля**» висунута гіпотеза, що головну музичну тему, якщо вона існує, можна використати у архітектурі. Проведено експеримент, на основі найбільш відомого ТКД у світі, з аналізом головної мелодії корпорації Дісней. Ця мелодія розкладена за принципами «форте і піано», переведена у векторне зображення та накладена на головну алею Діснейленду. За результатами експерименту виявилось, що висота будівель, які знаходяться вздовж головної алеї - майже співпала з головною мелодією Дісней. Це підтверджує життєздатність даної гіпотези, завдяки їй розроблені рекомендації по імплементації музичних творів у архітектуру за допомогою різноманітних методів.

Проектування окремих частин, або цілих комплексів з урахуванням центральної мелодії, якщо вона існує, дає додаткове занурення у тематику розважальних комплексів.

Ключові слова: тематичний комплекс дозвілля, променад, проектування, принцип forte та piano, динаміка в музиці, пентатонічна печатка, партисипація.

ABSTRACTS

Pishchev D.O. Theoretical and methodological aspects of designing thematic leisure complexes. - Qualifying scientific work on manuscript rights.

Thesis for scientific degree of Doctor of Philosophy in the specialty 191 - Architecture and Urban Planning - Odesa State Academy of Civil Engineering and Architecture, Odesa, 2023.

The introduction reveals the relevance of the research topic, defines the connection of the work with scientific programmes, assesses the state of its processing, formulates the purpose, objectives, object, subject and methods of the study, identifies the scientific results of the study, the theoretical and practical significance of the results obtained, and provides the number of publications on the topic of the dissertation.

Chapter I. «**Prerequisites for the emergence of thematic leisure complexes**». The chapter is devoted to the study of psychological, social and economic prerequisites for the emergence of thematic leisure complexes. An overview of current global trends in the design of thematic leisure complexes based on the analysis of foreign and domestic experience is provided. Their features and techniques used to create a themed space are identified. Examples of the most famous and iconic themed leisure complexes are given.

Subsection 1.1 «**Analysis of scientific and theoretical research**» contains an analysis of literary sources. Based on the analysis and synthesis of specialised literature and research papers, it was found that the issues of the emergence of leisure complexes are considered in the works of such scholars as: Panchenko T.F., Kutsevych V.V., Lesyk O.V., Praslova V.O., Kravchenko I.L., Zhovkva O.I., Kryzhanovska N.Y., Bilokon Y.M., Brych M.T., Berezko O.V., Yezhov D.V., Polishchuk A.A, Storozhuk S.S., Suprunovych Y.O., Lubchenko Y.V., Kramarenko M.O., Kordunian O.P., Tregubov K.Y., Dmytryk N.O., Lubchenko Y.V., Lobov I.M., Ustinova I.I., Kopyevska O.R., and others. The research has shown that only certain aspects related to the architecture of leisure complexes and their typology have been studied, while there are no fundamental studies and recommendations on the design and development

of thematic leisure complexes, taking into account the needs of all stakeholders at the present stage.

As a result of the etymological analysis, the following interpretation of the concept of thematic leisure complexes is proposed.

A thematic leisure complex is an object, a room, a building, a group of buildings and structures, a town, united by a common compositional idea into a single architectural and spatial system, dedicated to one topic and revealing this topic to visitors using various techniques.

The article analyses the prerequisites for the emergence of thematic leisure complexes as a fact based on the psychological characteristics of man and society using Maslow's Pyramid of Needs. Based on the results of the analysis, the article proposes to introduce a new coefficient for thematic leisure complexes, η - the coefficient of TLC utility, develops a mechanism and formula for its calculation, and obtains a mechanism for analysing a territory or thematic leisure complex using a utility table.

Subsection 1.2 «**Foreign and Domestic Experience in the Development of Thematic Leisure Complexes**» contains an analysis of the world experience in designing thematic leisure complexes, which showed a variety of themes and reasons for their emergence, as well as the inheritance of modern thematic complexes from historical prototypes. An analysis of the built thematic leisure complexes was carried out. The presence of a thematic leisure complex contributes to the development of a city and a region, and includes a whole infrastructure for receiving and serving visitors. A thematic leisure complex is a separate entertainment facility created for commercial purposes based on a popular theme (from literature, history, cinema, music, etc.), which serves as a tool for choosing and mythologising space, is used in environmental design elements, complex symbols, attractions, etc. The analysis of the study showed that the theme of a leisure complex can be determined by places associated with historical events, natural sites and reserves, buildings and structures, memorial monuments, works of architecture and urban planning, original engineering structures, objects related to people's lives and activities, technical exhibits, art monuments, archaeological sites, folk

rites, customs, current or future achievements, etc. In order to unite people of all ages, especially to attract adults as organisers of a short family trip, the main theme of the park is not only entertaining but also informative and educational. The regularity and applicability of this method makes it possible to obtain a working tool that will help in the design of thematic leisure complexes.

Subsection 1.3 «**Classification of thematic leisure complexes**» contains an analysis of the existing typology of thematic leisure complexes. It was conducted using two methods:

1. Historically formed typology of thematic leisure complexes.
2. Modern typology of thematic leisure complexes.

An analysis of the existing directions for thematic leisure complexes was carried out and a historical analysis of their formation and evolution over the period under consideration was carried out. The time period was taken according to the historical periods taken according to the theory of epochs:

- Modern times (From the creation of the Internet to the present day, 1969 - present);
- Modern times (From the First World War to the creation of the Internet, 1914 - 1969);
- Early modern times (From the discovery of America to the First World War, 1492 - 1914);
- The Middle Ages (From the Destruction of Rome to the Discovery of America, 476 - 1492);
- Antiquity (From the Creation of the Polis to the Destruction of Rome by the Gauls, 800 BC - 476 AD);
- Ancient times (From the creation of the pyramids of Giza to the creation of the Polis, 2600 BC - 800 BC);
- Prehistoric period (from ancient times to the year of creation of the Pyramids of Giza as the first Thematic Leisure Complex, 2600 BC).

Examples of historical TKDs of different themes in different eras are given and plotted on a diagram for ease of perception. The study identified topics that have been fully formed over the history of their existence and fully meet the needs of society, as well as those that are in the process of formation or transformation and can be expected to change in the future.

The analysis of the modern typology of TKD was carried out. According to the results of the analysis, it was found that modern thematic leisure complexes are divided into 11 areas, each of which is further divided into sub-items. However, even taking into account such a small division, this typology does not cover the full range of diversity of thematic leisure complexes. Another disadvantage of this system is that it does not have a graphical representation that would explain the typology of TKD visually.

Chapter II. «**Methodological aspects of the functional organisation of thematic leisure complexes**» involves the use of a number of research methods that form the methodological apparatus of this study. The mechanism for developing a questionnaire for a social survey of the community in order to analyse the needs and fears of society has been worked out. A methodological approach to assessing the impact of socio-economic factors on the thematic function of leisure complexes has been developed and a step-by-step action plan for analysis has been prescribed.

The factors that influence the formation of thematic leisure complexes, objective and subjective limitations in the design of TKDs are analysed, and the principle of choosing an image when designing a thematic leisure complex is developed.

Subsection 2.1 «**General Methodology of the Dissertation Research**» outlines the main methodological apparatus of the scientific research, which consists of the following stages: consideration of the prerequisites and study of the sources of the problem; influence of complex factors on development trends; determination of the main methodological apparatus; identification of typological features, classification and main techniques; formation of design principles; formation of a theoretical model and practical recommendations.

The mechanism for creating a questionnaire for a community survey and forming a portrait of the visitor, the wishes and concerns of society, and the mechanism for creating an active layer of people who can be involved in participatory design, invited to public hearings, etc. The mechanism is demonstrated by a real-life example of a public survey during the development of the European Embankment project, which is being developed using the methods and principles described in this paper. The survey was completed by more than 550 people, which allows us to conclude that it is objective and viable. The implementation report is available in Appendix A.

Subsection 2.2 «**Methodological approach to assessing the impact of socio-economic factors on the thematic function of leisure complexes**» contains a well-established mechanism and a clear structure of actions, following which it is possible to clearly and comprehensively analyse and predict the impact of socio-economic factors on TEC and how they will change after the emergence of a thematic leisure complex in the selected area.

Subsection 2.3 «**Factors influencing the formation of a TKD**» analyses the objective and subjective constraints in the design of TKDs, which were divided into blocks according to the weight of their impact on the design, and develops a mechanism and sequence of actions for analysing constraints in the design of thematic leisure complexes. The principles of choosing an image when designing a TKD were also developed. To do this, the definition of the concept of image in different planes, philosophy, art, literature and life was analysed, as well as the definition of the concept of object as the original concept of image and an example of decomposing an object into images was given.

A mechanism and a step-by-step plan for analysing constraints in the design of TKDs have been developed. The imposed constraints and their significance are divided into four blocks according to hierarchy and importance: Expediency (Social Request), Urban Planning Conditions, Typology of Analogues, Customer's Wishes. Each of these blocks is divided into sub-items, each of which has its own analysis mechanism. For example, urban planning constraints include social and physical constraints, which are

divided into constraints from the government and society and constraints from the city and nature, respectively. As a result, a mechanism for in-depth analysis of site constraints has been developed, which also provides initial recommendations for the design of TCDs.

The concepts of object and image in different planes are defined. The image of the object is broken down into parts that can be used to form a theme, mood, configuration, and part of the attractions for the TCD. How this mechanism works is analysed using the example of the work *The Witcher*.

Chapter III. «**Principles and techniques of spatial organisation of thematic leisure complexes**» develops the principles of forming the functional and planning organisation of TLCs. An improved typology of thematic leisure complexes and its graphical representation for ease of perception are proposed. A mechanism for applying the main musical theme in architecture has been developed and tested on a specific example.

In subsection 3.1 «**Principles of Formation of Functional and Planning Organisation of Thematic Leisure Complexes**», the principles and a list of actions are developed, which can be used to design a thematic leisure complex. The list of actions consists of 10 points, each of which is spelled out in the thesis and answers one of the key questions in the design of a TLC.

Subsection 3.2 «**Nomenclature of types of thematic leisure complexes**» proposes an improved typology for thematic leisure complexes, consisting of 8 points, including: reasons for creation, size, theme, styling technique, target audience, configuration, location, and seasonality. Each of these points is divided into sub-points, each of which has a visual representation. Given that 8 points should be arranged in some way, and it is inconvenient to place them in a row, a graphical method called the "Pentatonic Seal" has been developed, which encodes all the typological parameters of the TKD under consideration. Thus, the typology becomes more understandable and does not require specialised education to apply. Thanks to this, this scheme can be used not only by architects, but also by investors, marketers, sociologists, sales departments,

etc. It can be placed at the entrance to a TEC so that people understand what exactly awaits them inside, or it can be placed on promotional materials to attract attention. This will help to systematise existing TKDs, which are currently fragmented, and to study them in more detail from a commercial, social or other point of view. In this way, this typology system can help other researchers in their work.

In subsection 3.3 «**Techniques of volumetric and spatial solutions of leisure complexes**», it is hypothesised that the main musical theme, if it exists, can be used in architecture. For this purpose, an experiment was conducted on the basis of the most famous TEC in the world, Disneyland Paris, and its theme tune. This melody was decomposed according to the principles of "piano and piano", translated into a vector image and superimposed on the main alley of Disneyland. The results of the experiment showed that the height of the buildings along the main alley almost coincided with the main Disney tune. This confirms the viability of this hypothesis, and it has led to the development of recommendations for the implementation of musical works in architecture using various methods.

The design of individual parts or entire complexes, taking into account the central melody, if it exists, provides additional immersion in the theme of entertainment complexes.

Keywords: thematic leisure complex, promenade, design, forte and piano principle, dynamics in music, pentatonic seal, participation.

ПЕРЕЛІК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ**Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації**

1. **Піщев Д. О., Уреньов В. П.** Типологія ТРК за допомогою пентатонічної печатки. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2021. Вип. 22-23. С. 210–219 <https://doi.org/10.32347/2519-8661.2021.22-23.210-219>

Особистий внесок здобувача: проаналізовані існуючі методи типологізації тематичних комплексів. Виявлені пункти за якими ще можна класифікувати тематичні комплекси. Розроблені графічні відображення для кожного пункту та зібрані у єдину, компактну схему для зручності читання та розміщення у дизайні архітектурної середи.

2. **Pishchev D.O.** Principle of forte and piano in the design of thematic entertainment centers. *Bulletin of Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture*. 2022. No. 86, P. 8-14 <https://doi.org/10.31650/2415-377X-2022-86-8-14>

3. **Pishchev D.O.** Analysis of psychological prerequisites for the architectural and space-planning design of thematic entertainment complexes with the help of «Maslow's hierarchy of needs». *ISSN 2519-4208. Проблеми теорії та історії архітектури України*. 2022. Вип. 22. С. 21-28. <https://doi.org/10.31650/2519-4208-2022-22-21-28>

4. **Піщев Д. О., Уреньов В. П.** Світові тенденції у створенні тематичних дозвільних споруд. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2023. Вип. 26-27. С. 265–271 <https://doi.org/10.32347/2519-8661.2023.26-27.265-271>

Особистий внесок здобувача: проведено аналіз тематичних комплексів дозвільня, які наразі побудовані та надані рекомендації для проєктувальників. Наявність тематичних дозвільних споруд сприяє розвитку міста та регіону, вони містять у собі цілу інфраструктуру для прийому та обслуговування відвідувачів.

Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації

5. Піщев Д.О. Архітектурно-планувальна організація тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей V міжнародної конференції «Експлуатація та реконструкція будівель і споруд». Одеса : ОДАБА, 2023. С. 89-90

6. Піщев Д.О. Передумови виникнення тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей V міжнародної конференції «Експлуатація та реконструкція будівель і споруд». Одеса : ОДАБА, 2023. С. 91-92

7. Піщев Д.О. Історично сформована типологія тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей IV Міжнародної науково-практичної конференції «Інноваційні технології у плануванні територій». Одеса: ОДАБА, 2023. С. 110-111

ЗМІСТ

	стор.
АНОТАЦІЯ.....	2
ABSTRACTS.....	8
ПЕРЕЛІК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ.....	16
ЗМІСТ.....	18
ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ.....	20
ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК.....	21
ВСТУП.....	22
РОЗДІЛ I. ПЕРЕДУМОВИ ВИНИКНЕННЯ ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ДОЗВІЛЛЯ.....	32
1.1. Аналіз науково-теоретичних досліджень.....	32
1.2. Зарубіжний і вітчизняний досвід розвитку тематичних комплексів дозвілля.....	46
1.3. Класифікація тематичних комплексів дозвілля.....	53
Висновки до першого розділу.....	72
РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ФУНКЦІОНАЛЬНОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ДОЗВІЛЛЯ.....	74
2.1. Загальна методика проведення дисертаційного дослідження.....	74
2.2. Методичний підхід до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля.....	92
2.3. Фактори, що впливають на формування ТКД.....	107
Висновки до другого розділу.....	120
РОЗДІЛ 3. ПРИНЦИПИ І ПРИЙОМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ДОЗВІЛЛЯ.....	122
3.1. Принципи формування функціонально-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля.....	122
3.2. Номенклатура типів тематичних комплексів дозвілля.....	126

3.3. Прийоми об'ємно-просторових рішень комплексів дозвілля.....	148
Висновки до третього розділу.....	156
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ.....	157
ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	160
ДОДАТОК А. Впровадження результатів дослідження.....	175
ДОДАТОК Б. Довідки про впровадження результатів дослідження.....	177
ДОДАТОК В. Перелік опублікованих праць за темою дисертації.....	180
ДОДАТОК Г. Соціальне опитування стейкхолдерів при розробці Ревіталізації узбережжя Великого Фонтану у м. Одеса.....	183

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ ПОЗНАЧЕНЬ

ТКД – тематичний комплекс дозвілля

ІТ – інформаційні технології

VR – віртуальна реальність

AR – доповнена реальність

ТЕРМІНОЛОГІЧНИЙ СЛОВНИК

Тематичний комплекс дозвілля – це об'єкт, приміщення, будівля, група будівель і споруд, містечко, що об'єднане загальним композиційним задумом в єдину архітектурно-просторову систему, присвячене одній темі та за допомогою різноманітних прийомів розкриває цю тему для відвідувачів.

Пентатонічна печатка I^oAM – графічний метод під назвою «Пентатонічна печатка» у яку зашифровуються всі типологічні параметри розглядаємого тематичного комплексу дозвілля.

Принцип «Forte та piano» – поєднання музичних принципів гучності, «forte та piano» у проектуванні тематичних комплексів дозвілля. Проектування окремих частин, або цілих комплексів з урахуванням центральної мелодії, якщо вона існує, що дасть додаткове занурення у тематику комплексів дозвілля.

Арт-кластер – теж саме, що творчий кластер.

Променад (від фр. *promenade* — йти пішки) — пішохідна прогулянка або спеціальна зона для пішохідних прогулянок містом. Спеціально обладнана зона для пішохідних прогулянок, розваги та відпочинку у великих містах або курортних населених пунктах. Часто так називають пішохідну зону або набережну з розташованими на ній ресторанами, кондитерськими та кав'ярнями з відкритими терасами. Синонім — еспланада.

Проектування — процес створення прототипу, прообразу майбутнього об'єкта, стану та способів його виготовлення. У проектуванні застосовують системний підхід, який полягає у встановленні структури системи, типу зв'язків, визначенні атрибутів, аналізуванні впливів зовнішнього середовища.

Партисипація — залучення громадського суспільства до процесу проектування.

ІТ-парк – багатофункціональний територіальний простір (комплекс), що поєднує в собі науково-дослідні інститути, об'єкти індустрії, ділові центри, виставкові майданчики, навчальні заклади, рекреації, а також обслуговуючі об'єкти: засоби транспорту, під'їзні шляхи, житлові поселення, охорону.

ВСТУП

Тематичні комплекси дозвілля - це спеціальна будівля або об'єкт, які створені для забезпечення конкретних потреб чи функцій в межах певної тематичної області або галузі. Ці споруди можуть бути створені для різних цілей, таких як культурні заходи, спортивні події, освітні програми, рекреаційні відпочинкові місця та інше [10]. Вони підпорядковуються спеціальним правилам та регулюванням, які визначають їх функціонування та використання.

Тематичні комплекси дозвілля дозволяють створювати та підтримувати середовище для реалізації конкретних ідей або заходу відповідно до встановлених стандартів та нормативів [13, 14].

Основний напрям архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля - формування враження шляхом тематизації простору та міфологізації/літературизації середовища. Значимість тематизації для комплексів дозвілля, що відображена також у формулюванні поняття, відзначена у таких роботах [3-8].

Дозвілля - одна з найважливіших сфер повсякденного життя людини, яка, поряд з освітою, здатна суттєво впливати на стан суспільства [12]. Потреба в них з'являється одразу після задоволення первинних потреб. Задоволеність їхньою якістю та доступністю є для людини індикатором її соціального становища, а для суспільства - показником розвитку економіки країни загалом та її соціальної сфери зокрема, бо формування індустрії розваг є прямим наслідком досягнення певного рівня доходів населення, коли в нього з'являються вільні кошти. Практика створення спеціальних умов для організації процесів розваг призвела до появи досить потужної індустрії, яка в її сучасному вигляді склалася на кінець XX століття [83, 87, 88, 93, 95].

Світова індустрія розваг акумулює мільярди доларів і є значущою частиною економіки більшості країн [26]. Незважаючи на масштабність індустрії розваг, у нашій країні практично відсутні тематичні парки і всі розваги зав'язані на культурі споживання, а не творення [72-74, 89].

До індустрії розваг, крім концертних залів, казино, кінотеатрів, входять парки, атракціони, нічні клуби, інтернет-кафе, аквапарки, картодроми тощо. Сюди можуть бути віднесені й підприємства, що організують спортивно-видовищні заходи, а також заняття фізичною культурою (наприклад, басейни, спортивні зали тощо) [30, 50, 76,77]. З розвагами можуть бути пов'язані і деякі підприємства культури (бібліотеки, музеї, виставки) [80, 81, 85]. У нашому випадку це тематичні парки і комплекси дозвілля, які витримані в суворій стилістиці і мають глибоку основу під собою, книги, фільми, ігри, легенди, міфи тощо. Прикладом може бути «Гоббітон» у Новій Зеландії, побудований на основі книжок професора Толкіна Джона Рональда Руела [109, 110, 121].

Визначимо зміст мотивів і потреб, що задовольняються продуктами індустрії розваг. Загально відомо, що розваги безпосередньо впливають на духовний стан. За допомогою розваги людина задовольняє свої духовні, інтелектуальні або фізіологічні потреби, оцінює себе як особистість, аналізує свою роль у різних ситуаціях і соціальних системах, отримує заряд емоцій і гострих відчуттів. Розглянемо низку визначень і спробуємо визначити ключові характеристики розваги як такої.

Дозвілля - це:

- вид поведінки людини, що допомагає їй розслабитися та отримати задоволення;
- відволікання від звичних форм і видів діяльності, що набридла, та приносить позитивні враження;
- заняття, проведення часу, що приносить задоволення, розважає;
- вид активної діяльності, що спрямована на задоволення притаманних потреб (у будь-якій сфері - фізіологічний, емоційний, інтелектуальний або духовній) і забезпечує надходження ззовні додаткової енергії, нових вражень.

Ключовим моментом і основним спонукальним мотивом розваги є враження та задоволення. Згідно з Енциклопедичним Словником Ф. А. Брокгауза

та І. О. Єфрона: «...враженням звичайно називається загальний результат впливу на даний суб'єкт відомого складного явища або сукупності явищ (наприклад, картини, події)». Задоволення є наслідком отриманих вражень. Тлумачний словник дає таке визначення терміну «задоволення»: «Під задоволенням мають на увазі контрольоване почуття радості від приємних вражень, переживань, яке створює позитивний емоційний фон» [18].

Аналізуючи вищенаведені визначення, можна відокремити загальні характеристики розваг - це задоволення, комплекс позитивних емоцій, вражень, що супроводжують процес розваги або є її результатом, незалежно від того, в якій формі вона представлена. Форма або джерело розваги можуть бути різними - чи то катання на роликах, чи то гра в карти, чи то доміно, чи то відвідування нічного клубу, чи то перегляд гри футбольної команди [122-125].

Таким чином, продукт індустрії розваг у широкому розумінні - це враження та задоволення які одержані за допомогою споживання продуктів (послуг і товарів), достатніх для задоволення потреб у процесі та з метою розваги.

Сучасні центри дозвілля дуже рідко зупиняються на одному напрямі, і, як правило, в основі їхньої пропозиції лежить продукт, що мають у своєму складі комплекс розваг і низку супутніх послуг: харчування, розміщення, роздрібна торгівля тощо. Ця обставина зумовлює складну і багаторівневу структуру продукту індустрії розваг [17, 20-22].

Складна структура продукту об'єктів розважальної інфраструктури є особливістю індустрії розваг, що визначає специфіку маркетингового інструментарію [129-131].

Як було розглянуто вище, розваги можуть відігравати додаткову функцію в об'єктах змішаного формату. У таких випадках, дозвільній компоненті відводиться місце на периферії, а в якості Периферії (Augement product - додатковий продукт) - виступає комплекс супутніх послуг центру розваг. Це можуть бути численні фуд-корти, магазини, салони тощо.

Перелік додаткових послуг, їхній різновид і поєднання є індивідуальними для кожного об'єкту дозвілля, і визначається лінією позиціонування, тематизацією об'єкта, обсягом капіталовкладень, наявністю вільних площ, складністю об'єктів і технічними вимогами, наявністю об'єктів, розташованих поблизу дозвільного комплексу. Створення особливого комплексу додаткових послуг навколо якірного виду діяльності часто буває єдиним напрямом диференціації, що дає змогу клієнту зробити вибір на користь того чи іншого центру розваг [132-140].

Індустрія розваг одна з найвигідніших і найприбутковіших, тому вона потребує глибокого розгляду в науковому і практичному аспектах. Десять однотипних торговельних центрів в одному місті не підвищать прибуток у десять разів для всіх, а скоріше знизять його для кожного, і люди за можливості уникатимуть цих місць. Якщо ж привнести в це новизну - споживачеві буде цікавіше, і він буде прагнути побачити щось нове, попутно споживаючи продукт. Але є небезпека відторгнення нового і невідомого. Ця проблема вирішується, якщо робити тематику центрів дозвілля, маючи потужну теоретичну, історичну та фанатську бази [145-151].

Обґрунтування вибору теми дослідження. Створення тематичних комплексів дозвілля залишається актуальним завданням в сучасному світі з декількох важливих причин:

1. Тематичні комплекси дозвілля сприяють розвитку культурних та розважальних галузей, забезпечуючи нові можливості для організації подій і активностей, які відповідають сучасним інтересам і потребам споживачів.

2. Вони можуть створювати робочі місця і стимулювати економічний розвиток в регіоні, привертаючи туристів та інвестиції.

3. Сприяють збереженню культурної спадщини та розширенню освітніх можливостей, дозволяючи глибше досліджувати та розуміти певні аспекти історії та культури.

4. Тематичні споруди можуть бути важливими факторами в збереженні природних резервів та в екологічно збалансованому туризмі, допомагаючи захистити природу від надмірного використання.

5. Сприяють розвитку креативності та високих технологій в архітектурі та дизайні, що може сприяти інноваціям у будівництві.

6. Створення тематичних комплексів дозвілля дозволяє залучати громадські ресурси та співпрацювати з місцевою спільнотою для досягнення спільних цілей та збереження інтересів всіх зацікавлених сторін.

Актуальність звернення до теми проєктування тематичних комплексів дозвілля пов'язана з численними планами з будівництва тематичних парків в Україні (у Києві, Одесі, Львові та Харкові) у сукупності з браком вітчизняного досвіду проєктування таких об'єктів [26, 66-68].

Наявні дослідження тематичних парків дозвілля належать переважно до галузей туризму, маркетингу та менеджменту [93, 96]. Аспекти архітектурного проєктування тематичних комплексів, зокрема створення тематизованого простору, розглядаються узагальнено, немає конкретики способів натурної реалізації викладених концепцій [126, 141].

Теоретичною основою цього дисертаційного дослідження є фундаментальні роботи українських та зарубіжних фахівців з різних галузей, таких як Панченко Т.Ф. [58], Куцевич В.В. [33], Лесик О.В. [44], Праслова В.О. [74], Кравченко І.Л. [40], Жовква О.І. [23], Крижановська Н.Я. [43], Білоконь Ю.М. [9], Брич М.Т. [11], Березко О.В. [7], Єжов Д.В. [19], Поліщук А.А. [75], Сторожук С.С. [90], Супрунович Ю.О. [91], Лубченко Ю.В. [45], Крамаренко М.О. [42], Кордунян О.П. [39], Трегубов К.Ю. [95], Дмитрік Н.О. [15], Лобов І.М. [45], Устінова І.І. [102], Копієвська О. Р. [41] та інших. Їх роботи присвячені питанням проєктування торгово-розважальних комплексів, багатофункціональних комплексів, об'єктів соціокультурного призначення, містобудівним основам комплексного формування курортів, формуванню закладів відпочинку та туризму, принципам реконструкції промислових територій великих міст, функціонально-

планувальної реабілітації забудови порушених територій, принципам формування архітектурно-планувальних рішень поліфункціональних музейних комплексів, еколого-містобудівному обґрунтуванню сталого розвитку урбанізованих територій України.

На основі аналізу існуючих наукових розробок можна зробити висновок про відсутність сучасних комплексних науково обґрунтованих рекомендацій і методології проєктування тематичних комплексів дозвілля.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Робота, її висновки і результати пов'язані з фундаментальним науково-технічним напрямом діяльності кафедри Архітектури будівель та споруд ОДАБА: «Стан та архітектурна трансформація типів громадської та житлової забудови Одеси». (Державний реєстраційний номер: 0121U111818).

Дисертаційне дослідження виконано відповідно до чинних законодавчих та нормативних актів, що регламентують діяльність у сфері архітектури, містобудування та релігії, а саме: Закону України № 687/14 «Про архітектурну діяльність» (1999 р.); Указу Президента України та Постанови Кабінету Міністрів України від 23 квітня 1999 р. про «Програму відтворення видатних пам'яток історії та культури України»; Закону України «Про затвердження Загальнодержавної програми збереження та використання об'єктів культурної спадщини» (2010 р.); Указу Президента України № 422/97 «Про пріоритетні завдання у сфері містобудування» (1997 р.).

Мета дослідження полягає у вдосконаленні методики та уточненні принципів організації тематичних комплексів дозвілля.

Об'єкт дослідження - тематичні комплекси дозвілля.

Предмет дослідження - теоретико-методологічні аспекти проєктування тематичних комплексів дозвілля

Завдання дослідження:

1. На підставі теорії епох провести історичний аналіз еволюції тематичних комплексів.

2. Визначити формулювання поняття «тематичний комплекс дозвілля».
3. Проаналізувати та виявити психологічні передумови виникнення тематичних комплексів дозвілля.
4. Проаналізувати існуючу типологію тематичних комплексів дозвілля та розробити графічне відображення типу.
5. Розробити методiku аналізу локації для виявлення обмежень при проектуванні тематичних комплексів дозвілля.
6. Розробити перелік питань для глибинного інтерв'ю стейкхолдерів ділянки проектування з метою моніторингу та формування громадської думки.
7. Розробити механізм формування образу тематичного комплексу дозвілля на основі аналізу об'єкта, за яким формується ТКД.
8. Сформулювати основні принципи архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля.
9. Розробити механізм імплементації головної музичної теми у архітектурно-планувальну структуру тематичного комплексу дозвілля.

Методи дослідження. Дослідження ґрунтується на комплексному підході та включає:

1. Ретроспективний аналіз просторових характеристик комплексів дозвілля з використанням графоаналітичного методу систематизації матеріалу.
2. Аналіз літературних джерел, Інтернет-ресурсів, теоретичних праць, нормативних документів, концептуальних проектних рішень і методів.
3. Метод експертних оцінок, що ґрунтується на вивченні та систематизації наукових досліджень у галузі тематичних комплексів дозвілля і в суміжних галузях наукового знання (соціологія, туризм, маркетинг, психологія тощо) з метою виявлення основних чинників і вимог до організації тематичних комплексів дозвілля.
4. Математичний і графоаналітичний апарати дослідження.
5. Картографування, структурний аналіз, цифрове моделювання, вимірювання та оцифрування архівних даних.

6. Натурне обстеження просторових характеристик вітчизняних тематичних комплексів дозвілля.

7. Цифрове проєктно-експериментальне моделювання, що синтезує розроблені в процесі дослідження архітектурно-планувальні та об'ємно-просторові принципи тематичних комплексів дозвілля.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в наступному:

Вперше:

- запропоновано трактування поняття «тематичний комплекс дозвілля», як будівлі або комплексу, що має конкретну тему або перелік тем та його функція відповідає визначенню поняття дозвілля;
- виявлено психологічні передумови виникнення тематичних комплексів дозвілля за допомогою піраміди Маслоу, як ієрархічної моделі потреб людини; визначено формулу розрахунку коефіцієнта корисності ТКД (η - коефіцієнт корисності ТКД) та систематизовано у табличній формі інструмент для аналізу корисності ТКД;
- розроблено методичку аналізу локації для виявлення обмежень при проектуванні тематичних комплексів дозвілля;
- сформовано механізм імплементації головної музичної теми у архітектурно-планувальну структуру тематичного комплексу дозвілля;

Удосконалено:

- типологію тематичних комплексів дозвілля, розроблено графічні відображення для кожного пункту типологічної класифікації, які систематизовано у єдину, компакту схему для зручності читання та розміщення при дизайні архітектурного середовища;
- принципи архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля;

Отримали подальший розвиток:

- механізми формування образу тематичного комплексу дозвілля на основі аналізу об'єкта, за яким формується ТКД;

- рекомендації щодо формування питань глибинного інтерв'ю стейкхолдерів ділянки проектування з метою моніторингу та формування громадської думки.

Практичне значення одержаних результатів полягає в тому, що основні висновки та результати роботи можуть бути використані при розробці проектних пропозицій по проектуванню тематичних комплексів дозвілля.

У процесі навчання у закладах вищої освіти архітектурно-будівельного спрямування – як методологічне обґрунтування до курсового та дипломного проектування тематичних комплексів дозвілля.

Основні результати роботи впроваджено під час розробки проекту «Ревіталізація узбережжя Великого Фонтану від 11 до 16 станцій, м. Одеса».

Особистий внесок здобувача. Основні результати дисертаційного дослідження отримані автором самостійно. У статтях, написаних у співавторстві з науковим керівником – доктором архітектури, професором Уреньовим В. П. – розробкою автора є:

[70] – проведено аналіз тематичних комплексів дозвілля, які наразі побудовані та надані рекомендацій для проектувальників;

[100] – проаналізовані існуючі методи типологізації тематичних комплексів; виявлені пункти за якими ще можна класифікувати тематичні комплекси; розроблені графічні відображення для кожного пункту та зібрані у єдину, компактну схему для зручності читання та розміщення у дизайні архітектурної середи.

Публікації. Основні результати дисертації опубліковані в 4 статтях у наукових фахових виданнях України та в 3 тезах до наукових конференцій.

Апробація результатів дисертації проведена методом публічного обговорення на наукових конференціях різного рівня.

Структура і обсяг дисертації. Дисертація складається із анотації, списку публікацій, термінологічного словника, вступу, трьох розділів із висновками, загальних висновків, переліку використаних джерел та додатків. Результати

дослідження викладені на 184 сторінках, включаючи основну частину дисертації з 134 сторінок, 89 рисунків, 15 сторінок (151 найменування) списку використаних джерел, а також 4 додатка на 8 сторінках.

РОЗДІЛ І. ПЕРЕДУМОВИ ВИНИКНЕННЯ ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ДОЗВІЛЛЯ

1.1. Аналіз науково-теоретичних досліджень

Тематичні комплекси дозвілля є потужною точкою тяжіння, як для місцевих жителів, так і для гостей міста. Зазвичай такі комплекси, окрім атракціонів та інших розваг, містять у собі цілу інфраструктуру для приймання та обслуговування відвідувачів [83, 84]. Наявність тематичного комплексу дозвілля сприяє розвитку міста та регіону загалом [101, 102, 104]. Тематичні комплекси дозвілля це - відокремлений об'єкт дозвілля, який створюють із комерційними цілями на основі популярної теми (з літератури, історії, кінематографа, музики тощо), яка слугує інструментом вибору та міфологізації простору, використовується в елементах дизайну середовища, символіці комплексу, атракціонах тощо. [1-2]. Тематику комплексу можуть визначати місця, пов'язані з історичними подіями, природні об'єкти та заповідники, будівлі та споруди, меморіальні пам'ятники, витвори архітектури та містобудування, оригінальні інженерні споруди, об'єкти, пов'язані з життям та діяльністю людей, технічні експонати, пам'ятки мистецтва, археологічні пам'ятки, народні обряди, звичаї, сучасні або майбутні здобутки та ін. Щоб об'єднати людей різного віку, передусім залучити доросле населення як організаторів короткої сімейної мандрівки, головна тема парку має не тільки дозвілля, а й інформаційно-пізнавальний характер [3-5, 8, 10, 89].

Теоретичною основою цього дисертаційного дослідження є фундаментальні роботи українських та зарубіжних фахівців з різних галузей, а саме:

Містобудівні основи комплексного формування курортів, формування закладів відпочинку та туризму в історико-архітектурному середовищі, реформування архітектурно-методологічної бази проектування об'єктів соціокультурного призначення, еволюційні тенденції в теорії та методології

регіонального планування розглянуто у роботах таких вчених, як Панченко Т.Ф. [58], Куцевич В.В. [33], Лесик О.В. [44], Білоконь Ю.М. [9] та ін.

Питання архітектурно-планувальної організації підземних торговельно-розважальних комплексів, методологічні засади містобудівного проектування рекреаційного середовища для дітей, типологічні основи архітектурно-планувальної організації духовних навчальних закладів, теоретичні основи формування архітектури закладів неформальної освіти досліджені у роботах таких вчених, як Праслова В.О. [74], Крижановська Н.Я. [43], Жовква О.І. [23], Кравченко І.Л. [40] та ін.

В області архітектурно-планувальної організації комунікативного простору у структурі торгово-розважальних центрів, архітектурно-просторової організації музеїв під відкритим небом, принципів архітектурно-планувальної організації багатофункціональних комплексів, принципів формування функціонально-просторової структури закладів культури та дозвілля слід відзначити праці таких українських вчених: Березко О.В. [7], Дмитрік Н.О. [16], Поліщук А.А. [75].

У роботах Кірсанова В.В., Ковтун В.Д., Копієвської О.Р. [34-38, 41] розглянуто паркову індустрію як важливу складову в процесі забезпечення культурних потреб людини. Проаналізовано соціально-культурні аспекти діяльності зарубіжних парків, виявлено та обґрунтовано умови підвищення ефективності вітчизняної паркової справи, розкрито принципи, функції, напрями, технології та моделі діяльності різних типів парків і рекреаційних зон.

У [107] розкрити сучасні підходи та ефективні інструменти масштабування паркової діяльності та прискореного зростання парку. Особлива увага приділяється клієнтоорієнтованому та продуктовому підходу до парку розваг. Розкриваються сучасні стратегії парків розвог – тематизація, орендування та пакетування.

У роботі Грачової М.В., Шикіна О.В. [13] досліджено можливості та перспективи створення тематичних парків на території України. Особливу увагу приділено можливості створення тематичного парку на території Одеси та його

рентабельності. Узагальнено практичний досвід функціонування найвідвідуваніших світових тематичних парків, розглянута перспектива створення тематичного парку в Одеській області.

На думку фахівців, це «штучно створені пізнавально-розважальні парки, всі структури яких об'єднані спільною темою» та «у більшості парків світу є тема, пов'язана з місцем їх розташування (тема держави, штату, регіону чи міста)». Поряд із власною історією до експозиції тематичних парків включається і світова історія (у великих тематичних парках – від 4 до 6 тематичних зон). Своя та чужа історія архітектури постає в експозиціях шедеврів, сформованих у зменшеному вигляді, іноді виконаних із незвичайних матеріалів (кубиків лего, льоду чи шоколаду)» [41, 47]. В наступних джерелах розглянуто дозвілля в зарубіжних країнах, характеризується система закладів дозвіллевої сфери, її матеріально-технічне, фінансове, кадрове забезпечення [49, 52-53, 62]. Особливу увагу звернено на організаційні питання, планування дозвіллевої діяльності закладів культури, на вивчення запитів та інтересів різних соціально демографічних груп населення [61-65].

На основі аналізу існуючих наукових розробок можна зробити висновок про відсутність сучасних комплексних науково обґрунтованих рекомендацій і методології проєктування тематичних комплексів дозвілля.

Наразі тематичні комплекси дозвілля та парки існують у всіх країнах світу, тільки в Європі їх налічують понад сотню. Особливе місце у світовій індустрії тематичних розваг посідають тематичні парки - це штучно створені пізнавальні споруди дозвілля, усі структури яких об'єднані спільною темою. Сучасна модель тематичних комплексів з'явилася в Європі, хоча її творцем вважається Уолт Дісней [54-56]. Справжній розквіт вони переживали у США в середині 1950-х років, коли традиційні парки дозвілля занепадали [31-32].

Згодом оформлюється принципово інша концепція організації дозвілля, яка втілюється в життя в тематичних парках і комплексах [4, 6, 12].

Психологічні передумови з архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів за допомогою піраміди Маслоу виявляють передумови створення комплексів дозвілля як сучасного типу споруди [25, 48, 49].

Піраміда Маслоу - це загальноживана назва ієрархічної моделі потреб людини. Вона дає можливість вирахувати відсоток покриття людських потреб по розширеному типу піраміди в певному типі споруд - тематичних комплексах дозвілля; сформуванню відсоткового параметру корисності у розрізі поверхів піраміди. Розробити науковий аналіз тематичних комплексів на їх корисність та рентабельність для суспільства, держави, інвесторів та ін. [48].

Для цього дослідження була взята розширена піраміда Маслоу, у якій сім поверхів:

- фізіологія;
- безпека;
- соціум;
- повага;
- творчість;
- естетика;
- самоактуалізація.

Ці поверхи для зручності групують по типам потреб: Базисні, Контактні та Розвиткові потреби. Кожен з поверхів ділиться ще на три уточнюючі підпункти такі як: сон, їжа, безпека, любов, повага, краса, лідерство, тощо. Ця піраміда, у відмінності від стандартної п'ятиповерхової, куди не входять Соціум та Естетика – допоможе більш детально проаналізувати тематичні комплекси дозвілля.

Дослідження полягає у застосуванні піраміди Маслоу у проектуванні тематичних комплексів дозвілля, що вимагають швидкого аналізу їхньої корисності, прибутковості, виявлення людських потреб (які не закриті в суспільстві). Це дослідження дозволяє формувати чіткі завдання проектування для архітекторів.

Аналіз психологічних передумов з архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів за допомогою піраміди Маслоу.

Розроблено таблиці для аналізу місцевості та корисності тематичних комплексів, за допомогою якої можливо визначити інвестиційну привабливість та рентабельність тематичних комплексів, існуючого чи який проєктується. Надани пропозиції щодо можливості користування цією таблицею не маючи профільної освіти та мінімальною витратою часу.

Отримано метод аналізу потреб суспільства будь-яких регіонів, міст, будь-яких поселень. Даний метод дозволяє визначити, які з потреб закриті, а які вакантні, а також допоможе інвесторам доцільніше вибирати місця будівництва та контент тематичних комплексів дозвілля.

Зроблено поглиблений аналіз існуючої піраміди Маслоу та ТКД. Виявлені співвідношення пунктів піраміди Маслоу до ТКД. Розроблена таблицю корисності [142].

Графоаналітична та математична методика дослідження з використанням формул та таблиць, піраміди потреби людини Абрахама Маслоу з накладанням її на архітектуру ТКД які проєктуються, потребують швидкого аналізу їх корисності, прибутковості, виявлення людських потреб (котрі не закриті у суспільстві). Піраміда Маслоу надає можливість більш чітко формулювати завдання на проєктування для архітекторів.

В результаті отримано метод аналізу регіонів, міст, будь яких поселень на потреби суспільства. Визначено, які з потреб закриті, а які вакантні, що також допоможе інвесторам більш доцільно обирати місця будівництва та контент тематичних розважальних центрів. Також держава зможе за допомогою цього метода виявляти ті проєкти, яким потрібні дотації на будівництво, адже вони закриють суспільні потреби. Проєктувальники, в свою чергу, зможуть за допомогою цього аналізу, виявляти ті пункти, яким потрібно віддавати перевагу при розміщенні на генеральному плані або при виборі домінанти.

Ідея тематичних парків зародилася в Європі ще наприкінці ХІХ ст. На Всесвітній виставці в Брюсселі вперше з'явився куточок атракціонів (від франц. *Attraction* - «тяжіння») - каруселі, колесо огляду. Трохи пізніше в Парижі з'явився перший в світі атракціон на літературній основі - «З гармати на Місяць». Відвідувачі по одному залазили в тісний «космічний апарат», їх огортав дим, а потім за ілюмінатором з'являвся місячний пейзаж разом з каруселями, розташованими по сусідству, це отримало назву Луна-парк. В Нідерландах в 1952 р. створено парк за мотивами європейських казок, як сучасне втілення ідеї тематичного парку. Справжній розквіт тематичні парки отримали в США і стали поширюватися по всьому світу. Центри розваг, організованих у формі тематичного парку, розвиваються в США, Франції, Іспанії, Нідерландах, Данії, Німеччини, Великобританії, Японії, Китаї, Австралії. За рік парки США відвідує понад 90 млн. чоловік, а доходи сягають майже 3 млрд. доларів. Європейські тематичні парки приймають за рік близько 60 млн. гостей (доходи - 1,8 млрд. дол.). Європейський Діснейленд за рік приймає відвідувачів в 2 рази більше, ніж Лувр і Ейфелева вежа [109-110].

Тематичні парки - порівняно молода і динамічна галузь економіки, яка при грамотному і далекоглядному плануванні може приносити чималий дохід. Основоположні ознаки тематичного парку - повна орієнтації на споживача. Класичні дослідження Абрахама Маслоу засновані та потребах людини. У ТКД потрібна клієнтоорієнтованість та аналіз кінцевого відвідувача [93, 96, 101].

Піраміда потреб Абрахама Маслоу – ієрархічна система потреб людини складена американським психологом Абрахамом Маслоу [48, 69, 70]. У 1943 р. він досліджував фактори, які впливають на поведінку людини та розбив їх на п'ять категорій і розташував у визначеній ієрархії, так званої піраміді Маслоу (рис. 1.2). В основі цієї ієрархії покладені найбільш насущні потреби: їжа, вода, житло, а на вершині – більш високі, індивідуальні запити: визнання, самовираження. Коли потреби найнижчого рівня задоволені хоча б частково, людина починає рухатися до задоволення потреб іншого і не обов'язково наступного рівня ієрархії.

Психологічні передумови з архітектурно-планувальної організації тематично-розважальних комплексів за допомогою піраміди Маслоу виявляють передумови створення тематичних розважальних комплексів як сучасного типу споруди.

Піраміда Маслоу досліджує потреби людини і дає можливість проєкції їх на архітектуру [48, 54-56]. Базисні потреби людини – фізіологія та безпека забезпечуються по-перше житлом, лікарнями, промисловими будівлями та відображаються на «перших поверхах піраміди» піраміди Маслоу (рис. 1.1).



Рис. 1.1. Піраміда потреб Маслоу (рисунок автора)

Аналіз планувальних рішень тематичних комплексів показав, що психологічні передумови піраміди Маслоу (третьої та вище «поверхи») покривають значну кількість потреб, а можливо і вище базових потреб.

Стає потреба більш детального архітектурного аналізу існуючих ТКД для визначення всіх психологічних передумов їх утворення, та виявлення максимального відсотку покриття людських потреб за допомогою ТКД.

Це дозволить у майбутньому давати відсоткову характеристику корисності ТКД для суспільства, та виявляти, які пункти повинні бути у ТКД для його комерційного успіху. Держава може користуватися цим методом для аналізу тих проєктів, на які доцільно виділяти дотації, а на які ні, бо ця ніша вже закрита.

Такий механізм допоможе знизити ризики та кількість неприбуткових, не вдалих будівництв [49-50, 88, 117-119].

Приватні інвестори можуть проаналізувати регіон за допомогою піраміди Маслоу, виявити пункти, які можуть бути закриті за допомогою ТКД, які на даний момент не закриті, або закриті не у повній мірі. Задовольняючи ці пункти – ми збільшуємо вірогідність прибутковості та потреби для нового будівництва і проектування ТКД [12, 14, 15]. В таблиці 1.1 надається співвідношення пунктів піраміди Маслоу до ТКД.

Визначаємо, які пункти можуть бути закриті за допомогою ТКД, а які ні. Для зручності підрахуємо відсоток кожного пункту, прийнявши пункти рівнозначними. У піраміді сім поверхів, на кожному з яких три підпункти, всього 21 пункт. Приймаємо 21 пункт за 100% та отримуємо, що один пункт дорівнює $100/21=4,76\%$ від загальної кількості. Інформація піраміди потреб Маслоу розглядається с першого рівня - фізіологія (табл. 1.1).

Кожен з пунктів є рівнозначний, тому, що порядок закриття пунктів піраміди в кожній людини – власний. Проаналізувавши таблицю 1.1 бачимо, що ТКД закривають 12 позицій піраміди Маслоу з 21, а це 57,1% потреб людини.

При таких даних, можна зробити висновок, що ТКД, як явище не могло не з'явитися у ХХ столітті та є обов'язковим об'єктом у сучасному суспільстві, коли Базові потреби закриті та людям потрібно закривати інші поверхи піраміди Маслоу.

Таблиця 1.1 – Відношення пунктів піраміди Маслоу до ТКД

Потреби по Піраміді Маслоу	Відношення ТКД до потреби	Відсоток, %
I. Базисні потреби	Не має відношення	0
1. Фізіологія	Не має відношення	0
- Сон		0
- Вода		0
- Їжа		0
2. Безпека	Не має відношення	0
- Впевненість		0
- Стабільність		0
- Безпека		0

Потреби по Піраміді Маслоу	Відношення ТКД до потреби	Відсоток, %
II. Потреби у контакті	Закриває майже всі потреби	38,1
3. Соціум - Прив'язаність - Турбота - Спілкування	Закриває всі потреби	14,29
4. Повага - Прихильність - Співпраця - Любов	Закриває всі потреби	14,29
5. Творчість - Вміти - Досліджувати - Знати	Не закриває тільки «Знати», адже ТКД розраховані на тих, хто вже знайомий з темою	9,52
III. Потреби у розвитку	Закриває більшість пунктів	19,05
6. Естетика - Емоції - Мандрівки - Краса	Закриває всі потреби	14,29
7. Самоактуалізація - Розвиток - Менторство - Лідерств	Закриває тільки розвиток, адже ТКД направлені на розваги	4,76
Кількість закритих потреб	12/21	57,1

На основі цих даних розроблена відкоригована піраміда Маслоу, в якій відображаються ті потреби, які закривають ТКД. В піраміді потреб Маслоу сформовано відсотковий параметр корисності тематичних комплексів у розрізі тих пунктів, які вони закривають (рис. 1.2).

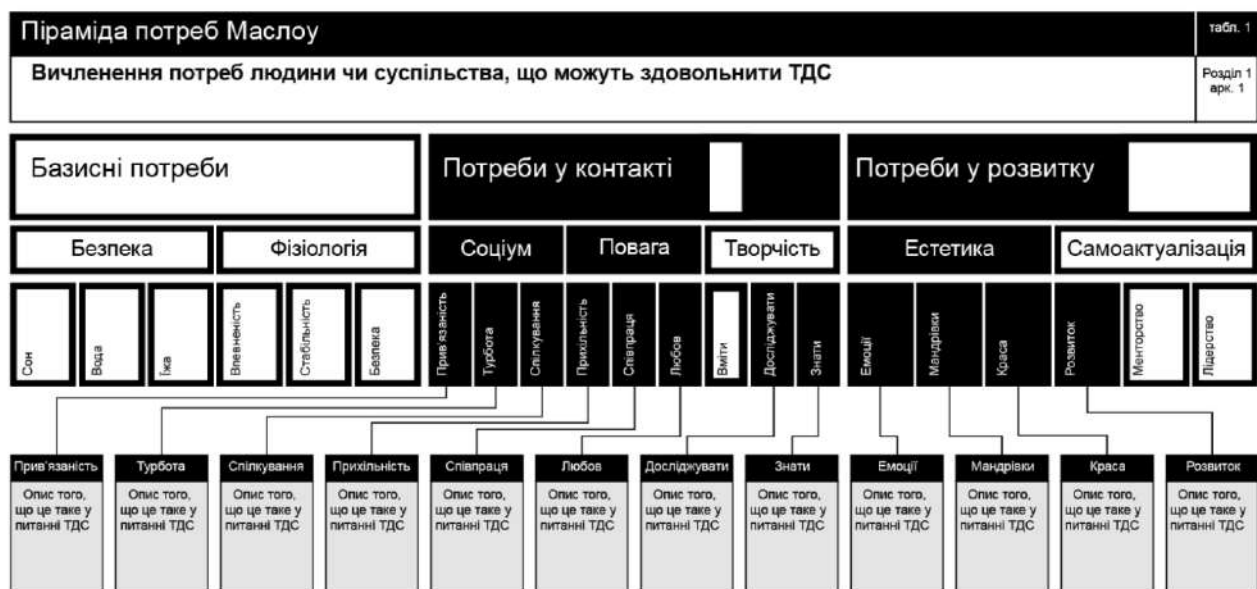


Рис. 1.2. Піраміда потреб Маслоу з пунктами, що закриваються за допомогою ТКД

Аналіз таблиці 1.1 показав, що ТКД, у ідеальному варіанті, закривають 57,1% потреб людини, це є 12 з 21 пунктів піраміди. Відкорегована піраміда потреб Маслоу надана на рисунку 1.3.

За допомогою цього методу ми можемо надати корисність конкретного ТКД, прийнявши 57,1% за 100% корисності, а потім розділивши 100% на 12 частин (кількість пунктів, які може закрити ТКД) – ми отримуємо кількість відсотків корисності що приносить один закритий пункт. Для цієї величини приймемо позначку η (ета), яка позначає ККД (коефіцієнт корисної дії):

$$\eta = 100 / 12 \times a = 8.33 \times a , \quad (1)$$

де: η (ета) – коефіцієнт корисності ТКД;

a – кількість пунктів, які закриває конкретний ТКД.



Рис. 1.3. Відкоригована Піраміда потреб Маслоу (рисунок автора)

Схема наявно показує, які пункти базових потреба суспільства закриваються за допомогою Тематичних Комплексів Дозвілля. Проте користуватися Пірамідою Маслоу для аналізу місцевості може бути не зручно. Тому було прийняте рішення розробити зручний і компактний інструмент аналізу. В нього будуть входити всі пункти, що закриваються тематичними дозвільними спорудами, коефіцієнт корисності та кількість пунктів, що закриваються.

Структурно цей механізм показано на рисунку 1.4 **може бути** у вигляді таблиці для зручності заповнення у польових умовах. Таблиця буде розбита на чотири блоки, три з яких у форматі дерева, а четвертий - вихідні дані.

Потреба	Розділ	Пункт	%	✓
Потреби у розвитку (4 / 33%) a = <input type="text"/> η = <input type="text"/>	Самоактуалізація (1 / 8%)	розвиток	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Естетика (3 / 25%) a = <input type="text"/> η = <input type="text"/>	краса	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		мандрівки	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		емоції	8,3 %	<input type="checkbox"/>
Потреби у контакті (8 / 67%) a = <input type="text"/> η = <input type="text"/>	Творчість (2 / 17%) a = <input type="text"/> η = <input type="text"/>	знати	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		досліджувати	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Повага (3 / 25%) a = <input type="text"/> η = <input type="text"/>	любов	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		співпраця	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		прихильність	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Соціум (3 / 25%) a = <input type="text"/> η = <input type="text"/>	спілкування	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		турбота	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		прив'язаність	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Кількість пунктів, що закриваються (a)		<input type="text"/>	
Коефіцієнт корисності ТРК (η)		<input type="text"/>		

Рис. 1.4. Аналіз місцевості та корисності ТРКД

Структура таблиці дозволяє швидко, по місцю, проаналізувати місцевість у різних масштабах, від ділянки до регіона. Її можна використовувати у двох напрямках:

- аналіз місцевості на вакантні потреби, закривши які - ми отримуємо відклик від суспільства. Цей формат використання може бути корисним у бізнесу для створення концепції майбутньої ТРКД і формування завдання на проєктування для архітекторів; у влади для залучення інвестицій та формування стратегії регіону, міста, району, кварталу;
- аналіз існуючого тематичного комплексу дозвілля для зрозуміння причин комерційного успіху і розробки стратегії подальшого розвитку, для коректного використання Таблиці Корисності (рис. 1.5) - проводяться

соціальні дослідження, опитування стейкхолдерів та потенційних відвідувачів.

Коефіцієнт корисності ТКД (η)				
Коефіцієнт корисності ТКД за допомогою аналізу потреб, що перекриває той, чи інший комплекс.				
$p = 21$	$A = 12$	a	$\eta, \%$	
Пунктів у піраміді	Пунктів, що можуть задовільнити ТКД	Пунктів що задовільняє конкретний ТКД	Коефіцієнт корисності ТКД	
Кількість пунктів, що є у розширеній піраміді потреб Маслоу. (Див. Арк. 2)	Максимальна кількість пунктів піраміди, що можуть бути задовільнені ТКД.	Кількість пунктів, щор задовольняю конкретний ТКД на основі аналізу ТКД.	Процент корисності конкретного ТКД розрахований за формулою $\eta = 100\% / A * a$	
Формула розрахунку корисності ТКД				
$\eta = 100\% / A * a = 100\% / 12 * a = 8.33\% * a$				
Таблиця корисності та доцільності ТКД / Аналіз місцевості на незайняті пункти				
Таблиця для аналізу місцевості на необхідні потреби суспільства та аналізу корисності конкретного ТКД				
Потреба	Розділ	Пункт	%	✓
Потреби у розвитку (4 / 33%) $a = \square \quad \eta = \square$	Самоактуалізація (1 / 8%)	розвиток	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Естетика (3 / 25%) $a = \square \quad \eta = \square$	краса	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		мандрівки	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		емоції	8,3 %	<input type="checkbox"/>
Потреби у контакті (8 / 67%) $a = \square \quad \eta = \square$	Творчість (2 / 17%) $a = \square \quad \eta = \square$	знати	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		досліджувати	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Повага (3 / 25%) $a = \square \quad \eta = \square$	любов	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		співпраця	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		прихильність	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Соціум (3 / 25%) $a = \square \quad \eta = \square$	спілкування	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		турбота	8,3 %	<input type="checkbox"/>
		прив'язаність	8,3 %	<input type="checkbox"/>
	Кількість пунктів, що закриваються (a)			
Коефіцієнт корисності ТКД (η)				

Рис. 1.5. Коефіцієнт корисності ТКД

Приклад використання. Наприклад, корисність тематичного розважального комплексу Disneyland Paris, який збудовано у 1992 році у передмісті Парижу (Франція) надано в таблиці 1.2.

Таблиця 1.2 – Розбір Disneyland Paris за допомогою таблиці для аналізу місцевості та корисності ТКД (таблиця автора)

Потреба	Розділ	Пункт	%	✓	
Потреби у розвитку (4 / 33%) a = 3 η = 25	Самоактуалізація (1 / 8%)	розвиток	8,3 %	<input type="checkbox"/>	
	Естетика (3 / 25%) a = 3 η = 25	краса	8,3 %	<input checked="" type="checkbox"/>	
		мандрівки	8,3 %	<input checked="" type="checkbox"/>	
		емоції	8,3 %	<input checked="" type="checkbox"/>	
Потреби у контакті (8 / 67%) a = 4 η = 33	Творчість (2 / 17%) a = 1 η = 8,3	знати	8,3 %	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Повага (3 / 25%) a = 1 η = 8,3	досліджувати	8,3 %	<input type="checkbox"/>	
		любов	8,3 %	<input type="checkbox"/>	
		співпраця	8,3 %	<input type="checkbox"/>	
	Соціум (3 / 25%) a = 2 η = 17	прихильність	8,3 %	<input checked="" type="checkbox"/>	
		спілкування	8,3 %	<input checked="" type="checkbox"/>	
		турбота	8,3 %	<input type="checkbox"/>	
			прив'язаність	8,3 %	<input checked="" type="checkbox"/>
	Кількість пунктів, що закриваються (a)		7/12		
Коефіцієнт корисності ТРК (η)		58 %			

Парк розваг Disneyland Paris (табл. 1.2) закриває 7 з 12 пунктів корисності, а це відповідає 58% корисності. На основі цих даних можна зробити висновок, що Disneyland Paris має успіх у тому числі через корисність його для суспільства. Отримано новий математичний засіб для аналізу ТКД, існуючого або проєктного, який допомагає точно виявити його корисність та рентабельність. На основі проведених досліджень виявилось, що ТКД можуть закривати від 50% до 60 % потреб людини. Будівництво тематичних комплексів у розвинених регіонах здатне закрити майже всі інші потреби, тому що на даний момент більшість людей на планеті забезпечені базисними потребами, такими як їжа, вода, сон.

За допомогою нового математичного засобу для аналізу ТКД наведеного в таблиці 1.2, інвестори та держава можуть надавати перевагу тим чи іншим об'єктам. У подальших дослідженнях для суб'єктивного аналізу корисності ТКД потрібно розробити засіб для аналізу регіонів, областей, міст, кварталів, будь-яких населених пунктів на соціальні потреби суспільства.

1.2. Зарубіжний і вітчизняний досвід розвитку тематичних комплексів дозвілля

Найбільшою тематичною спорудою Європи є Disneyland Paris у Франції. Його площа сягає 1943 га. У середньому за рік паризький Діснейленд відвідують 12,5 млн осіб. Комплекс містить п'ять тематичних парків, згрупованих навколо замку сплячої красуні (головного символу Діснейленду). Disneyland Paris налічує сорок дев'ять атракціонів в п'яти тематичних «землях». Він побудований у формі колеса з центральною на площу перед Замком Сплячої Красуні, звідки алеї, подібно спиці в колесі, розходяться до п'яти тематичних зон - головна вулиця США (Main Street, U.S.A); Епоха Дикого Заходу (Frontierlands); Світ пригод (Adventureland); Країна Фантазій (Fantasyland); Країна відкриттів (Discoveryland). Ще однією відмінною особливістю головної вулиці США від інших тематичних парків Діснея в усьому світі є наявність критих пішохідних алеї по обидва боки вулиці, званих аркадами. Рішення про їх будівництво було прийнято з урахуванням часто прохолодною і дощової погоди Парижа. Простір комплексу формується системою, що ґрунтується на образах і сюжетах мультфільмів і кіно (а, отже, і літератури, на основі якої було створено продукти компанії Disney). Рух у парках Уолта Діснея організовано за принципом розгортання сюжету у фільмі. Широко застосовано кінематографічні ефекти та послідовності візуальних атракторів - архетипових форм, що спонукають дію, задають настрій, привертають увагу і запрошують відвідувачів слідувати за ними, і, крім того, підтримують запас довіри до образної системи парку. Вони спонукають відвідувачів переміщатися в строго визначеній послідовності. На відміну від кіно,

де сюжет лінійний, тематичний парк дає змогу відвідувачам брати обмежену участь у створенні та інтерактивному сюжетному враженні [79] (Рис. 1.6).

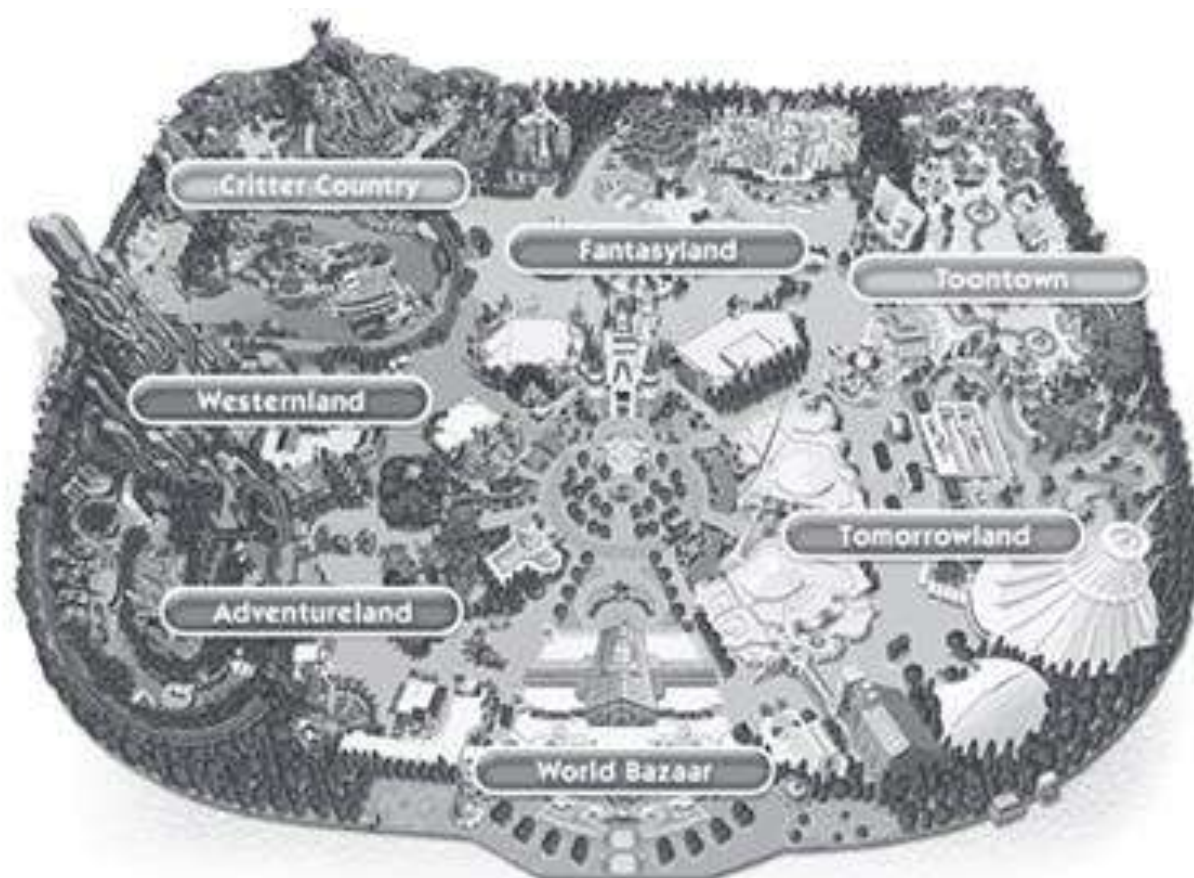


Рис. 1.6. Disneyland Paris. Схема комплексу з п'яти тематичних парків

Canada's Wonderland (рис. XX) - це тематичний парк площею 134 га, розташований у передмісті Торонто. Комплекс було відкрито 1981 року компанією Taft Broadcasting і The Great-West Life Assurance Company, як перший великий тематичний парк у Канаді, він і зараз залишається найбільшим у країні та найбільш відвідуваним у Північній Америці. Комплекс охоплює вісім тематичних зон на 134 га, зі штучною горою як центральним елементом. У південно-західній частині розташований аквапарк Splash Works площею 8 га, який містить 7 570 000 літрів гарячої води. Тут можна знайти найбільший у Канаді відкритий хвильовий басейн площею 3 300 квадратних метрів, ледачу річку та 16 водних гірок. Тематизація комплексу заснована на продукції кінокомпанії Paramount. Основні теми парку - це кіно та історія Канади. Однак основний акцент робиться на

унікальності атракціонів. Тут можна знайти найвищі та найшвидші американські гірки, найнезвичайніші штучні водоспади тощо (рис. 1.7).



Рис. 1.7. Canada's Wonderland. Головний символ парку. Гора з фонтаном

Гоббітон (англ. Hobbiton) - місто Гоббітів, було збудовано як декорації для фільму «Володар перснів», і стало популярною визначною пам'яткою Нової Зеландії. Гоббітон є музеєм, як постійна виставка і визначна пам'ятка для шанувальників фільму і книги. Сюди їдуть не тільки діти, а й дорослі, мріючи походити тими самими стежками, що і їхні улюблені герої «Володаря перснів». Відомо, що у зйомках перших фільмів була задіяна армія Нової Зеландії. Солдати побудували 1,5 кілометрову дорогу до Гоббітону, куди були пригнані спеціальні землерийні машини і безліч іншої техніки. Було вирито 37 отворів для будиночків на схилах, а самі приміщення було оформлено з дерева і пластику та зроблені огорожі з барбарису, висаджено невеликі сади, які трепетно плекали протягом зими [111-114].

Після зйомок трилогії - це місце було занедбане. До 2011 року збереглися лише 17 із 37 будиночків. Єдиними гостями там були групи туристів і численні стада овець. Однак зі створенням Гоббіта декорації знову оновили і цього разу залишили їх на радість туристам. Після виходу фільму Гоббіт на ферму почалося

паломництво фанатів - господарі були вкрай незадоволені тим, що до них почали приходити люди з проханням показати їм, де знімався фільм.

Таким чином, виникла ідея створити туристський маршрут до Гоббітону, щоб якось упорядкувати потік непроханих туристів і звільнити господарів. Ідея виявилася вдалою - нині ферму відвідує близько 300 осіб на день. Тур у Гоббітон коштує 50 доларів Нової Зеландії і його тривалість близько трьох годин (рис. 1.8).



Рис. 1.8. Гоббітон, Нова Зеландія. Житло головного героя книги

Проаналізувавши це ми можемо сформуванати причини комерційного успіху Гоббітона:

- **Популярність фільмів** - фільми «Володар перснів» отримали безмежну популярність і визнання в усьому світі. Гоббітон, як одна з ключових локацій у фільмах, став символом цього унікального світу.
- **Туристичний інтерес** - багато людей бажають відвідати місця, які були частиною їхніх улюблених фільмів. Гоббітон пропонує можливість пережити частину магії «Володаря перснів», і це приваблює туристів з усього світу.

- **Деталізація і автентичність** - створення Гоббітона було вкрай деталізованим і автентичним. Село виглядає, ніби воно дійсно існує у реальному світі, що робить візит туди ще більш привабливим для фанатів фільмів.
- **Туристичні програми та сувеніри** - Гоббітон пропонує туристам різноманітні екскурсійні програми, включаючи обід у традиційному Гоббітському стилі, що додає унікальність візиту. Крім того, там можна придбати велику кількість сувенірів, пов'язаних з фільмами.
- **Маркетинг і реклама** - Гоббітон вдало використовує маркетинг та рекламу, щоб залучити більше відвідувачів. Вони активно використовують соціальні медіа, співпрацюють із туроператорами і рекламуються у засобах масової інформації.

Всі ці фактори сприяють комерційному успіху Гоббітона, роблячи його привабливим туристичним напрямком для фанатів «Володаря пернів» та всіх, хто бажає зануритися у фантастичний світ Толкіна. Тематичні комплекси дозвілля в Україні тільки зароджуються. Парк Київська Русь (рис. 1.9).

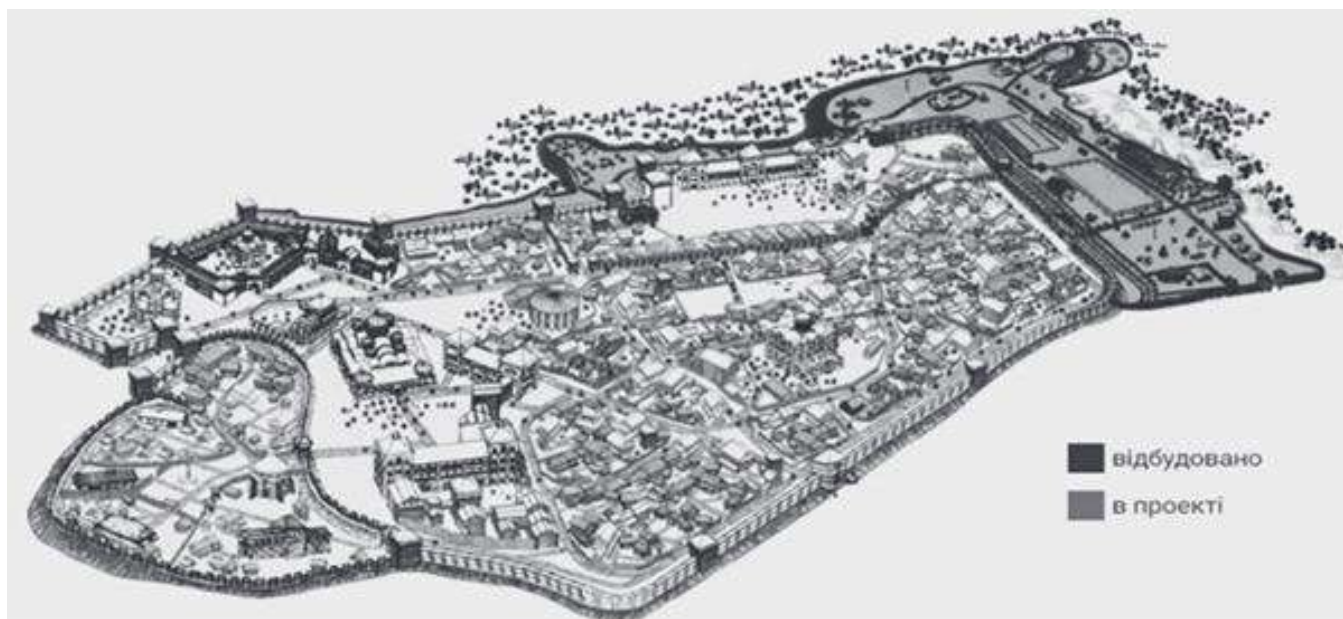


Рис. 1.9. Парк Київська Русь. Схема території комплексу

На сьогодні побудована тільки частина комплексу. Проект передбачає повністю відновлений план стародавнього Києва V-XIII ст. у його історичних розмірах.

Це новий напрямок, що привертає велику кількість туристів і місцевих жителів, але ще погано освоєний, хоча вже зараз можна виділити самотні об'єкти з національним колоритом. Яскравим прикладом популярного тематичного простору є парк Київська Русь, розташований у районі сіл Копачов і Застугна в Обухівському районі Київської області. Комплекс являє собою точну копію дитинця міста Київ. По суті, це повномасштабне середньовічне місто Стародавній Київ V-XIII ст., столиця величної держави Київська Русь [1].

Основні тенденції у створенні тематичних комплексів дозволя, де найпопулярнішими темами є кіно та література (найчастіше вони нероздільні), історія, особливості географічного положення комплексу. Також набирають популярності місцеві тематики, що приваблює більше туристів та створюють відчуття «свого місця» для мешканців цього району. Основні прийоми тематизації простору - це стилізація (часткова тематизація), відтворення тематичної локації (закінчене автентичне середовище) та створення сюжетних послідовностей (сценарій послідовних вражень, особливо актуально для парків, створених на основі кінофільмів). Такі прийоми створення тематизованого простору застосовані не лише для тематичних комплексів дозволя, але частково і для інших типів об'єктів: парків відпочинку, виставкових просторів та музеїв, креативних просторів, торгово-дозвільних центрів тощо.

Тематичні комплекси на території України існують із ХХ ст. Здебільшого, вони створювалися, як невеликі парки для місцевих жителів. Головною темою були дитячі книжки та казки. Приклад такого парку - Лукомор'я в місті Севастопіль. Основна тема парку - сюжети дитячих книжок. Комплекс виник у 1984 р. майже одночасно з новим житловим районом міста, побудованим для працівників Севастопільського морського заводу. Головною метою парку була організація дозволя для дітей нового житлового масиву. Основний прийом

тематизації парку Лукомор'я - наповнення простору скульптурами героїв книжок. Тут можна зустріти Бабу Ягу, Чахлика Невмирущого, Чаклуна з Богатирем, Дона Кіхота з вірним Санчо Пансо та інших відомих персонажів (рис. 1.10).



Рис. 1.10. Парк Лукомор'я, Севастопіль. Лабіринт казок

Тематизація простору здійснюється на двох рівнях – у масштабі комплексу в цілому та всередині кожного підрозділу/атракціону. Наповнення комплексу розраховане як на дітей, так і на дорослих, як основних організаторів дозвілля сім'ї.

Все частіше тематичні комплекси дозвілля розраховані на максимально широку цільову аудиторію всіх груп та вікових груп.

Тематичні комплекси дозвілля з одного боку є представниками складної архітектурно-планувальної структури, прийоми якої знаходяться в процесі формування, що постійно реагує на зміни і потреби, що відбуваються в суспільстві, а з іншого, будучи потужним містобудівним атрактором, такі споруди являють собою один з каталізаторів, здатний вплинути на розвиток цілого міста та туристичний потенціал.

1.3. Класифікація тематичних комплексів дозвілля

Проведений аналіз історичних пам'яток дозволяє класифікувати передумови створення сучасних тематичних комплексів дозвілля у напрямках:

1. Культові.
2. Спортивно-оглядові.
3. Драматургічні.
4. Рекреаційні.
5. Розважальні.
6. Спортивно-природні.
7. Створюючі.
8. Виставкові.

Розберемо шлях їх трансформації від давніх часів до сьогодення. Розділяти етапи будемо історичними періодами (Рис. 1.11):

- **Наші дні** (Від створення Інтернету до наших днів, 1969 р. - Сьогодення);
- **Новітній час** (Від першої світової війни до Створення інтернету, 1914 р. - 1969 р.);
- **Ранній новий час** (Від відкриття Америки до Першої світової війни, 1492 р. - 1914 р.);
- **Середньовіччя** (Від Руйнування Риму до Відкриття Америки, 476 р. - 1492 р.);
- **Античність** (Від Створення Полісу до Руйнування Риму Галами, 800 р. до н.е. - 476 р. н.е.);
- **Стародавні часи** (Від створення пірамід Гізи до Створення Полісу, 2600 р. до н.е. - 800 р. до н.е.);

Доісторичний період (від давніх часів до року створення Пірамід Гізи, як першого Тематичного Комплексу Дозвілля, 2600 рік до н.е.).

Дослідження епох є важливим аспектом історіографії та культурології, які включають аналіз подій, соціокультурних трансформацій, інновацій, психологічного стану суспільства та впливу історичних факторів на розвиток конкретної епохи та допомагають розуміти минуле, вивчати еволюцію культури, економіки та суспільства, а також прогнозувати можливі події у майбутньому.

Тому таке дослідження ідеально підходить для аналізу розвитку історичних тематичних дозвільних споруд.



Рис. 1.11. Схема епох

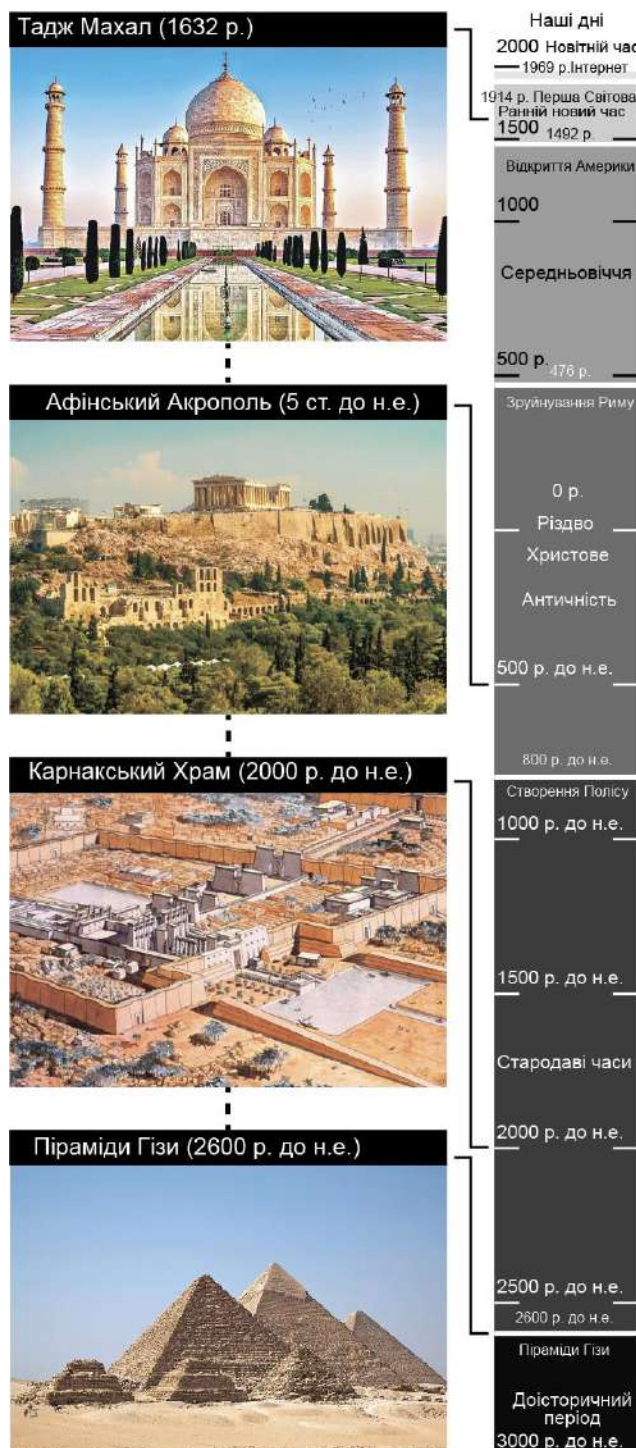
Далі на схемах ми будемо наносити історичні тематичні комплекси дозвілля для розуміння як вони трансформувалися від етапу створення до сьогодення.

Схема допоможе нам зрозуміти які ТКД є у свідомості людей тисячоліттями, а які сформувалися нещодавно. Завдяки цьому ми зможемо спрогнозувати зміни і переосмислення окремих типів, або розуміння, що логіка забудови вже сформувалася і принципівих змін не буде.

Схема епох необхідна для подальших досліджень і глибинного аналізу причин успіху та сталості розвитку окремих тематичних комплексів дозвілля та для аналізу змін, що відбуваються у типології історично сформованих тематичних дозвільних споруд під час змін у суспільстві.

Це актуально у наш час, бо через розвиток інтернет технологій - висока вірогідність зміни структури суспільства, що потягне за собою зміни у ТКД.

Аналіз культових ТКД показано на рисунку 1.12.



Однією з перших споруд, що не тільки служили храмом, але й мали всі ознаки міста - є піраміди Гізи. Без суттєвих змін ця споруда приваблює людей досі, хоча свою першочергову функцію втратила.

У стародавні часи ми можемо виділити Храм Карнакський. Структура сильно змінилася, у бік міста. Ця споруда стала більш людяною.

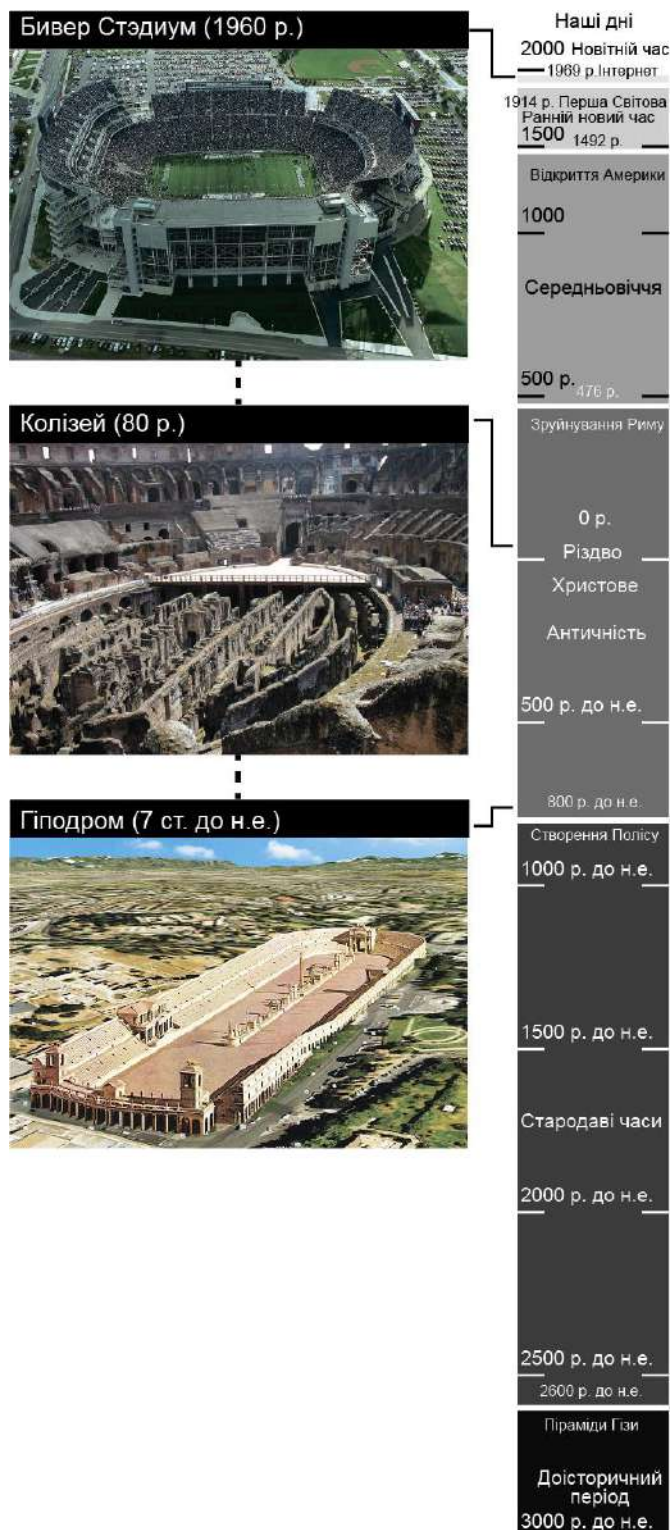
Наступна ітерація - Афінський Акрополь, що символізує собою Олімп, на якому живуть боги. Можна сказати, що це перший, повноцінний ТКД.

У подальшому - структура не змінювалася.

Рис. 1.12. Культові ТКД

Культові ТКД існують протягом 5 тисяч років і їх типологія повністю сформована і відповідає потребам суспільства.

Аналіз спортивно-оглядових ТКД показано на рисунку 1.13.



Перші гіподроми були просторими аренами, де проводилися змагання на колісницях.

У Римській імперії колізеї стали символами масових розважальних заходів. Вони вміщали від 40 000 до 80 000 глядачів і використовувалися для битв гладіаторів, театральних вистав і спортивних змагань.

Після падіння Римської імперії спорт та спортивні об'єкти втратили свою популярність.

Сучасні стадіони майже нічим не відрізняються від Колізею. Структура, форма, розмір, все схоже. Тож можемо зробити висновок, що типологія повністю сформована.

Рис. 1.13. Спортивно-оглядові ТКД

Спортивні ТКД сформувалися більше 2,5 тисяч років тому і майже не змінилися з моменту створення першого гіподрому.

Аналіз драматургічних ТКД надано на рисунку 1.14.

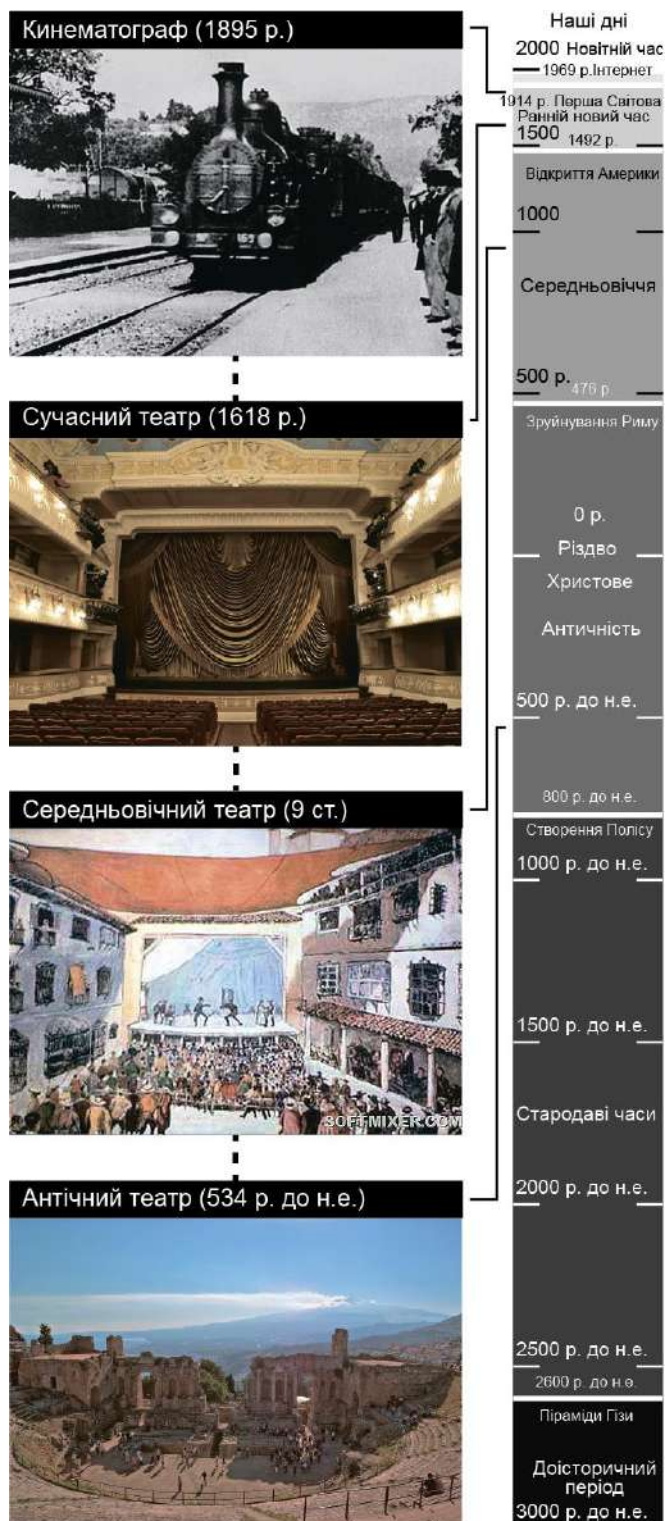


Рис. 1.14. Драматургічні ТКД

Драматургічні комплекси зазнавали значних змін протягом свого існування.

Судячи з цього ми можемо очікувати подальшого розвитку

Античні театри, були відкритими амфітеатрами, де актори грали на великій відкритій сцені. Амфітеатри мали структуру, що враховувала акустичні особливості і сприяла передачі звуку.

У середньовічних театрах не було спеціального приміщення, вистави часто виконували на вулицях або в церковних приміщеннях.

Сучасні театри обладнані технологіями, що потребують спеціальні споруди.

Кінематограф сформував потребу у кінотетрах, що по структурі схожі на сучасні театри, але мають низку особливостей, що відокремлює їх.

Рекреаційні ТКД розглянуті на рисунку 1.15.

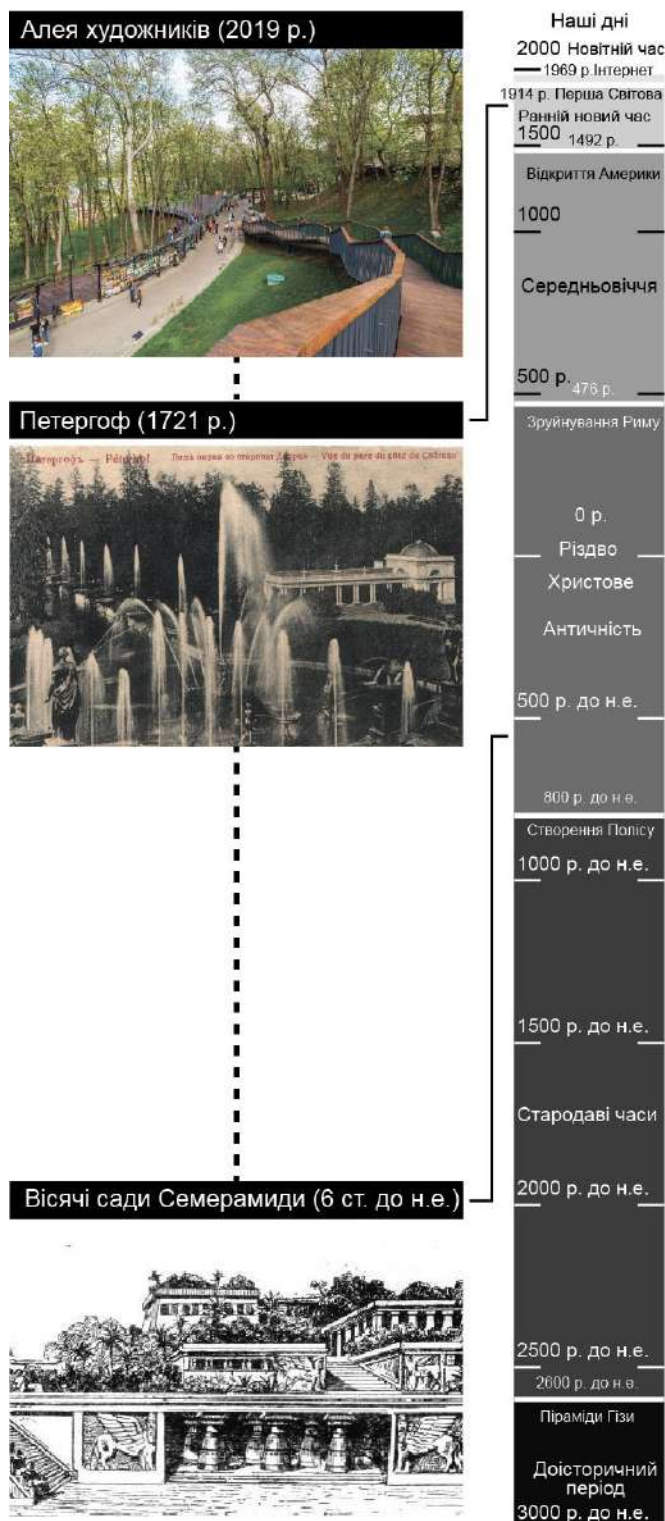


Рис. 1.15. Рекреаційні ТКД

Глобальна зміна рекреаційних комплексів відбулась протягом останніх 100 років, коли вони стали загальнодоступними.

Всю історію людства, від створення Вісячих Садів Семіраміди, до Петергоф - Рекреаційні ТКД були особистими місцями відпочинку заможних шарів населення і мали закриту структуру. Останні 100 років суспільство змінилося і тепер Рекреаційні споруди є загальнодоступними. Це призвело до урізноманітнення функції для різних шарів населення. Крім цього - було сформоване поняття Покет-Парку, для створення ТКД в щільній забудові.

Проаналізувавши це - ми можемо зробити висновок, що розвиток рекреаційних ТКД буде рухатися у бік досяжності і розмивання кордонів житло - рекреація.

Розважальні ТКД показано на рисунку 1.16.

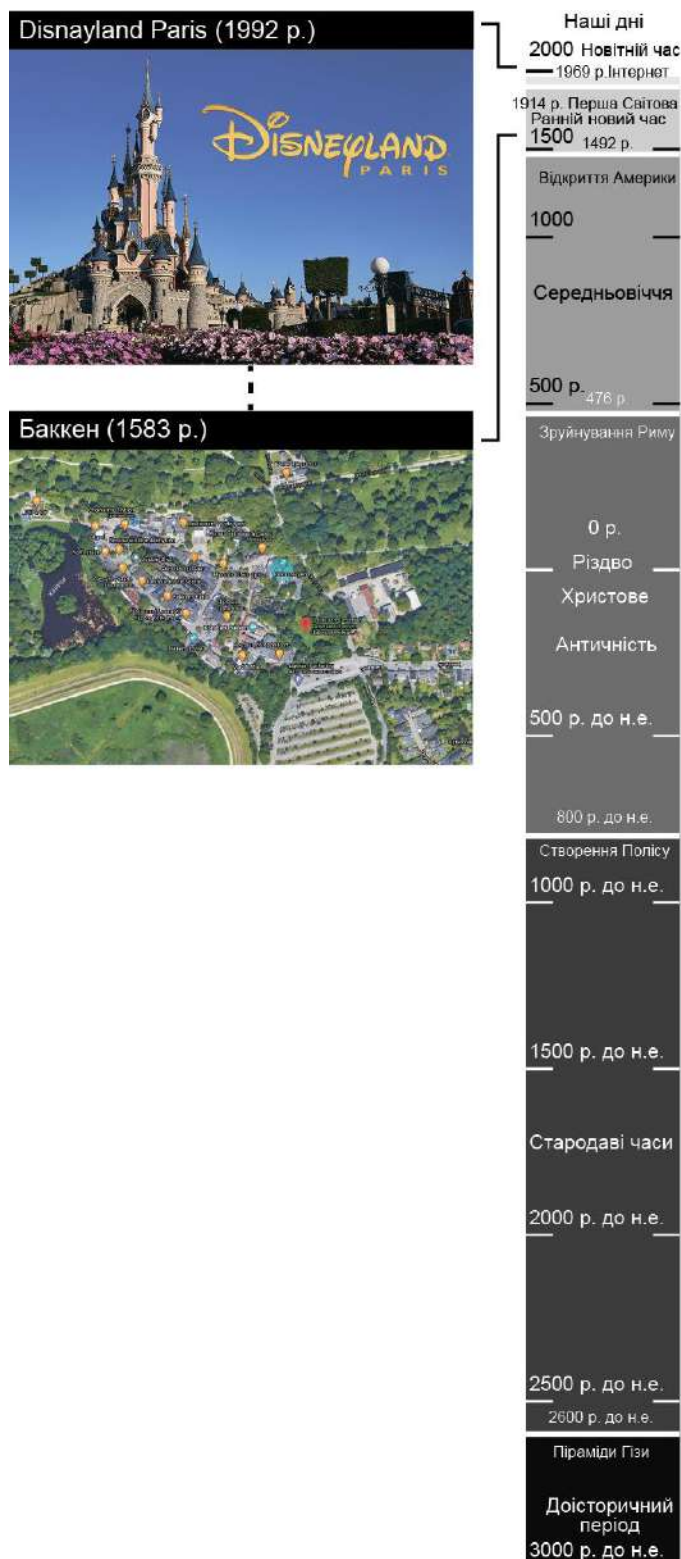


Рис. 1.16. Розважальні ТКД

Розважальні ТКД - це досить нове явище, їх типологія не змінилася з моменту створення.

Розвиток тематичних комплексів дозволяє відслідковуватися ще з античних часів, коли у різних культурах проводилися фестивалі та ярмарки з розважальними іграми та атракціонами.

У середньовіччі в Європі народжувалися ярмарки, де також були представлені розважальні атракціони.

Першим прототипом сучасного розважального ТКД є Баккен, де сформувалася постійно діюча ярмарка.

Уолт Дісней об'єднав все в єдину концепцію, та справжнім революційним моментом став відкриття Disneyland у Каліфорнії у 1955 році.

Спортивно-природні ТКД розглянуті на рисунку 1.17.

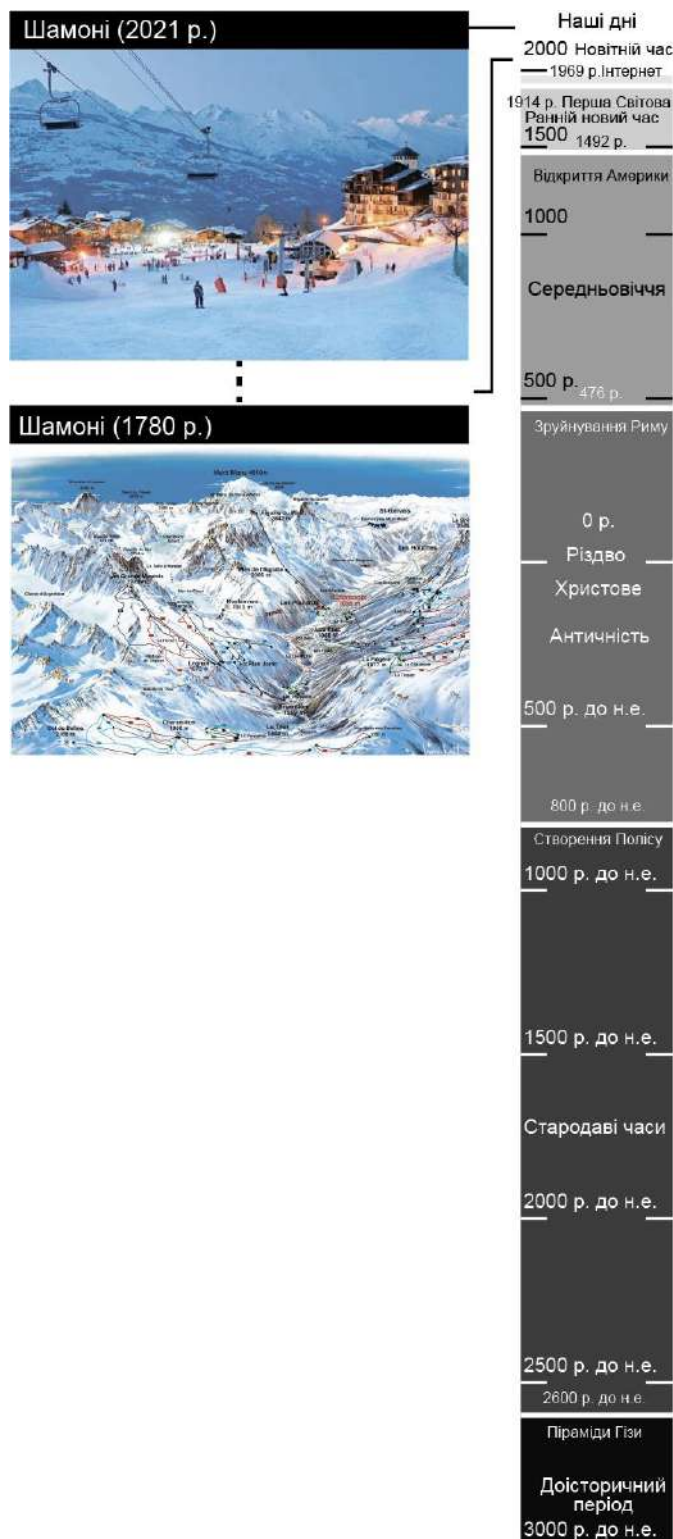


Рис. 1.17. Спортивно - Природні ТКД

Спортивно-природні ТКД - це досить нове явище, їх типологія не змінилася з моменту створення, що обумовлено незмінністю природних умов.

Вперше туристи вирушили в гори для альпінізму та відкриття високогірних регіонів саме у Шамоні.

У 1901 році була відкрита перша залізниця, яка сполучала Шамоні зі станцією Le Fayet, що зробило доступ до курорту значно легшим і започаткувала розвиток гірськолижних курортів.

У 1907 році в Шамоні було проведено перші змагання з гірського лижного спорту, які стали популярними серед молоді та привернули увагу до регіону.

Можна сказати, що Шамоні створив і задав тренд для типології спортивно-природних ТКД.

Створюючі ТКД показани на рисунку 1.18.

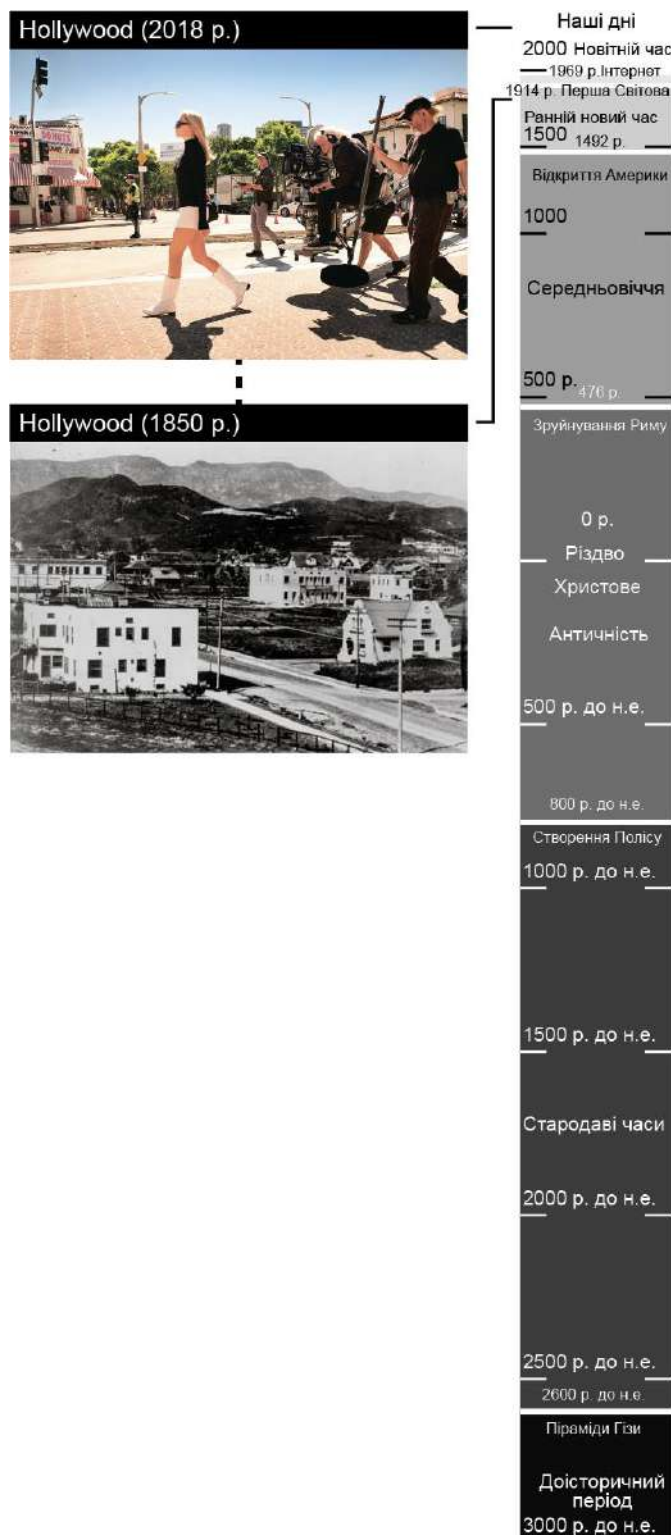


Рис. 1.18. Створюючі ТКД

Створюючі ТКД - наднове явище, що постійно зазнає змін і може як повністю зникнути, так і розвиватися.

Голівуд - це район у місті Лос-Анджелес, що розташований в штаті Каліфорнія, США. Він відомий як центр світової кіноіндустрії. Голівуд відомий своїми кіностудіями і є хабом створення кіно на всіх етапах, тому вважається епіцентром глобальної розважальної індустрії.

Теплий клімат та природні краси Каліфорнії привернули кінематографістів, і перша кіностудія відкрилася у 1911 році. Залучення великих кіностудій підсилило розвиток Голівуду. Сучасний Голівуд залишається лідером у кіноіндустрії та культурним символом світового кіно.

Виставкові ТКД розглянуті на рисунку 1.19.

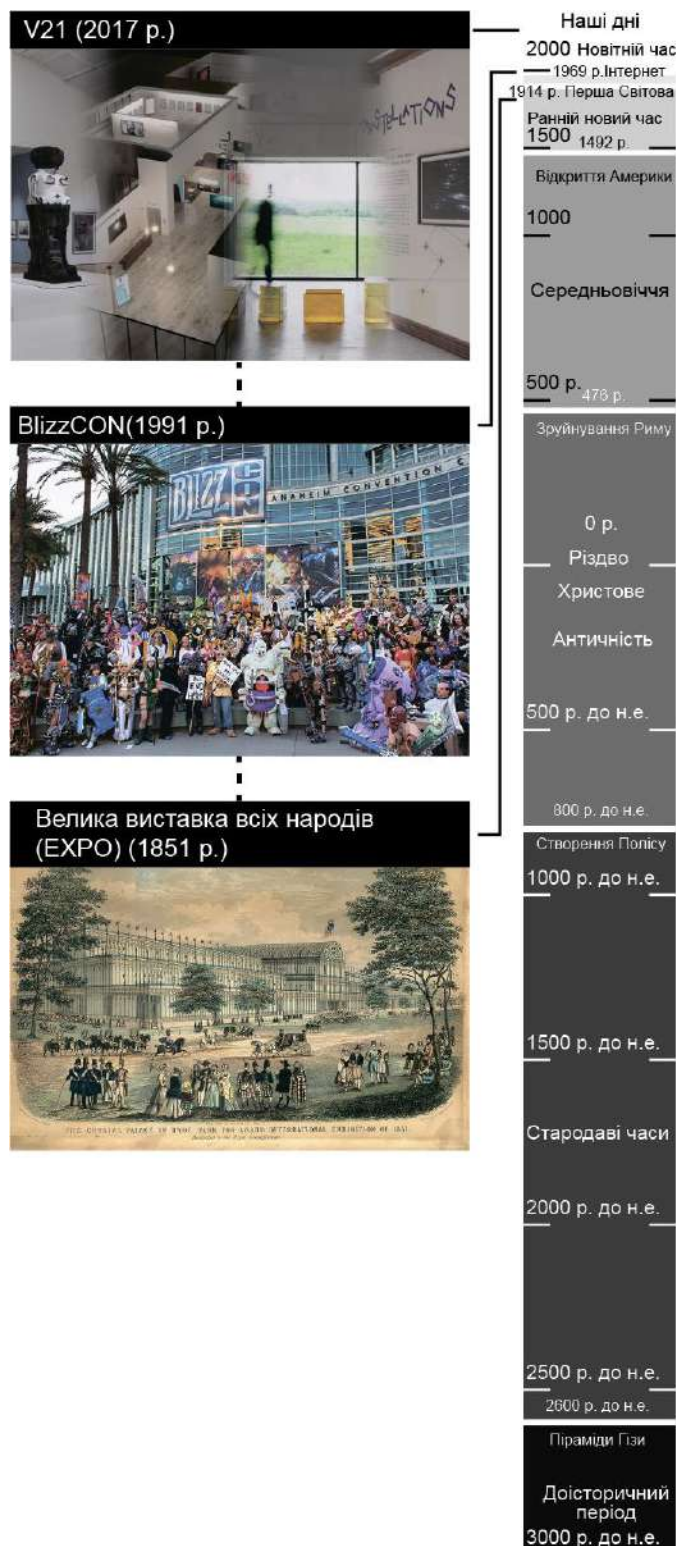


Рис. 1.19. Виставкові ТКД

Виставкові ТКД - наднове явище, що стало можливим через розвиток логістики, поступово переходять у онлайн формат і можуть змінюватися.

Виставки виникли для просування наукових досягнень та культурного обміну. Перший EXPO був у Лондоні 1851 року. Заходи цього типу сприяли обміну знаннями та інноваціями, розширенню індустрії та культурному обміну, залишаючись актуальними і в сучасному світі.

У 20 столітті вони отримали свій розвиток через досягнення у сфері логістики. Сьогодні виставки і експозиції залишаються важливими інструментами для співпраці між країнами. Вони є платформами для обміну досвідом і знаннями, а також стимулюють розвиток технологій та культури.

Проведено аналіз по кожному з напрямків:

1. Культові. Формування культових комплексів розпочинається в давній історії людства і відображає глибоку потребу людини в релігійних віруваннях та ритуалах. Релігія є невід'ємною частиною культури та суспільства, і вона виникає як спроба пояснити природні явища, вирішити етичні питання та встановити зв'язок із світом надприродного.

Культові комплекси формуються під впливом історичних подій, соціальних змін, взаємодії з іншими культурами та технологічних досягнень. Релігійні вірування і практики пристосовуються до поточного контексту і відображають потреби та цінності спільноти.

Культові комплекси також можуть виникати під впливом видатних духовних лідерів, які проповідують нові релігійні ідеї та привносять їх в культурний обмін. Усі ці чинники спільно визначають формування та розвиток культових комплексів, що відіграють важливу роль у суспільному житті, допомагаючи людям знайти відповіді на глибокі питання життя та смислу існування. Так як релігія не потрапляє у базові потреби суспільства по Піраміді Потреб Маслоу, то ми можемо віднести її до поняття **Дозвілля**. І ми можемо розглядати Культові споруди як ТКД з тематикою релігії. Починаючи з доісторичних часів Культові ТКД розвивалися і повноцінно сформувалися при створення Афінського Акрополю (5 ст. до. н.е.). Комплекс, що розташований над містом і символізує собою Олімп на якому живуть боги. Зараз багато розважальних комплексів розташовують схожим чином, зокрема парк атракціонів у Тбілісі, Грузія. Типологія Культових ТКД повністю сформована і кардинальних змін не відбудеться.

2. Спортивно-оглядові. Спортивно-оглядові комплекси є результатом еволюції спортивних заходів та культурних впливів. Вони почали формуватися в давньому світі, де спорт відіграв важливу роль у житті суспільства і був пов'язаний з релігійними та соціокультурними обрядами. У середньовіччі спорт вперше став офіційним видом розваг та змагань, і з цього часу почали з'являтися

перші арени та амфітеатри для спортивних заходів. З розвитком індустріалізації та масової культури у 19-20 століттях спортивні заходи стали великим бізнесом, що призвело до зведення великих спортивних стадіонів та арен для задоволення попиту на розваги.

Спортивно-оглядові комплекси нині включають в себе стадіони, арени, гімнастикуми, басейни та інші спортивні споруди, які служать не лише місцем проведення спортивних подій, але й центром культурних та розважальних заходів. Цей розвиток свідчить про важливість спорту в сучасному суспільстві та його роль у формуванні культурних комплексів, що сприяють зміцненню громадянської ідентичності та спільного досвіду. Якщо аналізувати споруди, що будувалися для спортивних змагань - їх структура, що була вперше сформована Гіпподромом (до. н.е.), не притерпіла суттєвих змін. Це ристалище у середині і трибуни по колу. Розмір впорядкований можливістю побачити не обладнаним оком, та овальна форма. Яскравим прикладом є Колізей (до н.е.), що майже не відрізняється від сучасних стадіонів. Через особливості людського тіла - структура та типологія спортивних комплексів повністю сформована і не буде змінюватися в подальшому.

3. Драматургічні. Драматургічні комплекси стали необхідним складовим сучасного театрального мистецтва завдяки довгому історичному еволюційному процесу. Спочатку театр був примітивними ритуалами та обрядами, пов'язаними з релігією та міфологією. Протягом століть він еволюціонував, із розвитком соціальних та культурних структур. Драматургічні комплекси сформувалися як результат поєднання декількох факторів, включаючи індивідуальних драматургів, акторів, режисерів, архітектуру театральних будівель, технічні інновації та зміни в суспільстві. Вони стали майданчиком для вираження індивідуальності, спільного досвіду та вражень.

Сьогодні драматургічні комплекси пропонують різноманітні види вистав, від класичних до сучасних, від драми до комедії, і вони є важливим чинником розвитку культурної сцени та сприяють вираженню сучасного інтелектуального

та емоційного стану суспільства. Першими повноцінними драматургічними спорудами можна вважати Амфітеатр, що був невід'ємною частиною Античного театру. В подальшому, під час Середніх віків суспільство відійшло від формату статичного місця для вистав і сформувалися пересувні театри, що виступали на площах та у церквах. Під час Епохи Відродження був переосмислений класичний Амфітеатр, в нього з'явився дах, але глобально структура театру майже не змінилася і до сьогодні залишається сталою. Це обумовлено фізіологічними особливостями людського ока та вуха.

Новий етап розвитку драматургічних комплексів почав формуватися після винаходу кінематографу. Кінотеатри відрізняються від театрів, формою, розмірами, плануванням і доступністю. Якщо в театрі ми маємо чути актора, що говорить необладнаним голосом і має фізіологічні обмеження, то в кінотеатрі можливо розповсюдити звук за допомогою динаміків на будь яку відстань, а розміри екрану дозволяють робити зали більшими. Проте такі відмінності глобально не змінюють типологію і можна сказати, що це один з варіантів планування. Драматургічні ТКД здебільшого сформовані і в подальшому будуть розвиватися у бік діджиталізації, але типологія споруд не зміниться.

4. Рекреаційні. Під час первісного ладу потреби у рекреаційних комплексах не було, бо люди здебільшого жили на природі. Також така потреба відсутня у аграрному суспільстві. Однак з розвитком урбанізації суспільство потребувало можливості знаходитися на природі. Першим рекреаційним комплексом можна вважати Висячі Сади Семерамиди (до н.е.), що були збудовані посеред пустелі. Відсутність рослинності навколо стало мотивуючим фактором для споруди такого типу. Однак це був особистий простір і доступу суспільства до нього не було. В подальшому більшість парків також була приватною власністю, а загальнодосяжних Рекреаційних ТКД не будувалося.

У 19 сторіччі, під час змін у суспільстві почали формуватися міські парки, доступ до яких був у кожного громадянина і типологія почала змінюватися. Тепер це територія, що покриває потреби всіх користувачів і має різноманітну функцію.

Форма та наповнення рекреаційних ТКД будуть розвиватися, проте глобально - типологія вже відповідає запитам суспільства.

5. Розважальні. Формування розважальних комплексів, зокрема парків атракціонів, є результатом довгого еволюційного процесу, обумовленого історичними, соціокультурними та технологічними чинниками. Розважальні комплекси, включаючи парки атракціонів, сформувалися як реакція на зростаючу потребу суспільства в розвагах та відпочинку. Початок цьому процесу був покладений в середньовіччі, коли відбувалися ярмарки та різноманітні розважальні заходи на вулицях міст. Протягом 19-20 століть з розвитком індустріалізації та масового туризму парки атракціонів стали спеціалізованими розважальними закладами. Вони стали важливими частинами культурного та розважального життя, де глядачі могли насолоджуватися атракціонами, виставами та розвагами.

З розвитком технологій у 20-21 століттях розважальні комплекси стали більш сучасними та технологічно зорієнтованими, з великими атракціонами, відтворенням тематичних світів та інноваційними розвагами. Сьогодні розважальні комплекси є невід'ємною частиною туристичної індустрії та важливими місцями для відпочинку та розваг сімей та дітей. Вони пропонують широкий спектр розваг, від екстремальних атракціонів до тематичних виставок, інтерактивних ігор та ресторанів. Формування розважальних комплексів свідчить про постійний розвиток суспільства та зростаючу важливість відпочинку та розваг у сучасному житті.

Глобально структура Розважальних ТКД не змінилася від першої статичної ярмарки. Розмір, кількість та технологічність атракціонів значно зросла, проте типологічно це три основні функції – розваги, їжа, логістика, припускаємо, що з початку створення типологія розважальних ТКД була сформована і глобально не зміниться.

6. Спортивно-природні. Формування спортивно-природних комплексів, зокрема гірськолижних курортів, є результатом поєднання природних ресурсів,

технологічних досягнень та зростаючого попиту на активний відпочинок у природному середовищі. Спортивно-природні комплекси, зокрема гірськолижні курорти, сформувалися як відповідь на зростаючий інтерес до активних видів відпочинку та спорту в природному оточенні. Їхнє походження можна відслідкувати від давніх часів, коли гори привертали людей для активного відпочинку та велосипедного спорту.

Протягом 19-20 століть з розвитком технологій і транспортних засобів стали доступнішими віддалені гірські регіони. Це сприяло розвитку гірського туризму та гірськолижних курортів.

З впровадженням сучасних технологій та інфраструктури гірськолижні курорти стали привабливими для гірськолижників та інших любителів активного відпочинку. Вони пропонують не лише гірськолижні спуски, але і інші зимові та літні розваги, включаючи велосипедний спорт, пішохідні маршрути та екстремальні види спорту.

Сьогодні гірськолижні курорти відіграють важливу роль у розвитку туристичної індустрії та спортивного туризму. Вони є місцем для активного відпочинку, рекреації та спорту в природному середовищі, і їхнє формування свідчить про постійний розвиток і зростаючий інтерес до здорового способу життя та фізичної активності.

Через сталість природи типологія Спортивно-природних ТКД майже не змінилася з початку їх створення. Але через розвиток технологій та спорядження - все більш віддалені та небезпечні частини природи стають досяжними для туристів, тож ми можемо прогнозувати зростання розмірів, але типологічно вони вже повністю сформовані і з часів виникнення мають наступні функції – логістика, житло, їжа, розваги (гірські схили, тропи тощо).

7. Створюючі. Це надновий тип ТКД. Голлівудські комплекси, зокрема кіностудії та інфраструктура, що пов'язана з фільмовою індустрією, сформувалися внаслідок низки складних історичних, соціокультурних та технологічних факторів. Голлівудські комплекси виникли в кінці 19-го і початку 20-го століття

як відповідь на зростаючий попит на кіно і розвиток нових форм розваги. Перші кіностудії, такі як Universal Pictures та Warner Bros., були засновані в Голлівуді, Каліфорнія, завдяки вигідним кліматичним умовам та доступності різноманітних локацій для зйомок.

Золота ера Голлівуду, що припадає на 1920-і роки, відзначалася популярністю голлівудських фільмів та народженням іконічних акторів. Розвиток кіноіндустрії привернув інвесторів та талановитих режисерів, що сприяло зростанню популярності Голлівуду як культурного центру. З подальшим розвитком технологій і засобів масової комунікації, Голлівуд став відомим світовим центром кіноіндустрії, виробництва та розповсюдження фільмів. Тут сформувався великий кількісно та якісно кінематографічний комплекс з великими кіностудіями, інфраструктурою для прем'єр та кінофестивалів, а також низкою інших послуг, пов'язаних з кіно.

Сьогодні Голлівуд залишається символом світової кіноіндустрії та культурним центром, де створюються та виробляються багато іконічних фільмів. Його історія свідчить про вплив технології, творчості та попиту на розваги на становлення та розвиток цього видатного кінематографічного місця. Типологія Створюючих ТКД повністю розкрита на прикладі Голлівуду як провідного у цій сфері. Але враховуючи розвиток стрімінгових сервісів та віддаленої праці у Голлівуді модифікують типологію Створюючих ТКД.

8. Виставкові. Формування виставкових комплексів є результатом історичного розвитку, економічних зрушень та соціокультурних трансформацій. Виставкові комплекси сформувалися як важливий аспект сучасної культурно-економічної діяльності і виникли з потреби в продемонструванні досягнень, виробів та ідей у великому форматі. Перші виставки з'явилися в середньовіччі, коли ярмарки відіграли роль обміну товарів і культурних знань.

У 19 столітті Всесвітні виставки стали платформами для представлення нових технологій, мистецтва та культури, і сприяли розвитку наукових та технологічних досягнень. Це привернуло увагу до формування спеціалізованих

виставкових комплексів. З розвитком індустріалізації та глобалізації у 20 столітті виставкові комплекси стали важливими центрами для співпраці між країнами, презентації нових продуктів та просування технологічних інновацій.

Сьогодні виставкові комплекси виконують різноманітні функції, включаючи організацію виставок, конференцій, виставок мистецтва, технологічних та індустріальних заходів. Вони є важливими форумами для обміну знаннями, співпраці та виставки досягнень у багатьох сферах, від бізнесу до культури.

Через розвиток малого бізнесу та логістики - Виставкові ТКД постійно розвиваються. А розвиток Штучного Інтелекту, Доповненої та Віртуальної реальностей може повністю змінити типологію вплоть до повного переносу виставкових комплексів у Віртуальну Реальність що суттєво знизить вартість та зробить виставки більш доступними.

Проаналізувавши історичні передумови виникнення Тематичних комплексів дозвілля - ми можемо звернути увагу на те, що частина з сучасних ТКД сформувалося менше 200 років тому. Це обумовлено змінами у суспільстві, еволюції політичного укладу та промисловій революції.

Враховуючи те, що з розвитком Штучного Інтелекту, Доповненої та Віртуальної реальностей - ми стоїмо на порозі Другої Промислової Революції.

Це дає нам змогу спрогнозувати розвиток існуючих або виникнення нових типів ТКД, що будуть частково або цілком знаходитись у Віртуальній Реальності.

Такі прецеденти вже існують, зокрема виставка **V21**. З іншого боку є ТКД, що не змінили свою логіку навіть за 5000 років, зокрема **Культові, Спортивно-оглядові** та **Спортивно-природні**, і в їх структуру, разом з розвитком нових технологій, будуть вноситися нововведення, але кардинальної зміни не відбудеться.

Сучасні тематичні комплекси дозвілля (ТКД) можна класифікувати за різними критеріями, такими як тематика, розмір, види розваг, цільова аудиторія і багато інших [96-98].

За тематикою:

- історичні ТКД - розташовані в історичних місцях або відтворюють історичні епохи та події;
- фантастичні ТКД - засновані на фантастичних світах, які відомі з літератури, кіно або відеоігор;
- природні ТКД - розташовані у природних заповідниках або акцентують увагу на екологічних темах.

За розміром:

- міські ТКД - розташовані у великих містах і зазвичай мають велику площу та широкий спектр розваг;
- регіональні ТКД - знаходяться у менших містах або регіональних центрах, можуть бути меншими за розміром;
- компактні ТКД - мають обмежену площу і об'єм, часто розташовані у торгових центрах.

За типами розваг:

- розважальні ТКД - фокусуються на атракціонах, гральних зонах, кіно та інших формах розваг;
- тематичні парки - спеціалізуються на атракціонах та розважальних іграх, часто засновані на конкретних тематиках, таких як водний парк або парк атракціонів;
- культурні ТКД - пропонують мистецькі та культурні події, виставки, концерти та інші культурні розваги.

За цільовою аудиторією:

- сімейні ТКД - призначені для відпочинку всієї родини, включаючи дітей та дорослих;
- дорослі ТКД - спрямовані на аудиторію старше 18 років та пропонують вечірні розваги, клуби, бари і т. д.;
- дитячі ТКД - орієнтовані на дітей та підлітків, мають багато ігор та атракціонів для малечі.

За інноваціями:

- технологічні ТКД - використовують сучасні технології, такі як віртуальна реальність, доповнена реальність, для створення унікальних розважальних досвідів;
- еко-ТКД - спрямовані на сталу розвиток і використовують екологічно чисті технології та практики.

Проте ми можемо бачити, що велика кількість аспектів не враховується у типології, для цього подивимося на визначення слова дозвілля.

Поняття «дозвілля» належить до часу та активностей, які ви обираєте для відпочинку і розваги у вільний час, коли ви не зайняті роботою, основними обов'язками або іншими обов'язками. Дозвілля - це час, коли ви вільні від рутинних справ і може займатися тим, що вас цікавить або надає задоволення.

Дозвілля може бути різноманітним і приймати багато форм, залежно від індивідуальних вподобань і можливостей. Ось декілька загальних видів дозвілля:

- **фізичне дозвілля** - включає в себе спорт, фітнес, прогулянки, велосипед, плавання, йогу та інші активності, спрямовані на підтримку фізичного здоров'я та підвищення енергії.
- **культурне дозвілля** - відвідування мистецьких виставок, театральних вистав, кіно, концертів, читання книг, прослуховування музики або інші види творчих дій;
- **соціальне дозвілля** - спілкування з друзями, вечірки, зустрічі з родиною або участь у спільнотних заходах і подіях;
- **розваги вдома** - гра в настільні ігри, готування, перегляд телевізійних шоу або фільмів, чи спокійна година вдома з книгою або музикою;
- **подорожі та відпочинок** - відвідування нових місць, подорожі на природу, відвідування пляжу або активний відпочинок в горах;
- **активності відповідно до інтересів** - будь-які інші заняття або хобі, такі як риболовля, гори, робота на садовій ділянці, мистецтво тощо.

Провівши аналіз історичної та сучасної типології тематичних комплексів дозвілля – дійшли до висновку, що не всі типи мають перетин один з одним. Деякі споруди потрапляють у різні типи.

Отже типологія не є повною і потребує деталізації і розробки більш інтуїтивно зрозумілого методу класифікації (детальніше у розділі 2.3).

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

1. У першому розділі проаналізовано та узагальнено науково-дослідницькі роботи з теми дисертаційного дослідження, статті та інші публікації типології комплексів дозвілля. Питання, пов'язані з формуванням тематичних комплексів дозвілля, необхідністю детального вивчення формування ТКД; аналіз особливості виконання вимог до ТКД; розробка номенклатури типів комплексів дозвілля; визначення прийомів архітектурно-художнього вирішення ТКД недостатньо досліджені.

2. Проведено історичний аналіз еволюції тематичних комплексів дозвілля, на підставі теорії епох обрані наступні етапи розвитку - Наші дні (Від створення Інтернету до наших днів, 1969 р. - Сьогодні); Новітній час (Від першої світової війни до Створення інтернету, 1914 р. - 1969 р.); Ранній новий час (Від відкриття Америки до Першої світової війни, 1492 р. - 1914 р.); Середньовіччя (Від Руйнування Риму до Відкриття Америки, 476 р. - 1492 р.); Античність (Від Створення Полісу до Руйнування Риму Галами, 800 р. до н.е. - 476 р. н.е.); Стародавні часи (Від створення пірамід Гізи до Створення Полісу, 2600 р. до н.е. - 800 р. до н.е.); Доісторичний період (від давніх часів до року створення Пірамід Гізи, як першого Тематичного Комплексу Дозвілля, 2600 рік до н.е.).

3. Дослідження епох є важливим аспектом історіографії та культурології. Вони включають аналіз подій, соціокультурних трансформацій, інновацій, психологічного стану суспільства та впливу історичних факторів на розвиток конкретної епохи. Дослідження епох допомагають розуміти минуле, вивчати

еволюцію культури, економіки та суспільства, а також прогнозувати можливі події у майбутньому.

4. Вивчення публікацій і практичного досвіду дозволяє класифікувати тематичні комплекси дозвілля наступним чином - за тематикою, розмірами, типами розваг, цільовою аудиторією та інноваціями.

5. Психологічні передумови з архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів за допомогою піраміди Маслоу виявляють передумови створення комплексів дозвілля як сучасного типу споруди. Піраміда Маслоу - це загальноживана назва ієрархічної моделі потреб людини. Вона дає можливість вирахувати відсоток покриття людських потреб по розширеному типу піраміди в певному типі споруд - тематичних комплексах дозвілля; сформувати відсотковий параметр корисності у розрізі поверхів піраміди та дозволяє розробити науковий аналіз тематичних комплексів на їх корисність та рентабельність для суспільства, держави, інвесторів та ін.

6. На підставі аналізу сучасних ТКД з'ясовано, що існує безліч різноманітних типів, що не впорядковані у єдину структуру та типологію. Різноманіття розмірів, типів, конфігурацій, типів розміщення тощо, призводить до великої кількості розділених між собою типологій, що мають перетин між собою, але не формують єдину структуру оцінки.

РОЗДІЛ 2. МЕТОДИЧНІ АСПЕКТИ ФУНКЦІОНАЛЬНОЇ ОРГАНІЗАЦІЇ ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ДОЗВІЛЛЯ

2.1. Загальна методика проведення дисертаційного дослідження

Під методологією наукових досліджень розуміється система підходів, принципів, показників, методів дослідження соціально-економічних процесів, обґрунтування оптимальних рішень [2, 89]. Процес дослідження та розв'язання задач включає три етапи (рис. 2.1.):

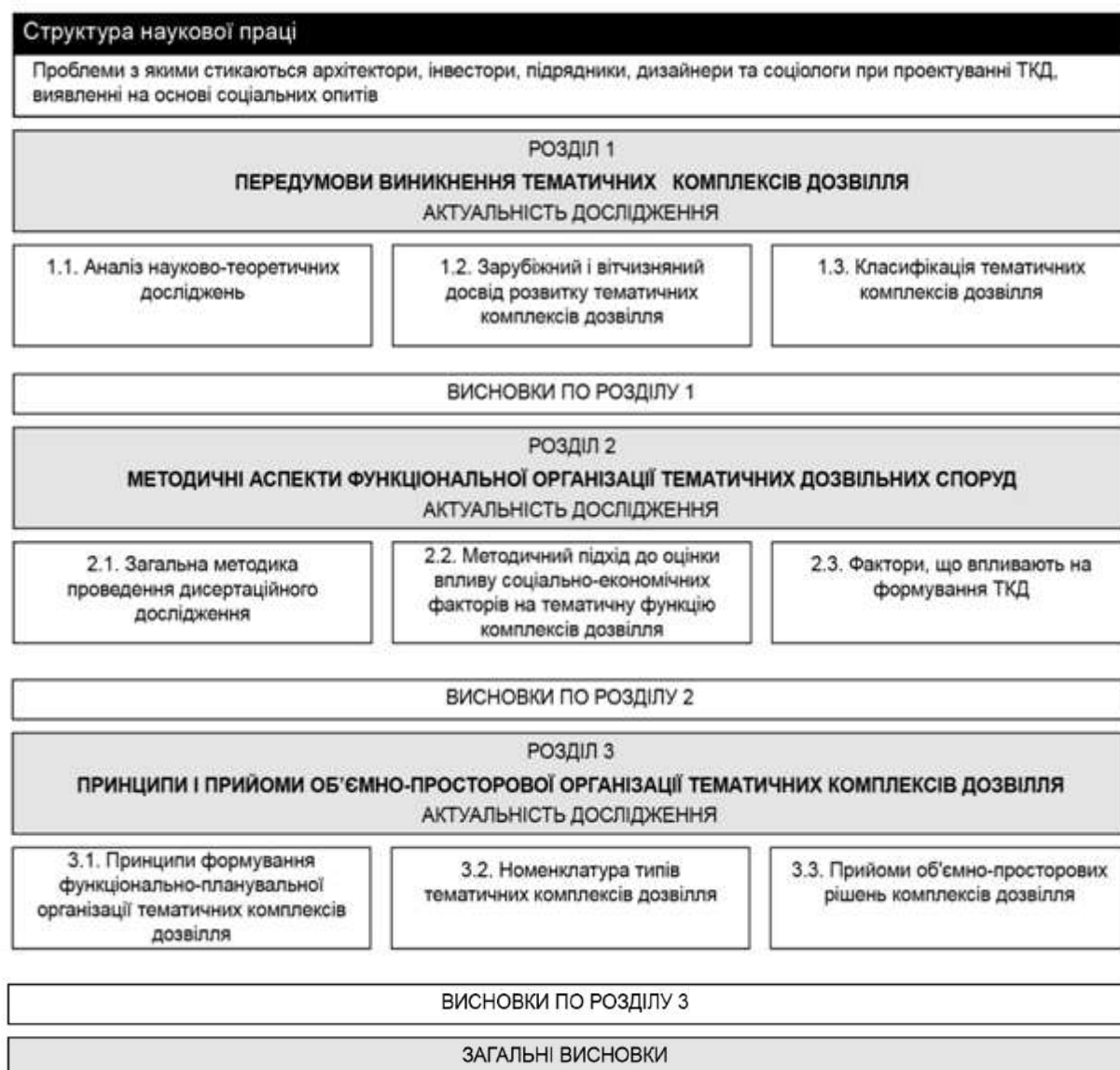


Рис. 2.1. Етапи та методи дослідження тематичних комплексів дозвілля

Розвиток тематичних комплексів дозвілля, варіативність і різноманіття типів, тем та причин створення ТКД, що проєктуються по всьому світу і в Україні вимагає від нас структуризації та створення типологічної бази тематичних комплексів дозвілля [115]. Ніканоров С.П. комплексний підхід поділяє на такі етапи: виявлення проблеми; оцінка актуальності проблеми; аналіз обмежень проблеми; визначення критеріїв; аналіз наявної проблеми; пошук можливостей (альтернатив); вибір альтернативи; прийняття рішень; реалізація рішення; визначення результатів рішення [51].

Внутрішні показники якості роботи характеризують дисертацію як окреме явище та відбивають її внутрішні зв'язки. Зовнішні показники якості відображають зовнішні зв'язки архітектурного та наукового твору (сприйняття його суб'єктом). Оціночно-вартісні показники відображають якість архітектурного та наукового твору, що має цінні активи.

У дослідженні використовуються загальні методи (спостереження, порівняння, абстрагування, аналіз, синтез, моделювання та ін.), міждисциплінарні (економічні, статистичні, фактичні, класифікаційні, опитувальні, анкетні, експертні оцінки та ін.) та дисциплінарно-архітектурні методи (планувальні, містобудівні, стилістичні, композиційні, функціональні, графічне моделювання та ін.).

Процес дослідження та розв'язання задач включає три етапи:

- аналіз передумов розвитку архітектури ТКД (відбір та обробка інформації з узагальненням та висновками);- визначення концептуальних принципів (вибір методів дослідження, вивчення факторів, що впливають);
- моделювання планувальної структури (визначення наукових засад створення оптимальної архітектурно-планувальної організації ТКД).

На кожному з етапів дослідницької роботи застосовувався комплекс методів наукового пізнання. На першому етапі було обрано проблему та напрямок дослідження; відібрано та опрацьовано інформацію за темою; вивчено історичний досвід та сучасний стан архітектури ТКД, визначено типологічні особливості.

Етап вибору проблеми та напрями наукового дослідження передбачає аналіз та синтез емпіричних та теоретичних передумов дослідження, з'ясування поточного стану вивчення об'єкта за допомогою спостереження та абстракції [12]. Спостереження, аналіз та синтез, індукція та дедукція, абстракція належать до загальних методів наукового пізнання, які, на відміну від спеціальних методів, використовуються протягом усього дослідницького процесу, але на початку дисертаційного дослідження є основними [78].

Відбір та обробка інформації здійснювалися методом збору науково-методичного матеріалу, методом літературного аналізу та методом комплексного аналізу ТКД. Використовуючи метод літературного аналізу, було вивчено та узагальнено результати понад 60 наукових праць, нормативну базу будівництва та статистику з архітектури тематичних комплексів дозвілля. Комплексний аналіз наукових досліджень з архітектурно-планувальної організації ТКД виявив, що їх особливості не вивчені повністю та предметно.

Проведений аналіз виявив основні невивчені проблемні питання архітектури ТКД – невідповідність вітчизняної матеріально-технічної бази світовим вимогам.

Для вивчення історичного досвіду та сучасного стану архітектури ТКД використано наступні методи. Історико-еволюційний метод дозволив простежити, як ТКД трансформувався. Графоаналітичні та історико-еволюційні методи дозволили систематизувати типи тематичних дозвільних комплексів, що сформувалися історично, що дозволило визначити які історичні типи ще будуть розвиватися, а які вже повністю сформовані і повністю відповідають запитам суспільства.

Використовуючи метод якісного та кількісного аналізу стану та динаміки розвитку, проаналізовано понад 20 тематичних комплексів дозвілля України та країн Європи, Азії, Північної та Південної Америки за різними типами систематизації. Це дозволило виявити дані про потужність, склад, структуру та спеціалізацію ТКД.

Якісний та кількісний аналіз міжнародного досвіду довів, що тематичні комплекси дозвілля мають настільки різноманітну функцію, структуру, склад, варіанти розміщення, розміри, формат та причини створення, що жодна з запропонованих зараз систем структурування та типологізації не покриває всі потреби.

Метод натурних обстежень у рамках якісного та кількісного аналізу стану та динаміки розвитку дозволив встановити, що основна частина тематичних комплексів дозвілля по визначенню відноситься до них, проте не входить до переліку і не систематизоване за допомогою наявних систем типології, що не дає можливості чітко сформулювати завдання на проєктування, проаналізувати конкурентів, швидко знайти світові аналоги тощо.

Як основний метод наукового узагальнення першого етапу дослідження використовується класифікація - розподіл певних об'єктів за класами (типами, сортами) в залежності від їх загальних ознак, що фіксує закономірні зв'язки між класами об'єктів. У процесі вивчення нових об'єктів по кожному такому об'єкту робиться висновок: чи належить він до класифікаційних груп, що вже склалися. У ряді випадків виникає потреба перебудувати систему класифікації. Метод аналізу та узагальнення типологічних розробок дозволив автору класифікувати ТКД за розміром, причиною створення, засобом стилізації, типом розміщення, структурою забудови, темою, сезонністю та цільовою аудиторією [105]. Класифікація та порівняння даних дозволили створити нову типологічну систему, що буде відповідати потребам сучасних тематичних комплексів дозвілля [99, 103].

Визначення концептуальних засад архітектурно-планувальної організації ТКД має такий алгоритм: вибір методів та методології наукового дослідження; визначення факторів, що впливають; виявлення соціально-економічного потенціалу та обґрунтування потреб у ТКД. Методи та методологія дослідження були обрані на основі концептуального аналізу та методу систематизації.

Факторний аналіз був застосований для вивчення та вимірювання взаємозв'язку факторів, що сприяють та перешкоджають розвитку курортних готелів.

Для з'ясування загальної соціально-економічної ситуації застосовується комплексний соціально-економічний аналіз із використанням статистичної інформації вивчення стану зміни показників. Статистичні дані по Одеській області за останнє десятиліття свідчать про стабільне скорочення санаторіїв та пансіонатів із лікуванням на 25% і, навпаки, про стабілізацію та тенденцію зростання готельної бази майже втричі.

На етапі з'ясування впливу соціально-економічних факторів на архітектурно-планувальну організацію ТКД використовувався метод експертної оцінки – спеціально організований збір суджень, оцінок та пропозицій фахівців, їх аналіз, узагальнення та формування результатів [80].

За допомогою піраміди потреб Маслоу було розроблено систему, що дозволяє швидко проаналізувати комплекс, ділянку на корисність або вакантність потреб, що мають бути закриті. Таблиця корисності ТКД наведена на рис. XX. Ця таблиця буде корисна для:

- Представників бізнесу, що аналізують ділянку для інвестиції;
- Представників бізнесу, що аналізують конкурентів та їх комерційний успіх;
- Маркетологів, для аналізу і надання висновків по потребам аудиторії;
- Маркетологів, для створення завдання на проектування для архітекторів;
- Урбаністам, як додатковий метод аналізу регіону, міста, ділянки.

Основна мета створення цієї таблиці полягала в отриманні механізму чіткого аналізу ділянки та комплексу на основі базових потреб суспільства, що був вивчений Абрахамом Маслоу.

Було проведення анкетування 550 осіб для виявлення потреб суспільства у ТКД на узбережжі Одеси. Це дозволило виявити необхідність більше концентруватися на вирішенні транспортних, логістичних проблемах та підвищення інклюзивності, другим по важливості було урізноманітнення функції

і створення громадських просторів для різних типів суспільства. В результаті обстеження з'ясувалося, що більшість людей не задоволені поточним станом узбережжя, а 86% опитуваних після реконструкції будуть відвідувати узбережжя частіше. Це свідчить про те, що стан ТКД впливає на його коефіцієнт корисності.

Доведено, що важливу роль у ТКД відіграє інклюзивність та зручність доступу для всіх прошарків населення, а стан і сучасність хоч і впливають на відношення, проте за умови відсутності конкуренції - не впливають на відвідування, хоча більшість людей відповіли, що після реконструкції будуть відвідувати узбережжя частіше.

У ході опитування переважають такі відповіді респондентів:

- 93% опитаних вважають за необхідне реконструкцію узбережжя;
- 70% відвідують узбережжя тільки у гарну погоду;
- 86% після реконструкції будуть відвідувати узбережжя частіше;
- 94% вважають, що реконструкція узбережжя покращить туристичний стан міста;
- більшість респондентів скаржаться саме на логістичні проблеми, недостатня інклюзивність, незручність парковки, тощо.

Третій етап дослідження – моделювання запланованої структури – підрозділів, наступної послідовності: виявлення особливостей розміщення; важливість принципів функціонально-планувальної організації; формування номенклатури перспективних типів та виявлення архітектурних та композиційних прийомів.

Містобудівне проектування та розміщення ТКД ґрунтується на методі комплексної оцінки території з погляду природних, місцевих та ландшафтних особливостей. Ця методика включає: аналіз функціональної та транспортної структури території; оцінка композиційно-планувальних схем та зон зорової уваги; важливість простору житлового кварталу та транспортного потоку будівлі з погляду значущості дозвілля.

Метод графічного аналізу включає методи архітектурної графіки у вигляді аналітичного креслення, картин, схем, фотографій та візуалізацій для розробки архітектури ТКД. Методом графо-аналітичного аналізу виявлено функціональний склад та архітектурно-композиційні особливості ТКД. Встановлення причинно-спадкових зв'язків між характеристиками та архітектурно-планувальними рішеннями ТКД дозволило підкреслити необхідну їхню спеціалізацію за функціональною ознакою та площею функціонального плану.

Той самий регулярний аналіз у поєднанні з графоаналітичним методом дозволив виявити основні варіанти розміщення ТКД, їх об'ємно-просторові рішення, обсяг, площу. Метод рівного аналізу використовувався для зрівнювання об'ємного та планового складу даного типу будівель, а також для виявлення типологічних та еволюційних рядів.

Композиційний аналіз виявляє особливості функціонально-планувальних та об'ємно-просторових споруд, розкриває композиційні прийоми архітектурно-просторової організації ТКД.

Для визначення майбутніх характеристик об'єкта необхідно знати можливі варіанти його будови та розвитку значної кількості факторів, для яких проводиться моделювання (процес постановки модельного експерименту) [79] і прогнозуються (початковий для оцінки можливих варіантів розвитку та поточних параметрів об'єкта). Моделювання є однією з основних категорій теорії пізнання і є розширенням уявних уявлень про об'єкти або їх аналоги, що мають принципово важливі характеристики.

Функціонально-планувальна структура ТКД заснована на методі функціонального моделювання, що забезпечує комплексний аналіз функціональної структури ТКД різної спеціалізації та розташування. Використовуючи додаткові методи графічного моделювання, графоаналітичного аналізу та експериментального проєктування необхідно визначити основні параметри конструктивних елементів комплексів дозвілля, композиційне взаєморозташування, окремі зв'язки, а також типологію ТКД. За допомогою

подальшого синтезу вхідних та вихідних даних ми зможемо окреслити номенклатуру груп розміщення ТКД.

Соціальне опитування осіб, щодо необхідності реконструкції ТКД на узбережжі Одеси. Проведено соціальне опитування користувачів існуючого тематичного комплексу дозвілля на узбережжі Чорного моря в м. Одеса.

В рамках опитування було охоплено 550 респондентів і перелік питань був наступний:

1. Стать
2. Вік
3. Чи необхідна реконструкція ТКД?
4. Як часто ви відвідуєте цю ділянку?
5. Як часто ви відвідуєте ділянку взимку?
6. Чи залежить ваше використання ТКД від погодних умов?
7. З якою метою ви використовуєте ТКД зазвичай?
8. Як ви оцінюєте поточний стан ТКД?
9. Чи вплине реконструкція ТКД на вашу готовність відвідувати цю частину міста?
10. Як ви гадаєте, чи покращить реконструкція ТКД загальний стан Одеси?
11. Як ви гадаєте, реконструкція ТКД позитивно вплине на розвиток туризму в Одесі?
12. Як далеко ви живете від ділянки?
13. Яким чином ви зазвичай дістатися узбережжя?
14. Чи зручно для вас діставатися ТКД з вашої поточної локації?
15. Оберіть пункти, що бентежать вас у досяжності до ділянки.
16. Які аспекти поточного стану ТКД ви вважаєте недостатніми або проблематичними?
17. Які конкретні зміни або поліпшення ви хотіли б побачити на реконструйованій набережній?
18. Які елементи благоустрою ви би хотіли бачити у ТКД?

19. Чи підтримуєте ви ідею створення велосипедних доріжок на набережній?
20. Які, на вашу думку, обмеження або правила повинні бути встановлені на набережній щодо гучності музики, плавання, торгівлі тощо?
21. Що, на вашу думку, зробило б набережну привабливішою для відвідувачів?
22. Як ви оцінюєте вплив реконструкції набережної на збереження довкілля і морського середовища?
23. Як ви ставитесь до створення муніципального транспорту, що буде курсувати узбережжям задля більш зручного дістання до узбережжя?
24. Чи були б ви готові платити за паркування на реконструйованій набережній, за умов, що гроші підуть у бюджет міста і ваша автівка буде у безпеці?
25. Чи готові ви допомогати розробці проєкту?
26. Додаткова інформація, що ви би хотіли додати.

За результатами дослідження більшість респондентів вважає необхідним реконструкцію існуючого ТКД.

Основні проблеми:

- недостатня інклюзивність ділянки;
- проблеми з парковкою;
- поточний стан горизонтальних та вертикальних зв'язків;
- монофункціональність, що направлена на прибуток;
- важкість пересування через крутий рельєф;
- обмеженість деяких ділянок через комерційну складову;
- незадовільний стан та кількість дитячих та спортивних майданчиків;
- відсутність місць для вигулу собак;
- незадовільний стан озеленення.

Розберемо перелік питань з відповідями і визначимо, навіщо були ті чи інші питання. Першим питанням було встановлено можливість залишити контактні дані для активних і зацікавлених людей. При тому, що форма була відкрита і не потребувала реєстрації - ми отримали перелік зацікавлених людей яких в подальшому можна залучати як контрольну групу, запрошувати на громадські

слухання тощо. (Для збереження конфіденційності - всі відповіді були приховані - Рис. 2.2)

Ваші контактні данні, якщо ви готові допомогти у реалізації проекту. Як волонтер або фахівець.

46 ответов



Рис. 2.2. Перше питання в анкеті.

Другим блоком питань були статистичні дані суспільства. Вік, стать, та відношення до проєкту. (Рис. 2.3)

Важливий аспект, у графу стать, враховуючи останні тенденції у суспільстві - слід додавати третю графу, бо 0.6% людей обрали альтернативний пункт, і хоча процент малий, але його відсутність може призводити до негативного сприйняття проєкту в подальшому цими людьми.

У пункті підтримки проєкту було передбачено пояснення для суспільства, що саме пропонується робити, це може допомогти уникнути різночитань предвзято налаштованих людей. більш детально цей момент описаний у (п. 2.3.1) і називається «Синдром Каченя».

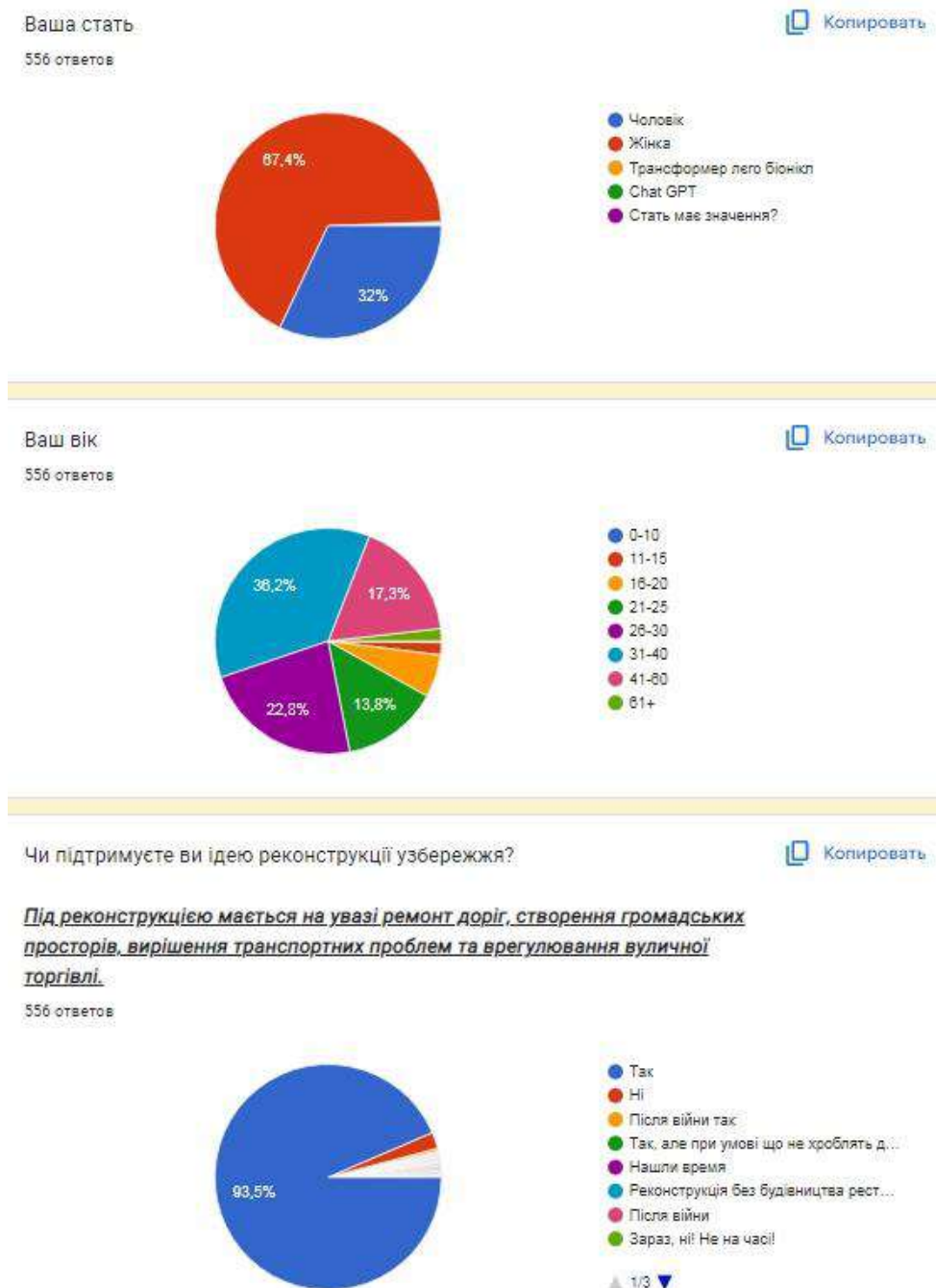


Рис. 2.3. Перший блок запитань у анкетуванні

Наступним блоком питань були час, термін та умови використання території для розуміння сезонності використання, на відсоткове відношення в залежності від сезону. (Рис. 2.4) Так ми з'ясували, що взимку більше людей відвідує ділянку епізодично, а відсоток людей, що бувають там кожен день зменшився вдвічі. Також було з'ясовано причину відвідування. (Рис. 2.5)

Як часто ви відвідуєте цю ділянку?

556 ответов

[Копировать](#)

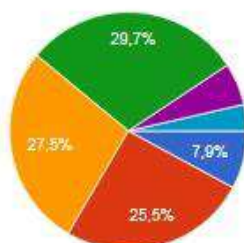


- Кожен день
- 1-2 рази на тиждень
- 1-2 рази на місяць
- Епізодично
- Майже ніколи
- Коли приїжджаю у місто

Як часто ви відвідуєте узбережжя взимку?

556 ответов

[Копировать](#)

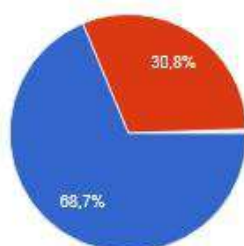


- Кожен день
- 1-2 рази на тиждень
- 1-2 рази на місяць
- Епізодично
- Майже ніколи
- Коли приїжджаю у місто

Чи залежить ваше використання набережної від погодних умов?

556 ответов

[Копировать](#)



- Так
- Ні
- Частково
- Не залежить, за винятком ожеледиці, особливо на сходах
- Від вільного часу

Рис. 2.4. Сезонність використання території. Анкетування

З якою метою ви використовуєте узбережжя зазвичай?

556 ответов

[Копировать](#)

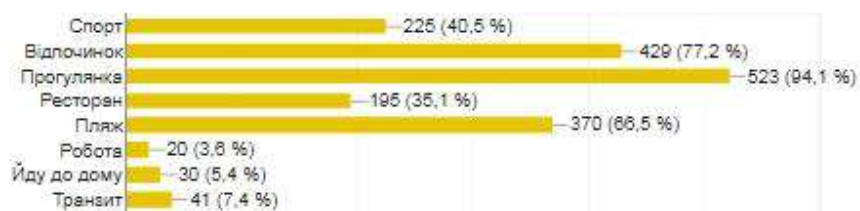
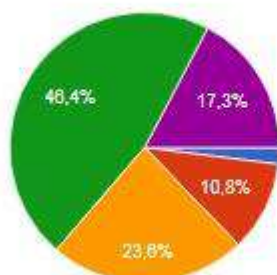


Рис. 2.5. Мета використання території. Анкетування

Як ви оцінюєте поточний стан узбережжя?

556 ответов

[Копировать](#)

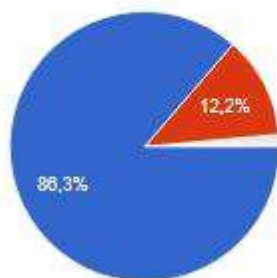


- Позитивно
- Скоріш позитивно
- Нейтрально
- Скоріш негативно
- Негативно

Чи вплине реконструкція набережної на вашу готовність відвідувати цю частину міста?

556 ответов

[Копировать](#)



- Так
- Ні
- потрібна зручна розв'язка транспорт...
- В залежності від реалізації
- Скоріш так
- не можу дати чіткої відповіді
- Тут не тільки реконструкція повинна...
- С туалетами буде хорошо

▲ 1/2 ▼

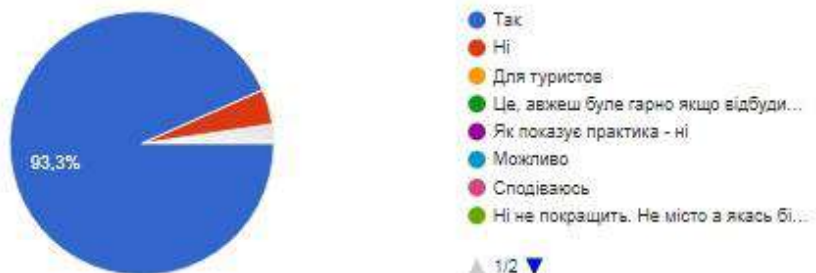
Рис. 2.6. Відношення до поточного стану ділянки. Анкетування

Було з'ясовано, як саме люди сприймають ділянку зараз, і чи потрібно з нею щось робити. Проведене опитування показало, що точки зору респондентів розділилися, але слід враховувати більшість. (Рис. 2.6). Далі з'ясовували внутрішній запит суспільства на зміни у цій локації. Два майже однакових запитання один за одним. І ми можемо бачити, що на друге питання кількість позитивних відповідей більше. Можна вважати, що за допомогою запитань - ми переконали людей, які мали сумніви. (Рис. 2.7)

Як ви гадаєте, чи покращить реконструкція набережної загальний стан Одеси?

556 ответов

[Копировать](#)



Як ви гадаєте, реконструкція набережної позитивно вплине на розвиток туризму в Одесі?

556 ответов

[Копировать](#)



Рис. 2.7. Внутрішня згода суспільства на зміни. Анкетування

Наступним блоком питань було з'ясування місця проживання цільової аудиторії. На кого направлений цей ТКД. (Рис. 2.8)

Як далеко ви живете від ділянки?

556 ответов

[Копировать](#)

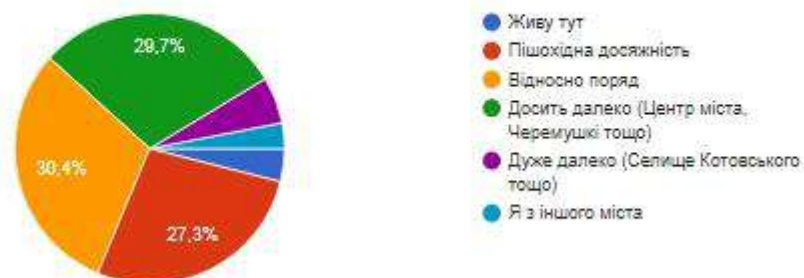


Рис. 2.8. Відстань до локації. Анкетування

Далі було вирішено з'ясувати транспортний стан локації і додатково сформувати портрет відвідувача через з'ясування його достатку щодо засобу пересування. (Рис. 2.9)

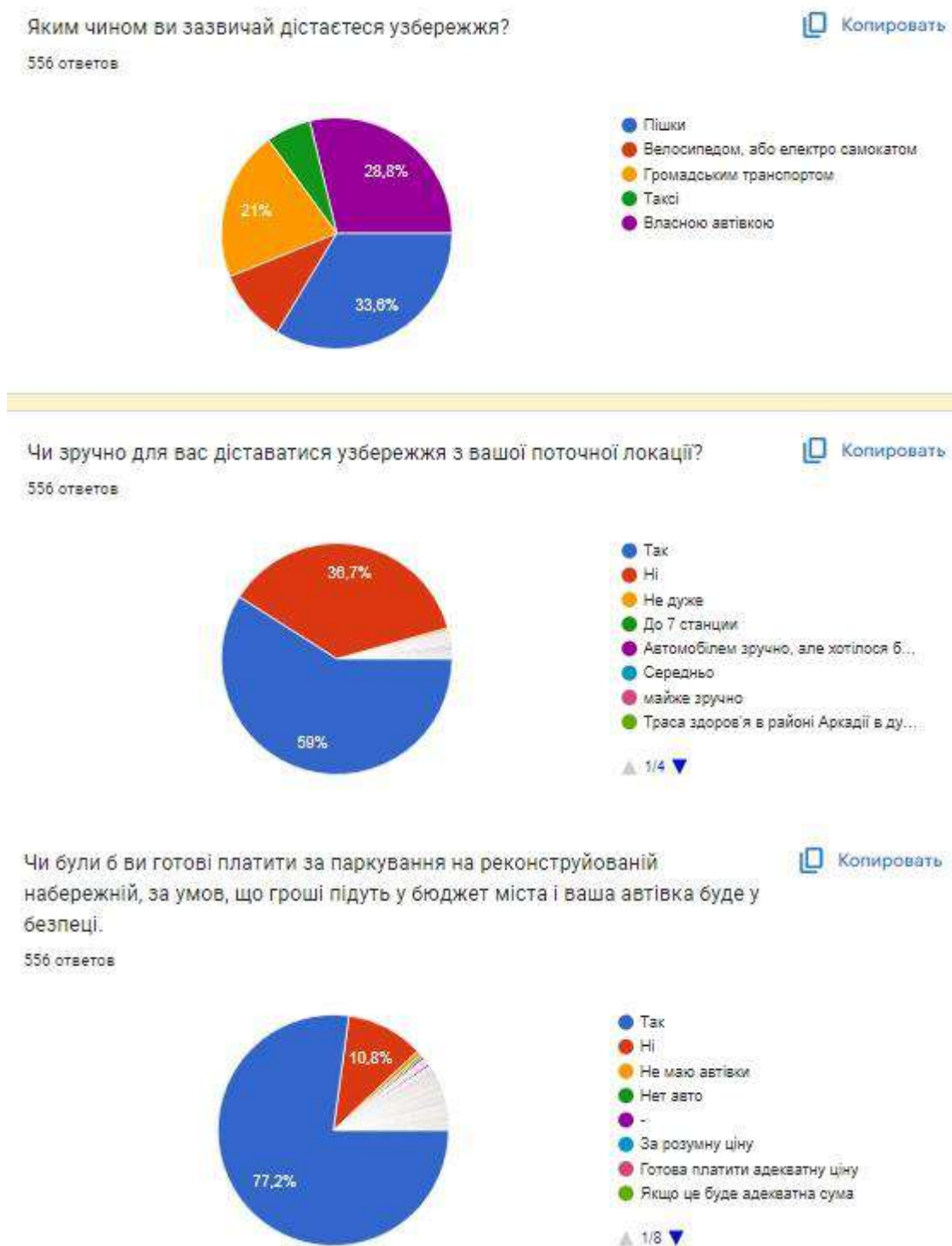


Рис. 2.9. Транспортні питання. Анкетування

У наступному блоку запитань відкриті питання з частиною готових відповідей для формування болі цільової аудиторії і розуміння - чого не вистачає відвідувачам (рис. 2.10).

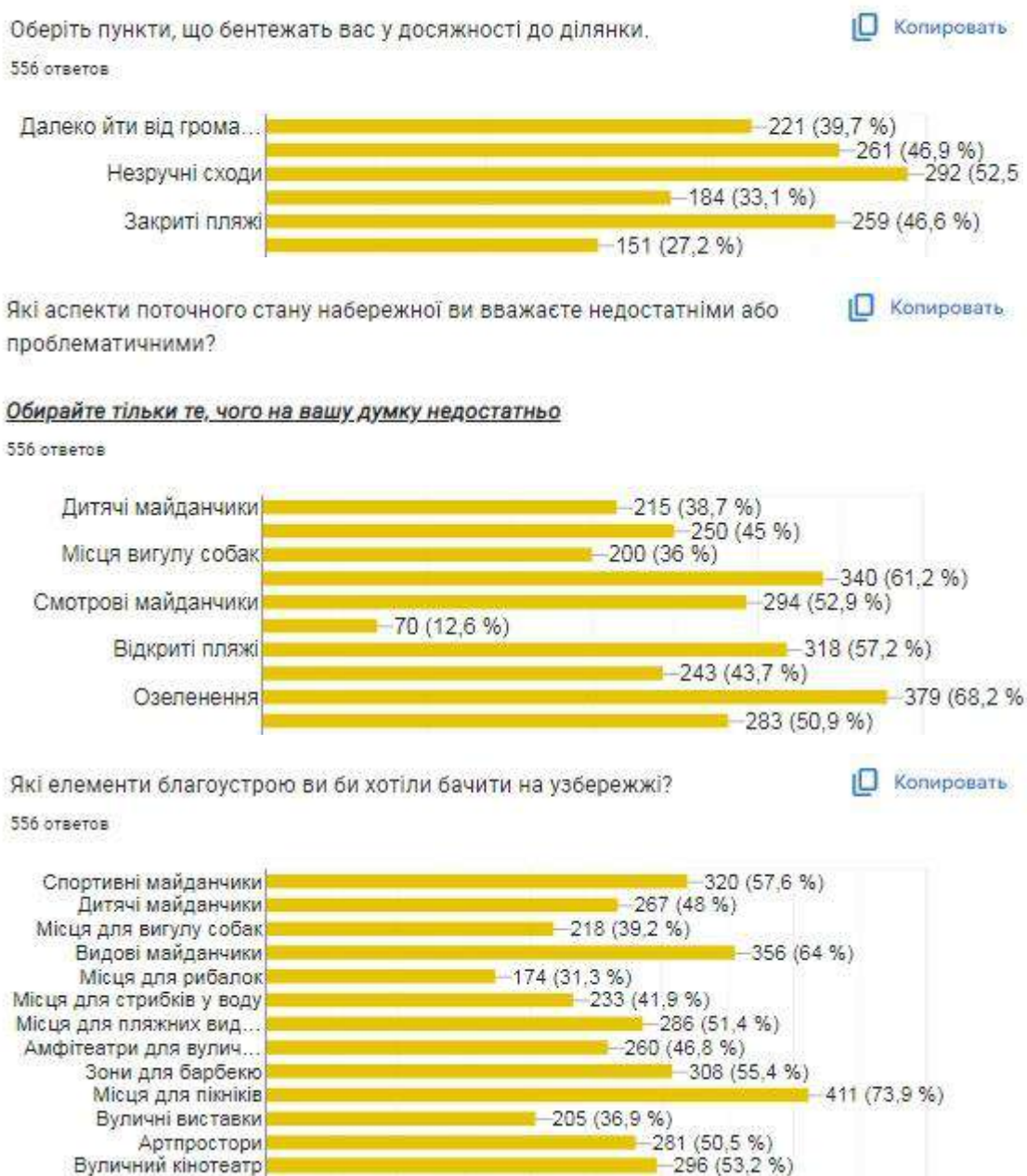


Рис. 2.10. Формування болі суспільства

Важливо зазначити, що велика кількість людей відповідала у графі відкритого питання і дописувала те, чого не було у списку. Важливо залишити очевидні недоліки без уваги для того, щоб людина замислилася над тим, чого саме їй не вистачає і дійсно занурилася у проблему. Після чого було поставлене

повністю відкрите запитання з проханням написати - чого хотілося би бачити людям у ТКД. (Рис. 2.11)

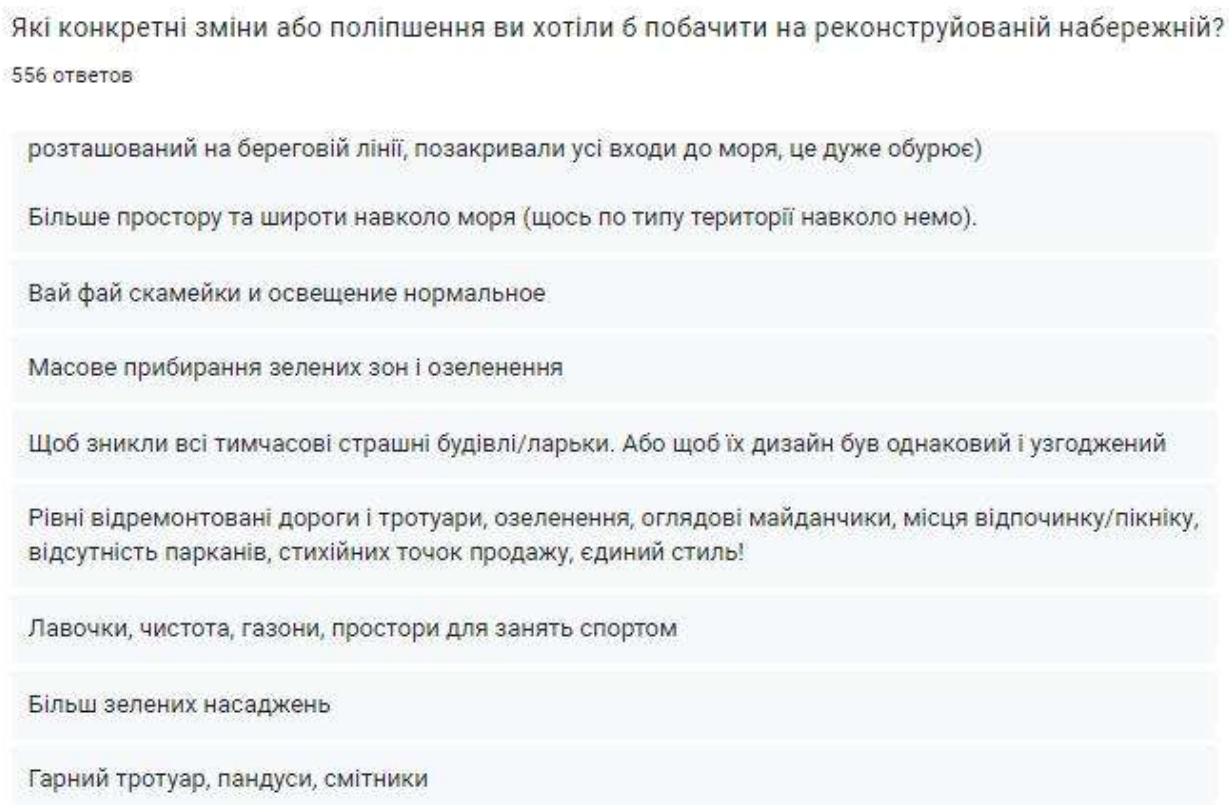


Рис. 2.11. Відкрите запитання про потреби. Анкетування

Далі були більш конкретні запитання про проєктні рішення, що пропонувалися проєктом і першочергове затвердження їх з суспільство. Зокрема виділення велодоріжок, створення громадського транспорту тощо.

Було ще декілька розгорнутих запитань сформованих іншим чином для можливості людей у процесі відповідей - домислити те, чого їм не вистачає (рис. 2.12).

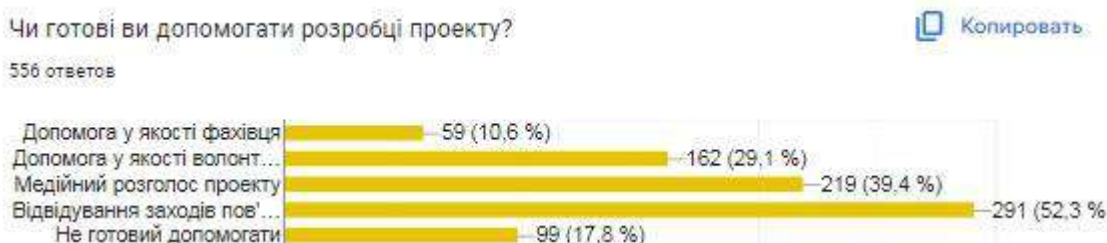


Рис. 2.12. Передостаннє питання. Анкетування

Останні два запитання були продовженням першого пункту з створення активної спільноти, що готова допомагати у проєктуванні, відвідувати масові заходи тощо. (Рис. 2.13, 2.14)

Додаткова інформація, що ви би хотіли додати

129 ответов

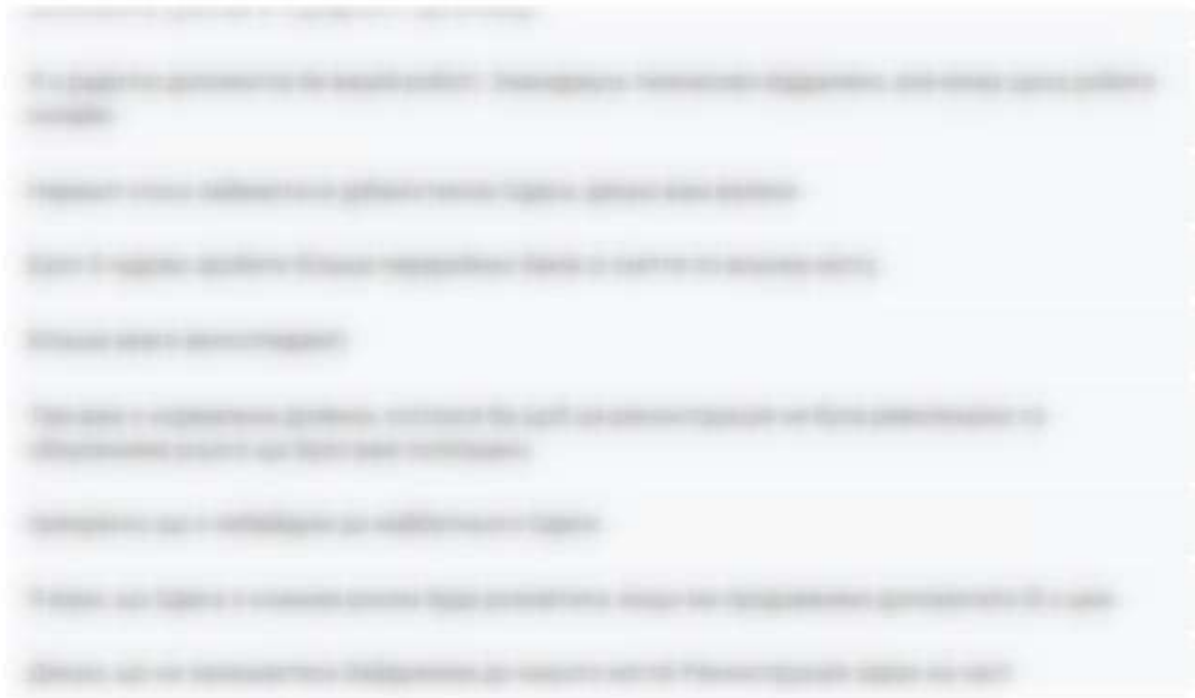


Рис. 2.13. Останнє питання з розгорнутою відповіддю. Анкетування.

Після проведення анкетування ми отримали загальний портрет відвідувача, вік, стать, дохід, відношення до певних моментів. Відношення до проєкту, що ми розробляємо, болі та мрії суспільства. Ми мали змогу протестувати деякі проєктні рішення, що могли викликати відторгнення суспільством, але важливо розбавити їх однозначними запитаннями для маскування спірних. Був сформований активний прошарок людей, що готові включитися у публічну дискусію, що допоможе сучасному проєктуванню. За допомогою цієї інформації - можна більш чітко і якісно розробити архітектурно планувальні рішення тематичного комплексу дозвілля і врахувати запит суспільства. Наступним кроком - був аналіз ділянки за таблицею корисності ТКД. (Рис. 2.14)

Таблиця корисності та доцільності ТКД					
Приклад використання таблиці корисності ТКД та потреб місцевості					
Потреба	Розділ	Пункт	%	✓	
Потреби у розвитку (4 / 33%) a = <input type="text" value="3"/> η = <input type="text" value="25"/>	Самоактуалізація (1 / 8%)	розвиток	8,3 %	✓	
	Естетика (3 / 25%)	краса	8,3 %	✓	
		мандрівки	8,3 %	✓	
		емоції	8,3 %	✓	
	Потреби у контакті (4 / 67%) a = <input type="text" value="4"/> η = <input type="text" value="33"/>	Творчість (2 / 17%)	знати	8,3 %	✓
a = <input type="text" value="1"/> η = <input type="text" value="8,3"/>		досліджувати	8,3 %		
		Повага (3 / 25%)	любов	8,3 %	
a = <input type="text" value="1"/> η = <input type="text" value="8,3"/>		співпраця	8,3 %		
		прихильність	8,3 %	✓	
		Соціум (3 / 25%)	сплкування	8,3 %	✓
a = <input type="text" value="2"/> η = <input type="text" value="17"/>		турбота	8,3 %		
		прив'язаність	8,3 %	✓	
Кількість пунктів, що закриваються (a)		7/12			
Коефіцієнт корисності ТРК (η)		58 %			

Рис. 2.14. Аналіз ТКД за Таблицею Корисності

Таким чином, можна зробити висновок, що чим більший коефіцієнт корисності у ТКД - тим більший кількості вимог він має відповідати. А якщо проаналізувати цей комплекс за допомогою Таблиці Корисності - ми отримаємо 66% корисності, що відповідає 8 закритим пунктам по таблиці корисності.

2.2. Методичний підхід до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля

Оцінка впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля є важливим завданням при розробці і реалізації будь-якого будівельного проекту або змін у функціональному призначенні існуючих об'єктів. Цей підхід допомагає оцінити, як зміни у соціальних і економічних умовах можуть вплинути на користь або шкоду громаді та економіці.

Нижче наведено методичний підхід до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля: (Рис. 2.15)

Методичний підхід до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію ТКД					
Блок-схема					
1. Збір і аналіз інформації:					
Визначення параметрів дослідження	Збір даних	Аналіз даних	Оцінка стабільності і надійності даних	Прогнозування та моделювання	Документування результатів
2. Визначення параметрів оцінки:					
Визначення аспектів для аналізу	Підготовка списку параметрів	Встановлення вагових коефіцієнтів	Визначення методів оцінки	Розробка шкали оцінки	Завершення списку параметрів та вагових коефіцієнтів
3. Визначення вагових коефіцієнтів:					
Обговорення важливості параметрів	Встановлення вагових коефіцієнтів на основі експертизи	Використання аналітичних методів	Узгодження вагових коефіцієнтів	Документування вагових коефіцієнтів	Оновлення вагових коефіцієнтів
4. Збір інформації для базового сценарію:					
Збір поточних даних	Аналіз поточного стану	Ідентифікація трендів і залежностей	Підготовка опису поточного сценарію	Збереження даних і вихідного аналізу	
5. Оцінка впливу альтернативних сценаріїв:					
Розроблення альтернативних сценаріїв	Визначення параметрів кожного сценарію	Використання вагових коефіцієнтів	Прогнозування наслідків	Порівняння альтернативних сценаріїв	Документування результатів і підготовка рекомендацій
6. Прогноз впливу:					
Розробка моделей і аналіз даних	Розрахунки і висновки	Прогнозування тривалості впливу	Розробка сценаріїв	Оцінка ризиків	Підготовка прогнозного звіту
7. Прийняття рішення:					
Аналіз прогнозів та ризиків	Залучення стейкхолдерів	Порівняння альтернатив	Прийняття рішення	Документування рішення	Виконання рішення
8. Моніторинг і контроль:					
Реалізація рішення	Моніторинг впливу	Оцінка результатів	Коригування стратегії	Інформування стейкхолдерів	Постійне оновлення
9. Звітність і взаємодія з громадою:					
Підготовка звіту	Висвітлення висновків	Підготовка презентацій	Комунікація зі стейкхолдерами	Публікація звіту	Збереження документації
10. Завершення процесу оцінки впливу:					
Оцінка ефективності процесу	Завершення звіту	Архівация і зберігання	Подальший моніторинг і оновлення	Публікація результатів	Висновок

Рис. 2.15. Блок схема методичного підходу до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію ТКД

1. Збір і аналіз інформації: (Рис. 2.16)

1. Збір і аналіз інформації		
Оцінка впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля є важливим завданням при розробці і реалізації будь-якого будівельного проекту або змін у функціональному призначенні існуючих об'єктів. Цей підхід допомагає оцінити, як зміни у соціальних і економічних умовах можуть вплинути на користь або шкоду громаді та економіці.		
Визначення параметрів дослідження Визначається які саме параметри соціально-економічних факторів будуть проаналізовані. Це може включати в себе такі параметри, як безробіття, економічний зріст, рівень доходу населення, доступність освіти та охорони здоров'я, рівень забруднення навколишнього середовища тощо.	Збір даних Збираються актуальні дані для кожного обраного параметра. Це може включати в себе опитування, статистичні дані, звіти від органів управління, результати досліджень тощо. Важливо, щоб дані були достовірними і охоплювали період, який планується досліджувати.	Аналіз даних Після збору даних проводиться аналіз. Використовуються статистичні методи, графіки та інструменти для ідентифікації трендів, залежностей та інших важливих відомостей. Визначаємо, які з параметрів можуть бути взаємопов'язані і які можуть мати найбільший вплив на тематичну функцію комплексів дозвілля.
Оцінка стабільності і надійності даних Треба переконатися, що дані, які використовуються, стабільні та надійні. Це може вимагати перевірки джерел і виявлення можливих джерел помилок.	Прогнозування та моделювання Використовуються отримані дані для прогнозування можливого впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля. Можливо, знадобиться використовувати математичні моделі чи аналітичні інструменти для розрахунків.	Документування результатів Результати аналізу треба оформити в чіткому та структурованому звіті, в якому треба включити усі дані, методи аналізу, виявлені залежності і прогнози. Цей звіт буде важливим джерелом інформації для прийняття рішення щодо впливу соціально-економічних факторів на комплексів дозвілля.

Рис. 2.16. Збір і аналіз інформації

Почати слід зі збору даних про соціально-економічні фактори, які можуть вплинути на тематичну функцію комплексів дозвілля. Це може в себе містити статистичні дані, дослідження, рейтинги, аналітичні звіти і т. д.

1.1.Визначення параметрів дослідження. Визначається, які саме параметри соціально-економічних факторів будуть проаналізовані. Це може охоплювати такі параметри, як безробіття, економічний зріст, рівень доходу населення, доступність освіти та охорони здоров'я, рівень забруднення навколишнього середовища тощо.

1.2.Збір даних. Збираються актуальні дані для кожного обраного параметра. Це може включати в себе опитування, статистичні дані, звіти від органів управління, результати досліджень тощо. Важливо, щоб дані були достовірними і охоплювали період, який планується досліджувати.

1.3.Аналіз даних. Після збору даних проводиться аналіз. Використовуються статистичні методи, графіки та інструменти для ідентифікації трендів, залежностей та інших важливих відомостей. Визначаються параметри, які взаємопов'язані і можуть мати найбільший вплив на тематичну функцію комплексів дозвілля.

1.4.Оцінка стабільності і надійності даних. Треба переконатися, що дані, які використовуються, стабільні та надійні. Це може вимагати перевірки джерел і виявлення можливих джерел помилок.

1.5.Прогнозування та моделювання. Використовуються отримані дані для прогнозування можливого впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля. Можливо, знадобиться використовувати математичні моделі чи аналітичні інструменти для розрахунків.

1.6.Документування результатів. Результати аналізу треба оформити в чіткому та структурованому звіті, в який треба включити усі дані, методи аналізу, виявлені залежності і прогнози. Цей звіт буде важливим джерелом інформації для прийняття рішення щодо впливу соціально-економічних факторів на комплексів дозвілля.

2. Визначення параметрів оцінки: (Рис. 2.17)

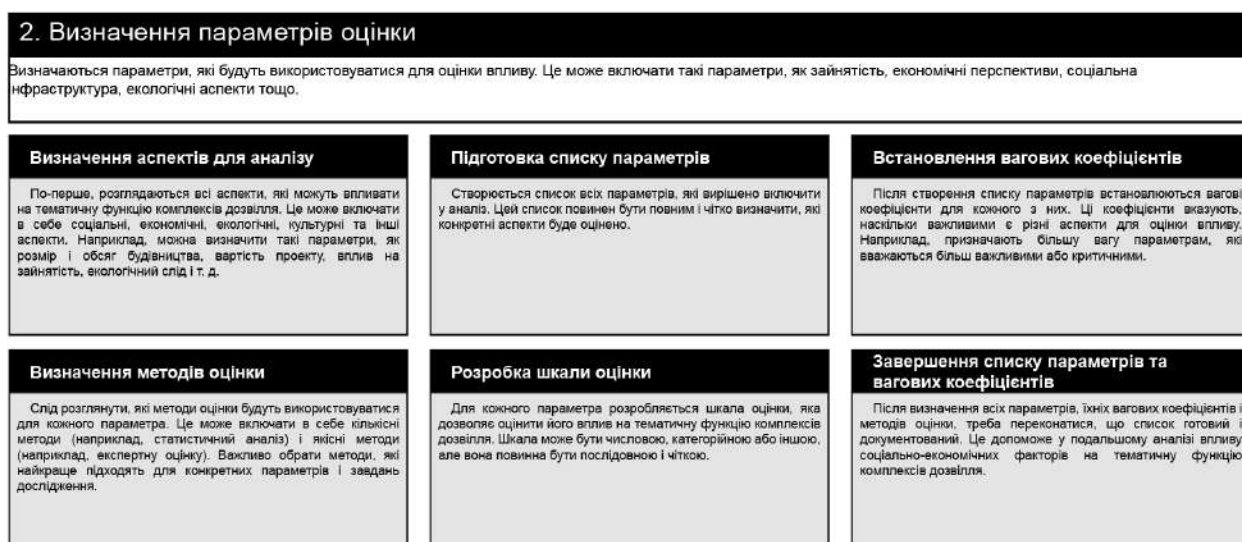


Рис. 2.17. Визначення параметрів оцінки

Визначаються параметри, які будуть використовуватися для оцінки впливу - зайнятість, економічні перспективи, соціальна інфраструктура, екологічні аспекти тощо.

- 2.1.Визначення аспектів для аналізу. По-перше, розглядаються всі аспекти, які можуть впливати на тематичну функцію комплексів дозвілля. Це може включати в себе соціальні, економічні, екологічні, культурні та інші аспекти. Наприклад, можна визначити такі параметри, як розмір і обсяг будівництва, вартість проєкту, вплив на зайнятість, екологічний слід і т. д.
- 2.2.Підготовка списку параметрів. Створюється список всіх параметрів, які вирішено включити у аналіз. Цей список повинен бути повним і чітко визначити, які конкретні аспекти буде оцінено.
- 2.3.Встановлення вагових коефіцієнтів. Після створення списку параметрів встановлюються вагові коефіцієнти для кожного з них. Ці коефіцієнти вказують, наскільки важливими є різні аспекти для оцінки впливу. Наприклад, призначають більшу вагу параметрам, які вважаються більш важливими або критичними.
- 2.4.Визначення методів оцінки. Слід розглянути, які методи оцінки будуть використовуватися для кожного параметра - кількісні методи (наприклад, статистичний аналіз) і якісні методи (наприклад, експертну оцінку). Важливо обрати методи, які найкраще підходять для конкретних параметрів і завдань дослідження.
- 2.5.Розробка шкали оцінки. Для кожного параметра розробляється шкала оцінки, яка дозволяє оцінити його вплив на тематичну функцію комплексів дозвілля. Шкала може бути числовою, категорійною або іншою, але вона повинна бути послідовною і чіткою.
- 2.6.Завершення списку параметрів та вагових коефіцієнтів. Після визначення всіх параметрів, їхніх вагових коефіцієнтів і методів оцінки, треба переконатися, що список готовий і документований. Це допоможе у подальшому аналізі впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля.

3. Визначення вагових коефіцієнтів: (Рис. 2.18)

3. Визначення вагових коефіцієнтів		
Встановлюються вагові коефіцієнти для кожного параметра в залежності від їхньої важливості. Наприклад, екологічні аспекти можуть мати велику вагу в разі будівництва комплексів дозвілля, які можуть впливати на навколишнє середовище.		
Обговорення важливості параметрів Проводиться обговорення з ключовими учасниками і зацікавленими сторонами, та визначається, які параметри вважаються найважливішими для оцінки впливу. Враховуються думки експертів та представники громад.	Встановлення вагових коефіцієнтів на основі експертизи Можливо використання методів експертної оцінки для встановлення вагових коефіцієнтів. Треба запросити експертні думки від фахівців з різних галузей, щоб визначити, які параметри слід вважати більш важливими або менш важливими.	Використання аналітичних методів Іншим методом визначення вагових коефіцієнтів може бути аналітичний підхід. Використовується аналіз даних, статистика та інші математичні методи для обґрунтування вагових коефіцієнтів на основі об'єктивних фактів і даних.
Узгодження вагових коефіцієнтів Після встановлення вагових коефіцієнтів здійснюється узгодження з усіма важливими стейкхолдерами і забезпечується розуміння всіх зацікавлених сторін та приймаються ці вагові коефіцієнти.	Документування вагових коефіцієнтів Зберігається документація про вагові коефіцієнти та методи їх визначення. Ця інформація буде корисною під час аналізу впливу і під час пояснення результатів.	Оновлення вагових коефіцієнтів За необхідності оновлюються вагові коефіцієнти з часом, особливо якщо змінюються обставини або відбуваються зміни в пріоритетах стейкхолдерів.

Рис. 2.18. Визначення вагових коефіцієнтів

Встановлюються вагові коефіцієнти для кожного параметра в залежності від їхньої важливості. Наприклад, екологічні аспекти можуть мати велику вагу в разі будівництва комплексів дозвілля, які можуть впливати на навколишнє середовище.

3.1. Обговорення важливості параметрів. Проводиться обговорення з ключовими учасниками і зацікавленими сторонами, та визначається, які параметри вважаються найважливішими для оцінки впливу. Враховуються думки експертів та представники громад.

3.2. Встановлення вагових коефіцієнтів на основі експертизи. Можливо використання методів експертної оцінки для встановлення вагових коефіцієнтів. Треба запросити експертні думки від фахівців з різних галузей, щоб визначити, які параметри слід вважати більш важливими або менш важливими.

3.3. Використання аналітичних методів. Іншим методом визначення вагових коефіцієнтів може бути аналітичний підхід. Використовується аналіз даних, статистика та інші математичні методи для обґрунтування вагових коефіцієнтів на основі об'єктивних фактів і даних.

3.4. Узгодження вагових коефіцієнтів. Після встановлення вагових коефіцієнтів здійснюється узгодження з усіма важливими стейкхолдерами і забезпечується розуміння всіх зацікавлених сторін та приймаються ці вагові коефіцієнти.

3.5. Документування вагових коефіцієнтів. Зберігається документація про вагові коефіцієнти та методи їх визначення. Ця інформація буде корисною під час аналізу впливу і під час пояснення результатів.

3.6. Оновлення вагових коефіцієнтів. За необхідності оновлюються вагові коефіцієнти з часом, особливо якщо змінюються обставини або відбуваються зміни в пріоритетах стейкхолдерів.

4. Збір інформації для базового сценарію: (Рис. 2.19)

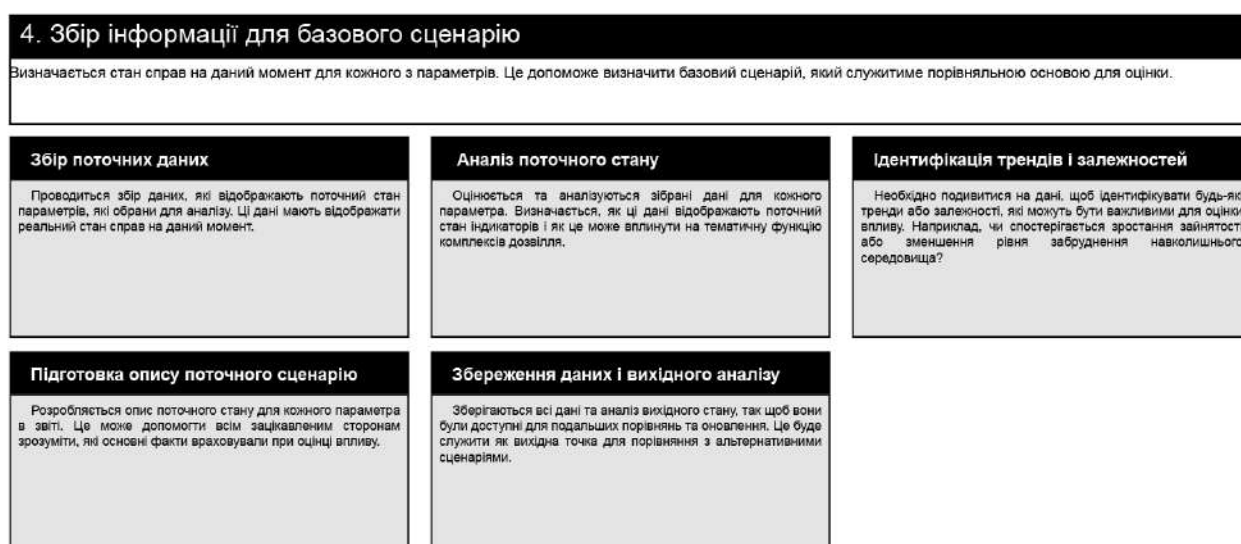


Рис. 2.19. Збір інформації для базового сценарію

Визначається стан справ на даний момент для кожного з параметрів. Це допоможе визначити базовий сценарій, який служитиме порівняльною основою для оцінки.

4.1. Збір поточних даних. Проводиться збір даних, які відображають поточний стан параметрів, які обрані для аналізу. Ці дані мають відображати реальний стан справ на даний момент.

4.2. Аналіз поточного стану. Оцінюється та аналізуються зібрані дані для кожного параметра. Визначається, як ці дані відображають поточний стан

індикаторів і як це може вплинути на тематичну функцію комплексів дозвілля.

4.3. Ідентифікація трендів і залежностей. Необхідно подивитися на дані, щоб ідентифікувати будь-які тренди або залежності, які можуть бути важливими для оцінки впливу. Наприклад, чи спостерігається зростання зайнятості або зменшення рівня забруднення навколишнього середовища?

4.4. Підготовка опису поточного сценарію. Розробляється опис поточного стану для кожного параметра в звіті. Це може допомогти всім зацікавленим сторонам зрозуміти, які основні факти враховували при оцінці впливу.

4.5. Збереження даних і вихідного аналізу. Зберігаються всі дані та аналіз вихідного стану, так щоб вони були доступні для подальших порівнянь та оновлення. Це буде служити як вихідна точка для порівняння з альтернативними сценаріями.

5. Оцінка впливу альтернативних сценаріїв: (Рис. 2.20)

Розглядаються різні сценарії змін у соціальних і економічних умовах, які можуть виникнути через будівництво або зміни функціонального призначення дозвільних споруд. Оцінюється кожен сценарій за допомогою вагових коефіцієнтів та порівнюється з базовим сценарієм.

5. Оцінка впливу альтернативних сценаріїв		
Розглядаються різні сценарії змін у соціальних і економічних умовах, які можуть виникнути через будівництво або зміни функціонального призначення дозвільних споруд. Оцінюється кожен сценарій за допомогою вагових коефіцієнтів та порівнюється з базовим сценарієм.		
Розроблення альтернативних сценаріїв Створюються альтернативні сценарії, які передбачають можливі зміни в соціально-економічних умовах, пов'язаних з комплексами дозвілля. Ці сценарії можуть включати в себе різні рівні інвестицій, швидкості реалізації проєкту, зміни в споживчому попиті і так далі.	Визначення параметрів кожного сценарію Для кожного альтернативного сценарію визначається, як вони вплинуть на кожен з параметрів, обрані для оцінки. Наприклад, які будуть наслідки для зайнятості, економічного зростання, екології тощо.	Використання вагових коефіцієнтів Використовуються вагові коефіцієнти, які встановлені раніше, для оцінки впливу кожного сценарію. Порівнюється вплив кожного альтернативного сценарію з базовим сценарієм.
Прогнозування наслідків Розробляються прогнози наслідків кожного альтернативного сценарію для тематичної функції комплексів дозвілля. Враховуються можливі зміни в соціальних і економічних показниках, які ідентифіковані в кожному сценарії.	Порівняння альтернативних сценаріїв Порівнюються результати оцінки впливу кожного альтернативного сценарію з базовим сценарієм. Визначається, який з них може мати найбільший чи найменший вплив на тематичну функцію комплексів дозвілля.	Документування результатів і підготовка рекомендацій Зберігаються всі результати оцінки впливу альтернативних сценаріїв у звіті. Включається інформація про те, які сценарії були розглянуті, які параметри були використані для оцінки і які були зроблені прогнози. На підставі результатів оцінки впливу альтернативних сценаріїв розробляються рекомендації для прийняття рішення щодо подальшого розвитку комплексів дозвілля.

Рис. 2.20. Оцінка впливу альтернативних сценаріїв

- 5.1. Розробка альтернативних сценаріїв. Створюються альтернативні сценарії, які передбачають можливі зміни в соціально-економічних умовах, пов'язаних з комплексами дозвілля. Ці сценарії можуть включати в себе різні рівні інвестицій, швидкості реалізації проєкту, зміни в споживчому попиті і так далі.
- 5.2. Визначення параметрів кожного сценарію. Для кожного альтернативного сценарію визначається, як вони вплинуть на кожен з параметрів, обрані для оцінки. Наприклад, які будуть наслідки для зайнятості, економічного зростання, екології тощо.
- 5.3. Використання вагових коефіцієнтів. Використовуються вагові коефіцієнти, які встановлені раніше, для оцінки впливу кожного сценарію. Порівнюється вплив кожного альтернативного сценарію з базовим сценарієм.
- 5.4. Прогнозування наслідків. Розробляються прогнози наслідків кожного альтернативного сценарію для тематичної функції комплексів дозвілля. Враховуються можливі зміни в соціальних і економічних показниках, які ідентифіковані в кожному сценарії.
- 5.5. Порівняння альтернативних сценаріїв. Порівнюються результати оцінки впливу кожного альтернативного сценарію з базовим сценарієм. Визначається, який з них може мати найбільший чи найменший вплив на тематичну функцію комплексів дозвілля.
- 5.6. Документування результатів і підготовка рекомендацій. Зберігаються всі результати оцінки впливу альтернативних сценаріїв у звіті. Включається інформація про те, які сценарії були розглянуті, які параметри були використані для оцінки і які були зроблені прогнози.

На підставі результатів оцінки впливу альтернативних сценаріїв розробляються рекомендації для прийняття рішення щодо подальшого розвитку комплексів дозвілля.

6. Прогноз впливу (Рис. 2.21):

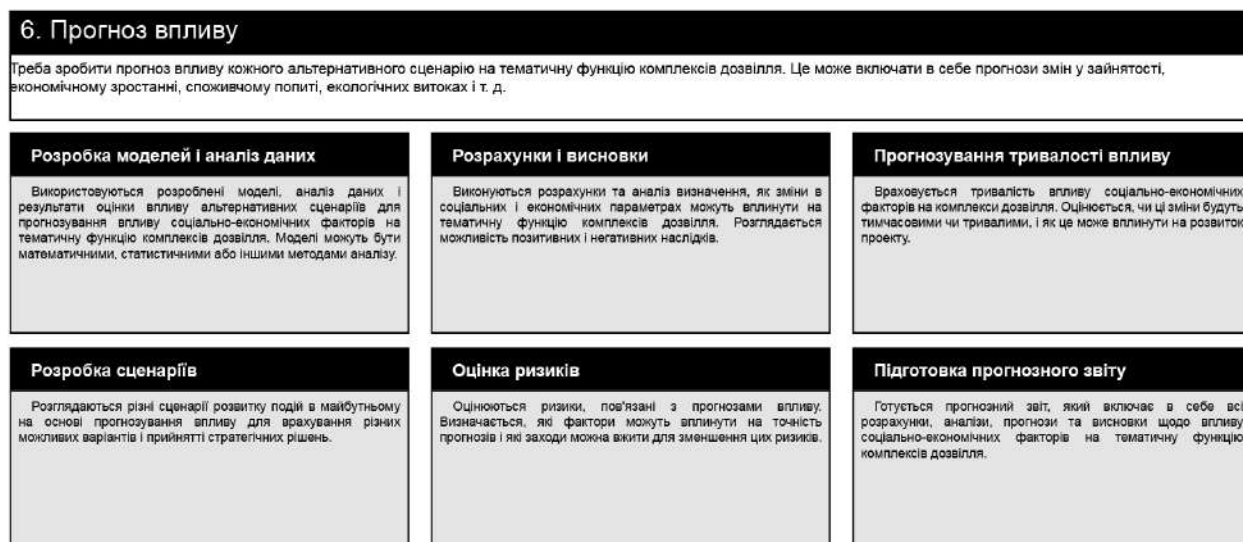


Рис. 2.21. Прогноз впливу

Треба зробити прогноз впливу кожного альтернативного сценарію на тематичну функцію комплексів дозвілля. Це може включати в себе прогнози змін у зайнятості, економічному зростанні, споживчому попиті, екологічних витоках і т. д.

6.1. Розробка моделей і аналіз даних. Використовуються розроблені моделі, аналіз даних і результати оцінки впливу альтернативних сценаріїв для прогнозування впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля. Моделі можуть бути математичними, статистичними або іншими методами аналізу.

6.2. Розрахунки і висновки. Виконуються розрахунки та аналіз визначення, як зміни в соціальних і економічних параметрах можуть вплинути на тематичну функцію комплексів дозвілля. Розглядається можливість позитивних і негативних наслідків.

6.3. Прогнозування тривалості впливу. Враховується тривалість впливу соціально-економічних факторів на комплекси дозвілля. Оцінюється, чи ці зміни будуть тимчасовими чи тривалими, і як це може вплинути на розвиток проєкту.

6.4. Розробка сценаріїв. Розглядаються різні сценарії розвитку подій в майбутньому на основі прогнозування впливу для врахування різних можливих варіантів і прийнятті стратегічних рішень.

6.5. Оцінка ризиків. Оцінюються ризики, пов'язані з прогнозами впливу. Визначається, які фактори можуть вплинути на точність прогнозів і які заходи можна вжити для зменшення цих ризиків.

6.6. Підготовка прогнозного звіту. Готується прогнозний звіт, який включає в себе всі розрахунки, аналізи, прогнози та висновки щодо впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля.

7. Прийняття рішення: (Рис. 2.22)

Приймається вибір на основі результатів оцінки. Враховуються інтереси громади, економіки, екології та інших факторів.

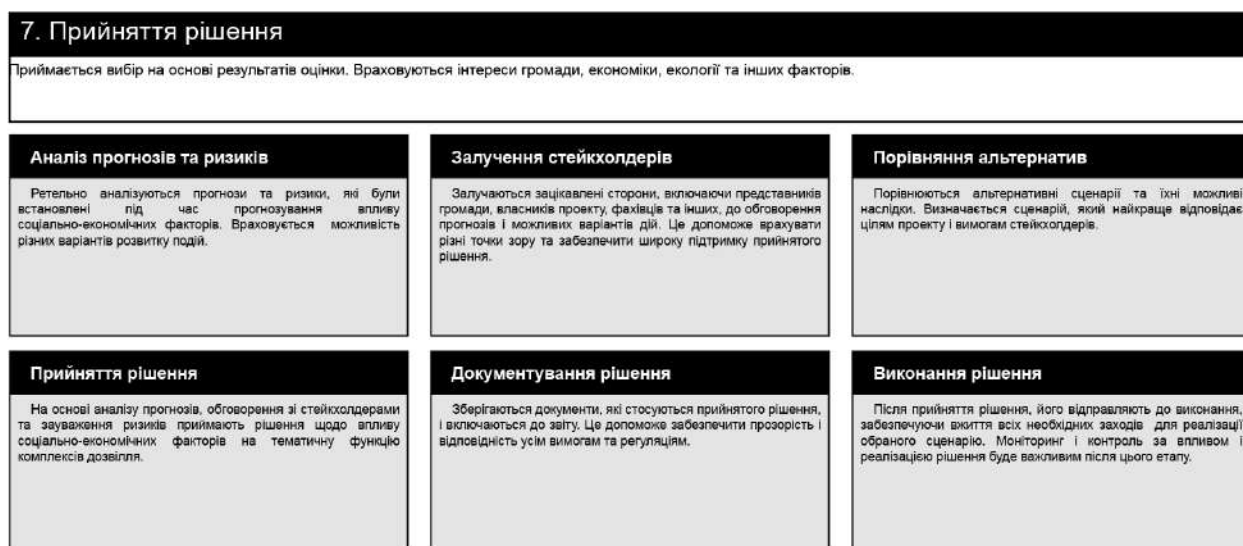


Рис. 2.22. Прийняття рішення

7.1. Аналіз прогнозів та ризиків. Ретельно аналізуються прогнози та ризики, які були встановлені під час прогнозування впливу соціально-економічних факторів. Враховується можливість різних варіантів розвитку подій.

7.2. Залучення стейкхолдерів. Залучаються зацікавлені сторони, включаючи представників громади, власників проєкту, фахівців та інших, до обговорення прогнозів і можливих варіантів дій. Це допоможе врахувати різні точки зору та забезпечити широку підтримку прийнятого рішення.

7.3. Порівняння альтернатив. Порівнюються альтернативні сценарії та їхні можливі наслідки. Визначається сценарій, який найкраще відповідає цілям проєкту і вимогам стейкхолдерів.

7.4. Прийняття рішення. На основі аналізу прогнозів, обговорення зі стейкхолдерами та зауваження ризиків приймають рішення щодо впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля.

7.5. Документування рішення. Зберігаються документи, які стосуються прийнятого рішення, і включаються до звіту. Це допоможе забезпечити прозорість і відповідність усім вимогам та регуляціям.

7.6. Виконання рішення. Після прийняття рішення, його відправляють до виконання, забезпечуючи вжиття всіх необхідних заходів для реалізації обраного сценарію. Моніторинг і контроль за впливом і реалізацією рішення буде важливим після цього етапу.

8. Моніторинг і контроль: (Рис. 2.23)

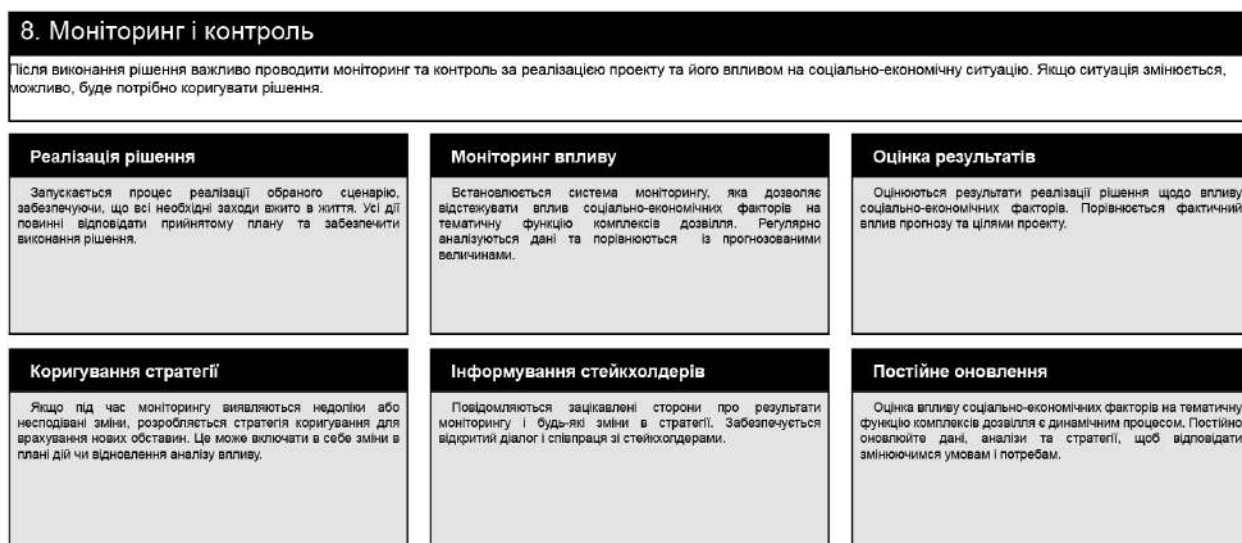


Рис. 2.23. Моніторинг і контроль

Після виконання рішення важливо проводити моніторинг та контроль за реалізацією проєкту та його впливом на соціально-економічну ситуацію. Якщо ситуація змінюється, можливо, буде потрібно коригувати рішення.

- 8.1. Реалізація рішення. Запускається процес реалізації обраного сценарію, забезпечуючи, що всі необхідні заходи вжито в життя. Усі дії повинні відповідати прийнятому плану та забезпечити виконання рішення.
- 8.2. Моніторинг впливу. Встановлюється система моніторингу, яка дозволяє відстежувати вплив соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля. Регулярно аналізуються дані та порівнюються із прогнозованими величинами.
- 8.3. Оцінка результатів. Оцінюються результати реалізації рішення щодо впливу соціально-економічних факторів. Порівнюється фактичний вплив прогнозу та цілями проєкту.
- 8.4. Коригування стратегії. Якщо під час моніторингу виявляються недоліки або несподівані зміни, розробляється стратегія коригування для врахування нових обставин. Це може включати в себе зміни в плані дій чи відновлення аналізу впливу.
- 8.5. Інформування стейкхолдерів. Повідомляються зацікавлені сторони про результати моніторингу і будь-які зміни в стратегії. Забезпечується відкритий діалог і співпраця.
- 8.6. Постійне оновлення. Оцінка впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля є динамічним процесом. Постійно оновлюйте дані, аналізи та стратегії, щоб відповідати змінюючимся умовам і потребам.

9. Звітність і взаємодія з громадою: (Рис. 2.24)

9. Звітність і взаємодія з громадою		
Інформується громада та зацікавлені сторони про результати оцінки та вплив будівельного проєкту на соціально-економічний ландшафт.		
Підготовка звіту Після завершення моніторингу і оновлень готується докладний звіт, який міститиме результати, виявлені тенденції, вплив соціально-економічних факторів і прийняті рішення.	Висвітлення висновків У звіті виділяються головні висновки та важливі підсумки оцінки впливу, включаючи те, які зміни в соціально-економічних умовах вплинули на тематичну функцію комплексів дозвілля.	Підготовка презентацій Розробляється презентація для комунікації результатів зі стейкхолдерами, командою проєкту і іншими зацікавленими сторонами. Інформація повинна бути доступною та зрозумілою для різних аудиторій.
Комунікація зі стейкхолдерами Проводяться зустрічі та обговорення зі стейкхолдерами, щоб поділитися результатами оцінки впливу і вислухати їхні думки та коментарі. Враховується фідбек та питання стейкхолдерів.	Публікація звіту Публікується звіт і результати оцінки впливу на доступних платформах або ресурсах, доступних для громадськості та зацікавлених сторін.	Збереження документації Зберігається вся документація, пов'язана з оцінкою впливу та комунікацією результатів. Це важливо для забезпечення прозорості і відповідності вимогам.

Рис. 2.24. Звітність і взаємодія з громадою

Інформується громада та зацікавлені сторони про результати оцінки та вплив будівельного проєкту на соціально-економічний ландшафт.

9.1. Підготовка звіту. Після завершення моніторингу і оновлень готується докладний звіт, який міститиме результати, виявлені тенденції, вплив соціально-економічних факторів і прийняті рішення.

9.2. Висвітлення висновків. У звіті виділяються головні висновки та важливі підсумки оцінки впливу, включаючи те, які зміни в соціально-економічних умовах вплинули на тематичну функцію комплексів дозвілля.

9.3. Підготовка презентацій. Розробляється презентація для комунікації результатів зі стейкхолдерами, командою проєкту і іншими зацікавленими сторонами. Інформація повинна бути доступною та зрозумілою для різних аудиторій.

9.4. Комунікація зі стейкхолдерами. Проводяться зустрічі та обговорення зі стейкхолдерами, щоб поділитися результатами оцінки впливу і вислухати їхні думки та коментарі. Враховується фідбек та питання стейкхолдерів.

9.5. Публікація звіту. Публікується звіт і результати оцінки впливу на доступних платформах або ресурсах, доступних для громадськості та зацікавлених сторін.

9.6.Збереження документації. Зберігається вся документація, пов'язана з оцінкою впливу та комунікацією результатів. Це важливо для забезпечення прозорості і відповідності вимогам.

10. Завершення процесу оцінки впливу: (Рис. 2.25)

Важливим аспектом роботи є фінальний звіт, оцінка результатів роботи, оцінка і опис проблем з якими стикнулися у процесі роботи для можливості в подальшому уникнути їх. Також слід зберігати дані, що були отримані.

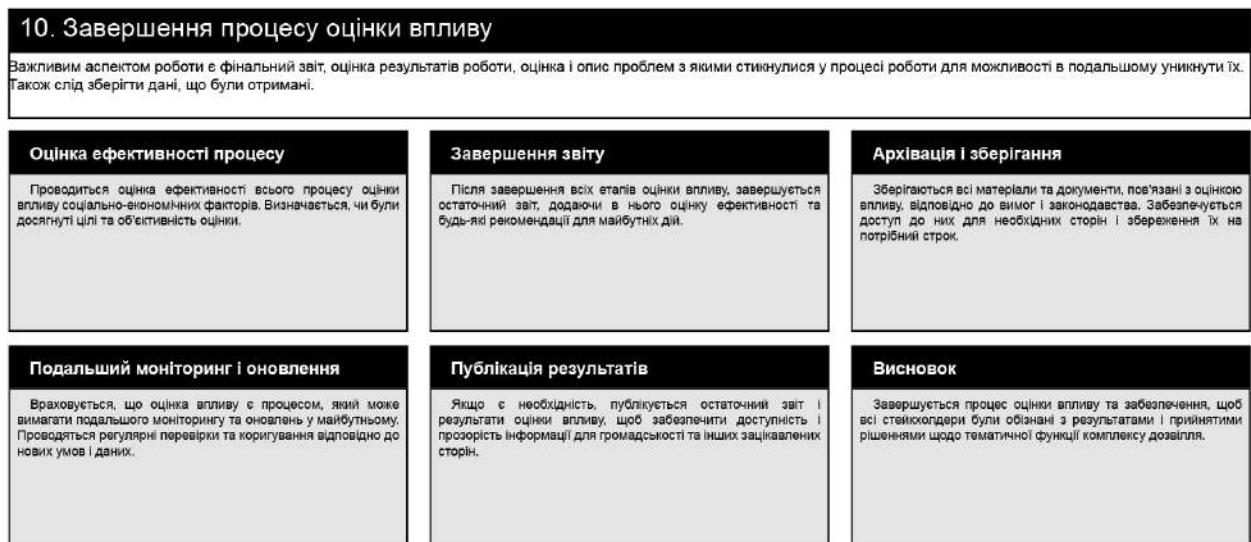


Рис. 2.25. Завершення процесу оцінки впливу

10.1.Оцінка ефективності процесу. Проводиться оцінка ефективності всього процесу оцінки впливу соціально-економічних факторів. Визначається, чи були досягнуті цілі та об'єктивність оцінки.

10.2.Завершення звіту. Після завершення всіх етапів оцінки впливу, завершується остаточний звіт, додаючи в нього оцінку ефективності та будь-які рекомендації для майбутніх дій.

10.3.Архівація і зберігання. Зберігаються всі матеріали та документи, пов'язані з оцінкою впливу, відповідно до вимог і законодавства. Забезпечується доступ до них для необхідних сторін і збереження їх на потрібний строк.

10.4.Подальший моніторинг і оновлення. Враховується, що оцінка впливу є процесом, який може вимагати подальшого моніторингу та оновлень у

майбутньому. Проводяться регулярні перевірки та коригування відповідно до нових умов і даних.

10.5. Публікація результатів. Якщо є необхідність, публікується остаточний звіт і результати оцінки впливу, щоб забезпечити доступність і прозорість інформації для громадськості та інших зацікавлених сторін.

10.6. Висновок. Завершується процес оцінки впливу та забезпечення, щоб всі стейкхолдери були обізнані з результатами і прийнятими рішеннями щодо тематичної функції комплексу дозвілля.

2.3. Фактори, що впливають на формування ТКД

На формування ТКД впливають безліч фізичних, соціальних та економічних факторів. Це можуть бути об'єктивні та суб'єктивні фактори.

До об'єктивних відноситься: аналіз території, соціальне опитування, соціальні та фізичні обмеження.

Суб'єктивними ж причинами є: фінанси, побажання замовника та стилістика роботи архітектора.

Почнемо з соціальних обмежень. Всі ці пункти мають чітку ієрархію. Так - суб'єктивний вибір замовника не може бути важливішим за аналіз території, або фізичні обмеження пов'язані з навколишньою інфраструктурою.

Розмістимо всі аспекти впливу на проектування у схему, за якою слід рухатися при проектуванні ТКД (Рис. 2.26)

Проаналізуємо кожен з пунктів схеми (Рис.2.26) більш детально.

Спочатку слід провести анкетування людей. Глобально опитування можна розділити на два блоки: Портрет відвідувача і Побажання щодо дозвілля.

Портрет відвідувача це виявлення наступних пунктів: стать, вік, рівень доходу, вподобання, склад сім'ї тощо.

І якщо з портретом відвідувача проблем не виникає, то з наступним блоком питань, Бажання стосовно дозвілля - можуть виникнути складності,

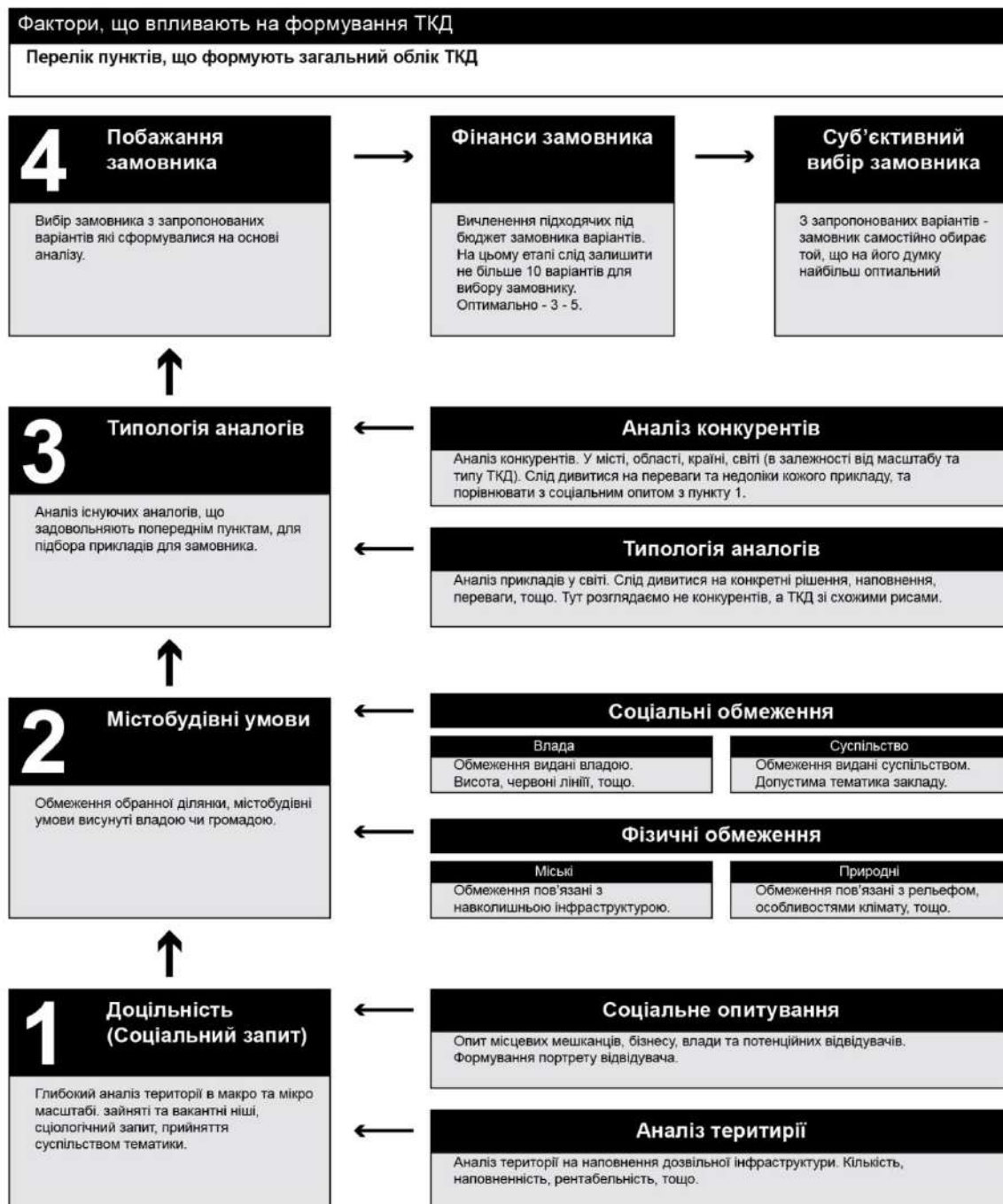


Рис. 2.26. Структура обмежень, що впливають на проектування ТКД розташованих за ваговістю

тому тут слід використовувати принципи глибокого інтерв'ю з розгорнутими відповідями. Кожен з типів відпочинку можна класифікувати за шкалою: (Рис. 2.27)

- Мрія;
- Потреба;

- Дефіцит;
- Вподобання;
- Байдужість;
- Відторгнення;

Такий аналіз допоможе зрозуміти які з тем або напрямків дозвілля припустимі у обраному регіоні, а де вони будуть настільки диссонувати з суспільною думкою, що навіть при комерційному успіху - будуть постійні репутаційні проблеми.

Для прогнозування цього слід включити ці пункти у анкетування і враховувати їх при проектуванні. Такий глибинний аналіз допоможе уникнути майбутніх проблем, або попередити замовника про можливість проблем.

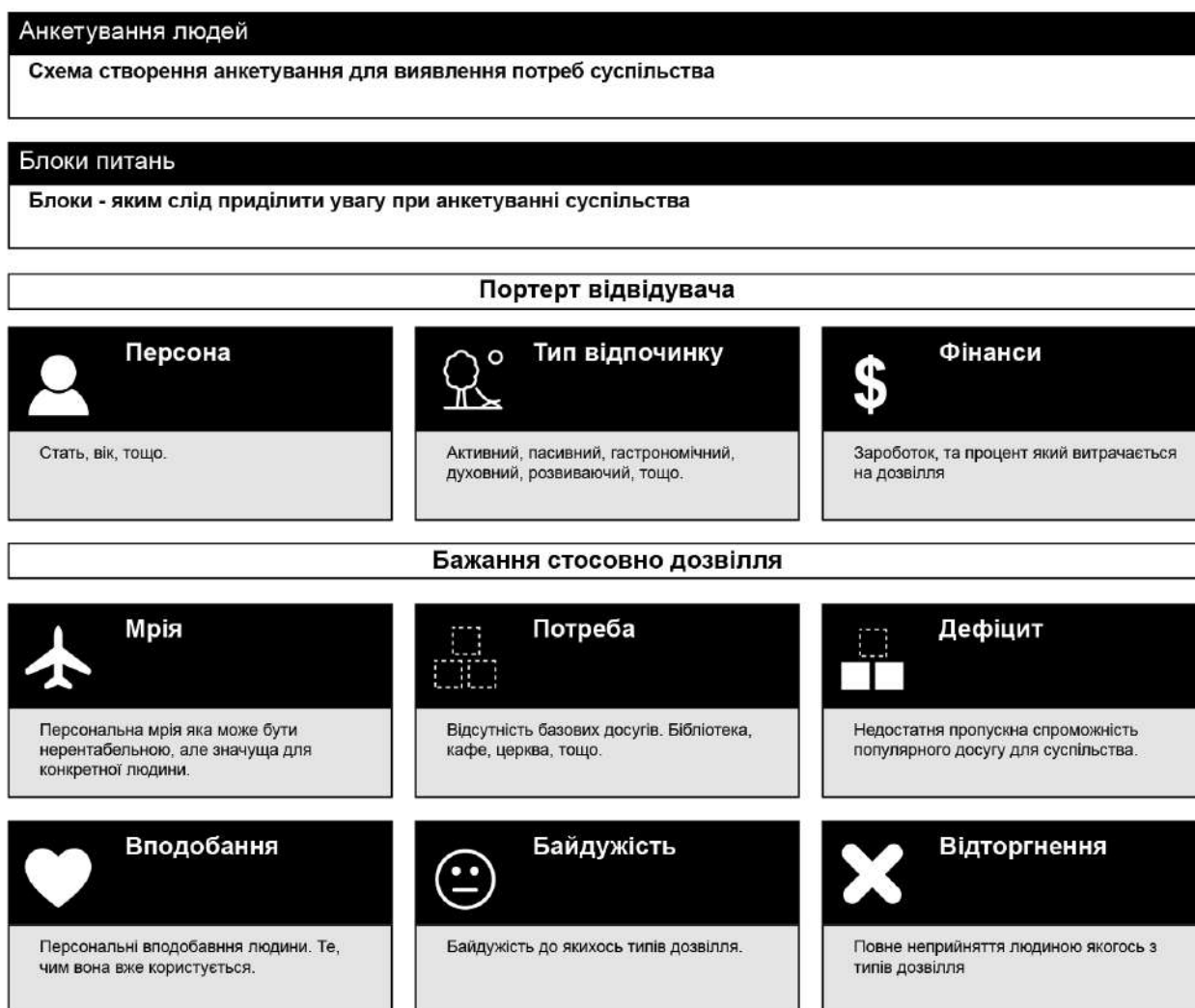


Рис.2.27. Схема створення анкети для виявлення потреб суспільства

Наступним пунктом аналізу є статистичні дані (Рис. 2.28)

До статистичних даних відносяться наступні блока аналізу:

- Демографія - кількість населення, середній вік, відсоткове співвідношення віку суспільства, гендерний розподіл та рівень урбанізації;
- Орієнтири - релігійне співвідношення суспільства, політичні вподобання та відношення до екології;
- Статус - рівень достатку, якість та рівень освіти та частота мандрівок.

Статистичні дані					
Данні по суспільству які допоможуть у аналізі					
 Демографія		 Орієнтири		 Статус	
Вік суспільства у відсотковому співвідношенню	Стать суспільства у відсотковому співвідношенню	Розподіл суспільства на релігії у відстаках	Політичні вподобання суспільства у відстаках	Освіта у відстаках. Вища, середня, тощо.	Дохід, середній, низький, у відстаках.
Кількість населення	Урбанізація населення	Відношення до екології у суспільстві		Частота мандрівок	

Рис. 2.28. Статистичний аналіз суспільства

Після проведення анкетування та аналізу статистики - можна вичленити Соціальні обмеження (Рис.2.29), що складаються з наступних пунктів:

- Відторгнення;

Повне неприйняття суспільством ідеї або типу дозвілля. Наприклад, будівництва казино поблизу з церквою, що по нормативним обмеженням може бути дозволено, але викликає обурення суспільства.

- Спогади;

Сформоване відношення суспільства до конкретного місця. Можливість його повної реновації допустима але потрібно проводити маркетингові дії для зміни суспільної думки.

- Синдром Каченя.

Неможливість прийняття суспільством чогось нового через прив'язаність до минулої ітерації. Таке часто відбувається у медіа, коли роблять ремейк популярного твору.



Рис. 2.29. Обмеження, що накладає суспільство

Після анкетування, статистичного аналізу суспільства та виявлення соціальних обмежень - слід приділити увагу нормативним обмеженням, а саме: ДБН, Типологія району міста, Аналіз історичної спадщини, Аналіз червоних та блакитних ліній забудови, Санітарні зони захисту та Сталий розвиток) (Рис. 2.30)



Рис. 2.30. Аналіз нормативних обмежень

Аналіз нормативних обмежень допоможе, ще до початку проєктуванні окреслити чіткі рамки та обмеження за які ми не можемо виступати, що буде у нагоді при проєктуванні майбутнього ТКД.

Окрім соціальних обмежень, які можна проаналізувати за допомогою вивчення документації, соціальних опитувань - існує ряд об'єктивних факторів які слід враховувати під час проєктування, а саме: рельєф, клімат, оточення, будівельна фізика. (Рис. 2.31)



Рис. 2.31. Природні обмеження при проєктуванні ТКД

Ці аспекти покривають об'єктивні обмеження, що кардинально впливають на проєктування і не можуть бути змінені. Тож вони кладуться у основу нашого аналізу.

Третім аспектом обмежень є обмеження пов'язані з інфраструктурою навколишнього середовища. (Рис. 2.32)

До цих обмежень відносяться такі фактори: трафік, щільність населення, інфраструктура, наповненість, транспортна досяжність, статус району.

За допомогою аналізу цих факторів ми можемо прогнозувати майбутні проблеми з транспортною досяжністю, проблеми пов'язані з джентрифікацією або побачити вакантні об'єкти, що слід закласти у проєкт, якщо їх недостатньо на ділянці впливу.

Після аналізу території на природні та інфраструктурні обмеження - слід приділити увагу конкурентам та аналогам і проаналізувати їх об'єкти.



Рис. 2.32. Обмеження пов'язані з навколишньою інфраструктурою

У цьому аналізі нам стане у нагоді напрацювання з (п.1.1.1) та (п.3.2). Окрім цього слід використати існуючі методи аналізу, а саме: аналіз фінансів, строк та періоди роботи, SWOT аналіз та аналіз переваг т недоліків. (Рис. 2.33)

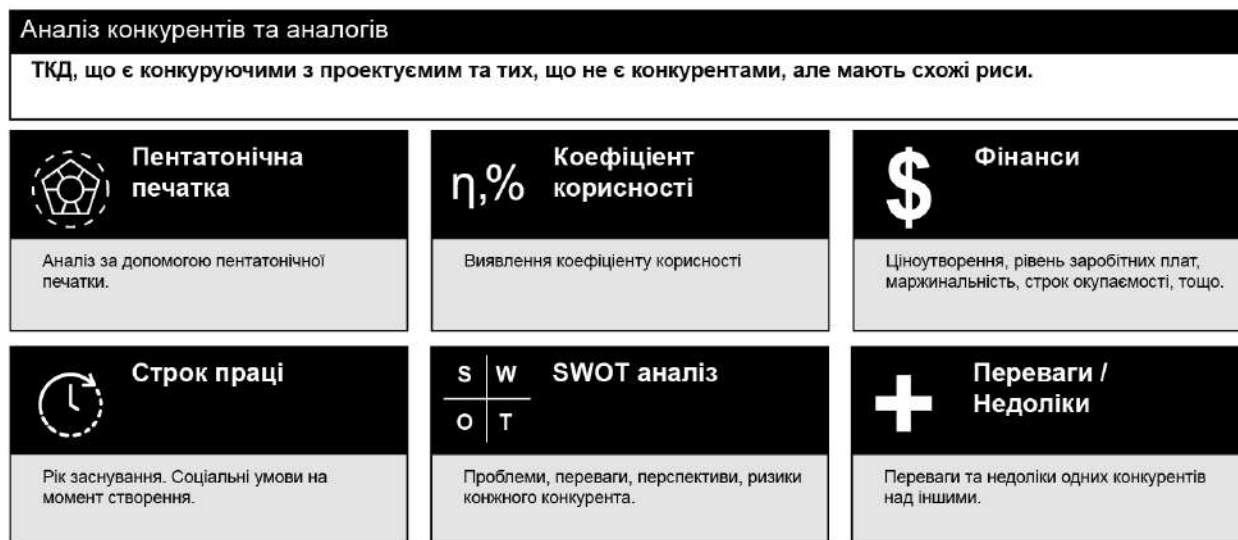


Рис. 2.33. Аналіз конкурентів та аналогів у світі та на території впливу

Після аналізу існуючих конкурентів та аналогів, що працюють або працювали у той самий історичний період - слід звернути увагу на аналіз і порівняння з історичними аналогами. (Рис. 2.34)

Проаналізувати історичні аналоги можна за напрацюваннями з (п.1.1.1) та (п.3.2), що дозволяють зрозуміти типологію та коефіцієнт корисності.

Аналізувати економічну складову та терміни праці - не має сенсу, бо соціально-економічні та культурні особливості суспільства постійно змінюються і їх аналіз не дасть результату.



Рис. 2.34. Метод аналізу історичних аналогів ТКД

Наступним пунктом аналізу є фінансова складова. Слід зазначити, що цей аспект обмежень треба розглядати разом з економістами, але загальні тези аналізу будуть наступні: залучення інвестицій, строк окупності, сумарний капітал, стартовий капітал. (Рис. 2.35)

Від цих аспектів буде залежати розмір, наповнення, інноваційність та безліч інших факторів, що напряду впливають на процес проєктування.



Рис. 2.35. Схема аналізу фінансів

Проаналізувавши всі вище перелічені пункти - можна перейти до суб'єктивних побажань замовника.

Часто архітектори роблять помилку починаючи з побажань замовника, але спочатку - слід проаналізувати локацію, запит суспільства і обмеження, що неможливо обійти. Таким чином ми отримуємо рамки у яких будемо рухатися в подальшому і кінцевий запит замовника буде повністю задовільний.

До суб'єктивних побажань замовника відноситься:

- якірна послуга;

Послуга, що буде основною у майбутньому ТКД. Обрати її можна разом з замовником на основі соціального опитування і аналізу території;

- сталий розвиток;

Кожна сучасна будівля та комплекс має відповідати сталому розвитку, але замовник може обрати робити необхідний мінімум, що зазначений законодавством, або робити максимум, що можливий за наявним рівнем технології;

- причини створення;

Цей пункт виходить з діаграми ІеАМ (п.3.2). Нам самостійно доведеться проаналізувати відповіді замовника для відповіді на це запитання, допомогти у цьому може глибоке інтерв'ю замовника, або близьке спілкування з ним [100]. Проте відповівши на це питання - можна більш чітко зрозуміти побажання замовника.

Тематика. Цей вибір повністю лежить на замовнику.

Наповненість. На цей пункт впливає аналіз інфраструктури та соціологічні дослідження.

Архітектура. Стилистика, масштаб та матеріали можуть бути частково обмежені навколишньою забудовою та дизайн кодом (Фізичні обмеження, Міські (Рис. 2.36)), але у разі проєктування з нуля на відкритій ділянці - стилістика архітектури залишається на вибір замовника. (Рис. 2.36).



Рис. 2.36. Суб'єктивні побажання замовника при проектуванні ТКД

Рухаючись за цією схемою - можна чітко та комплексно проаналізувати фізичні, соціальні, об'єктивні та суб'єктивні обмеження, що накладаються будівельними нормами та соціумом, що в подальшому дасть змогу чітко відповісти на потреби суспільства та задовольнити запит замовника.

Проаналізувавши всі обмеження і визначивши рамки у яких можна працювати - можна перейти до наступного етапу.

Принцип обрання образу при проектуванні ТКД. Для початку - визначимося з поняттям образ. У різних площинах - він має своє визначення. (Рис. 2.37)

Так у філософії:

Образ - це результат відображення об'єкта у свідомості людини. Образ об'єктивний за джерелом, але суб'єктивний формою. Але образ об'єкта ніколи не вичерпує всього багатства його влади та відносин: оригінал багатший за свою копію.

У мистецтві:

Узагальнене художнє відображення дійсності, виділене у форму конкретного, індивідуального явища.

У літературі та житті:

Тип, характер, зовнішній вигляд, та модель поведінки.

Образ ТКД		
Визначення поняття образу		
Визначення образу у філософії	Визначення образу у мистецтві	Визначення образу у літературі, та житті
Образ - це результат відображення об'єкта у свідомості людини. Образ об'єктивний за джерелом, але суб'єктивний формою. Але образ об'єкта ніколи не вичерпує всього багатства його властивостей та відносин: оригінал багатший за свою копію.	Узагальнене художнє відображення дійсності, наділене у форму конкретного, індивідуального явища.	Тип, характер, зовнішній вигляд, та модель поведінки.

Рис. 2.37. *Визначення поняття образ*

Так як образ є складовою частиною об'єкта - слід визначити поняття об'єкт.

Об'єкт це сукупність усіх його проявів, існуючих на даний момент часу.

Наприклад: якщо ми розглядаємо книгу, то об'єктом є всі офіційні книги, кіно, ігри тощо, що існують у всесвіті книги.

З цього ми можемо узагальнити, що об'єкт складається з образів, а кожен з образів можна розділити на окремі підпункти, а саме:

- Настрій
- Сеттінг
 - Антураж
 - Стаффаж
- Ключові точки
 - Місце
 - Подія
 - Персонаж

Сформуємо з цього схему для легкості сприйняття. (рис. 2.38)

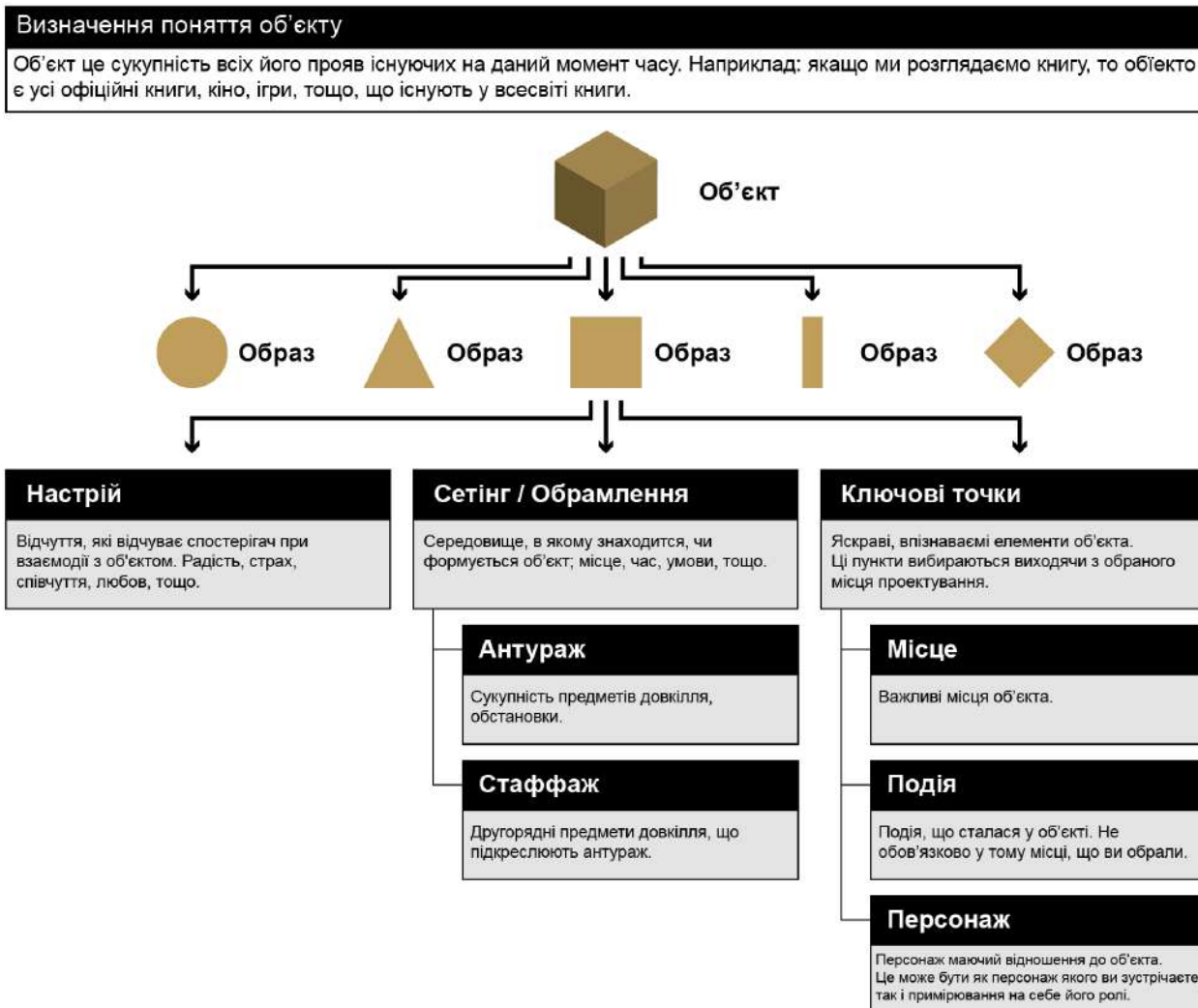


Рис. 2.38. Визначення поняття об'єкт та розкладання його на образи. Розділення образу на складові частини, що його формують

Розберемо приклад розкладання об'єкту на образи на прикладі твору Анджея Сапковського «Відьмак».

Об'єктом є твір «Відьмак».

Він розбивається на наступні образи: Книги, Відеоігри, Серіали, Слов'янська міфологія та ТКД, що можна побудувати за цим сеттингом.

Розіб'ємо потенційний ТКД на підпункти:

(рис. 2.39)

- **Настрій.** Реальний світ, але з магією. Акцент робиться на гуморі, битвах, дружбі, філософії та загадках.

- **Сетінг:**

- Антураж: Середньовічна східна Європа. Магія, монстри.
- Стаффаж: Одяг, зброя, відсилки, книги тощо.

- Ключові точки

- Місце: Для ТКД можна обрати одну з територій описаних у книзі, наприклад Туссент (Гарне, тендітне місце з вином, холмами та піснями)
- Подія: У оригінальному творі постійно розслідуються події, що вже сталися, що добре кладеться у формат ТКД
- Персонаж: Персонажем може бути кожен з відвідувачів.

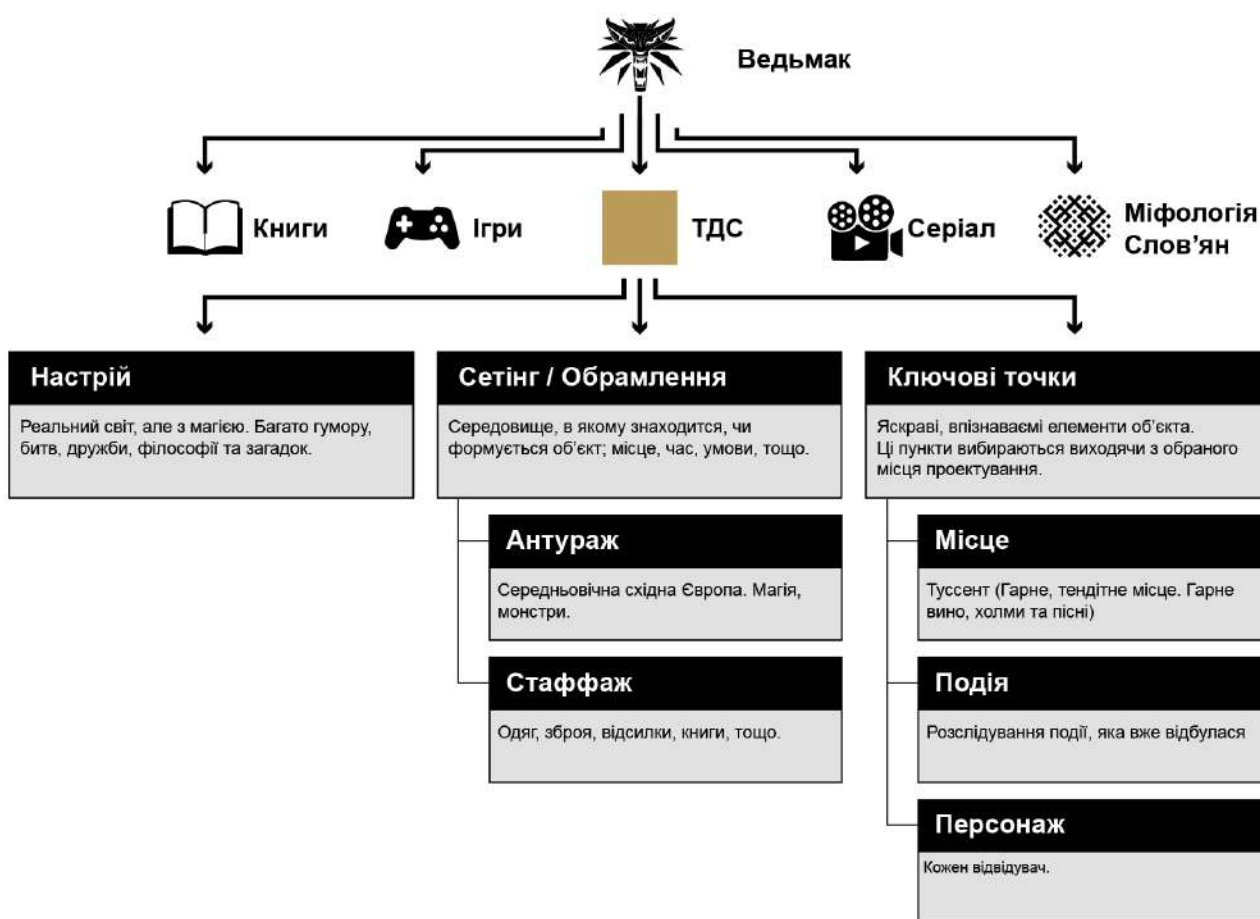


Рис.2.39. Приклад формування образу ТКД на основі реального об'єкта

Отже можна зазначити, що після вивчення об'єкту можна визначити аспекти, що будуть впроваджені у потенційному ТКД.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

1. Розроблено методичний апарат проведення дослідження, заснований на методі функціонально-структурного аналізу і включає:

- графоаналітичний;
- історико-еволюційний метод аналізу створення ТКД для розуміння процесу еволюції і розвитку різноманітних типів існуючих ТКД;
- натурні обстеження; метод якісного і кількісного аналізу стану і динаміки розвитку ТКД;
- соціальні опитування побажань суспільства на основі існуючого ТКД;
- аналіз психологічних передумов створення ТКД;
- аналіз територій і ТКД за коефіцієнтом корисності;
- експериментальне проектування.

2. Для глибинного інтерв'ю стейкхолдерів розроблено перелік питань, що відвідують існуючий ТКД на узбережжі міста Одеси. Для кожного типу, розміру та території необхідно розробляти свій перелік питань, тому наведений приклад у п. 2.1.1 не є універсальним.

3. Проведене опитування 550 респондентів, що дало змогу сформулювати чіткий запит суспільства. Вивчення процесів формування ТКД дозволило виділити наступні зовнішні фактори, що впливають на їх формування – соціальні, економічні, історичні, містобудівні. Внутрішніми факторами в свою чергу є типологічні, функціонально-технологічні, інженерно-конструктивні, об'ємно-планувальні та архітектурно-художні.

4. Розроблено методичний підхід до оцінки впливу соціально-економічних факторів на тематичну функцію комплексів дозвілля. Він складається з наступних пунктів, що дозволяють комплексно оцінити вплив ТКД на суспільство і територію та дозволяє чітко проаналізувати вплив створення ТКД на суспільство:

- збір і аналіз інформації;
- визначення параметрів оцінки;

- визначення вагових коефіцієнтів;
- збір інформації для базового сценарію;
- оцінка впливу альтернативних сценаріїв;
- прогноз впливу;
- прийняття рішення;
- моніторинг і контроль;
- звітність і взаємодія з громадою;
- завершення процесу оцінки впливу.

5. Виділені фактори, що впливають на формування тематичного комплексу дозвілля. Вони розділені на чотири великих блоки, кожен з цих блоків має свою ієрархію важливості і впливу на кінцевий результат, у переліку розташовані зі зменшенням впливу, і розділяються на підпункти, а саме:

Доцільність поділяється на Аналіз території та Соціальне опитування.

Містобудівні умови – на Фізичні, які, в свою чергу, поділяються на Міські та Природні фактори та Соціальні обмеження - на Обмеження Влади та Суспільства.

Типологія аналогів діляться на Аналіз конкурентів, аналіз аналогів та аналіз історичних аналогів.

Побажання замовника – на Фінансовий аналіз та Суб'єктивний вибір замовника.

6. Розроблено механізм за яким можна сформувати образ для тематичного комплексу дозвілля на основі аналізу об'єкта за яким формується ТКД та проаналізовано визначення поняття об'єкт та образ, для розуміння того, як розібрати об'єкти на його образи. Також наведений приклад розбору конкретного, медійного об'єкту на його складові образи, та пункти з яких формується образ, щоб впізнати об'єкт.

РОЗДІЛ 3. ПРИНЦИПИ І ПРИЙОМИ ОРГАНІЗАЦІЇ ТЕМАТИЧНИХ КОМПЛЕКСІВ ДОЗВІЛЛЯ

3.1. Принципи формування функціонально-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля

Формування функціонально-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля передбачає врахування кількох ключових принципів:

1. Тематика і концепція. Перший етап формування тематичного комплексу дозвілля - це визначення чіткої тематики та концепції. Ця тематика повинна бути привабливою та цікавою для цільової аудиторії. Наприклад, якщо це тематичний парк розваг для сімейного відпочинку, концепція може бути пов'язана з казковими персонажами, природними пригодами або історичними епохами. Глибоке розуміння тематики допомагає визначити архітектурні рішення, атракціони та декорації, щоб створити унікальний та привабливий досвід для відвідувачів.

2. Безпека. Другий принцип - це безпека. Безпека відвідувачів є найважливішою аспектом будь-якої тематичного комплексу дозвілля. Це включає в себе дотримання всіх відповідних норм та стандартів безпеки, встановлення дозорів та служби порятунку, наявність планів евакуації та безпечних зон для випадків надзвичайних ситуацій. Крім того, дизайн споруди повинен бути безпечним для користування і мінімізувати ризики для відвідувачів, зокрема дітей та осіб із обмеженими можливостями. Надійна система безпеки - це запорука успішної та безпечної експлуатації тематичної споруди.

3. Локація та інфраструктура. Третій принцип - це вибір правильної локації та розвинена інфраструктура. Розташування тематичної дозвільної споруди повинно бути обрано з урахуванням зручності для відвідувачів. Це може бути в міському центрі, на природній території або в іншому відповідному місці. Важливо, щоб споруда мала доступ до всіх необхідних комунікацій, таких як електроенергія, вода, каналізація, і щоб вона була легко доступною для транспортування. Паркування та зручний транспортний доступ також мають бути

враховані в плануванні локації. Вибір локації та інфраструктури впливає на доступність та комфорт відвідувачів, тому цей аспект дуже важливий.

4. Ефективне використання простору. Четвертий принцип - ефективне використання простору. Функціональне планування та організація простору мають бути спроектовані так, щоб забезпечити логічний рух відвідувачів та максимально використовувати доступний простір. Важливо уникати переповнення або зайвого скупчення людей у певних зонах та забезпечити відкритий та просторий вигляд. Зонування простору для різних видів розваг та функціональних зон, таких як ресторани, атракціони та майданчики для відпочинку, допомагає покращити комфорт та безпеку відвідувачів. Важливо також враховувати потреби відвідувачів і забезпечити належний простір для їхніх потреб та розваги.

5. Інтерактивність та розваги. П'ятий принцип - це створення інтерактивних та захоплюючих розваг для відвідувачів. Тематичний комплекс дозвілля повинен надавати можливість взяти участь у різних активностях, що відповідають його концепції. Це може включати інтерактивні атракціони, ігри, шоу, розважальні виставки та інші види розваг. Важливо, щоб відвідувачі мали можливість взаємодіяти з оточенням, брати участь у пригодах та отримувати незабутні враження. Інтерактивність допомагає залучити відвідувачів і створює активний та веселий досвід.

6. Зони відпочинку та сервіси. Шостий принцип - це створення комфортних зон для відпочинку та надання різних сервісів в споруді. Для забезпечення повноцінного розважального досвіду важливо враховувати потреби відвідувачів у відпочинку та забезпечити зони зручних сидінь, місця для відпочинку та релаксації. Додатково можуть бути доступні ресторани, кафе, магазини сувенірів та інші сервіси, які підвищують комфорт відвідувачів і роблять їх перебування приємним та зручним. Забезпечення сервісами сприяє задоволенню потреб і бажань відвідувачів, а також може приносити додатковий дохід споруді.

7. Спрощена навігація. Сьомий принцип - це створення системи навігації та інформаційної підтримки, яка допомагає відвідувачам легко орієнтуватися в просторі та знаходити потрібні об'єкти та послуги. Якщо споруда велика і складна, важливо надати дорожні знаки, карту місця та вказівки, щоб відвідувачі могли легко знаходити атракціони, ресторани, туалети та інші об'єкти. Чітка система навігації спрощує перебування відвідувачів та покращує їхній досвід, а також допомагає зменшити можливі проблеми та затримки в переповнених місцях.

8. Екологічна стійкість. Восьмий принцип - це уважне врахування екологічних аспектів у плануванні та будівництві тематичної дозвільної споруди. Важливо здійснювати будівництво та експлуатацію споруди з урахуванням природного середовища. Це може включати в себе використання енергоефективних технологій, відновлюваних джерел енергії, раціональне використання водних ресурсів та збереження біорізноманіття на території. Зменшення впливу на навколишнє середовище сприяє сталому розвитку та збереженню природних ресурсів.

Цілеспрямоване дотримання принципу екологічної стійкості сприяє покращенню екологічного стану місцевості, позитивному сприйняттю споруди громадою та може впливати на попит відвідувачів, які підтримують природозбережний підхід.

9. Функціональність та модульність. Дев'ятий принцип - це розробка споруди з урахуванням її функціональності та можливості модифікації. Тематична дозвільна споруда може зазнавати змін у своєму життєвому циклі, і важливо, щоб вона була готова адаптуватися до нових потреб та вимог. Модульність означає розробку споруди так, щоб можна було легко додавати або змінювати її компоненти без необхідності повного перебудовування. Це може включати в себе зручну систему кріплення, взаємозамінні компоненти та інші рішення, що полегшують модернізацію та розвиток споруди з плином часу. Модульність

дозволяє зберігати актуальність та конкурентоспроможність споруди на ринку розваг.

10. Баланс між бюджетом та якістю. Десятий принцип - це досягнення балансу між бюджетом і якістю побудови та обслуговування споруди. Планування та будівництво тематичних комплексів дозвілля повинні бути ефективними з фінансової точки зору, але при цьому не повинні жертвувати якістю та цінністю для відвідувачів. Важливо ефективно використовувати ресурси та гроші, забезпечуючи високий стандарт якості, який задовольняє очікування та інтереси відвідувачів. Справедливий баланс між бюджетом та якістю допомагає створити прибуткову та конкурентоспроможну тематичну споруду, яка приваблює та задовольняє потреби відвідувачів.

Формування функціонально-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля - це складний та багатоплановий процес, який вимагає уважного врахування численних принципів. Кожен з цих принципів важливий для створення успішної та привабливої споруди для відвідувачів. Тематика та концепція повинні бути цікавими, безпека має бути найвищого стандарту, локація та інфраструктура повинні бути зручними, а ефективне використання простору та інтерактивність створюють незабутній досвід. Комфорт та сервіси, а також спрощена навігація та екологічна стійкість, грають важливу роль у створенні сприятливого середовища для відвідувачів.

Модульність та баланс між бюджетом та якістю завершують цей комплекс принципів, що допомагають забезпечити довгостроковий успіх та конкурентоспроможність споруди. Розумне дотримання цих принципів допомагає створити тематичний комплекс дозвілля, який відповідає потребам відвідувачів, сприяє розвитку галузі розваг та забезпечує стале задоволення відвідувачів.

3.2. Номенклатура типів тематичних комплексів дозвілля

Визначення поняття ТКД. Тематичний комплекс дозвілля - це приміщення, споруда, будівля, простір або комплекс, що має конкретну тему або перелік тем та його функція відповідає визначенню поняття дозвілля.

На даний момент ТКД не мають сформованої типології. Їх не можна класифікувати та систематизувати. Обширність тем, розмірів, цільової аудиторії та варіантів розташування таке велике, що одним листом це не описати. Тому було прийнято рішення класифікувати по всім можливим параметрам та потім поєднати це у стандартизовану печатку, що може розташовуватися на документах, або при вході до ТКД.

Проаналізувавши статтю [73] ми можемо помітити, що автор класифікував ТКД за прийомом стилізації. Цей прийом нам підходить, тому візьмемо його без змін як одну з частин глобальної типології.

Тепер випишемо параметри за якими можна класифікувати тематичні комплекси дозвілля.

Класифікація ТКД по різноманітним параметрам:

1. Причини створення
2. Розмір
3. Тема
4. Прийом стилізації
5. Цільова аудиторія
 - Вікові групи
 - Місце проживання
6. Конфігурація
7. Розташування
8. Сезонність

Детальний опис кожного параметру класифікації:

1. Причини створення ТКД

- Ідеологічна / Ideological
- Просвітницька / Educational
- Естетична / Aesthetic
- Матеріальна / Material

Ці причини не є взаємовиключними та можуть перетинатися у будь-яку комбінацію. Для зручності будемо використовувати перші літери англійського написання причин: I, E, A, M.

Назвемо цю схему I^eAM для зручності мнемонічного запам'ятовування, по аналогії з англійським виразом: «I AM», що означає «Я Є». Це допоможе пам'ятати з яких саме літер починається та чи інша причина створення ТКД.

Розділимо схему, у подальшому, на чотири групи по кількості перетинів причин створення:

1. одна причина створення;
2. дві;
3. три;
4. або всі чотири.

Для зручності помітимо їх кольорами: срібний, рожевий, фіолетовий та золотий. Кольори були взяті по аналогії з медалями: Бронзова, Срібна, Золота.

Чотири причини відображено колами тому, що чотири кола можна перетинати так, щоб майже всі комбінації відображалися графічно. (Рис. 3.1)

Схема з перетинами потрібна для того, щоб не думати які причини у який спосіб перетинаються і за допомогою графічного відображення допомагають швидко обрати необхідну комбінацію.

Причини створення ТКД / Діаграма "Ieam"

Виокремлення та узагальнення причин які спонукають створити ТДС у вигляді діаграми "Ieam"

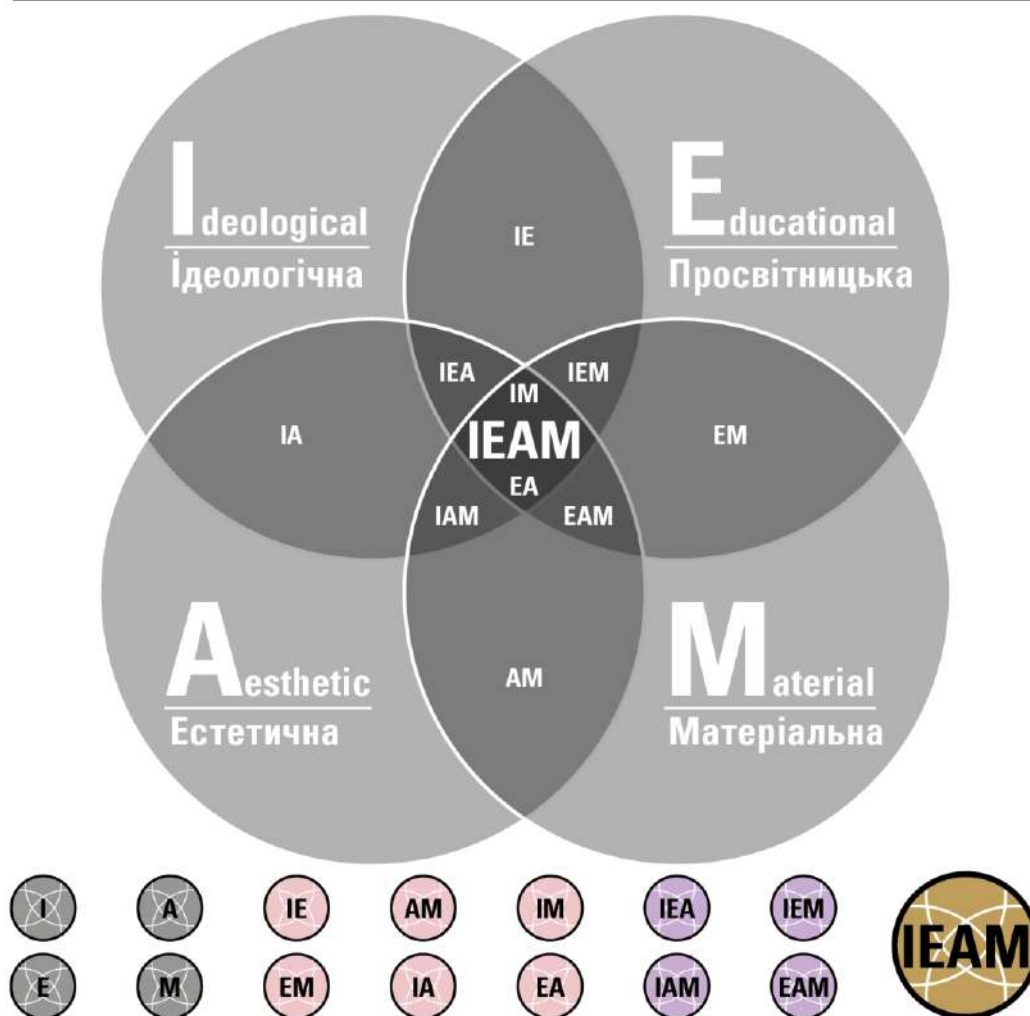


Рис. 3.1. Причини створення ТКД (рисунок автора)

2. Розміри ТКД

Для розділення по розміру було вирішено використовувати стандартні позначки, як для одягу (Рис. 3.2).

- XS < 100 м²
- 100 м² < S < 500 м²
- 500 м² < M < 1000 м²
- 1000 м² < L < 2000 м²
- 2000 м² < XL < 1 га
- XXL > 1 га



Рис. 3.2. Розміри ТКД (рисунок автора)

За метою створення на рисунку 3.3. показно аналіз існуючих ТКД


Аналіз світового досвіду будівництва ТКД за метою створення			
Розподіл на групи за метою створення		I E A M	
Україна	Світ	Україна	Світ
Ideological - Ідеологічна Мета створення - ідеологічна. До цих ТКД відносяться культові комплекси, або комплекси, що направлені на розвиток ідей.		Educational - Просвітницька Здебільшого це просвітницькі центри, музеї науки тощо	
Кірха  Одеса, Україна Храм спокути Святого Сімейства, більше знаний як Храм Святого Сімейства або за своєю каталанською назвою — Саграда Фамілія, — католицька церква в Барселоні.	Саграда Фамілія  Барселона, Іспанія Храм спокути Святого Сімейства, більше знаний як Храм Святого Сімейства або за своєю каталанською назвою — Саграда Фамілія, — католицька церква в Барселоні.	Музей цікавої науки  Одеса, Україна Музей цікавої науки це приклад ТРК в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	Гарвардський університет  Кембрідж, США Найстарший з університетів США, Гарвард був заснований 8 вересня 1636 року.
Aesthetic - Естетична Комплекси, що направлені на естетичну складову і роблять акцент саме на візуальній складовій.		Material - Матеріальна Направлена на заробіток коштів і не несе в собі інших цілей окрім матеріальної.	
Воронцовська колониада  Одеса, Україна Один із символів Одеси, об'єкт культурної спадщини. Автором проекту був архітектор - Ф.К.Бюффо.	Бурштинова кімната  Царське село, Росія Створена німецькими та данськими майстрами для прусського короля Фрідріха І, згодом подарована Петру І, після чого вдосконалена під керівництвом Ф. Б. Растреллі.	Буковель  Буковель, Україна Зимовий курорт для катання на лижах. Велика кількість трас для катання, льодові катки, житлові будинки для аренди.	Шамоні  Шамоні, Франція Зимовий курорт для катання на лижах. Велика кількість трас для катання, льодові катки, житлові будинки для аренди.
Комбінована Мета має 2 або 3 пункти створення. Наприклад Ідеологічно - Просвітницька, або Матеріально - Естетична.		Екстра-комбінована Комплекс, що включає в себе всі 4 можливих причини створення.	
Парк Київська Русь  Київська область, Україна Музей цікавої науки це приклад ТРК в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	Коса Алея  Лондон, Англія Коса алея це торговий центр магів з книг "Гаррі Поттер". Прогулянка по цьому "моллу" робить тебе причетним до світу магів.	Асканія-Нова  Херсон, Україна Комплекс являє собою точну копію дитинця міста Київ. Це повномасштабний середньовічне місто Стародавній Київ V-XIII ст.	Disneyland Paris  Париж, Франція Національний музей Прадо - один з значущих музеїв європейського мистецтва, розташований в Мадриді, Іспанія.

Рис. 3.3. Аналіз існуючих ТКД за метою створення

Градації розмірів були взяті в наслідок аналізу існуючих тематичних комплексів дозвілля. Але враховуючи перспективу виникнення більших комплексів - 10 га, система може зростати за допомогою додавання X до аббревіатури, по аналогії з лінійкою одягу (рис. 3.4.).

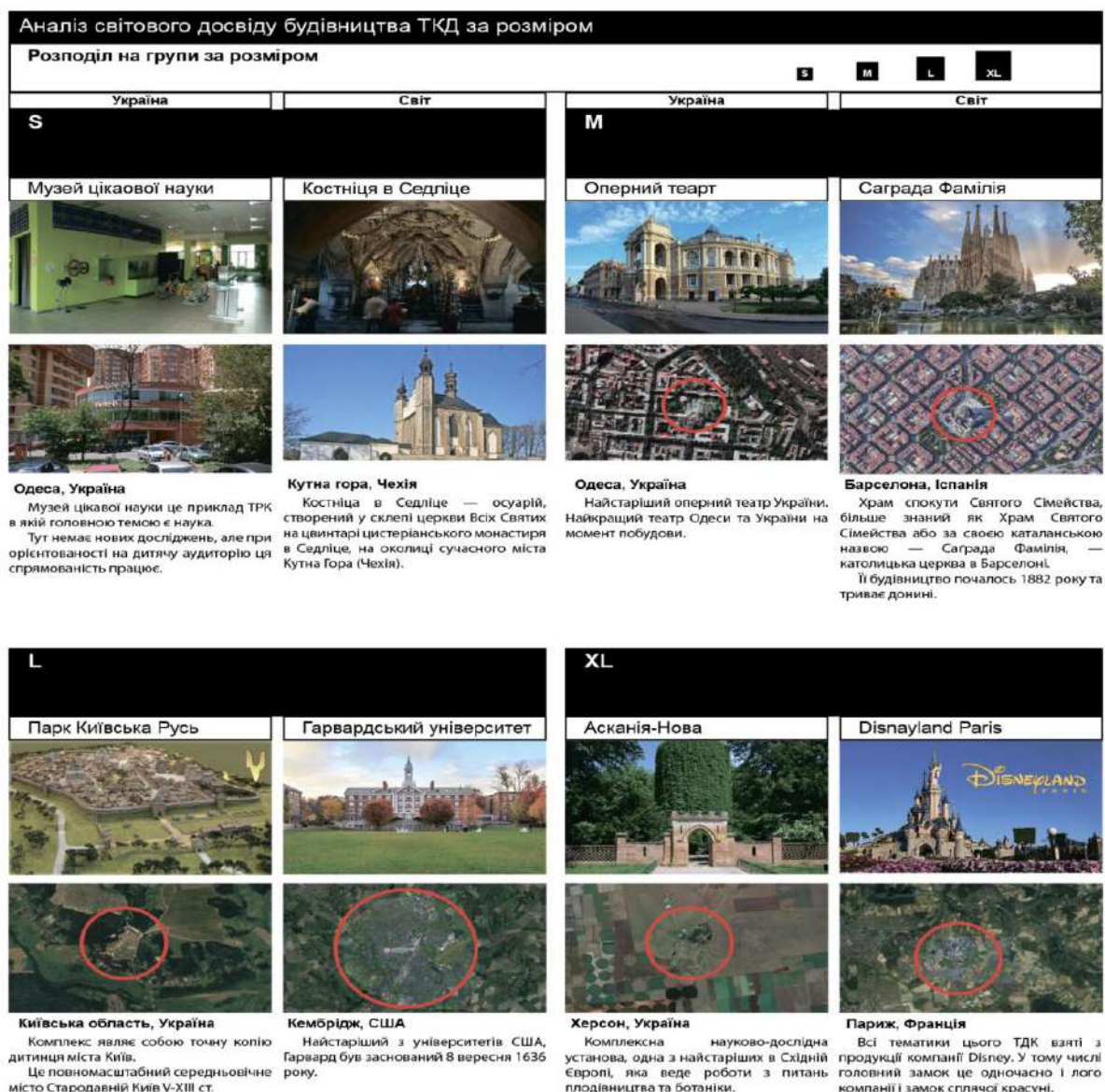


Рис. 3.4. Аналіз існуючих ТКД за розміром

3. Теми для будівництва

ТКД можна розділити на 6 груп по наступним тематиках:

1. Наука (Спрямовані на підвищення інтересу до науки.)

2. Медіа (Комплекси засновані на медійних подіях. Розважальні парки.)
3. Історія (Історичні комплекси. Музеї, меморіали, тощо.)
4. Релігія (Культові споруди)
5. Природа (Природні парки, ботанічні сади, оранжереї, тощо)
6. Здоров'я (Бази відпочинку, санаторії, тощо)

Для кожного пункту підберемо піктограму для зручного сприйняття (Рис.

3.5)

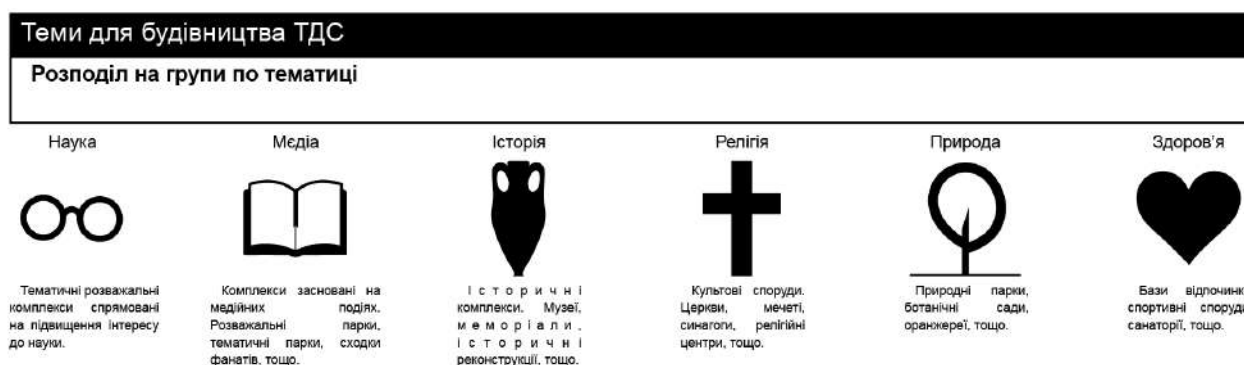


Рис. 3.5. Темати для будівництва ТКД (рисунок автора)

Ці теми були взяті з аналізу історичних тематичних комплексів дозвілля (розділ 1.3.1), частково переформатовані, доповнені та укрупнені.

- Наука це Виставкові комплекси;
- Медіа вмістило в себе Драматургічні, Створюючі та Розважальні;
- Історія - новий напрямок, що вміщує в себе музеї, меморіали та відтворення;
- Релігія - Культові;
- Природа - Рекреаційні та Спортивно Природні
- Здоров'я - Спортивно оглядові, Оздоровчі, тощо.

Аналіз існуючих тематичних комплексів дозвілля розглянуто на рисунку 3.6.











Аналіз світового досвіду будівництва ТКД за темою			
Розподіл на групи по тематиці			
Україна		Світ	
Наука Тематичні розважальні комплекси спрямовані на підвищення інтересу до науки.		Медіа Комплекси засновані на медійних подіях. Розважальні, тематичні парки, сходки фанатів, тощо.	
Музей цікавої науки	Гарвардський університет	Лукомор'є	Disneyland Paris
			
Одеса, Україна Музей цікавої науки це приклад ТКД в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	Кембрідж, США Найстаріший з університетів США, Гарвард був заснований 8 вересня 1636 року.	Севастополь, Україна Всі тематики цього ТКД взяті з дитячих казок. Частина експонатів стилізована під казкових героїв.	Париж, Франція Всі тематики цього ТКД взяті з продукції компанії Disney. У тому числі головний замок це одночасно і лого компанії і замок сплячої красуні.
Культ Культурні споруди. Церкви, мечеті, синагоги, релігійні центри, тощо.		Історія Історичні комплекси. Музеї, меморіали, історичні реконструкції, тощо.	
Києво-Печерська Лавра	Саграда Фамілія	Парк Київська Русь	Музей Прадо
			
Київ, Україна Православний монастирський комплекс Української православної церкви. Один із найбільших християнських центрів-святинь країни.	Барселона, Іспанія Храм спокути Святого Сімейства, більше знаний як Храм Святого Сімейства або за своєю каталанською назвою — Саграда Фамілія, — католицька церква в Барселоні.	Київська область, Україна Комплекс являє собою точну копію дитинця міста Київ. Це повномасштабний середньовічне місто Стародавній Київ V-XIII ст.	Мадрид, Іспанія Національний музей Прадо - один з значущих музеїв європейського образотворчого мистецтва, розташований в Мадриді, Іспанія.
Природа Природні парки, ботанічні сади, оранжереї, тощо.		Здоров'я Бази відпочинку, спортивні споруди, санаторії, тощо.	
Асканія-Нова	Великий каньон	Shelest	Боржомі
			
Херсон, Україна Комплексна науково-дослідна установа, одна з найстаріших в Східній Європі, яка веде роботи з питань плодівництва та ботаніки.	Арізона, США Один з найглибших каньйонів світу, розташований на північному заході американського штату Арізона на плато Колорадо, в середній течії річки Колорадо.	Київська область, Україна Заповідна зона відпочинку. Місце, де відпочивають, не поспішаючи, і, власне, більше нічого не роблять.	Боржомі, Грузія Боржомі вперше згадується у XIX столітті, коли на території нинішнього парку Боржомі було виявлено два родовища мінеральних вод.

Рис. 3.6. Аналіз існуючих ТКД, за темою

4. Прийоми стилізації ТКД

Цей параметр був взятий зі статті [118-119] іншого автора.

Внесемо тільки одну зміну, щоб ця розробка була більш зручна для нашої пентатоніки. Використаємо вже знайомий нам прийом з першого пункту.

Перекладемо прийоми стилізації на англійську мову та візьмемо перші літери.
(Рис. 3.7)

1. Емуляція / Emulation
2. Відтворення / Creation
3. Імітація / Imitation
4. Сюжет / Plot
5. Декорація / Decor

Прийоми стилізації ТДС				
Розподіл на групи по прийомам стилізації				
Емуляція Emulation	Відтворення Creation	Імітація Imitation	Сюжет Plot	Декорація Decor
E	C	I	P	D
- прийом часткової тематизації, що передбачає декорування окремих елементів середовища, що не утворюють автентичного простору. Стилізовані об'єкти або їх групи сприймаються відвідувачем окремо, що не складає повноцінного ансамблю.	- прийом, який передбачає створення закінченої автентичної тематизованого середовища, занурення в яку є основним або допоміжним інструментом впливу на відвідувача. Відвідувачем сприймається ансамбль, а не окремі його елементи. Міфологізовані всі елементи середовища, формуючи єдине оточення.	- прийом зворотний "С", відтворення тематичних локацій, він також передбачає створення цілісного тематизованого середовища, проте в цьому випадку підкреслюється її штучний, постановочний характер, імітується закусільний простір. Характерний для тематичних парків, присвячених кіноіндустрії.	- прийом, що дозволяє за допомогою залучення далених орієнтирів, в ролі яких виступають сюжетні ключі - візуальні аттрактори, запроєктувати для відвідувача однорідну ланцюг послідовних вражень згідно зі сценарієм.	- прийом, що передбачає пристрій тематизованої сцени для постановочного шоу, особливість якої полягає в тому, що на відміну від описаних вище прийомів, її сприйняття передбачається тільки з одного ракурсу, з боку глядача.

Рис. 3.7. Прийоми стилізації ТКД (рисунок автора)

Аналіз світового досвіду будівництва ТКД за прийомом стилізації			
Розподіл на групи по прийомах стилізації			
Україна		Світ	
Е - Емуляція прийом часткової тематизації, що передбачає декорування окремих елементів середовища, що не утворюють автентичного простору. Стилізовані об'єкти або їх групи сприймаються відвідувачем окремо, що не складає повноцінного ансамблю.		С - Відтворення прийом, який передбачає створення закінченої автентичної тематизованого середовища, занурення в яку є основним або допоміжним інструментом впливу на відвідувача. Відвідувачем сприймається ансамбль, міфологізовані всі елементи середовища, формуючи єдине оточення, що зображує місце.	
Музей цікавої науки	Музей Прадо	Парк Київська Русь	Костниця в Седліце
			
Одеса, Україна Музей цікавої науки це приклад ТРК, в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	Мадрид, Іспанія Національний музей Прадо - один з значущих музеїв європейського мистецтва, розташований в Мадриді, Іспанія.	Київська область, Україна Комплекс являє собою точну копію дитинця міста Київ. Це повномасштабний середньовічне місто Стародавній Київ V-XIII ст.	Кутна гора, Чехія Костниця в Седліце - осуарій, створений у склепі церкви Всіх Святих на цвинтарі цистернянського монастиря в Седліце, на околиці сучасного міста Кутна Гора (Чехія).

Рис. 3.8. Аналіз існуючих ТКД за прийомом стилізації.

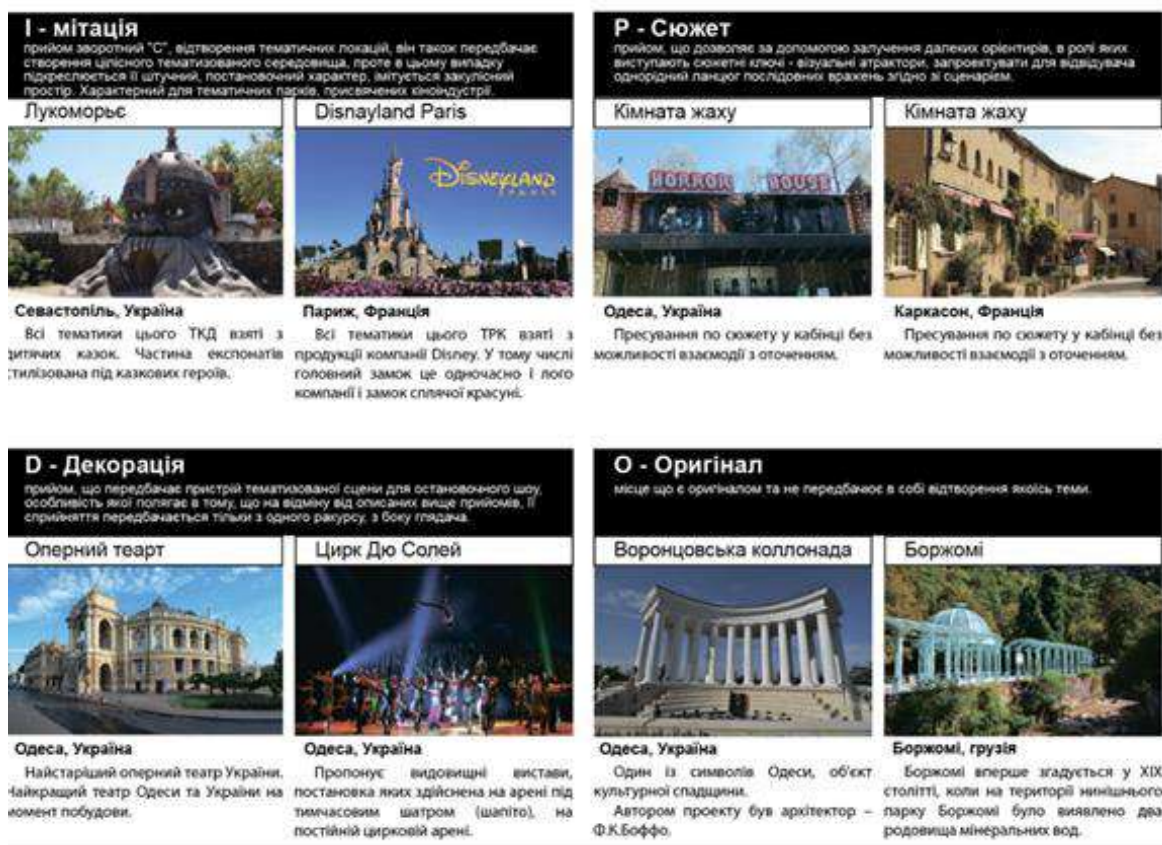


Рис. 3.8. Аналіз існуючих ТКД за прийомом стилізації (продовження).

5. Цільова аудиторія. Цільова аудиторія розподіляється на два підпункти:

Ці пункти було об'єднано у одну групу через те, що воно підпадає під поняття цільової аудиторії і може перетинатися один з одним (рис. 3.9)

- Розподіл по віковим групам
- Розподіл по місцю проживання



Рис. 3.9. Розподіл на групи по місцю проживання (рисунок автора)

Вікові групи:

Розділимо людей на такі вікові групи:

1. Діти 0-8 років
2. Підлітки 8-16 років
3. Дорослі 16-60 років
4. Літні 60+ років
5. Сім'я 0+

Ці групи можуть пересікатися, наприклад, якщо ТКД розрахований на дітей та літніх людей. Для цього зробимо кругову діаграму (Рис. 3.10).

Ми можемо бачити, що графічно різні групи можуть перетинатися на недотичних один до одного ділянках, тому нам доведеться розробити зрозумілий і простий спосіб відображення.

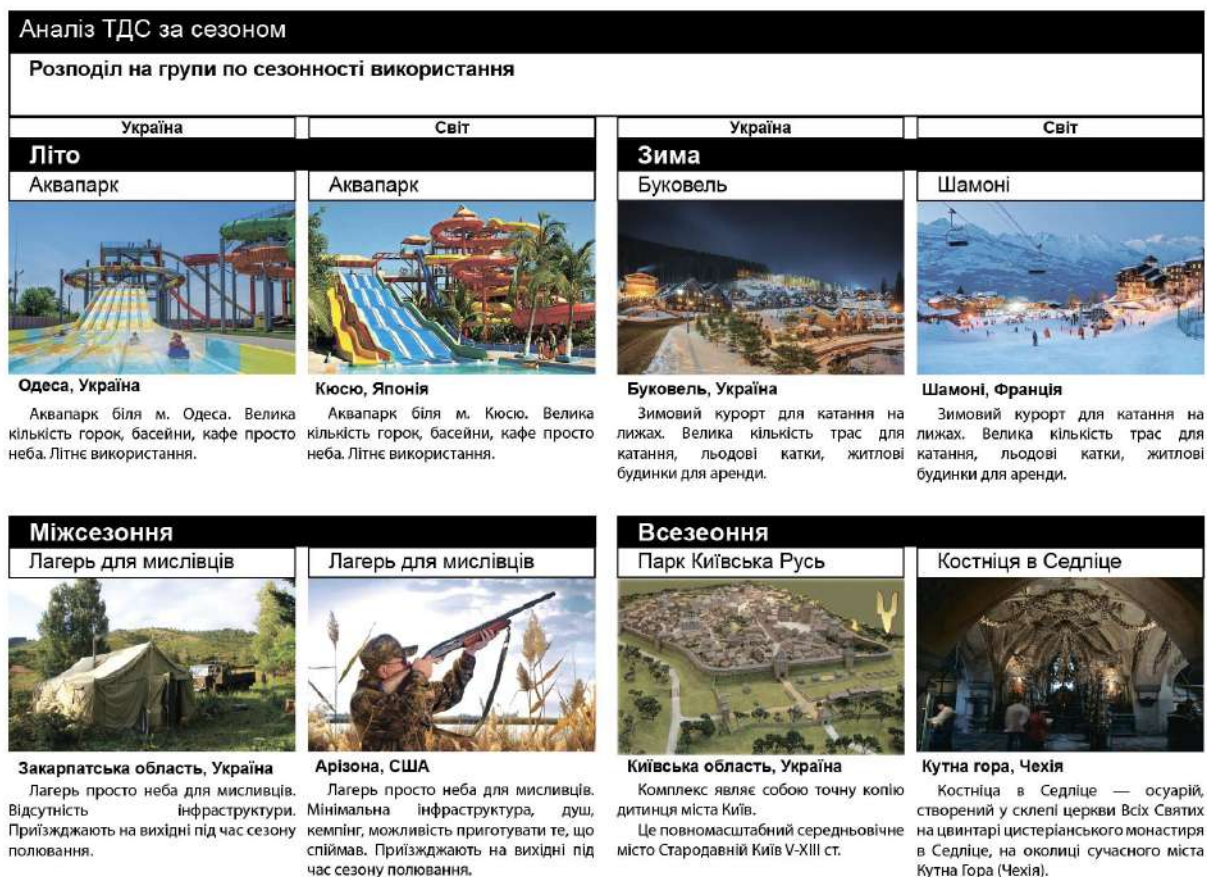


Рис. 3.10. Аналіз існуючих ТКД за цільовою аудиторією, місцепроживання

Аналіз світового досвіду будівництва ТКД за цільовою аудиторією за віком			
Розподіл на групи по віку відвідувачів		0-8-16-60+	
Україна	Світ	Україна	Світ
Діти (0-8 р.)років Спрямований на наймолодшу аудиторію заклад, але без місця для інших віків.		Підлітки (8-16 р.) Спрямований на підлітків заклад, але без місця для інших віків.	
Ігроленд	LEGOLAND DISCOVERY C.	Музей цікавої науки	Центр бойскаутів
			
Одеса, Україна Музей цікавої науки це приклад ТРК в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	Берлін, Німеччина Музей цікавої науки це приклад ТРК в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	Одеса, Україна Музей цікавої науки це приклад ТРК в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	США Бойскаути Америки (BSA) - найбільша скаутська організація та одна з найбільших молодіжних організацій у Сполучених Штатах, що налічує приблизно 2,3 мільйона учасників.
Дорослі (16-60 р.) Місце для досугу дорослих, працюючих людей.		Літні (60+ р.) Місце для літніх людей.	
Z-Games	Бернінг Мен	Санаторій Курпати	Монтекатіні-Терме
			
Україна Спортивно-музичний фестиваль. У 2010-2013 роках проводився у кримському Казантипі, з 2015 року — в селищі Затока поблизу Одеси та у Буковелі	Невада, США Самі організатори визначають подію як експеримент зі створення спільноти радикального самовираження, яка у цьому повністю покладається тільки на себе.	Крим, Україна Санаторій "Курпати" і його корпус "Дружба", який є одним з найбільш незвичайних будівель у світі.	Тоскана, Італія У санаторіях знаходяться 5 мінеральних джерел, вода в яких багата йодом, солю і сульфатами, а також цілебні грязі на основі вулканічної глини.
Для всієї родини (0+) Місце для всієї родини. Від немовлят, до літніх людей.		Комбіноване Місце спрямоване на декілька аудиторій, але не включаюче їх всі.	
Парк Київська Русь	Disneyland Paris	Буковель	Шамоні
			
Київська область, Україна Комплекс являє собою точну копію дитинця міста Київ. Це повномасштабний середньовічне місто Стародавній Київ V-XIII ст.	Париж, Франція Всі тематики цього ТКД взяті з продукції компанії Disney. У тому числі головний замок це одночасно і лого компанії і замок сплячої красуні.	Буковель, Україна Зимовий курорт для катання на лижах. Велика кількість трас для катання, льодові катки, житлові будинки для аренди.	Шамоні, Франція Зимовий курорт для катання на лижах. Велика кількість трас для катання, льодові катки, житлові будинки для аренди.

Рис. 3.11. Аналіз існуючих ТКД за цільовою аудиторією, вік

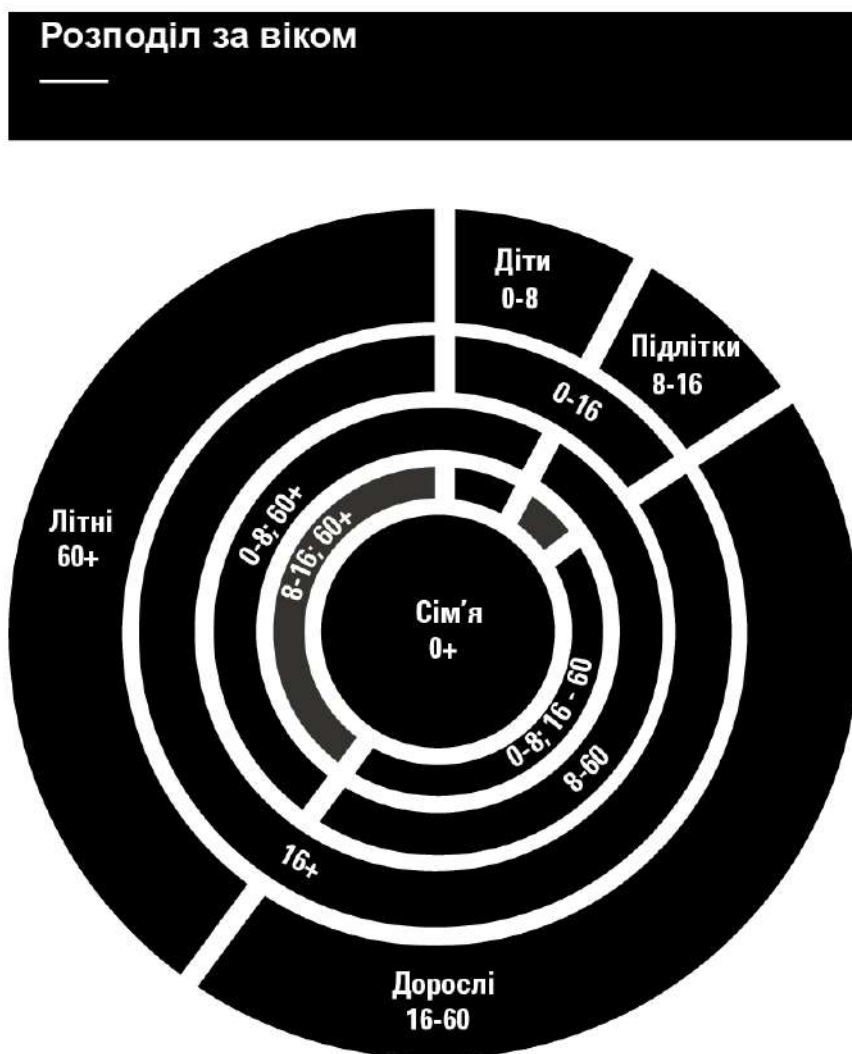


Рис. 3.12. Розподіл на групи по віку (рисунок автора)

Місце проживання:

ТКД можуть розподілятися на ті, що робляться для проживаючих та на приїжджаючих. (Рис. 3.13)

Ці два підпункти можна поєднати у одну схему, яка буде відображати вік та місце проживання відвідувачів. (Рис. 3.12, 3.13)

Те графічне відображення, що ми отримали у рисунку 3.12 - не зовсім зручно відображається у малому форматі. Тому ми стилізуємо і схематизуємо його у більш простий і зрозумілий формат, по аналогії з годинником.

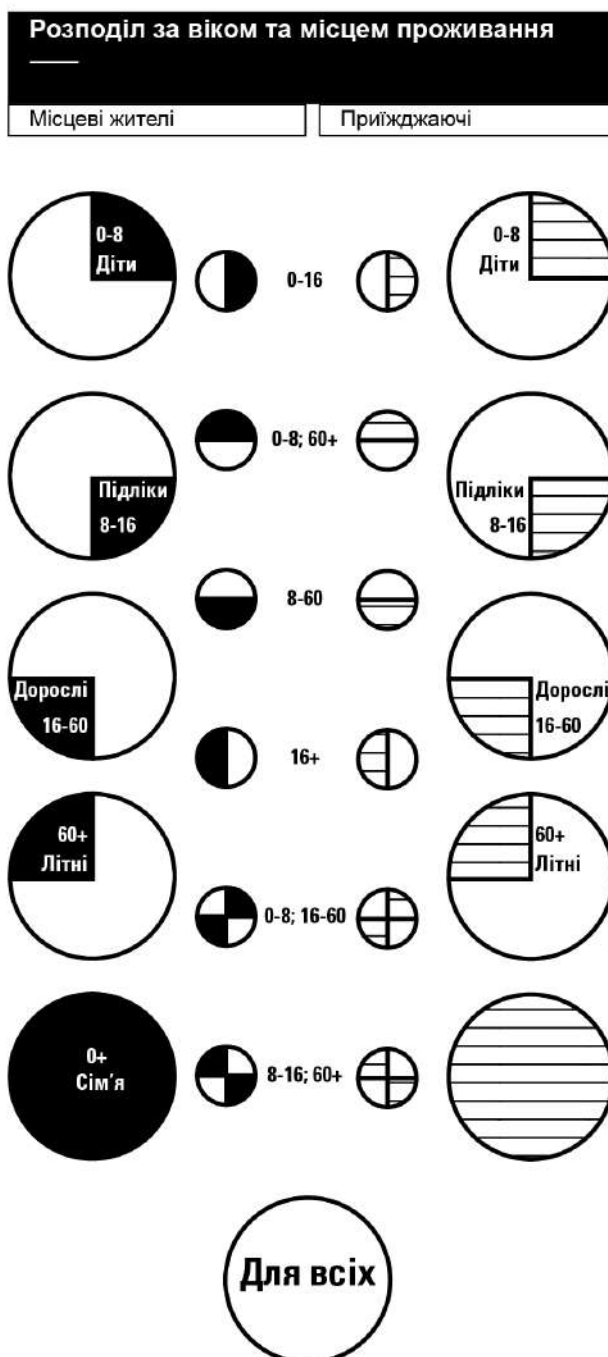


Рис. 3.13. Розподіл на групи по віку та місцю проживання (рисунок автора)

6. Конфігурація

ТКД можна розділити на групи по конфігурації.

1. Будівля
2. Комплекс
3. Об'єкт
4. Приміщення

5. Город

6. Парк

Для кожного пункту підберемо піктограму для зручного сприйняття.

(Рис. 3.14)



Рис. 3.14. Розподіл на групи по конфігурації ТКД (рисунок автора)

7. Розташування

ТКД можна також розділити на групи по місцю розташування у межах міста.

1. Окремостоячий;
2. Квартальний;
3. Вбудований;
4. Рухомий;
5. Віртуальний (комплекс, що знаходиться у віртуальній реальності і не має конкретного місця).

Для кожного пункту підберемо піктограму для зручного сприйняття.

(Рис. 3.14)

Аналіз світового досвіду будівництва ТКД за конфігурацією

Розподіл на групи за конфігурацією







Україна		Світ	
Приміщення Приміщення які не входять, або є візитною карткою комплексу, або будівлі до якого відносяться та можуть існувати окремо.		Будівля Самодостатні будівлі які не входять, або є візитною карткою комплексу до якого відносяться та можуть існувати окремо.	
Музей цікавої науки 	Костниця в Седліце 	Оперний театр 	Саграда Фамілія 
Одеса, Україна Музей цікавої науки це приклад ТКД в якій головною темою є наука. Тут немає нових досліджень, але при орієнтованості на дитячу аудиторію ця спрямованість працює.	Кутна гора, Чехія Костниця в Седліце — осуарій, створений у склепі церкви Всіх Святих на цвинтарі цистеріанського монастиря в Седліце, на околиці сучасного міста Кутна Гора (Чехія).	Одеса, Україна Найстаріший оперний театр України. Найкращий театр Одеси та України на момент побудови.	Барселона, Іспанія Храм спокути Святого Сімейства, більше знаний як Храм Святого Сімейства або за своєю каталанською назвою — Саграда Фамілія, — католицька церква в Барселоні. Її будівництво почалось 1882 року.
Об'єкт Самодостатні об'єкти які не входять, або є візитною карткою комплексу до якого відносяться та можуть існувати окремо.		Комплекс Комплекс різних споруд які формують середу. Може включати до себе інші групи.	
Воронцовська колоннада 	Язык троля 	Киево-Печерська Лавра 	Коса Алея 
Одеса, Україна Один із символів Одеси, об'єкт культурної спадщини. Автором проекту був архітектор – Ф.К.Боффо.	Норвегія Кам'яний виступ на горі Скеггедал, розташованій поблизу міста Олда в Норвегії, що підноситься над озером Рінгедалсватн на висоті 700 метрів.	Київ, Україна Православний монастирський комплекс Української православної церкви. Один із найбільших християнських центрів-святих країни. Визначна пам'ятка історії та архітектури.	Лондон, Англія Коса алея це торговий центр магів з книги "Гаррі Поттер". Прогулянка по цьому "моллу" робить тебе причетним до світу магів. Дає відчуття себе так, як почуватися діти вперше потрапляючи сюди у першій частині саги.
Місто Місто яке формується у єдиному стилі. Може включати до себе інші групи.		Парк Комплекс природний чи рукотворний, який робить акцент на природних факторах.	
Парк Київська Русь 	Disneyland Paris 	Асканія-Нова 	Великий каньон 
Київська область, Україна Комплекс являє собою точну копію дитинця міста Київ. Це повномасштабний середньовічне місто Стародавній Київ V-XIII ст.	Париж, Франція Всі тематики цього ТКД взяті з продукції компанії Disney. У тому числі головний замок це одночасно і лого компанії і замок сплячої красуні.	Херсон, Україна Комплексна науково-дослідна установа, одна з найстаріших в Східній Європі, яка веде роботи з питань плідництва та ботаніки.	Арізона, США Один з найглибших каньйонів світу, розташований на північному заході американського штату Арізона на плато Колорадо, в середній течії річки Колорадо.

Рис. 3.15. Аналіз існуючих ТКД за конфігурацією



Рис. 3.16. Розподіл на групи по розташуванню ТКД (рисунок автора)

8. Сезонність (рис. 3.17)

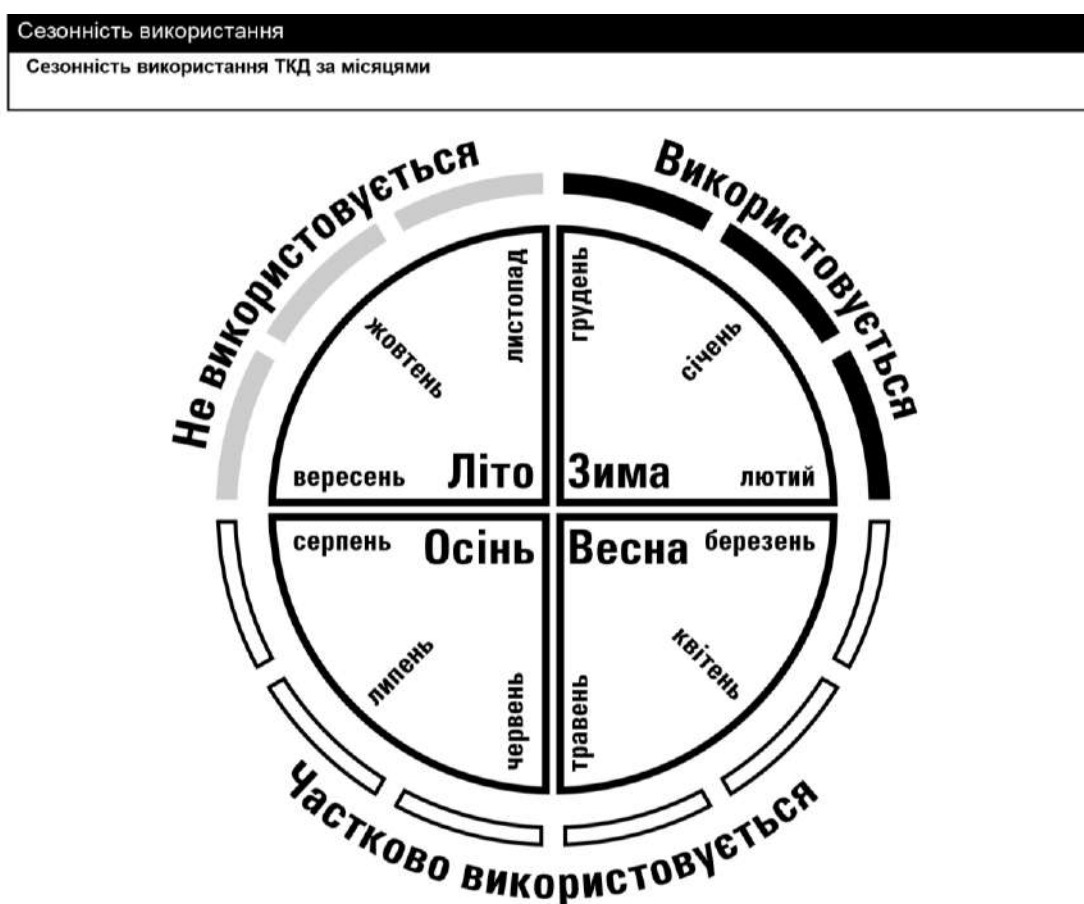


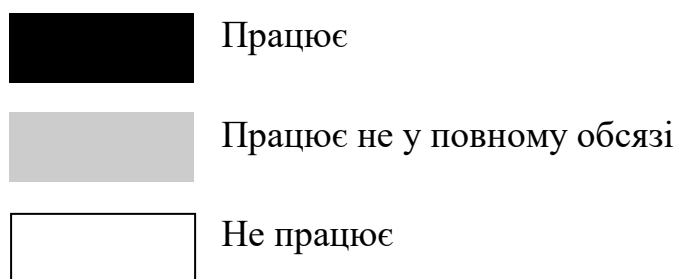
Рис. 3.17. Розподіл на сезонність використання ТКД

Ми бачимо, що майже всі аспекти закриті, проте не вистачає сезонності використання. Для цього ми створимо 12 ділянок навколо майбутньої печатки. По кількості місяців у році.

Ті ділянки, що будуть зафарбовані - відповідають місяцям коли ТКД працює у повну силу.

Якщо ділянка має тільки контур, то це буде означати, що ділянка працює не у повному обсязі.

Відсутність ділянки - символізує те, що ТКД не працює (рис. 3.18).









Україна		Світ	
Окремостоячий Комплекс чи об'єкт розташований окремо від інших споруд		Квартальний Комплекс чи об'єкт розташований у структурі квартлу	
Санаторій Курпати	Гарвардський університет	Оперний театр	Саграда Фамілія
			
			
Крим, Україна Санаторій "Курпати" і його корпус "Дружба", який є одним з найбільш незвичайних будівель у світі.	Кембрідж, США Найстаріший з університетів США, Гарвард був заснований 8 вересня 1636 року.	Одеса, Україна Найстаріший оперний театр України. Найкращий театр Одеси та України на момент побудови.	Барселона, Іспанія Храм спокоти Святого Сімейства, більше знаний як Храм Святого Сімейства або за своєю каталанською назвою — Саграда Фамілія, — католицька церква в Барселоні. Її будівництво почалось 1882 року та триває донині.

Рис. 3.18. Аналіз існуючих ТКД за розташуванням



Рис. 3.19. Аналіз існуючих ТКД за розташуванням

Експлікація пентатонічної печатки (рис. 3.20)

1. Мета створення	1.1. Ідеологічна 1.2. Просвітницька 1.3. Естетична 1.4. Матеріальна	2. Тема	2.1. Наука 2.2. Релігія 2.3. Здоров'я 2.4. Природа 2.5. Історія 2.6. Медіа
3. Прийом стилізації	3.1. Емуляція 3.2. Відтворення 3.3. Імітація 3.4. Сюжет 3.5. Декорація	4. Конфігурація	4.1. Об'єкт 4.2. Парк 4.3. Будівля 4.4. Комплекс 4.5. Приміщення 4.6. Город
5. Розмір	5.1. Розмір фізичного ТКД 5.2. Віртуальний ТКД	6. Розташування	6.1. Рухомий 6.2. Вбудований 6.3. Окремостоячий 6.4. Квартальний
7. Цільова аудиторія	7.1. Місцеві 7.2. Приїжджаючі	8. Сезонність	

Зберемо всі пункти у єдину схему. Ми маємо 8 пунктів які зручно заключити у пентатоніку, (Рис. 3.20), або у таблицю (Рис. 3.21).

Графічне відображення типології ТДС	табл. 1
Пентатонічна печатка представлення будь якого ТДС для його цілісного уявлення	Розділ 1 арк. 1

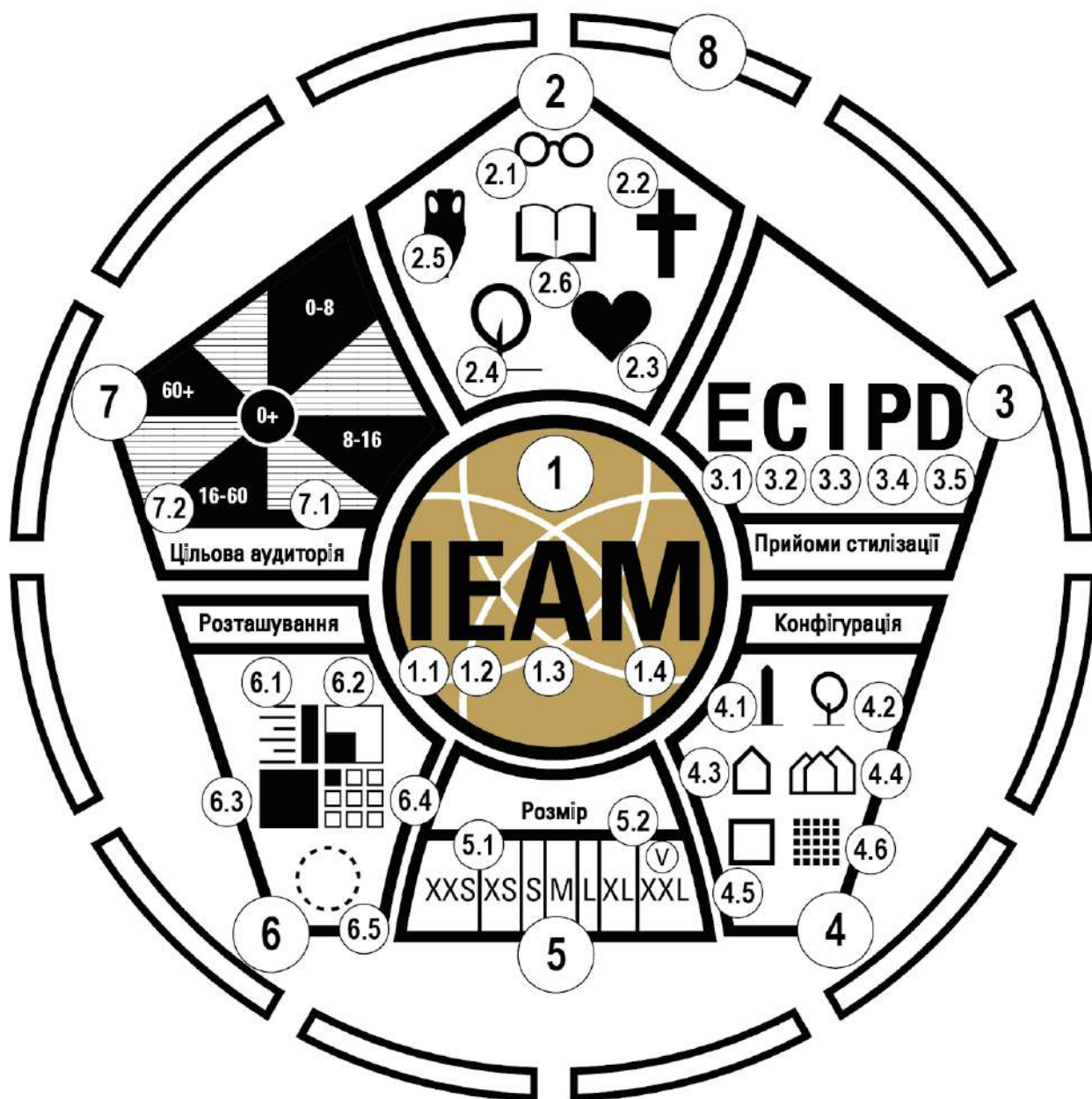


Рис. 3.20. Повна пентатонічна печатка (рисунок автора)

Узагальнення світового досвіду проектування ТКД												
Зведена таблиця всіх груп формування ТДС												
Історичні ТДС	Культові	Спортивно оглядові	Драматургічні	Рекреаційні								
ТДС які сформувалися історично	Розважальні	Спортивно природні	Створюючі	Виставкові								
Тема	Наука	Медіа	Культ									
Теми за якими створюють ТДС	Історія	Природа	Здоров'я									
Конфігурація	Приміщення	Будівля	Об'єкт									
Конфігурація будівництва ТДС	Комплекс	Місто	Парк									
Розташування	Окремостоячий		Квартальний									
Конфігурація розташування ТДС	Вбудований	Рухомий	Віртуальний									
Розмір	Екстра маленький (XS)	Дуже маленький (XS)	Маленький (S)	Середній (M)								
Розміри ТДС	Великий (L)	Величезний (XL)	Гігантський (XL)	Віртуальний (V)								
Приєм стилизації	Стилизація (S)	Відтворення (C)	Імітація (I)									
ТДС за прийомом стилизації	Сюжет (P)	Декорація (D)	Оригінал (O)									
Вік	0-8 р.	8-16 р.	16-60 р.	60+ р.								
Вікові групи цільової аудиторії	0-16 р.	0-8/16-60 р.	0-8/60+ р.	8-60 р.	8-16/60+ р.	16+ р.						
	0-60 р.	0-8/16+ р.	8+ р.	0+ р.								
Місце проживання	Місцеві		Приїжджаючі		Всі							
Місце проживання цільової аудиторії ТДС												
Сезон	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Сезонність використання ТДС	Зима						Літо					
	Міжсезоння						Всесезоння					
Мета створення	І (Ідеологічна)			Е (Просвітницька)			А (Естетична)			М (Матеріальна)		
Мета створення ТДС	ІЕ		ІА		ІМ		ЕА		ЕМ		АМ	
	ІЕА		ІЕМ		ЕАМ		ІЕАМ					

Рис. 3.21. Зведена таблиця типологічних особливостей ТКД

Приклад

Зробимо пентатонічний розбір Disneyland 'у як приклад великого тематичного комплексу дозвілля.

1. Причини створення

Причинами створення цього комплексу послужила **Ідеологічна** (пропаганда цінностей компанії Disney), та **Матеріальна**. Тому ми ставимо печатку ІМ.

2. Розмір

Розмір цього комплексу 1943 га, це підпадає під розмір **XXL**

3. Тема

Комплекс заснований на медійних творах компанії Disney. Розважальний, тематичний парк. **Медіа**.

4. Прийом стилізації ^[1]

Підкреслено штучно зроблена автентична середа. **Імітація**

5. Цільова аудиторія

- Вікові групи

Розрахований на сімейний відпочинок **0+**

- Місце проживання

Більшість відвідувачів приїжджають з різних кутків світу

Розрахований на приїжджаючих людей всіх віків.

6. Конфігурація

Disneyland має масштаби міста. Та всі критерії міста також. **Місто**

7. Розташування

Disneyland Paris це окремий комплекс, який винесений за межі існуючих міст. **Місто**.

Поєднаємо всі ці пункти у пентатоніку. (Рис. 3.22)

8. Сезонність

Disneyland Paris працює круглий рік без прив'язки до сезону. Тож можна сказати, що він є Всесезонною ТКД та працює 12 місяців.

Як можна бачити з прикладу - велика кількість інформації зашифровується у маленьку печатку яку можна ставити на рекламних матеріалах, при вході у ТКД, тощо. Такий засіб класифікації ТКД дозволить охопити весь величезний спектр тематичних комплексів.

Використання пентатонічної печатки дозволить швидко зрозуміти, що саме передбачає собою той чи інший ТКД без необхідності довго та прискипливо описувати його розмір, тип, розташування. Це допоможе для більш швидкого аналізу, пошуку конкурентів, світових прикладів, внутрішньої звітності тощо.

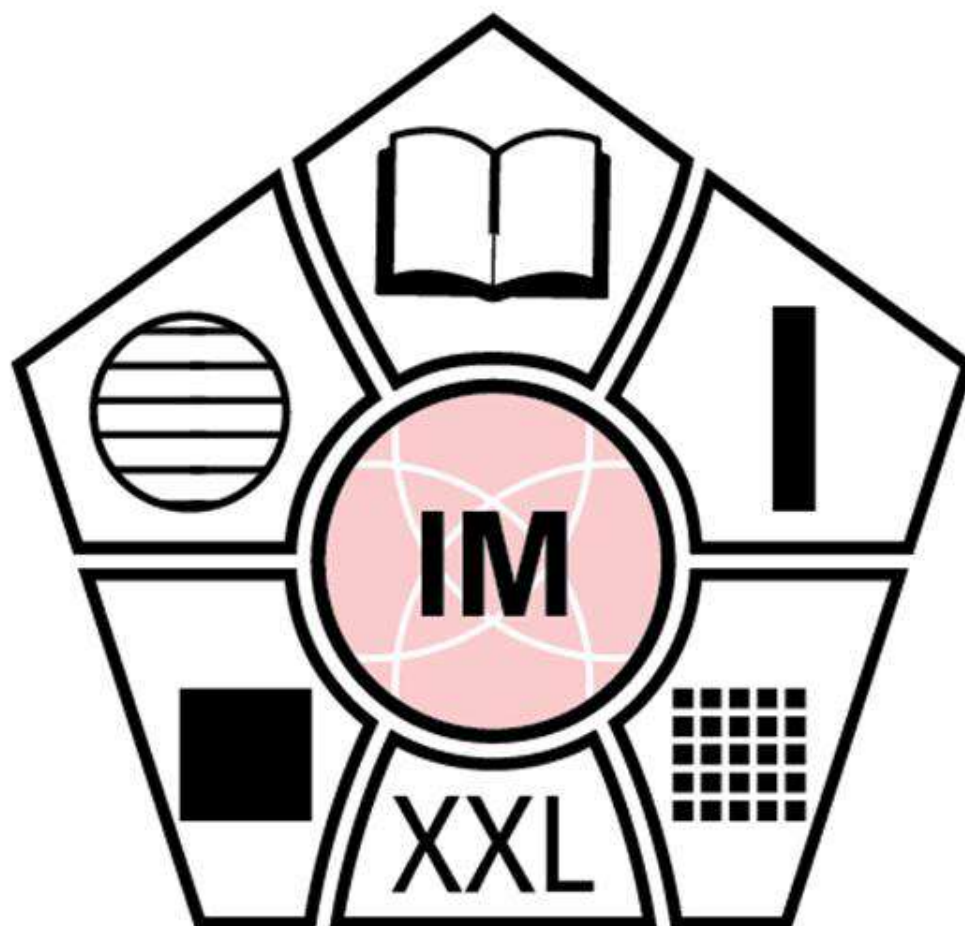


Рис. 3.22. Пентатонічна печатка Disneyland Paris (рисунок автора)

3.3. Прийоми об'ємно-просторових рішень комплексів дозвілля

Архітектурно планувальні особливості використання заглавної музичної теми за принципами «forte та piano»

Всі види творчості мають точки перетину. Для існування архітектури потрібна композиція, скульптура, колористика, графіка, тощо, а про зв'язок музики та архітектури, у дев'ятнадцятому столітті німецький теоретик мистецтва Шеллінг, а потім Гауді у двадцятому столітті втілює це у Саграда Фамілія на фасаді «Народження». Однак пряме використання музики, мелодії чи якоїсь звукової теми, яка має відношення до теми комплексу, та яка не буде лише епізодичним звучанням, а дійсно втілюється в архітектурі, де буде зчитуватися не на слуховому рівні, а на візуальному, або тактильному – такого інструменту на даний час – немає. Для цього дослідження найбільш придатним, через простоту аналізу, який не потребує вищої музичної освіти, був обраний принцип «forte та piano », або принцип гучності. Використовується безкоштовна онлайн програма chrome.soundation.com для аналізу музичних композицій.

В дослідженні об'єднуються музичні принципи гучності, «forte та piano » у проектуванні тематичних комплексів. Проектування окремих частин, або цілих комплексів з урахуванням центральної мелодії, якщо вона існує, що дасть додаткове занурення у тематику комплексів дозвілля. Проаналізувати структуру існуючих тематичних комплексів дозвілля та їх збіг з цією гіпотезою, закономірність та можливість застосування цього методу, дозволяє отримати працюючий інструмент, який допоможе при проектуванні тематичних комплексів дозвілля.

Цей метод дозволить архітекторам впливати не тільки на свідоме сприйняття простору, а ще й на підсвідомість, адже багато людей сприймають музику не лише як звук. Якщо пересувати людей крізь простір, який відповідає конкретній мелодії та спроектований за допомогою цього методу – люди зможуть відчувати архітектуру одразу двома різними відчуттями. Також ця робота може

стати базою для більш детального дослідження від людей з вищою музичною освітою, та розширення цього методу.

Поєднання музичних принципів гучності, «forte та piano» у проектуванні тематичних комплексів дозвілля. Проведемо аналіз існуючих тематичних комплексів дозвілля, для аналізу використовуються принципи forte та piano.

Графоаналітичні та математичні методи дослідження з безпосереднім використанням музики, мелодії чи будь-якої звукової теми, яка має відношення до складної теми, і яка буде не тільки епізодичним звучанням, а й справді втілиться в архітектурі, де це буде відчуватися не тільки акустично, а також на візуальному чи тактильному рівні. Особливість дослідження полягає в тому, що закономірність та можливість застосування цього методу дозволяє отримати працюючий інструмент, який допоможе при проектуванні тематичних комплексів.

Тематичні парки - це світова індустрія з величезними, швидкозростаючими доходами. Основні специфічні риси тематичних парків, що відрізняють їх від інших спеціалізованих парків, це «штучно створені пізнавально-розважальні парки, всі структури яких об'єднані спільною темою» [107].

У монографії «Тематичні парки як заклади музейного типу: проблеми та перспективи», автори стверджують, що «у більшості парків світу є тема, пов'язана з місцем їх розташування (тема держави, штату, регіону чи міста). Поряд із власною історією до експозиції тематичних парків включається і світова історія (у великих тематичних парках – від 4 до 6 тематичних зон). Своя та чужа історія архітектури постає в експозиціях шедеврів, сформованих у зменшеному вигляді, іноді виконаних із незвичайних матеріалів (кубиків лего, льоду чи шоколаду)» [49].

У 19 столітті німецький теоретик мистецтва Шеллінг Ф.В.Й., у своєму творі «Лекції з філософії мистецтва», сказав, що архітектура - це застигла музика. Скористувавшись цим виразом, та сприйнявши його буквально, можна зробити з простору своєрідний нотний стан. Для цього використовується принципи forte та piano.

Для початку проводиться аналіз існуючих тематичних комплексів. Більшість тематичних комплексів мають витягнуту систему. Будь то вулиці, галереї чи коридори, криті чи відкриті простори – все це, найчастіше, має продольну конфігурацію, яка завершується домінантою (Рис. 3.22)



Рис. 3.23. «Коса аля» ТКД за книгою Гаррі Поттер

Це дуже схоже на музичний твір, у якому гучній частині композиції предстоїть більш тиха та спокійна. Якщо просто проаналізувати існуючі комплекси, то, скоріш за все, будуть або не дуже звучні мелодії, або щось не маючи відношення до теми тематичних комплексів [141].

Проведено аналіз головного променаду Disneyland Paris (Рис. 3.24)



Рис. 3.24. Головний променад Disneyland`у

Принцип forte та piano у музиці. Розберемо більш детально принцип forte та piano у музиці.

Динаміка в [музиці](#) — одна зі сторін організації музики, тісно пов'язана з силою звучання, дією різних акустичних компонентів.

Основні позначення динаміки:

- f ([італ.](#) forte, читається форте) — голосно, сильно.
- p ([італ.](#) piano, читається піано) — тихо, слабо

Проміжні градації динаміки:

- mf ([італ.](#) mezzo-forte, читається мецо-форте) — помірно голосно:
- mp ([італ.](#) mezzo-piano, читається мецо-піано) — помірно тихо і т. ін.

Максимальна та мінімальна динаміка позначається двома або більшою кількістю знаків, наприклад:

- ff (фортисимо, [італ.](#) fortissimo) — дуже голосно,
- pp (піанісимо, [італ.](#) pianissimo) — дуже тихо.

Для позначення поступової зміни гучності використовуються такі терміни:

- крещендо ([італ.](#) crescendo), поступове посилення звучання,
- димінуйендо ([італ.](#) diminuendo), або декрешендо ([італ.](#) decrescendo) — поступове ослаблення.

У нотах вони позначаються скорочено як *cresc.* і *dim.* (або *decresc.*).

Для позначення гучності звучання в музиці використовується градація з шести позначень (Рис. 3.25):

- pp
- mp
- p
- f
- mf
- ff

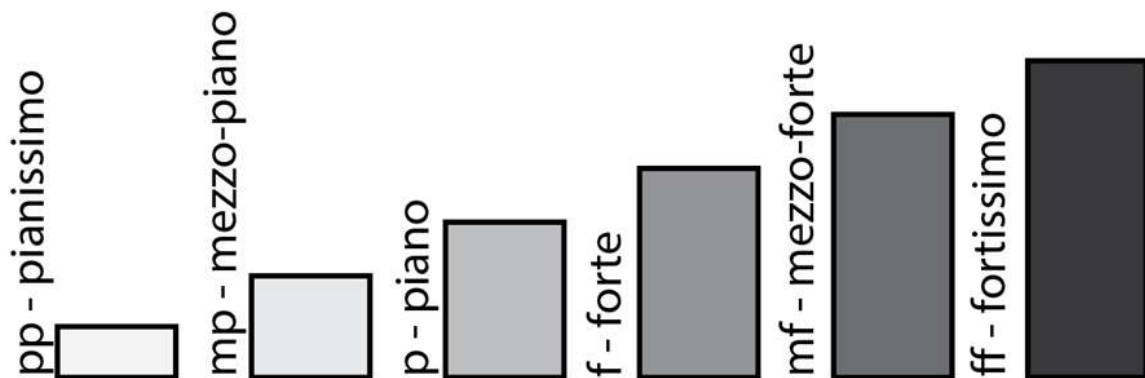


Рис. 3.25. Градація з шести позначень

Якщо спроецювати це на архітектуру, то аналогія з гучністю це висота, чи колір. Так висока будівля це ff, а відсутність будівлі це pp.

Якщо гучність це висота, то ноти це архітектурний стиль. Архітектура має власні закони, тому в цієї роботі розглядається зв'язок гучності та висоти.

Наведено реальний приклад застосування мелодії у проектуванні тематичних комплексах дозвілля.

Для прикладу проаналізовано компанія Disney [79]:

- Disney має свою, впізнавану мелодію, яка грає на початку всіх стрічок кінокомпанії;
- Disney має багато існуючих тематичних комплексів, та можна використовувати архітектуру та плани для наявності;
- Обширна медійна база компанії відповідає тематиці даної роботи.

Для початку проведено аналіз відкриваючої мелодії. Для цього розкладено запис мелодії у спеціальній музичній програмі. На рисунку 3.26 наведено розбір мелодії по гучності



Рис. 3.26. Звуковий розбір відкриваючої мелодії компанії Disney

З цього графіку можна бачити, що тут є високі та низькі частини. Поріжемо графік посередині та виключимо нижню його частину. Після чого приберемо найнижчі місця та згладимо графік для зручності. (Рис. 3.27)



Рис. 3.27. Графік музиці

Графік музиці схожий на фасад вулиці чи променаду, його треба розглядати зліва на право. Приймавши ліву частину за вхід, а праву за доміанту надано план головного променаду Disneyland`у. (Рис. 3.28)



Рис. 3.28. План головного променаду Disneyland`у

Праворуч на мапі показаний вхід у головний променад Disneyland`у. Звукова доріжка розміщена над мапою. Далі (на рис. 3.29) показано поєднання плану, звукової доріжки та принцип *forte ma piano* у сукупності:

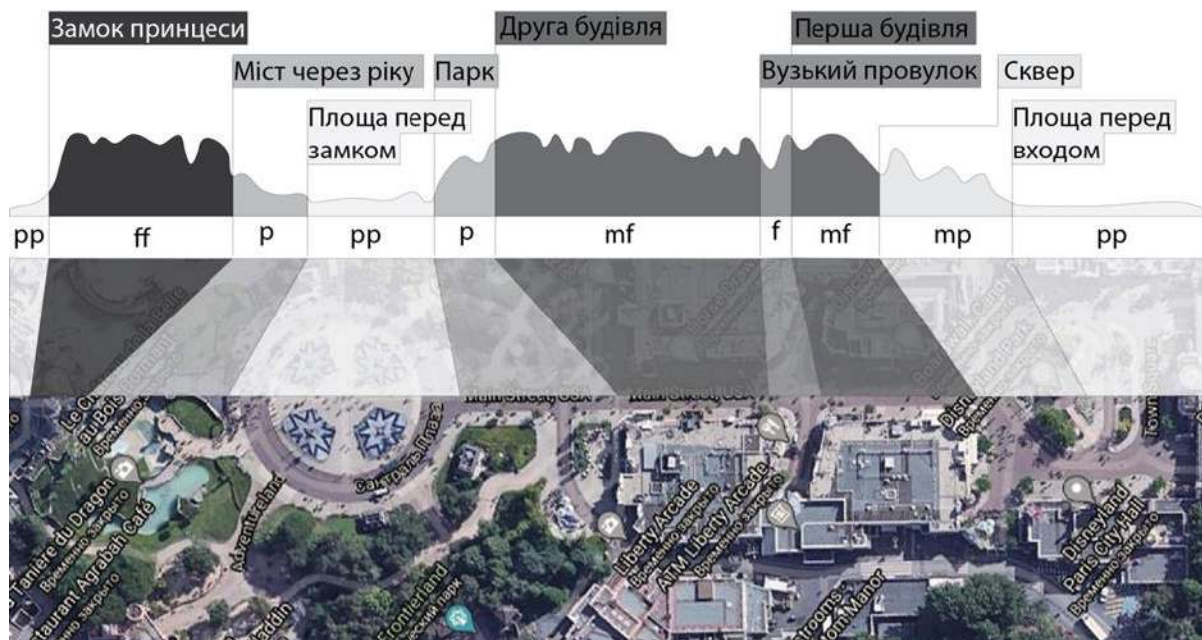


Рис. 3.29. Поєднання звукової доріжки, мапи та принципу forte та piano на прикладі головного променаду Disneyland Paris та головної відкриваючої мелодії Disney

Варіанти, за якими можна використовувати принцип *forte та piano* при формуванні архітектурно-планувальної структури ТКД.

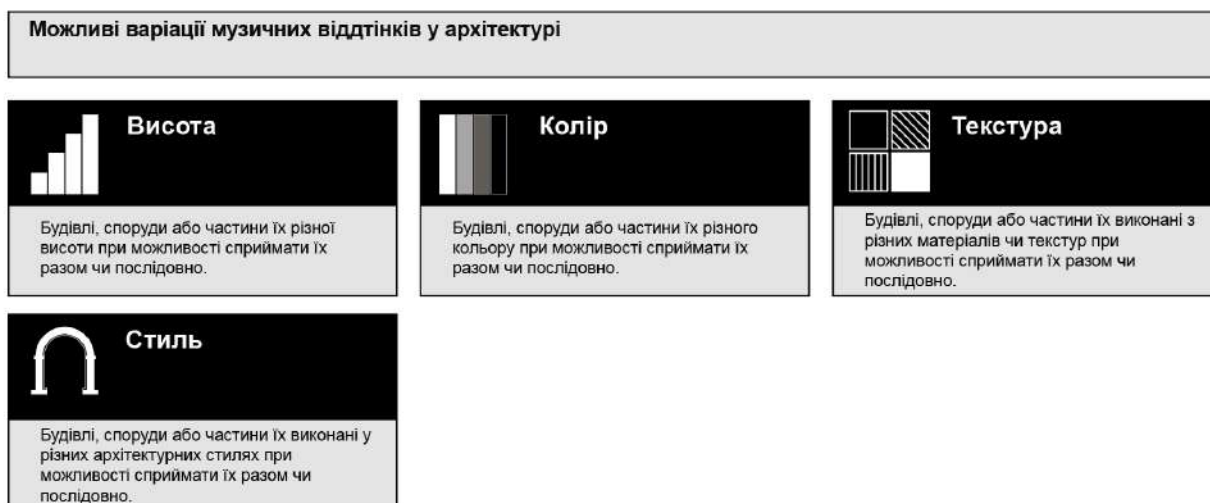


Рис. 3.30. Можливі варіації музичних відтінків у архітектурі

Для розуміння як саме використовувати розмір або колір - можна подивитися наступну схему.

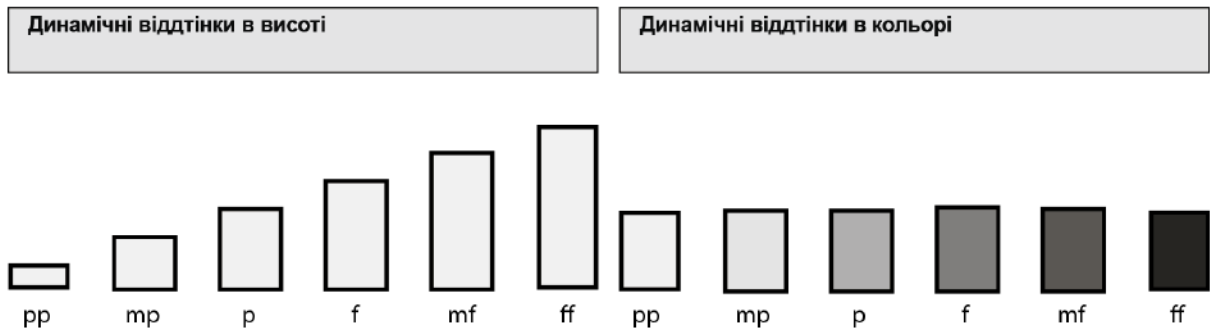


Рис. 3.31. Варіанти використання принципу *forte ma piano* в архітектурі на прикладі висоти та кольору

Отримана модель проєктування тематичних комплексів з поєднанням архітектури, музичних принципів гучності, *forte ma piano*. Проєктування окремих частин, або цілих комплексів з урахуванням центральної мелодії, якщо вона існує, дає додаткове занурення у тематику розважальних комплексів. Проаналізовано структуру існуючих тематичних комплексів та їх збіг з цією гіпотезою.

Закономірність та можливість застосування цієї моделі допомагає проєктувати тематичні комплекси дозвілля, так що людина зможе відчутти архітектуру одразу двома різними відчуттями.

Цей метод дозволяє архітекторам впливати не тільки на свідоме сприйняття простору, а ще й на підсвідомість, адже багато людей сприймають музику не лише як звук, він може стати базою для більш детального дослідження від людей з вищою музичною освітою.

Принцип «*forte ma piano*» в архітектурі зустрічається у реальному проєктуванні, його можна використовувати в архітектурі при роботі з висотою, кольором, текстурою та стилем.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

1. Сформульовано основні принципи архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля, це тематика і концепція; безпека; локація та інфраструктура; ефективне використання простору; інтерактивність та розваги; зони відпочинку та сервіси; спрощена навігація; екологічна стійкість; функціональність та модульність; баланс між бюджетом та якістю. Притримуючись цих принципів - можна якісно і сучасно розробити архітектурно-планувальну структуру тематичних комплексів дозвілля.

2. Розроблено типологічні аспекти за якими можна структурувати всі існуючі і майбутні тематичні комплекси дозвілля. Через різноманіття типів - типологія була розбита на вісім різних підпунктів, що за допомогою графічного відображення складаються у пентатонічну печатку. ТКД були структуровані за наступними параметрами - причини створення; розмір; тема; прийоми стилізації; цільова аудиторія (вікові групи, місцепроживання); конфігурація; розташування; сезонність.

3. Висунута гіпотеза, що для архітектурно-планувальної структури ТКД можна застосовувати оригінальні мелодії з заставок тематичних комплексів. Ця гіпотеза перевірена на існуючому прикладі (Disneyland Paris) і за результатами графічного дослідження - підтверджена можливість такого використання. Таким чином, крім існуючих візуальних та звукових асоціацій - можна використовувати звук як форму при проектуванні ТКД.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Вдосконалено методику та уточнені принципи організації тематичних комплексів дозвілля з використанням методів комплексного аналізу та психологічних аспектів створення ТКД.

2. Проведено історичний аналіз еволюції тематичних комплексів дозвілля та на підставі теорії епох окреслені наступні етапи розвитку:

- Наші дні (від створення Інтернету до наших днів, 1969 р. - сьогодення);
- Новітній час (від першої світової війни до створення інтернету, 1914 р. - 1969 р.);
- Ранній новий час (від відкриття Америки до Першої світової війни, 1492 р. - 1914 р.);
- Середньовіччя (від руйнування Риму до Відкриття Америки, 476 р. - 1492 р.);
- Античність (від створення Полісу до Руйнування Риму Галами, 800 р. до н.е. - 476 р. н.е.);
- Стародавні часи (від створення пірамід Гізи до Створення Полісу, 2600 р. до н.е. - 800 р. до н.е.);
- Доісторичний період (від давніх часів до року створення Пірамід Гізи, як першого Тематичного Комплексу Дозвілля, 2600 рік до н.е.).
- За результатами аналізу виявлено закономірність та послідовність розвитку ТКД. Частина з них вже повністю сформувалася за тисячі років існування і повністю відповідає запитам суспільства, проте більш нові напрямки ще формуються.

3. Визначено формулювання поняття «тематичний комплекс дозвілля» - це приміщення, споруда, будівля, простір або комплекс, що має конкретну тему або перелік тем та його функція відповідає визначенню поняття дозвілля.

4. Виявлені психологічні передумови виникнення тематичних комплексів дозвілля за допомогою піраміди Маслоу як ієрархічної моделі потреб людини.

Показано, що ідеальний ТКД може покрити 12 з 21 пунктів потреб суспільства. Цей показник свідчить про те, що тематичні комплекси дозвілля мали виникнути у культурі людства. Показники ідеального ТКД були взяті за 100% і на основі цього розроблено механізм аналізу корисності ТКД та аналог цього механізму для аналізу ділянки проєктування на вакантні потреби.

5. На основі аналізу типології існуючих тематичних комплексів дозвілля сформовано графічне відображення типів ТКД та розроблена їх деталізована типологія. Типологія поділяється на 8 блоків, зокрема: розмір, цільова аудиторія, конфігурація, розташування, причина створення, тема, прийом стилізації та сезонність. Кожен з цих блоків розділяється на підпункти. У графічному відображенні, пентатонічна печатка, відображаються всі блоки, що дає змогу швидко проаналізувати ТКД, який розглядається.

6. Розроблена методика аналізу локації для виявлення обмежень при проєктуванні тематичних комплексів дозвілля. Обмеження розділені на чотири блоки: доцільність, містобудівні умови, типологія аналогів, побажання замовника. Кожен з цих блоків має свою ієрархію важливості і впливу на кінцевий результат. У переліку блоки розташовані зі зменшенням впливу і кожен з них розділяється на підпункти. Доцільність можна розділити на Аналіз території та Соціальне опитування. Містобудівні умови - на Фізичні та Соціальні обмеження, які в свою чергу поділяються на Міські та Природні фактори для Фізичних обмежень та Обмеження Влади та Суспільства для Соціальних обмежень. Типологія аналогів поділяється на аналіз конкурентів, аналіз аналогів та аналіз історичних аналогів. Побажання замовника поділяються на Фінансовий аналіз та Суб'єктивний вибір замовника.

Розроблена методика допоможе архітекторам ще до початку проєктних робіт проаналізувати ділянку, виявити обмеження і зрозуміти який комплекс слід проєктувати. Це допоможе уникнути подальших проблем з суспільством, владою та кліматом, а також сформулювати маркетингову стратегію піару.

7. Розроблено перелік питань для глибинного інтерв'ю стейкхолдерів ділянки проектування з метою моніторингу та формування громадської думки. Перелік включає три блоки запитань, що відповідають за наступні дії - формування портрету відвідувача; апробація проєктних рішень і аналіз відношення до них суспільства; формування активного прошарку суспільства, що може бути залучене до партисіпативних дій. На основі розроблених блоків проведено опитування 550 респондентів для тестування методики.

8. Розроблено механізм формування образу тематичного комплексу дозвілля на основі аналізу об'єкта за яким формується ТКД. Проаналізовано визначення понять «об'єкт» та «образ». Наведено приклад розбору конкретного медійного об'єкту на його складові образи. Показано, з яких пунктів формується образ, за яким можна впізнати об'єкт.

9. Сформульовано основні принципи архітектурно-планувальної організації тематичних комплексів дозвілля, а саме: тематика і концепція; безпека; локація та інфраструктура; ефективне використання простору; інтерактивність та розваги; зони відпочинку та сервіси; спрощена навігація; екологічна стійкість; функціональність та модульність; баланс між бюджетом та якістю. Дотримання цих принципів дозволяє якісно і сучасно розробити архітектурно-планувальну структуру тематичних дозвільних комплексів.

10. На основі музичного принципу *forte ma piano* розроблено механізм та типи імплементації головної музичної теми у архітектурно-планувальну структуру тематичного комплексу дозвілля. Наведено приклад використання цього методу на реальному ТКД.

ПЕРЕЛІК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Асєєв Ю.С., В.О. Харламов. Архітектура: дерев'яна і кам'яна/ Історія української культури. У 5 т. Київ: Наукова думка, 2001. Т. URL: <http://izbornyk.org.ua/istkult/ikult12.htm> (дата звернення 02.10.2023)
2. Архітектурна типологія громадських будинків і споруд: підручник/ Ковальський Л. М. та ін. Київ.: Інтерсервіс, 2018. 484 с.
3. Баскаков А.Я., Туленков Н.В. Методология наукового дослідження (2-е изд., испр.). МАУП. Киев, 2004. 216 с.
4. Бекетт Франц. Национальные парки: трудный выбор. *Курьер ЮНЕСКО*. 1994. № 6. С. 23–25.
5. Беляев В. И. Моделирование системы города – окружающая среда: логико-информационный подход. Севастополь, 1994. 336 с.
6. Бенаї Х. А. Функціонально-планувальна організація сучасних торговельно-розважальних центрів. *Сучасне промислове та цивільне будівництво*. 2010. Т. 6. С. 145–151
7. Березко О.В. Архітектурно-планувальна організація комунікативного простору у структурі торгово-розважальних центрів: автореферат дисертації канд. арх.: 18.00.02 Львівська політехніка, 2017. 22 с.
8. Бойправ А.В., О.А. Крижанівській. Сучасні тенденції в архітектурних дозвільних споруд. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2022 . Вип. 24-25. С. 133-139.
9. Білоконь Ю. М. Еволюційні тенденції в теорії та методології регіонального планування: автореферат дисертації д-ра архіт.: 18.00.04/ Київ. нац. ун-т буд-ва і архіт., 2003. 36 с.
10. Бойко О.П. Культура дозвілля у суспільстві ризику: монографія. Суми : ДВНЗ “УАБС НБУ”, 2011. 285 с.
11. Брич М.Т. Архітектурно-просторова організація музеїв під відкритим небом в Україні: дисертація канд. Архіт.: 18.00.01/ Львів, 2020. 246 с.

12. Вихор Л. В. «Питання просторової організації багатофункціональних дозвільних комплексів». *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв*. 2009. Вип. 1. С.16-19.

13. Грачова М.В., Шикіна О.В. Перспектива створення тематичного парку в Одеській області. Глобальні та національні проблеми економіки. Миколаїв, 2016. С. 336-339.

14. Делука К. О новом и необычном: подводные парки. *Museum*. 1991. Вип. 168–169. С. 70–71.

15. ДБН Б.2.2-12:2018. Планування і забудова територій., Мінрегіон України, Київ, 2018. 179 с. (Державні будівельні норми України).

16. Дмитрік Н. О. Принципи архітектурно-планувальної організації багатофункціональних комплексів на основі реновації промислових об'єктів. дис. д. філ. Київ, 2021. 244 с.

17. Ежов С. В. Архитектура общественно-торговых комплексов (Формирование информационно-распределительных пространств): учебник для ВУЗ, К.: Будивельник, 1988. 101 с.

18. Енциклопедичний словник Брокгауза і Єфрона. URL: <http://surl.li/mabpq> (дата звернення (02.10.2023)).

19. Єжов Д.В. Основи формування архітектури водно-розважальних комплексів: дис. канд. архітектури: 18.00.02. КНУБА. Київ, 2008. 186 с.

20. Журнал «Парк». URL: <http://issuu.com/akzia/docs/park> (дата звернення (02.10.2023)).

21. ДБН В.1.1.7-2016. Захист від пожежі. Пожежна безпека об'єктів будівництва: Офіц. Вид. К.: Укрбудінформ: Держбуд України, 2017. 41 с.

22. Зотов В. Інноваційний парк 'UNIT.City.' *Будівництво 'UNIT.Factory'* : веб-сайт. URL: <https://kotsiuba.com/project/unit-city-innovation-park> (дата звернення 06.10.2023)

23. Жовква О. І. Типологічні основи архітектурно-планувальної організації духовних навчальних закладів. автореф. дис. на здобуття наук. ступеня доктора арх.: 18.00.2, Київ, 2017. 27 с.

24. Жовква О. І. Архітектура православних духовних Навчальних Закладів України. Чернівці: ТОВ «Друк Арт», 2009, 192 с.

25. Иерархия потребностей А. Маслоу. веб-сайт. URL: <https://www.cfin.ru/encycl/pyramid.shtml> (дата звернення 02.10.2023)

26. Іванечко Н. Основні тенденції інтеграційних процесів на ринку торгівельно-розважальних послуг України. *Галицький економічний вісник*. 2010. № 3. С. 69–73

27. Іванов-Костецький С. О. Принципи архітектурної реабілітації історичних промислових будівель та споруд: автореф. дис. на здобуття ступеня канд. арх. Національний університет «Львівська політехніка». Львів., 2011. 17 с.

28. Івашко О. Д. Принципи і методи архітектурно-планувальної організації арт-кластерів. Дис. наук. ступеня док. філ., Київ, 2021. 215 с.

29. Ілляш А. М. Принципи формування багатофункціональних комплексів у структурі «великого міста» (на прикладі міста Харькова): дис. канд. арх., Харьків, 2015. 215 с.

30. ДБН В.2.2-40:2018. Інклюзивність будівель і споруд. Основні положення. Офіц.вид. К.: Укрархбудінформ: Мінрегіон Київ, 2018. 68 с.

31. Каринг Т. В. Экономические и организационные проблемы отдыха городского населения: докл. на IV Международ. конф. «Концепция и создание сферы отдыха жителей городов», 21–23 ноября, г. Прага/Таллинн: Б.Н., 1989. 31 с.

32. Кинг М. Дж. Страна грез или страна будущего. *Museum*, 1991. № 168–169. С. 36–38.

33. Куцевич В. В. Реформування архітектурно-методологічної бази проектування об'єктів соціокультурного призначення в сучасних умовах України: Автореф. дис. д-ра архіт.: 18.00.02 / Київ. нац. ун-т буд-ва і архіт. К., 2004. 34 с.

34. Кірсанов В. В. Теоретико-методологічні та методичні засади педагогічної діагностики організації дозвілля: монографія, Київ : Альтерпрес, 2006. 352 с.

35. Ковтун В. Д. Державні засади культурної політики у галузі паркобудівництва. *Культурна політика в Україні у контексті світових трансформаційних процесів* : матеріали Міжнар. наук.-практ. конф., Київ, 12–13 грудня 2001 року. Київ, 2001. С. 316–318.

36. Ковтун В. Д. Динаміка змін діяльності парків культури і відпочинку в Україні. *V Культурологічні читання пам'яті Володимира Подкопаєва «Культурологічний дискурс сучасного світу: від національної ідеї до глобалізаційної цивілізації»*: збірник матеріалів Всеукраїнської науково-практичної конференції, Київ, 1–2 червня 2007 р. Київ : Міленіум, 2007. 240 с.

37. Ковтун В. Д. Парки культури і відпочинку у сфері індустрії розваг. *Культурна трансформація сучасного українського суспільства* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф., VII культурологічні читання пам'яті Володимира Подкопаєва. Ч. 2. Київ, 2009. С. 216–224.

38. Ковтун В.Д. Соціально-педагогічний аналіз діяльності парків культури і відпочинку в Україні : методичні рекомендації, Київ : УЦКД, 2001. 31 с.

39. Кордунян О. П. Принципи пропорціонування в архітектурних типах громадських будівель і споруд України: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. архітектури: 18.00.02 Нац. ун-т "Львів. політехніка". Л., 2009. 22 с.

40. Кравченко І. Л. Теоретичні основи формування архітектури закладів неформальної освіти: автореф. дис. д-ра архітектури: 18.00.01/ Київ. нац. ун-т буд-ва і архітектури. Київ, 2021. 45 с.

41. Копієвська О.Р. Паркова індустрія: підручник. Київ: НАКККиМ, 2015. 208 с.

42. Крамаренко М. О. Наукові засади архітектурно-планувальної організації курортних готелів : дисертація канд. архітектури: 18.00.02/ Київ, 2018. 217 с.

43. Крижановська Н. Я. Методологічні засади містобудівного проектування рекреаційного середовища для дітей: автореф. дис. д-ра арх.: 18.00.04. / Київський державний технічний університет будівництва і архітектури - Київ, 1997. 38 с.

44. Лесик О. В. Формування закладів відпочинку та туризму в історико-архітектурному середовищі України. : автореф. дис. д-ра архітектури: 18.00.02 / Київський ордена трудового червоного прапора інженерно-будівельний інститут. К., 1993. 48 с.

45. Лобов І. М. Функціонально-планувальна реабілітація забудови порушених територій (на прикладі Донецько-Макіївської агломерації). Дисертація канд. архітектури: 18.00.04/ Київ, 2002. 173 с.

46. Лубченко Ю. В. Принципи реконструкції промислових територій великих міст Донбасу. Дисертація канд. архітектури: 18.00.04/ Київ, 2009. 213 с.

47. Майборода О.М., Духняк І.О. Ревіталізація промислових територій під багатофункціональний комплекс. Досвід Львова, Івано-Франківська, Варшави «Молодий вчений» № 1 (77) січень, 2020 р. С. 158-162

48. Маслоу А. Мотивация и личность. Евразия, 1999. С. 77–105. URL: <https://psylib.org.ua/books/masla01/index.htm> (дата звернення 04.10.2023)

49. Міжнародний туризм і сфера послуг : підручник / Мальська М. П. та ін. – Київ, 2008. 661 с.

50. Містобудування. Довідник проектувальника / за ред. Панченко Т. Ф. Укрархбудінформ. Київ, 2001. 192 с.

51. Никаноров С.О. Принципи формування водно-туристичних комплексів в умовах Причорномор'я України: дисертація канд. архітектури: 18.00.02/ КНУБА. Київ, 2008. 194 с.

52. Офіційний веб-портал Міністерства культури України: веб-сайт. URL: <http://mincult.kmu.gov.ua> (дата звернення 04.10.2023)

53. Офіційний веб-портал Українського центру культурних досліджень. : веб-сайт. URL: <http://culturalstudies.in.ua> (дата звернення 04.10.2023)

54. Офіційний сайт мережі ДиноПарків: веб-сайт. URL: <https://dinopark.com.ua/#nase-dinoparku> (дата звернення 04.10.2023)
55. Офіційний сайт Парку динозаврів DinoSofia: веб-сайт. URL: <https://dinosofia.org/> (дата звернення 04.10.2023)
56. Офіційний сайт Парку розваг «Уруру»: веб-сайт. URL: <https://ururu.in.ua/> (дата звернення 04.10.2023)
57. Панченко Т. Ф. Туристичне середовище. Логос. Київ, 2009. 176 с.
58. Панченко Т.Ф. Градостроительные основы комплексного формирования курортов: дисертація д-ра арх.: 18.00.04/ КНУБА. Киев, 1986. 302 с.
59. Панченко Т.Ф. Проектування курортів та зон відпочинку. Будівельник. Київ, 1983. 104 с.
60. Панченко Т.Ф. Рекомендації з планування території прибережної смуги морів. Проект співпраця щодо довкілля Чорного моря. Друга редакція. Киев: EuropeAid, 2009. 32 с.
61. Пережняк Б. Нормативно-правове забезпечення соціально-культурного будівництва в Україні. *Право та культура: теорія і практика*: матеріали міжн. наук.-практ. конф. 15–16 травня 1997 р. Київ, 1997. С. 162–163.
62. Петрова І. В. Дозвілля в зарубіжних країнах : навч. посіб. Київ : Кондор, 2005. 403 с.
63. Петрова І. В. Дозвілля у теоретичних рефлексіях : монографія. Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. К. : НАКККіМ, 2012. 294 с.
64. Петрова І. В. Індустрія дозвілля в контексті сучасних культурологічних трансформацій. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2014, № 1. С. 20–34.
65. Петрова І.В. Розважальний комплекс в сучасній Україні: проблема типології. *Вісник Маріупольського державного університету*. 2015. Вип. 10. С. 140-147
66. Пича В. М. Ваше свободное время. Киев: Политиздат Украины, 1988. 207 с.
67. Пича В. М. Культура досуга. Київ : Вид-во при КДУ, 1990. 240 с.

68. Пича В. М. Радость семейного общения. Київ: Рад. шк., 1991. 191 с.
69. Піраміда потреб Абрагама Маслоу. *Wikipedia*: веб-сайт URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Піраміда_потреб_Абрахама_Маслоу. (дата звернення 04.10.2023)
70. Піщев Д. О., Уреньов В. П., Світові тенденції у створенні тематичних комплексів дозвілля. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2023. Вип. 26-27. С. 265–271
71. Піщев Д.О. Архітектурно-планувальна організація тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей V міжнародної конференції «*Експлуатація та реконструкція будівель і споруд*». Одеса: ОДАБА, 2023. С. 89-90
72. Піщев Д.О. Історично сформована типологія тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей IV Міжнародної науково-практичної конференції «*Інноваційні технології у плануванні територій*». Одеса: ОДАБА, 2023. С. 110-111
73. Піщев Д.О. Передумови виникнення тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей V міжнародної конференції «*Експлуатація та реконструкція будівель і споруд*». Одеса : ОДАБА, 2023. С. 91-92
74. Праслова В. О. Архітектурно-планувальна організація підземних торговельно-розважальних комплексів : автореф. дис. ... д-ра арх. : спец. 18.00.02. Київ. нац. ун-т буд-ва і архіт. К., 2010. С.20
75. Поліщук А. А. Принципи формування функціонально-просторової структури закладів культури та дозвілля клубного типу (на прикладі Палаців культури 20 - 70-х рр. XX ст. м. Донецька): автореф. дис. канд. арх. : 18.00.01/ Харк. держ. техн. ун-т буд-ва та архіт. Х., 2010. 22 с.
76. Про природно-заповідний фонд України: Закон України // Відомості Верховної Ради (ВВР). 1992. № 34. 502 с.
77. Савйовський В.В. Броневицький А.П., Каржинерова О.Г. Ревіталізація – екологічна реконструкція міської забудови. *Вісник Придніпровської державної академії будівництва та архітектури*. 2014. № 8. С. 47–52.

78. Савранчук Л. А. Тематичні парки як різновиди антропогенних розважальних комплексів. *Культурний ландшафт: теорія і практика*. Вінниця : Едельвейс і К, 2010. С. 157–161.

79. Сайт Disneyland Park: веб-сайт URL: <https://disneyland.disney.go.com> (дата звернення 04.10.2023)

80. Семко А. В., Воскобойник Е. П., Анализ застройки г. Полтава с точки зрения возможности реновации ее промышленных зон и объектов. *Збірник наукових праць. Серія: Галузеве машинобудування, будівництво*. 2016. Вип. 1 (46). С. 181-190.

81. Сеньковска Я. Т. Функціонально-планувальна реструктуризація територій промислових об'єктів міста. Дисертація канд. арх.: 18.00.01/ Національний університет «Львівська політехніка». Львів, 2017. 273 с.

82. Сидорова В. В. Организация многофункциональных развлекательных комплексов в условиях приморских курортов. *Строительство и техногенная безопасность: науч.-техн. сборник*. 2011. Вып. 37. С. 18-23.

83. Слепцов О. С. Архитектура цивільних будівель. Індустріалізація: монографія. К.: А+С, 2010. 245 с.

84. Смирнова О.В. Типологические основы формирования инновационных зданий в городской среде: монография. Харьков, ХНУГХ им. А. Н. Бекетова, 2018, 187 с.

85. Смочко Н. М. Тематичні парки як поліфункціональні заклади дозвілєвого комплексу рекреаційної системи. *Міжнар. та нац. досвід суспільно-геогр. розвитку туристичної галузі в умовах євроінтеграції* : тези доп. Міжнар. наук.-практ. конф. (м. Мукачєво, 17 жовтня 2018 р.) / гол. ред. Т. Д. Щербан. Мукачєво: РВВ МДУ, 2018. С. 76–80.

86. Собко Я. Вибір оптимальної концепції розважального сегменту в ТРЦ. Комплексні рішення для розважальних центрів. URL: <http://www.pa.net.ua/ua/humor.phtml?id=1094> (дата звернення 06.10.2023)

87. Соловей О. Многофункциональные комплексы: особенности девелопмента. Commercial Property. 2007. №5 (45).: веб-сайт URL <https://commercialproperty.ua/analytics/mnogofunktsionalnye-kompleksy-osobennosti-developmenta> (дата звернення 06.10.2023)
88. Стальная В. Индустрия развлечений: тенденции развития. Маркетинг. 2009. № 4. 91 с.
89. Стеченко Д.М., Чмир О.С. Методологія наукових досліджень: Підручник. (2-го вид., перероб. і доп.) Знання. Київ, 2007. 317 с.
90. Сторожук С. С. Принципи рекреаційного використання депресивних господарських територій приморських міст (на прикладі міста Одеси). Дисертація канд. арх.: 18.00.04/ Київ, 2018. 249 с.
91. Супрунович Ю.О. Об'ємно-просторова організація торговельних комплексів на основі реновації промислових будівель. Дисертація канд. арх.: 18.00.02/ Київ, 2007. 188 с.
92. Теодорович Л. В. Тематичні парки: практичні аспекти доцільності створення в Україні. *Економіка. Управління. Інновації. Серія: Економічні науки.* 2016. № 4.
93. Типологія об'єктів ландшафтної та туристично-рекреаційної архітектури: посібник до виконання курсових проєктів. / Панченко Т.Ф. та ін. КНУБА. Київ, 2013. 40 с.
94. Тимохин В. А. Территориальный рост и планировочное развитие города. К.: Будивельник, 1989. 104 с.
95. Трегубов К. Ю. Принципи формування архітектурно-планувальних рішень поліфункціональних музейних комплексів. Автореф. дисертації канд. архітектури: 18.000.02/ Макіївка, 2014. 24 с.
96. Трошкіна О. А. Класифікація тематичних парків. *Проблеми розвитку міського середовища.* 2013. Вип. 9. С. 196–202.
97. Уренев В. П., Дмитрик Н. О. Классификация многофункциональных комплексов. *Архитектурный вестник КНУБА.* 2018. Вип.16. С. 508-513

98. Уренев В. П., Дмитрик Н. О., Реновация промышленных объектов под многофункциональные комплексы. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2016. Вип. 10. С. 336-344.

99. Уренев В.П. Предприятия общественного питания. К.: Будівельник, 1981. 128 с.

100. Уреньов В. П., Піщев Д. О. Типологія ТРК за допомогою пентатонічної печатки. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2021. Вип. 22-23. С. 210–219

101. Успенська Т. Основні тенденції розвитку дитячих розважальних зон та центрів дозвілля в торгово-розважальних комплексах великих мегаполісів України. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2013. № 1. С. 162–167

102. Устинова І.І. Еколого-містобудівне обґрунтування сталого розвитку урбанізованих територій України: дисертація канд. арх.: 18.00.04/ Київ, 2005. 265 с.

103. Цайдлер Э. Многофункциональная архитектура. М.: Стройиздат, 1988. 264 с.

104. Шешукова С.В. Принципи формування систем громадського обслуговування в приморських курортно-рекреаційних зонах: дисертація канд. арх.: 18.00.04/ КНУБА. Київ, 2011. 192 с.

105. Шлапко Л. В. Архітектурно-містобудівні принципи формування оптово-роздрібних продовольчих ринкових комплексів: дисертація канд. арх.: 18.00.01/ ПНТУ ім. Ю Кондратюка. Полтава, 2016. 233 с.

106. Ярьоменко С. Г. Лікувально-оздоровчий туризм одеської області: сучасний стан та стратегічні напрямки розвитку. *Регіональні проблеми України: Географічний аналіз та пошук шляхів вирішення*: зб. наук. праць за матеріалами VI Міжнародн. наук.-практ. конф. ПП Вишемирський. Херсон, 2015. С. 449-455.

107. Aleksandrova A. Yu., Semenkina O. N. Theme parks in the world. Cambridge University press, 2011. 208 p. <http://surl.li/hzcie> [Accessed 04 Oct 2023]

108. Alton, Elizabeth. (2016, March). How Do We Address Environmental Sustainability in Entertainment Design? Entertainment Designer/ Retrieved from

<http://entertainmentdesigner.com/news/theme-park-design-news/how-do-we-address-environmental-sustainability-in-entertainment-design/> [Accessed 04 Oct 2023]

109. Boyle, E. (2017, March). Disney is looking to add AR technology to its theme parks. TechRadar/ Retrieved from <http://www.techradar.com/news/disney-is-looking-to-add-ar-technology-to-its-theme-parks> [Accessed 04 Oct 2023]

110. Brennan, D. (2017, March). Once a Pioneer of VR in Theme Parks, Disney Aims for AR This Time Around. Road To VR/ Retrieved from <https://www.roadtovr.com/pioneer-vr-theme-parks-disney-aims-ar-time-around/> [Accessed 04 Oct 2023]

111. Chimelong Ocean Kingdom. (2015, May). Grand Opening of 5D Castle Theater on Children's Day/ Retrieved from <http://zh.chimelong.com/Oceankingdom/about/news-detail.aspx?id=302> [Accessed 04 Oct 2023]

112. Colliers International. (2014, October). DNA of Theme Park Hotels/ <http://www.colliers.com/-/media/2B8FD9835F64408689EABA71985E73B4.ashx?la=en-GB> [Accessed 04 Oct 2023]

113. Curtin, K. (2017). Mixed Reality will be most important tech of 2017. Insider/ Retrieved from https://thenextweb.com/insider/2017/01/07/mixed-reality-will-be-most-important-tech-of-2017/#.tnw_64WEsAzS [Accessed 04 Oct 2023]

114. D&J International Consulting & Morisetti Associates. (2014). European Amusement and Theme Park Industry - An Assessment of Economic Impact in Figures Prepared for IAAPA Europe/ Retrieved from IAAPA Europe: <http://www.iaapa.org/docs/default-source/iaapa-europe/iaapa-europe-economic-impact-study-2014.pdf> [Accessed 04 Oct 2023]

115. Dmytryk Nadiia O. Methodology of analysis of renovable industrial facilities under the multifunctional complexes. Scientific journal of Polskiej Akademii Nauk: Space & FORM, № 41, 2020, Poland, e-ISSN 2391-7725 | ISSN 1895-3247, P. 27-35.

116. Dilip Muralidharan, The Sustainable Future: Adaptive Re-use as a Strategy for Sustainable Indian Cities. *Journal of Civil Engineering and Environmental Technology*. p-ISSN: 2349-8404; e-ISSN: 2349-879X; Volume 2, Number 15; July-September, 2015 P. 69-74
117. Eades, M. (2017, May). Disneyland and other theme parks go all-in with immersion, interactive experiences. *Orange County Register*/ Retrieved from <http://www.ocregister.com/2017/05/01/disneyland-and-other-theme-parks-go-all-in-with-immersion-interactive-experiences/> [Accessed 04 Oct 2023]
118. Forrec. (2015). Theme Parks The Business of Storytelling/ Retrieved from https://www.forrec.com/wp-content/uploads/2015/11/FORREC_Theme_Parks.pdf [Accessed 04 Oct 2023]
119. Geissler, Gary L. & Rucks, Conway T. (2011). The overall theme park experience: A visitor satisfaction tracking study/ *Journal of Vacation Marketing*, vol. 17 No. 2 127-138 p.
120. Goeldner, Charles R, Ritchie, J.R. Brent, McIntosh, Rober W. (1999). *Tourism – Principles, Practices, Philosophies*, 8th ed., Wiley.
121. Hatt, M.F. (2015). Theme Parks, ‘Shopping-Tainment’ and the Spreading Leisure Sector. *RAAPA Magazine*/ Retrieved from http://www.maxmakers.com/wp-content/uploads/2015/03/RAAPA_Mag_MAR2015_MFH_EN.pdf [Accessed 04 Oct 2023]
122. Heo, C.Y. & Lee, S. (2009). Application of revenue management practices to the theme park industry/ *International Journal of Hospitality Management*, 28, P. 446–453.
123. Higgins Ann. Teaching as a Moral Activity: Listening to teachers in United States // *Journal of Moral Education*. 1995. Vol. 24. № 2.
124. Ho, P. & Ap, John. (2009) *Tourism and Hospitality Studies - Theme Parks and Attractions*/ Hong Kong Trade Development Council. (2015, March). Hong Kong’s Ocean Park: A Home-grown Success Story. Retrieved from <http://www.hktdc.com/ncs/ires/en/s/HKOceanPark.html> [Accessed 04 Oct 2023]

125. Kemperman, A.D.A.M. (2000). Temporal Aspects of Theme Park Choice Behavior: Modeling variety seeking, seasonality and diversification to support theme park planning/ CIP-Data Koninklijke Bibliotheek, Den Haag

126. Kotler, P. (1994), Marketing Management: Analysis, Planning, Implementation and Control/ 8th edition, Prentice Hall, Englewood Cliffs.

127. Legislation and regulations affecting scenic overflights above national parks: Hearing before the subcomm. on aviation of the Comm. on publ. works a. transportation. House of representatives, 103d Congr., 2d sess., July 27, 1994. – Washington : Gov. print. off., 1994. 641 p.

128. MacDonald, B. (2016, March). Six Flags Magic Mountain turns aging coaster into virtual reality video game. Los Angeles Times/ Retrieved from <http://www.latimes.com/travel/themeparks/la-trb-six-flags-magic-mountain-new-revolution-20160326-story.html> [Accessed 04 Oct 2023]

129. McClung G W. (1990). Theme park selection: Factors influencing attendance/ Tourism Management, 12(2), 132–140.

130. Mornison J. L. Crisis or comfort ? It's your retirement choice. // Parks and recreation. 1996. № 3. P. 88–96.

131. National park service entrepreneurial management reform act: Hearing before the subcomm. on publ. lands. nat. parks a forests of the Comm. on energy a. natural resources, US Senate, 103d Congr., 2d sess., July 28, 1994. Washington : Gov. print. off., 1995. 31 p.

132. National parks and protected areas: Their role in environmental protection / Eds.: Wright R.G. et al. – Cambridge (Mas.) Blackwell science. 1996. 470 p.

133. Nelson, Trevor (2016). Impact of Virtual and Augmented Reality on Theme Parks

134. O'Brien T. Applause nominations being accepted. // Amusement Business. 1997. № 36. P. 21

135. O'Brien T. Conneaut lake park lives // Amusement Business. 1996. № 35. P. 26.

136. O'Brien T. New twists and turns: Attractions announce investments for '97 season // *Amusement Business*. 1996. № 52. P. 31–32.

137. Page, S. (2000). Theme parks. In C. Ryan, & S. Page (eds.), *Tourism Management* (pp. 227-232). Amsterdam: Pergamon

138. Pantsios, A. (2015, March). Six Flags to Build New Jersey's Largest Solar Farm and Become First Theme Park to Be Entirely Self-Powered / Retrieved from <https://www.ecowatch.com/six-flags-to-build-new-jerseys-largest-solar-farm-and-become-first-the-1882023491.html> [Accessed 04 Oct 2023]

139. Pearce, P.L. (1988), *The Ulysses Factor: Evaluating Visitors in Tourist Settings*, Springer-Verlag, New York/ Springer-Verlag, Нью-Йорк.

140. Perkins, D. and Keith G. Debbage. Weather and Tourism: Thermal Comfort and Zoological Park Visitor Attendance/ *Atmosphere* 2016, 7, 44

141. Pishchev D.O., Principle of forte and piano in the design of thematic entertainment centers. *Bulletin of Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture*. 2022. No. 86. page 8-14

142. Pishchev D.O., Analysis of psychological prerequisites for the architectural and space-planning design of thematic entertainment complexes with the help of «Maslow's hierarchy of needs». *Проблеми теорії та історії архітектури України*. 2022, Вип. 22. С. 21-28.

143. Prebensen, Nina K., Vitterso, Joar., & Dahl, Tove. (2013). Value Co-Creation Significance of Tourist Resources/ *Annals of Tourism Research*, Vol 42, 240-261.

144. Stefański K., Gryglewski P., Ivashko Y., Dmytrenko A., Ivashko O., Revitalization specifics of industrial enterprises made of brick and concrete. Examples of Lodz, Kyiv and Poltava. *International Journal of conservation science*. Volume 11, Issue 3, July-September 2020: 715-730.

145. Student – The Standard. (2016, April). Walt Disney World Resort switches to solar energy / Retrieved from http://stedu.stheadline.com/pri/pri_news.php?aid=15502 [Accessed 04 Oct 2023]

146. Sue P. Ze Zsoisir. 2me ed. mise a juor. Paris : Presses univ. de France, 1983. 127 p.
147. Swarebrooke, J. (1995), The Development and Management of Visitor Attractions, Butterworth-Heinemann, Oxford
148. The Legislative Council Commission - Challenges for the theme park industry in Hong Kong (ISE09/15-16)/ Retrieved from <http://www.legco.gov.hk/research-publications/english/essentials-1516ise09-challenges-for-the-theme-park-industry-in-hong-kong.htm> [Accessed 04 Oct 2023]
149. Traiman S. Capital improvements are driving attendance records / S. Traiman // Amusement Business. 1997. № 40. P. 26–27.
150. Universal Studios. (2017). The Wizarding World of Harry Potter at Universal Orlando Resort/ Retrieved from <https://www.universalorlando.com/web/en/us/things-to-do/shopping/ollivanders-diagon-alley/index.html> [Accessed 04 Oct 2023]
151. Wong, K.K.F. & Cheung, P. W. Y. (1999). Strategic theming in theme park marketing/ Journal of Vacation Marketing, 5(4), 319-332 c.

ДОДАТОК А
Впровадження результатів дослідження

Європейська Набережна

ТКД, що розробляється за напрацюваннями з дисертаційної роботи

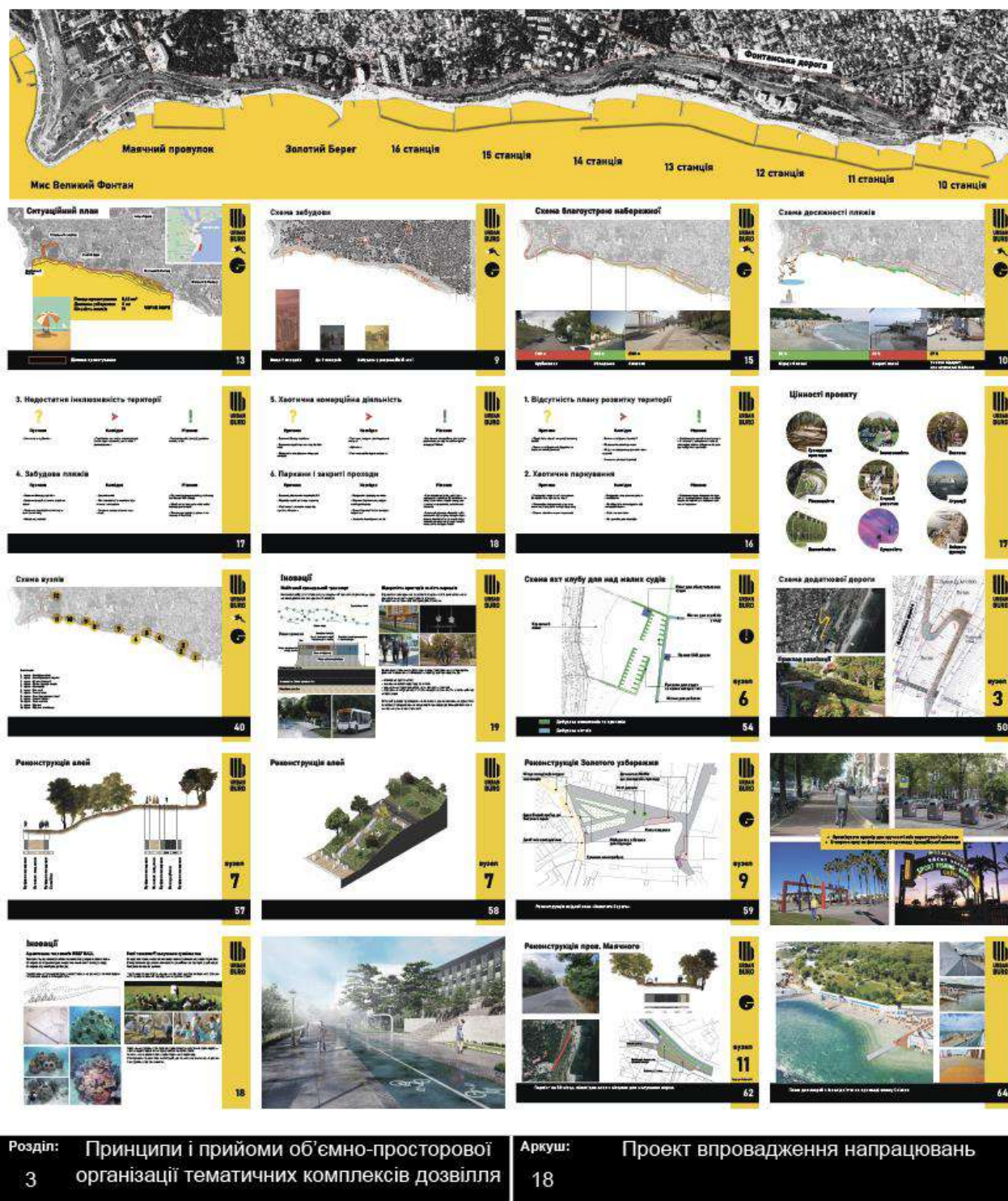


Рис. А1. Проект впровадження. Ревіталізація узбережжя

ДОДАТОК Б**Довідки про впровадження результатів дослідження**



МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

ОДЕСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ БУДІВНИЦТВА ТА АРХІТЕКТУРИ

вул. Дідріхсона, 4. м. Одеса, 65052, тел./факс: (048) 723-69-04, тел. (048) 723-43-53.

e-mail: list@odaba.edu.ua, веб-сайт: www.odaba.edu.ua, код ЄДРПОУ 02071033

04.10.2023р. № 11-92В

На №

від

Г

ДОВІДКА

про результати впровадження результатів наукових досліджень

Результати досліджень за дисертаційною роботою “Теоретико-методологічні аспекти формування тематичних комплексів дозвілля” здобувача наукового ступеня доктора філософії за спеціальністю 191 - Архітектура та містобудування Піщева Давида Олеговича впроваджені в навчальний процес Одеської державної академії будівництва та архітектури з галузі знань “Архітектура та будівництво” (19), спеціальності “Архітектура та містобудування” (191) за освітньо-науковою програмою “Архітектура будівель та споруд” для магістрів при викладанні лекційних занять освітньої компоненти “Вивчення історико-культурної спадщини історичного поселення” та практичних занять з освітньої компоненти “Архітектурне проектування”.

Проректор з науково-педагогічної
роботи, д.т.н., професор



Ірина АЖАМАН



65088, Україна, Одеса, Люстдорфська дорога, 55 м, оф. 2, ЄДРПОУ 45050451

www.thefuturecity.com.ua | +38 (093) 838 18 33 | e-mail: thefuturecity.ua@gmail.com

04.10.23 № 0410/Вих.

АКТ про впровадження дисертаційної роботи

Даний акт складений про те, що на основі висновків та методичних рекомендацій дисертаційного дослідження **Піщева Давида Олеговича** на тему **“Теоретико-методологічні аспекти формування тематичних комплексів дозвілля”** за спеціальністю 191 - **“Архітектура та містобудування”**, яке присвячено дослідженню тематичних комплексів дозвілля, впроваджені у розробці проекту **“Ревіталізації узбережжя Великого Фонтану від 11 до 16 станції, м. Одеса**.

Проект реалізується під назвою **“Європейська Набережна”** і направлений на розвиток одеського узбережжя, підвищення його соціальної функції та вирішенню створених хаотичною забудовою проблем у громадському просторі.

Використання результатів дисертаційного дослідження Піщева Д. О. дозволило глибоко і комплексно проаналізувати ділянку і розробити пропозиції по розвитку узбережжя закрити необхідні потреби суспільства.

Ефективність впровадження рекомендацій наукового дослідження полягає в удосконаленні підходів по аналізу території, партисіпації, координації дій стейкхолдерів тощо.

У проекті, що розробляє Піщев Д. О., були запропоновані сучасні прийоми та засоби аналізу ділянки, партисіпаційного проектування та проектних рішень.

Акт складений на подання до Спеціалізованої Ради за місцем захисту дисертації.

Голова ГО "Місто Майбутнього" **Савченко Володимир**



ДОДАТОК В

**Список публікацій здобувача за темою дисертації
та відомості про апробацію результатів дисертації**

Наукові праці, в яких опубліковані основні наукові результати дисертації

1. **Піщев Д. О.,** Уреньов В. П. Типологія ТРК за допомогою пентатонічної печатки. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2021. Вип. 22-23. С. 210–219 <https://doi.org/10.32347/2519-8661.2021.22-23.210-219>

Особистий внесок здобувача: проаналізовані існуючі методи типологізації тематичних комплексів. Виявлені пункти за якими ще можна класифікувати тематичні комплекси. Розроблені графічні відображення для кожного пункту та зібрані у єдину, компактну схему для зручності читання та розміщення у дизайні архітектурної середи.

2. **Pishchev D.O.** Principle of forte and piano in the design of thematic entertainment centers. *Bulletin of Odessa State Academy of Civil Engineering and Architecture*. 2022. No. 86, P. 8-14 <https://doi.org/10.31650/2415-377X-2022-86-8-14>

3. **Pishchev D.O.** Analysis of psychological prerequisites for the architectural and space-planning design of thematic entertainment complexes with the help of «Maslow's hierarchy of needs». *ISSN 2519-4208. Проблеми теорії та історії архітектури України*. 2022. Вип. 22. С. 21-28. <https://doi.org/10.31650/2519-4208-2022-22-21-28>

4. **Піщев Д. О.,** Уреньов В. П. Світові тенденції у створенні тематичних дозвільних споруд. *Архітектурний вісник КНУБА*. 2023. Вип. 26-27. С. 265–271 <https://doi.org/10.32347/2519-8661.2023.26-27.265-271>

Особистий внесок здобувача: проведено аналіз тематичних комплексів дозвілля, які наразі побудовані та надані рекомендації для проєктувальників. Наявність тематичних дозвільних споруд сприяє розвитку міста та регіону, вони містять у собі цілу інфраструктуру для прийому та обслуговування відвідувачів.

Наукові праці, які засвідчують апробацію матеріалів дисертації

1. Піщев Д.О. Архітектурно-планувальна організація тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей V міжнародної конференції *«Експлуатація та реконструкція будівель і споруд»*. Одеса : ОДАБА, 2023. С. 89-90
2. Піщев Д.О. Передумови виникнення тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей V міжнародної конференції *«Експлуатація та реконструкція будівель і споруд»*. Одеса : ОДАБА, 2023. С. 91-92
3. Піщев Д.О. Історично сформована типологія тематичних комплексів дозвілля. Збірник тез доповідей IV Міжнародної науково-практичної конференції *«Інноваційні технології у плануванні територій»*. Одеса: ОДАБА, 2023. С. 110-111

Відомості про апробацію результатів дисертації:

- IV міжнародна науково – практична конференція «Інновації технології в архітектурі і дизайні» (Україна, м. Харків, 21-22 травня 2020 р. – дистанційна участь);
- 79-та науково – технічної конференції професорсько-викладацького складу Одеської державної академії будівництва та архітектури (Україна, м. Одеса, 08 травня 2023 р. – дистанційна участь);
- V міжнародної конференції *«Експлуатація та реконструкція будівель і споруд»* (Україна, м. Одеса, 21-23 вересня 2023 р.);
- IV Міжнародна науково – практична конференція *«Інноваційні технології у плануванні територій»* (Україна, м. Одеса, 05-07 жовтня 2023 р.).

ДОДАТОК Г.

**Соціальне опитування стейкхолдерів при розробці
Ревіталізації узбережжя Великого Фонтану у м. Одеса**

Принципи анкетування

Важливим аспектом аналізу є анкетування громади

Блок схема переліку запитань

Кожен ТКД має свої особливості, тому конкретні запитання можуть різнитися і блоки можуть додаватися, проте загальна структура може виглядати наступним чином

Формування портрету відвідувача

До цього блоку відносяться статистичні дані по віку, статі, рівню доходу, владобраннях, складу сім'ї тощо. Не всі запитання слід задавати злов, інколи слід прохувати їх у альтернативних відповдях. Наприклад: Чи актуальні для вас дитячі майданчики? - Так, - Ні, - Не маю дітей.

Тестування ідей

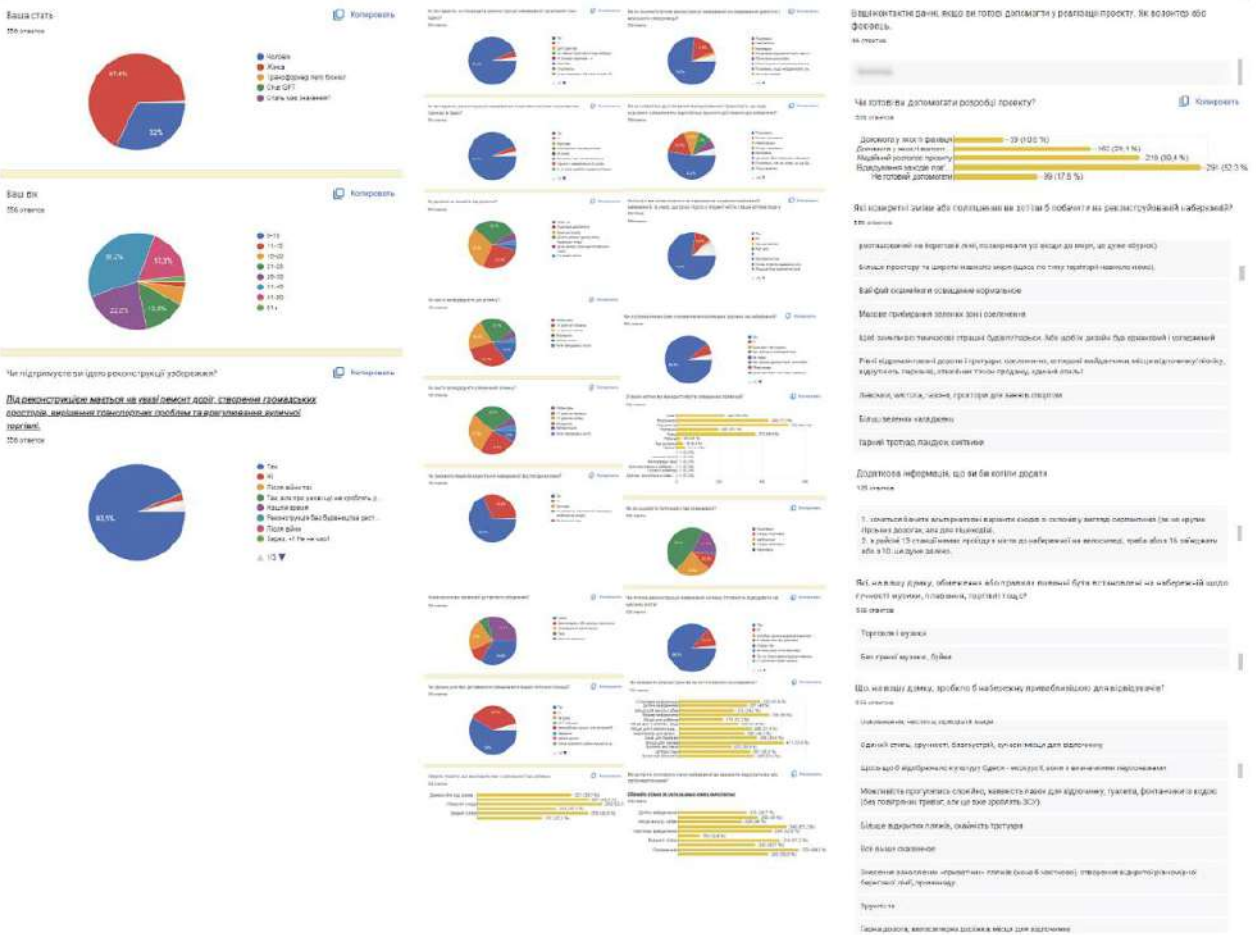
У цьому блоці можна зрозуміти відношення суспільства до тих чи інших проектних рішень та загальна відношення до проекту ще розробляється.

Формування активного прошарку

Блок з можливістю залишити контактні дані та розгорнути відповіді на відкриті питання, для акумулювання активного прошарку суспільства і залучення його у подальшому до партисипативного проектування, громадських слухань, масових заходів тощо.

Анкетування громади

Принципи анкетування громади були апробовані на проекті ревіталізації узбережжя Векликого Фонтану у м. Одеса "Європейська Набережна"



Розділ: 2	Методичні аспекти функціональної організації тематичних дозвільних споруд	Аркуш: 1	Аналіз анкетування громади
--------------	---------------------------------------------------------------------------	-------------	----------------------------

Рис.Г1. Аналіз анкетування громади