

Rozprawa doktorska

Narzędzia wspierające procesy kształtowania małych przestrzeni publicznych o charakterze rekreacyjnym

Bartłomiej Nawrocki

promotor: prof. dr hab. Andrzej Klisz

Wydział Projektowy
Kierunek Wzornictwo
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Katowice 2025

spis treści

wstęp

1. część badawcza → s. 5

1.0. Wstęp → s. 7

1.1. Cel badań → s. 7

1.2. Pytania badawcze → s. 8

1.3. Etapy badań → s. 8

1.4. Metodologia → s. 9

1.4.1. Założenia → s. 9

1.4.2. Literatura → s. 9

1.4.3. Wnioski → s. 13

1.4.4. Wybór miejsc i metoda badawcza → s. 16

1.4.5. Matryca wartości → s. 17

1.5. Narzędzia badawcze → s. 18

1.5.1. Matryca, wartości i podkategorie → s. 18

1.5.2. Dokumentacja fotograficzna → s. 21

1.5.3. Opinia eksperta → s. 22

1.5.4. Wywiady z interesariuszami → s. 23

1.5.5. Interpretacja wyników ankiet → s. 28

1.6. Badane place zabaw → s. 29

↪ 1.6.1. miasto: plac zabaw w dzielnicy Rudnik w Lublanie → s. 29

↪ 1.6.2. społeczność: plac zabaw w dzielnicy Litostroj w Lublanie → s. 34

↪ 1.6.3. projektant: plac zabaw przy budynku NOSPR w Katowicach → s. 39

↪ 1.6.4. miasto + społeczność: plac zabaw w Parku Boguckim w Katowicach → s. 46

↪ 1.6.5. miasto + projektant: place zabaw w dzielnicy Zeleni Gaj w Lublanie → s. 51

↪ 1.6.6. społeczność + projektant: Plac na Glanc przy ul. Dyrekcyjnej w Katowicach → s. 57

↪ 1.6.7. miasto + społeczność + projektant: plac zabaw przy ul. Koszarowej w Katowicach → s. 63

1.7. Podsumowanie badań. Wnioski i rekomendacje → s. 73

1.7.1. Uczestnicy procesu i interesariusze → s. 73

1.7.2. Wartości → s. 77

1.7.3. Potrzeba dodatkowego narzędzia → s. 91

Pracę dedykuję mojej małżonce i rodzicom.

*Podziękowania za wsparcie kieruję do:
dr hab. Anny Pohl, prof. ASP Katowice
prof. Anny Kmity*

2. część projektowa → s. 93

2.1. Diagnoza → s. 95

2.1.1. Budżet obywatelski → s. 96

2.2. Problem i wyzwanie projektowe → s. 98

2.3. Cel projektu → s. 99

2.4. Założenia projektowe → s. 100

2.4.1. Odbiorcy → s. 100

2.4.2. Forma i wizerunek → s. 103

2.4.3. Funkcja i zawartość → s. 103

2.4.4. Istniejące rozwiązania → s. 104

2.4.4.1. Creativity+ → s. 105

2.4.4.2. 75 Tools for Creative Thinking → s. 108

2.4.4.3. Co-Design Kit → s. 111

2.5. Prototyp 01 – punkt informacyjno-konsultacyjny → s. 113

2.5.1. Pomysł → s. 113

2.5.2. Rozwiązanie → s. 114

2.5.3. Testowanie → s. 129

2.5.4. Wnioski → s. 131

2.6. Prototyp 02 – warsztaty → s. 132

2.6.1. Pomysł → s. 132

2.6.2. Rozwiązanie → s. 132

2.6.3. Testowanie → s. 138

2.6.4. Wnioski → s. 141

2.7. Projekt: plac zabaw – finalne rozwiązanie → s. 142

2.7.1. Zawartość → s. 142

2.7.2. Forma i funkcja → s. 145

2.7.3. Testowanie → s. 147

2.7.4. Wnioski → s. 147

3. podsumowanie → s. 149

4. bibliografia → s. 153

wstęp



↑
córka autora na jednym
z placów zabaw
fot. Bartłomiej Nawrocki

motywacja

Jako mieszkaniec Katowic zawodowo zajmujący się projektowaniem przestrzeni, jednocześnie ojciec dziecka w wieku szkolnym oraz działacz lokalnego stowarzyszenia mieszkańców, od jakiegoś czasu zastanawiam się nad genezą procesów, w wyniku których na mapie miasta pojawiają się nowe bądź rewitalizowane place zabaw. Na przestrzeni kilku ostatnich lat w moim rodzinnym mieście zrealizowano interwencje różnorodne pod wieloma względami. Powstały przestrzenie rekreacyjne zarówno dobrze osadzone w kontekście miejsca, jak również zupełnie nie przystające do swojej lokalizacji. Część wdrożeń wydaje się przypadkowym zestawem gotowych elementów przeznaczonych dla wąskiej grupy użytkowników, pojawiły się jednak również realizacje przemyślane, wynikające z szeregu uwarunkowań przestrzennych, społecznych, tożsamościowych i ekonomicznych, a do tego dobrze zaprojektowane i cieszące się powodzeniem wśród szerokiego grona odwiedzających. Powstały place zabaw będące wynikiem uprzednich procesów partycypacyjnych, ale także takie, o których mieszkańcy nie wiedzieli do czasu ich wybudowania.

W tym kontekście nasuwa się szereg pytań dotyczących przyczyny takiego stanu rzeczy, na które trudno znaleźć gotową odpowiedź. Jakie czynniki i procesy kształtują powstawanie niewielkich przestrzeni publicznych o charakterze rekreacyjnym w moim otoczeniu? Kto inicjuje te procesy, kto projektuje konkretne rozwiązania, kto kieruje ich wdrożeniem, a więc w konsekwencji kto jest *de facto* odpowiedzialny za finalny kształt przestrzeni, w których na co dzień przebywają nasze dzieci oraz ich opiekunowie? Czy jako mieszkańcy mamy możliwość udziału w całym procesie kreowania przestrzeni i wzięcia za nią odpowiedzialności w przyszłości? Czy zastana sytuacja jest szczególna, to znaczy charakterystyczna wyłącznie dla mojego rodzinnego miasta, czy też podobne problemy napotkamy w innych miejscach? Czy jako projektant, zawodowo zajmujący się organizacją przestrzeni, a jednocześnie nauczyciel akademicki na co dzień próbując tłumaczyć te zjawiska studentom i uczący projektowania w szeroko pojętej przestrzeni publicznej, potrafię w realny sposób wspomóc procesy kształtujące powstawanie kolejnych placów zabaw? Czy jest możliwym, aby powstawały rozwiązania zdecydowanie lepiej odpowiadające na współczesne wyzwania, potrzeby i oczekiwania użytkowników?

Próbując odpowiedzieć na powyższe pytania, w 2023 roku wspólnie z Anną Pohl oraz Matej Nikšičem przeprowadziliśmy badania porównawcze wybranych realizacji placów zabaw w Katowicach oraz Lublanie¹. Stanowią one punkt wyjścia do części projektowej niniejszej rozprawy doktorskiej.

1 *Projektowanie dla tożsamości. Badanie porównawcze wybranych otwartych przestrzeni publicznych z elementami placu zabaw w Katowicach i Lublanie. Designing for identity. A comparative study of selected public open spaces with playing function in Katowice & Ljubljana. (2020–2021)*

kontekst

Miejskie przestrzenie publiczne pełnią wiele funkcji, ponieważ służą potrzebom bardzo różnych grup użytkowników. W *Cities for People*² Jan Gehl podkreśla, że kluczem do tworzenia przyjaznych miast jest projektowanie przestrzeni publicznych z myślą o człowieku. Autor wskazuje, że dobrze zaprojektowana przestrzeń miejska musi być na tyle elastyczna, aby zaspokajać różnorodne potrzeby – od spotkań towarzyskich, poprzez rekreację, aż po codzienne przejazdy.

Gehl potwierdza, że dobre przestrzenie miejskie umożliwiają spontaniczne interakcje między ludźmi różnych grup wiekowych, kulturowych i społecznych, co przekłada się na ożywienie życia miejskiego. W jego ujęciu wielofunkcyjność przestrzeni publicznych wynika z ich zdolności do adaptacji do zmieniających się potrzeb mieszkańców oraz z promowania inkluzywności w codziennych aktywnościach.

Jan Gehl wskazuje również, że dobrze zaprojektowana przestrzeń miejska musi być na tyle elastyczna i wielofunkcyjna, aby zaspokajać różnorodne potrzeby – od spotkań towarzyskich, poprzez rekreację, aż po codzienne przejazdy.

Obecnie projektując takie przestrzenie należy wziąć pod uwagę nie tylko kwestie związane z funkcjonalnością, bezpieczeństwem i estetyką, ale także oczekuje się, że współczesne przestrzenie miast będą sprzyjały integracji, przeciwdziałały wykluczeniu, wspierały dobre samopoczucie, zachęcały do aktywnego wypoczynku, odpowiadały na zmiany klimatyczne. Już w swojej klasycznej pracy z lat '80 ubiegłego wieku *The Social Life of Small Urban Spaces*³ William H. Whyte zaprezentował szczegółowe obserwacje dotyczące zachowań użytkowników w małych przestrzeniach miejskich. Jego badania wykazały, że nawet niewielkie, ale dobrze zaprojektowane przestrzenie publiczne, potrafią pełnić szereg funkcji – od rekreacyjnych, przez społeczne, aż po funkcje użytkowe. Whyte dowodził, że różnorodność użytkowników, którzy korzystają z tych przestrzeni ma również bezpośredni wpływ na ich jakość i wykorzystanie. Analizując zachowania ludzi na publicznych placach czy też w parkach autor zauważył, że miejsca te umożliwiają nie tylko planowane przez projektanta aktywności, ale nade wszystko również spontaniczne spotkania i interakcje, co dodatkowo wzmacnia więzi społeczne.

Aktualnie zmieniają się także procesy tworzenia i zarządzania przestrzenią publiczną, gdzie coraz więcej działań ma charakter wspólnotowy i oddolny, a szczególnie rolę odgrywają działania partycypacyjne, które mają na celu poprawienie bądź określenie przyszłych doświadczeń użytkowników, a w konsekwencji także wzmocnienie relacji pomiędzy daną społecznością, a dedykowaną jej przestrzenią. Potwierdza to autor pracy *Public Places – Urban Spaces: The Dimensions*

2 Gehl J., *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, wyd. RAM, 2013

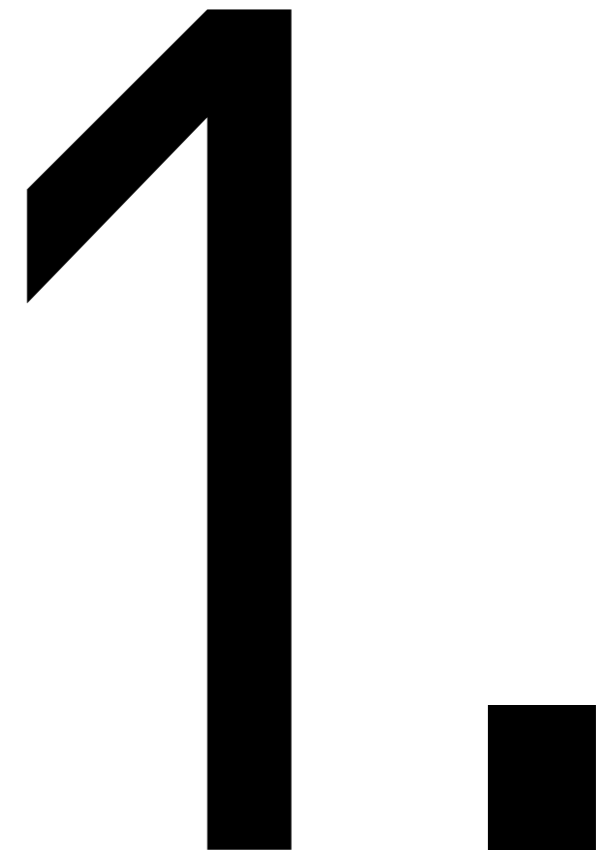
3 Whyte W.W., *The Social Life of Small Urban Spaces*, wyd. Conservation Foundation, 1980

of *Urban Design*⁴ wskazując, że włączenie społeczności w proces zarządzania przestrzenią publiczną pozwala na lepsze zrozumienie lokalnych potrzeb, co przekłada się na bardziej efektywne, inkluzywne i trwałe rozwiązania urbanistyczne. Podobnie w *Mieście Szczęśliwym*⁵ Charles Montgomery podkreśla, że procesy partycypacyjne nie tylko umożliwiają lepsze dopasowanie przestrzeni miejskiej do potrzeb jej użytkowników, ale również stanowią fundament budowania szczęśliwszych, bardziej zintegrowanych społeczności. Dzięki temu, dbałość o wspólne środowisko staje się nieodzowną częścią postawy obywatelskiej, a samo miasto przekształca się w przestrzeń, w której ludzie chętniej żyją, pracują i spędzają swój wolny czas.

4 Carmona M.: *Public Places Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*, wyd. Routledge, 2021

5 Montgomery C.: *Miasto szczęśliwe*, wyd. Wysoki Zamek, 2015

część badawcza



1.0. Wstęp

Badania stanowiące punkt wyjścia dla rozprawy doktorskiej przeprowadzono w interdyscyplinarnym zespole złożonym z projektantki, urbanisty oraz architekta. Były one swoistym poszukiwaniem odpowiedzi na pytania związane z powstawaniem placów zabaw i jego funkcjonowaniem. Dlaczego powstał dany plac zabaw? W jaki sposób przeprowadzono projekt i wdrożenie? Czy realizacja odpowiada na przyjęte założenia inwestora i oczekiwania użytkowników? Autorami badania zrealizowanego w latach 2020–2021 „Projektowanie dla tożsamości. Badanie porównawcze wybranych otwartych przestrzeni publicznych z elementami placu zabaw w Katowicach i Lublanie” są dr hab. Anna Pohl z ASP w Katowicach, dr Matej Nikšič z Instytutu Urbanistyki Republiki Słoweńskiej oraz mgr inż. arch. Bartłomiej Nawrocki.

1.1. Cel badań

Przeprowadzone badania miały na celu zgromadzenie wiedzy dotyczącej projektowania przestrzeni publicznych z elementami placów zabaw, przeznaczonych do rekreacji, zabawy i wspierających zdrowy tryb życia, uwzględniających współczesne uwarunkowania i wyzwania związane z kreowaniem takich przestrzeni.

Głównym celem autorów nie było przygotowanie materiałów do realizacji wzorcowego placu zabaw. Oczekiwany rezultatem było określenie wniosków do stworzenia narzędzi wspierających programowanie interwencji przestrzennych o skali placów zabaw. Badania koncentrują się wokół kwestii związanych z przypisywaniem wartości wybranym miejscom i ich odczytywaniem przez różnych użytkowników oraz osoby odpowiedzialne za wdrażanie takich projektów. Mają na celu ujawnienie, jakie są główne kryteria i wartości, którymi kierują się różni interesariusze już na etapie projektowania, a nawet wcześniej – na etapie programowania tych interwencji. Prowadzone badania miały wskazać jakie zachodzą relacje między procesami tworzenia wybranych przestrzeni publicznych z elementami placu zabaw, jaką rolę spełniają w nich poszczególni interesariusze i jakie są doświadczenia użytkowników zrealizowanych przestrzeni. Badania wykonywane były w oparciu o przegląd literatury, szeroką analizę uwarunkowań realizacji przestrzeni siedmiu placów zabaw powstałych w ostatnich latach w centrum Katowic i Lublany oraz przeprowadzone wywiady nie tylko z użytkownikami tych miejsc ale również uczestnikami procesu projektowego.

1.2. Pytania badawcze

W ramach badań określono kluczowe pytania definiujące obszary podejmowanych zagadnień:

- Dlaczego dobrze zaprojektowane place zabaw są ważnym elementem miejskiego krajobrazu i dlaczego niezbędnym jest zrozumienie wartości, którymi kierują się ich twórcy?
- Jakie zainteresowane strony (tzn. interesariusze) odgrywają w całym procesie realizacji placów zabaw?
- W jaki sposób powstają w mieście place zabaw (inicjatywa/pomysł zamierzenia, proces, uczestnicy)?
- Co charakteryzuje dobrze zaprojektowane place zabaw według kluczowych interesariuszy (które cechy są najważniejsze/najmniej ważne)?
- Jak udział i zakres działania różnych interesariuszy wpływają na jakość końcowego rozwiązania (jakość rozumianą zarówno w wymiarze przestrzennym jak i społecznym)

1.3. Etapy badań

W ramach badań przewidziano następujące etapy działania:

- przegląd literatury w zakresie przedmiotu badań, mający na celu określenie danych do szczegółowej metodologii badawczej, opracowanie matrycy wartości, sposobu mapowania interesariuszy i przebiegu procesów,
- wybór studiów przypadków (konkretnych lokalizacji) na terenie Katowic i Lublany,
- analizę danych wejściowych, tj. dokumentów sporządzonych na etapie realizacji placów zabaw objętych badaniami (opracowania SIWZ do przetargów, raporty z warsztatów, dokumentacje projektowe), określenie wartości, interesariuszy, procesów programowania i powstawania, analiza kontekstu (urbanistyczno-przestrzennego, kulturowego, społecznego itp.),
- przeprowadzenie wizji lokalnych, zgromadzenie dokumentacji fotograficznej dla wybranych lokalizacji,
- opracowanie kwestionariuszy do wywiadów z użytkownikami,
- przeprowadzenie badań terenowych z użytkownikami,
- opracowanie wniosków i rekomendacji.

1.4. Metodologia

1.4.1. Założenia

W oparciu o własne doświadczenia i praktykę projektową autorów, na potrzeby przeprowadzenia badań założono początkowo trzy grupy kluczowych interesariuszy, najczęściej występujących w procesach projektowania i realizacji placów zabaw:

- **administracja** (pot. samorząd/miasto): mają przegląd planowania, pomagają w postępowaniach administracyjnych, bronią interesu publicznego, zapewniają demokratyczne podejście/uczestnictwo, zapewniają finansowanie, utrzymują zrealizowane place zabaw
- **społeczność**: najlepiej zna konkretną lokalizację i jej kontekst, zna swoje własne potrzeby i aspiracje, może wносить pomysły i czas/źródła na realizację i utrzymanie przestrzeni
- **projektant**: osoba wykształcona, mogąca sporządzić projekt (dobrze funkcjonujący, atrakcyjny, uwzględniający kontekst miejsca, dostosowany do potrzeb użytkowników itp.), powinna znać dobre praktyki z innych źródeł

Wstępna analiza procesów projektowania i realizacji badanych placów zabaw wykazała jednak, że przyporządkowanie uczestników tychże procesów do jednej z wyznaczonych grup nie jest zawsze jednoznaczne i wymaga wprowadzenia uproszczeń, które mogą mieć negatywny wpływ na wyniki badań. W związku z tym sięgnięto do opracowań teoretycznych dotyczących przedmiotowej problematyki. Przegląd literatury przedmiotu miał dwa główne cele:

- zrozumienie różnych podejść do mapowania interesariuszy
- ujawnienie kryteriów, którymi kierują się różni interesariusze w procesie powstawania dobrze zaprojektowanych placów zabaw (lub takich, za które je uważają)

1.4.2. Literatura

Samantha Miles w pracy *Stakeholder Theory Classification: A Theoretical and Empirical Evaluation of Definitions*⁶ stwierdza, że sama koncepcja interesariuszy jest pojęciem zasadniczo spornym, a zatem podjęła próbę systematycznego

6 Miles S., *Stakeholder Theory Classification: A Theoretical and Empirical Evaluation of Definitions*. *Journal of Business Ethics*, 142(3), str. 437–459, 2015

skonstruowania go poprzez klasyfikację definicji teorii interesariuszy. Zwraca uwagę, że aby odpowiedzieć na kluczowe pytanie: „kto jest interesariuszem?” należy uwzględnić różnorodne ich potrzeby. Twierdzi, że klasyfikacja interesariuszy powinna być zgodna z narracją, na której koncentruje się analiza – lub, jak to ujmuje: „aby osiągnąć optymalny kierunek, badania koncepcyjne muszą skupiać się na typach (ang. *genres*) interesariuszy”. Na przykład, w celu ustalenia kluczowych interesariuszy w procesach zarządzania, proponuje model klasyfikacji oparty na dwóch głównych osiach:

- oś analizy – Miles określa je mianem danych „wejściowych” w procesie identyfikacji interesariuszy, np. identyfikacja obowiązków, ryzyka, interesu, władzy czy legitymacji. Równie istotne są cechy relacyjne, czyli czynniki związane ze strukturalnymi (fizycznymi i emocjonalnymi) ramami, które określają charakter relacji między interesariuszami. Są to tzw. cechy „wyjściowe” relacji, takie jak forma interakcji, współzależność, powiązanie i wzajemna relacyjność.
- oś perspektywy, z której definiowany jest interesariusz – Miles zauważa, że ustalenie interesariuszy może się zmienić w zależności od tego, czy nacisk kładziony jest na sam proces, czy na uczestników tego procesu.

W praktyce opracowano wiele podejść do identyfikacji interesariuszy⁷. Przykładem jest model UPIG (*users, providers, influencers, governance*) Elisabeth Harrin⁸, który stanowi ogólną koncepcję klasyfikacji interesariuszy w czterech głównych grupach: użytkowników, dostawców, influencerów (pomysłodawców) oraz zarządzających. W ramach tego modelu interesariusze definiowani są jako organizacje lub osoby zaangażowane w projekt oraz będące w pewien sposób pod jego wpływem, przy czym ich wkład oddziałuje na skutki projektu. Główne cechy każdej grupy przedstawiono w tabeli poniżej:

INTERESARIUSZ	CHARAKTERYSTYKA
użytkownicy	korzystają z produktów/rezultatów projektu – są beneficjentami wyników projektu.
zarządzający	są zainteresowani sposobem zarządzania procesem, często pełniąc rolę nadzoru – np. audytorzy, regulatorzy itp.
dostawcy	świadczą usługi lub dostarczają produkty niezbędne do realizacji projektu, oferują swoją wiedzę lub umiejętności na rzecz jego powodzenia.
influencerzy	mają zdolność wpływania na decyzje, mogą zmieniać kierunek projektu, jeśli uznają to za konieczne.

Tabela: Model ramowy interesariuszy według E. Harrin wraz z definicjami

7 Freeman, R. E., Harrison, J. S., Wicks, A. C., Parmar, B. L., DeColle, S. 2010: *Stakeholder theory: The state of the art*, New York: Cambridge University Press, 2012

8 Harrin, E., *Shortcuts to success: Project management in the real world*, (wyd. wznowione) BCS, The Chartered Institute for IT, 2013

Marc Francis analizował potrzeby i wartości interesariuszy w procesie projektowania przestrzeni miejskich⁹. Jego badania pokazują, że różni interesariusze kierują się odmiennymi wartościami, co ma istotny wpływ na ostateczny kształt projektowanych przestrzeni. Ponieważ kluczowe decyzje projektowe zależą od wartości wnoszonych przez danych interesariuszy, określenie ich i zrozumienie jest kluczem do uniknięcia bezpośredniego konfliktu pomiędzy interesariuszami na różnych etapach projektowania interwencji przestrzennych – od ich programowania czy też conceptualizacji do fazy ostatecznego wdrożenia. Badania Francisca wykazały również, że występować mogą istotne różnice między podgrupami głównych interesariuszy – np. rodzice i dzieci reprezentujące lokalną społeczność mogą mieć odmienne wyobrażenia o tym, jak powinien wyglądać idealny plac zabaw.

Równoległe do przeglądu literatury w kontekście określenia interesariuszy procesu należało podjąć próbę odnalezienia referencyjnego zbioru wartości, które powodują, że dany plac zabaw uznawany jest za „dobry”. Zbiór, według którego byłaby możliwa ewaluacja wybranych projektów i przestrzeni placów zabaw.

Proces projektowania placów zabaw w otwartych przestrzeniach publicznych jest przedsięwzięciem złożonym i wieloaspektowym, najczęściej ukształtowanym przez delikatne negocjacje między specyficznymi potrzebami dzieci a szerszym spektrum wartości projektowych wskazywanych przez dorosłych¹⁰. Praca Francisca podkreśla jak dużym wyzwaniem jest pogodzenie dziecięcych pragnień doznań stymulujących oraz całej sfery wyobraźniowej środowiska zabawy z praktycznymi i estetycznymi preferencjami dorosłych a także projektantów. Ten proces negocjacji rozwiązań przestrzenny podkreśla istotne znaczenie stosowania empatycznych praktyk projektowych, w których projektanci próbują zobaczyć otaczający świat oczami dzieci, będącymi docelowymi użytkownikami projektowanych dla nich przestrzeni.

Rozwijając koncepcję projektowania empatycznego, Choi i Choi¹¹ podkreślają wartość partycypacyjnych metod projektowania w kształtowaniu placów zabaw „przyjaznych dla natury”. Ich studium przypadku jednego z koreańskich przedszkoli pokazuje, w jaki sposób udział użytkowników może być siłą napędową w procesie projektowym. Dzięki uwzględnieniu opinii dzieci, wpisaniu w filozofię edukacyjną dyrektora i uwzględnieniu próśb nauczycieli, proces projektowania ewoluje w kierunku podejścia ściśle zorientowanego na użytkownika. Ta metodologia

9 Francis, M., *Negotiating between children and adult design values in open space projects*, Design Studies Vol. 9, Issue 2, str. 67–75, 1988

10 Francis, M. *Urban Open Spaces. In Advances in environment, behavior, and design*, vol. 1, str. 71–106, 1987

11 Choi, M., Choi, B., *A Case Study on the Planning Process of 'A' Kindergarten's Playground Applied User Participatory Design. Journal of the Korean housing association*, vol. 15, iss. 4, str. 87–97, 2004

skutkuje powstawaniem placów zabaw, które odpowiadają potrzebom, preferencjom i aspiracjom zarówno dzieci, które będą się tam bawić, jak i dorosłych, którzy ułatwiają ich rozwój.

Pojawienie się metod projektowych opartych na badaniach/dowodach naukowych (ang. *EBD – Evidence-Based Design*) zapoczątkowało nową erę planowania placów zabaw, co wykazali Anne Dahl Refshauge z zespołem na przykładzie PlayLab Cph w Kopenhadze¹². Ta zmiana paradygmatu w projektowaniu odzwierciedla rosnącą świadomość potrzeby opierania decyzji projektowych na precyzyjnych dowodach naukowych i dobrych praktykach, ze szczególnym uwzględnieniem tworzenia placów zabaw, które nie tylko wspierają zabawę, ale także przyczyniają się do zdrowego rozwoju dzieci. Włączenie teorii, takich jak *Affordances i Behavior Settings* (tłum. własne: *afordancje w kontekstach behawioralnych*), do projektu placu zabaw podkreśla znaczenie świadomych decyzji. Ich ocena po wdrożeniu, obejmująca ankietę i badania obserwacyjne, wykazała korzyści podejścia opartego na badaniach naukowych, ujawniając, że wiele potencjalnych możliwości zidentyfikowanych w fazie projektowania zostało rzeczywiście uwzględnionych w zrealizowanym placu zabaw.

Również inkluzywność pozostaje kluczowym czynnikiem w projektowaniu placów zabaw, ponieważ zapewnia równe szanse na zabawę i rozwój dla wszystkich użytkowników, niezależnie od ich zdolności fizycznych, sensorycznych czy poznawczych. Odpowiednio zaprojektowane przestrzenie sprzyjają integracji społecznej, wspierają rozwój motoryczny i poznawczy oraz umożliwiają aktywność w bezpiecznym i dostępnym środowisku. Przykładowo zespół Menear, Smith i Lanier¹³, podkreślił potrzebę wielofunkcyjnych placów zabaw dostosowanych do potrzeb osób z autyzmem, ukazując istotne znaczenie tworzenia inkluzywnych i bogatych w bodźce sensoryczne przestrzeni do zabawy zapewniających dzieciom o różnych zdolnościach czerpanie radości i korzyści z doświadczania placu zabaw.

Historyczna perspektywa przedstawiona przez Claire Cooper Marcus i Robina Moore'a¹⁴ oferuje wgląd w ewolucję badań nad dziećmi i ich otoczeniem, w tym

- 12 Refshauge, A. D., Stigsdotter, U. K., Lamm, B., & Thorleifsdottir, K., *Evidence-Based Playground Design: Lessons Learned from Theory to Practice*, Landscape Research, 40(2), str. 226–246, 2013
- 13 Menear K. S., Smith S. C., Lanier, S.: *A Multipurpose Fitness Playground for Individuals with Autism*, Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 77(9), str. 20–25, 2006
- 14 Marcus C.C, Moore R.C.: *Children and Their Environments: A Review of Research 1955–1997*, Journal of Architectural Education, 29:4, str. 22–25, 1976

placami zabaw. Prezentuje interesujące tło dla obecnego podejścia do projektowania placów zabaw, zaznaczając jego historyczny rozwój i ewoluujące spojrzenie na potrzeby dzieci. Przejście od komponentów modułowych do projektowania w przestrzeni zostało omówione przez Habibe Acar¹⁵, która podkreśla znaczenie ogólnego układu placów zabaw – nie tylko poszczególne obiekty do zabawy są ważne, ale równie istotne jest ich powiązanie w spójną i funkcjonalną całość.

Badana jest również rola placów zabaw jako przestrzeni społecznych. W swojej książce o amerykańskich placach zabaw¹⁶ Susan Salomon pokazuje ich potencjał do wzbudzania zaangażowania lokalnej społeczności. Uwidacznia jednocześnie społeczne i wspólnotowe aspekty projektowania placów zabaw, które stanowią swoiste miejsca spotkań społeczności.

Jak pokazują studia Jacquie Ripat i Pam Becker¹⁷, opinie użytkowników i oceny użyteczności zrealizowanych przestrzeni dostarczają cennych spostrzeżeń na temat preferencji dotyczących projektowania placów zabaw. Ich badania rzucają światło na praktyczne aspekty placów zabaw, w tym przyjazność dla użytkownika i zapewnienie mu satysfakcji, oferując niezbędne wskazówki dla projektantów. Natomiast organizacja placów zabaw z uwzględnieniem wieku i płci omówiona jest na przykładach rozwiązań śródziemnomorskich przez zespół Ferre, Guitarta i Ferreta. W swojej pracy¹⁸ podkreślają one kulturowy i społeczny wymiar budowy i użytkowania placów zabaw, ilustrując w jaki sposób czynniki te mogą kształtować projekt placu zabaw w określonych kontekstach geograficznych i kulturowych.

1.4.3. Wnioski

Przeprowadzony przegląd literatury stanowiący pierwszy krok posłużył do określenia szczegółowej metodologii badań w celu opracowania zbioru wartości tworzących kryteria ewaluacji interesariuszy oraz procesów. Odpowiedź na kluczowe pytanie „kto jest interesariuszem?” nie jest prosta i jednoznaczna, stąd do prawidłowego określenia interesariuszy w konkretnych projektach/procesach jest odpowiednia ich analiza procesu i przyjęcie odpowiedniego modelu klasyfikacji.

- 15 Acar, H., *From module to space: Playground design*. *Global Journal on Humanities and Social Sciences*, vol 1, no. 1, str. 301–313, 2015
- 16 Solomon S.G., *American playgrounds: Revitalizing community space*. *Hannover and London*, University Press of New England, 2005
- 17 Ripat J., Becker P., *Playground Usability: What Do Playground Users Say?*, *Occupation Therapy International* nr 19, str. 144–153, 2012
- 18 Ferre M., Guitart A., Ferret M., *Children and playgrounds in Mediterranean cities*, *Children's Geographies*, 4:2, str. 173–183, 2006

Model klasyfikujący interesariuszy w ramach czterech głównych grup: użytkowników, dostawców, influencerów i zarządzających wydaje się najbardziej adekwatny w kontekście analizowanych placów zabaw. A zatem porównując przyjęty model z pierwotnymi założeniami dotyczącymi uczestników procesu otrzymujemy następujące grupy:

- **społeczność** – czyli użytkownicy stosujący dany produkt czy też korzystający z rezultatów danego wdrożenia, tj. grupa beneficjentów całego procesu
- **miasto** – czyli zarządzający projektem i wdrożeniem, mogący też pełnić funkcję strony monitorującej cały proces
- **projektant** – czyli dostawcy, tj. grupa wykonująca daną usługę lub produkt, niezbędna do jego wdrożenia; swoją wiedzą, umiejętnościami i doświadczeniem przyczyniają się do ostatecznego sukcesu (bądź porażki) projektu
- **influencer**¹⁹ – osoby mające wpływ na podejmowane decyzje i posiadające moc sprawczą do zmiany kierunku procedowania projektu.

Przytoczone prace naukowe podkreślają złożoność i interdyscyplinarność projektowania placów zabaw, wskazując na konieczność stosowania podejść inkluzywnych, popartych badaniami oraz uwzględniających potrzeby lokalnych społeczności. Każde z analizowanych źródeł wnosi unikalną perspektywę, wzbogacając ogólne rozumienie tej problematyki i dostarczając cennych spostrzeżeń, które mogą wspierać proces projektowy. Skuteczne i angażujące projektowanie przestrzeni placów zabaw wymaga integracji kluczowych zasad i wartości, co znajduje potwierdzenie w przedstawionych badaniach. Jednym z fundamentalnych aspektów projektowania placów zabaw jest bezpieczeństwo, o czym pisze Marc Francis, które wymaga minimalizacji potencjalnych zagrożeń oraz zapewnienia dobrostanu dzieci. Równie istotny jest udział użytkowników w procesie projektowym, pozwalający na uwzględnienie potrzeb dzieci oraz innych interesariuszy i jednocześnie wspierający poczucie współwłasności przestrzeni. Projektowanie w oparciu o badania i dowody naukowe może odgrywać ważną rolę przy podejmowaniu kolejnych decyzji projektowych w procesie tworzenia placów zabaw.

19 ze względu na brak w języku polskim precyzyjnego tłumaczenia dla słowa „influencer”, zastosowano na coraz częściej używaną w powszechnym języku wersję angielską, która najlepiej oddaje rolę tego interesariusza. Niemniej jednak ze względu na potoczne rozumienie słowa „influencer”, kojarzonego w sferze publicznej przede wszystkim z osobą rozpoznawalną i aktywną w mediach społecznościowych, na potrzeby badań i projektu zastosowano również wymiennie pojęcia „inicjator” lub „pomysłodawca”, które odwołują się do kluczowej roli tej postaci w procesach powstawania placów zabaw.

Dzięki temu możliwe jest projektowanie przestrzeni, które nie tylko spełniają nasze estetyczne oczekiwania, ale również wspierają rozwój dzieci na wielu poziomach – sensorycznym, poznawczym i społecznym. Inkluzywność jest fundamentalnym aspektem w kształtowaniu przestrzeni zabawy, gdyż umożliwia tworzenie miejsc dostępnych i angażujących dla wszystkich użytkowników, niezależnie od ich zdolności. Promowanie interakcji społecznych oraz zapewnienie każdemu dziecku równych szans na uczestnictwo w zabawie wzmocnia poczucie wspólnoty i sprzyja ich integracji. Niemniej istotne pozostają aspekty związane z podejściem empatycznym i partycypacyjnym, które polega na dogłębnym zrozumieniu perspektyw użytkowników i różnych interesariuszy jeszcze na etapie projektowym. Umożliwia to tworzenie przestrzeni odzwierciedlających potrzeby wielu użytkowników, ich pragnienia i wyobrażenia, co zwiększa jednak ich zaangażowanie oraz satysfakcję z korzystania z placu zabaw.

Integracja społeczności (wspólnotowość) w procesach tworzenia przestrzeni wspólnych podkreśla istotną rolę placów zabaw jako miejsc spotkań i interakcji międzyludzkich, sprzyjających budowaniu więzi sąsiedzkich oraz poczucia współwłasności wśród mieszkańców. Zastosowanie tych zasad w projektowaniu placów zabaw daje szansę do tworzenia przestrzeni, które są bezpieczne, atrakcyjne, dostępne oraz integrujące społecznie, co w efekcie przyczynia się do poprawy jakości życia nie tylko dzieci, ale całych społeczności.

1.4.4. Wybór miejsc i metoda badawcza

Badania przeprowadzono w dwóch miastach o podobnej populacji (ok. 300 000 mieszkańców) i podobnym kontekście społeczno-ekonomicznym (środowiska postsocjalistyczne, neoliberalne): w Katowicach i Lublanie. Studia przypadku (konkretne place zabaw zrealizowane w ostatnich latach w Katowicach i Lublanie) wybrano zgodnie z kombinacją wcześniej zdefiniowanych interesariuszy oraz ról, które pełnili w procesach powstawania tych miejsc. Wytypowano siedem lokalizacji będących odpowiedzią na możliwe kombinacje obecności trzech podstawowych grup interesariuszy:

- **miasto:** plac zabaw w dzielnicy Rudnik w Lublanie
- **społeczność:** plac w dzielnicy Litostroj w Lublanie
- **projektant:** plac zabaw przy budynku NOSPR w Katowicach
- **miasto + społeczność:** plac zabaw w Parku Boguckim w Katowicach
- **miasto + projektant:** plac w dzielnicy Zeleni Gaj w Lublanie
- **społeczność + projektant:** Plac na Glanc przy ul. Dyrekcyjnej w Katowicach
- **miasto + społeczność + projektant:** plac zabaw przy ul. Koszarowej w Katowicach

W celu zbadania każdego z siedmiu przypadków, zastosowano dwuetapowe podejście składające się z:

- analizy projektu urbanistycznego (szablon A)
- wywiadów z kluczowymi interesariuszami (szablon B)

Szablony przygotowano na podstawie przeglądu literatury. Stanowiły one również podstawę do przygotowania odpowiednich kwestionariuszy dla użytkowników wybranych przestrzeni do części empirycznej badań. Przeprowadzono analizy wybranych realizacji przestrzennych na podstawie cech urbanistycznych, architektonicznych i kulturowych tych miejsc. W ostatniej fazie poproszono użytkowników terenu o ocenę trafności przyjętych założeń projektowych w kontekście danej lokalizacji oraz o określenie stopnia zadowolenia z wdrożonego rozwiązania przestrzennego i opisanie doświadczeń związanych z jego użytkowaniem.

1.4.5. Matryca wartości

Na podstawie zebranych materiałów oraz przeglądu literatury przedmiotu sporządzono listę kryteriów powiązanych z szeroko pojętym procesem tworzenia przestrzeni publicznych o charakterze placu zabaw. Pogrupowano je w następujące kategorie/wartości:

- *genius loci* i kontekst
- dostępność i przenikalność
- układ i wyposażenie
- funkcjonalność – użytkowanie i aktywności
- komfort i wygląd
- poczucie wspólnoty i wpływ społeczny
- bezpieczeństwo i ochrona
- zrównoważony rozwój
- opłacalność (rachunek ekonomiczny)

Bazując na określonym zbiorze głównych wartości przygotowano wzory ankiet służących do przeprowadzenia pogłębionych, dwustopniowych wywiadów z interesariuszami.

1.5. Narzędzia badawcze

1.5.1. Matryca, wartości i podkategorie

Na podstawie zdefiniowanego zbioru wartości przygotowano matrycę stanowiącą szablon do przeprowadzenia dwuetapowych wywiadów z interesariuszami obecnymi na etapie procesów powstawania wybranych siedmiu placów zabaw. Pojemność znaczeniowa słów określających główne wartości pozostawia jednak zbyt szerokie pole do interpretacji, co docelowo mogło wykluczyć możliwość porównania uzyskanych wyników wywiadów z interesariuszami. Dlatego też koniecznym było doprecyzowanie ich znaczeń i przyporządkowanie każdej z nich wartości składowych. W tym celu jako źródło inspiracji do uszczegółowienia założonej matrycy wartości posłużył przewodnik wydany w 2017 roku przez Gehl (dawniej Gehl Institute) oraz Fundację Roberta Wooda Johnsona (RWJF). Opracowali oni ogólnodostępny poradnik *Inclusive Healthy Places: A Guide to Inclusion & Health in Public Space: Learning Globally to Transform Locally*²⁰ w celu wspierania procesów tworzenia sprawiedliwych i prozdrowotnych przestrzeni publicznych. Ten swoisty zestaw wytycznych oparty został na szeroko zakrojonych badaniach dotyczących zależności między przestrzenią, zdrowiem i równością, umożliwiając przekładanie ogólnych założeń na konkretne działania. Ponadto ma on również na celu pomoc w tworzeniu wspólnego języka dla specjalistów zajmujących się urbanistyką i zdrowiem publicznym oraz oferuje zestaw narzędzi i zasobów służących do definiowania i mierzenia rezultatów. Jak opisują autorzy publikacji: „Pomimo rosnącej liczby dowodów na związek między przestrzenią a zdrowiem, nadal brakuje zasobów wspierających planistów, decydentów oraz społeczności w projektowaniu, finansowaniu i zarządzaniu przestrzeniami publicznymi, które sprzyjają dobrostanowi jednostek i całych społeczności.”²¹ Opracowanie powstało w celu wypełnienia tej luki.

Ostateczną, uszczegółowioną matrycę wartości wraz podkategoriami (wartościami składowymi) prezentuje poniższa tabela. Każdej z wartości w szablonach przygotowanych do wypełnienia przez interesariuszy przypisano możliwość wprowadzenia oceny w skali 1–5.

20 http://ihp.gehlpeople.com/wp-content/uploads/2022/08/Inclusive-Healthy-Places_Gehl-Institute.pdf (dostęp 03.2025)

21 tłum. własne, <http://ihp.gehlpeople.com/framework/> (dostęp 03.2025)

1 GENIUS LOCI

- 1.1 dopasowanie do ukształtowania terenu
- 1.2 dopasowania do otaczającej natury
- 1.3 uszanowanie tożsamości miejsca
- 1.4 uszanowanie dziedzictwa kulturowego
- 1.5 wpisanie w kontekst architektoniczny i urbanistyczny

2 DOSTĘPNOŚĆ I PRZENIKALNOŚĆ

- 2.1 osadzenie w systemie otwartych przestrzeni publicznych
- 2.2 dostępność poprzez różne środki transportu (dojście piesze, rower, hulajnoga, transport publiczny)
- 2.3 dostępność z budynków mieszkalnych w zakresie dogodnego dojścia pieszego
- 2.4 przyjazne wygradzenie i zapraszające wejścia
- 2.5 dostępność (w tym dla osób niepełnosprawnych i starszych)
- 2.6 przenikalność – zachęcenie do pozostania

3 UKŁAD I WYPOSAŻENIE

- 3.1 Czytelność i jasność układu/rzutu
- 3.2 Dostosowanie do skali człowieka
- 3.3 Obecność elementów naturalnych (zieleń, woda itp.)
- 3.4 Dogodne wyposażenie umożliwiające różnorodne funkcje (zabawa, socjalizacja)
- 3.5 Dobre materiały (jakość, trwałość, bezpieczeństwo)
- 3.6 Estetyka obiektów
- 3.7 Dopracowanie detali
- 3.8 Możliwość personalizacji wyposażenia
- 3.9 Możliwość adaptacji – twórczego wprowadzania zmian w układzie w trakcie życia założenia

4 FUNKCJONALNOŚĆ I AKTYWNOŚCI

- 4.1 Różne możliwości zabawy (powiązane z naturą, interaktywne społecznie, aktywizujące fizycznie/mentalnie)
- 4.2 Różne inne możliwości wykorzystania placu zabaw (np. miejsce do siedzenia, spaceru itp.)
- 4.3 Zachęta do aktywności fizycznej
- 4.4 Dodatkowe funkcje (np. gastronomia, handel itp.)
- 4.5 Zmienność/łatwość dostosowania w czasie – możliwość zmian/adaptacji
- 4.6 Możliwość wykorzystania całodobowego i/lub całorocznego
- 4.7 Poczucie kontroli nad aktywnością

5 KOMFORT I WYGLĄD

- 5.1 Tożsamość miejsca (np. silna identyfikacja, dominanta)
- 5.2 Różnorodność multisensoryczna
- 5.3 Pozytywne doznania odczuwalne zmysłami (nieograniczone przez ruch, hałas, nieprzyjemny zapach)
- 5.4 Zrównoważenie pomiędzy odczuciem hałasu (zabawy) i ciszą (w prywatnej przestrzeni)
- 5.5 Oryginalność formy (design, dominanta przestrzenna)
- 5.6 Zapewnienie ciekawych widoków

5.7	Nastłonecznienie i zacienienie
5.8	Zabezpieczenie pogodowe (przed wiatrem, deszczem, śniegiem, zimnem, gorącem)
6 POCZUCIE WSPÓLNOTY I POZYTYWNY WPŁYW SPOŁECZNY	
6.1	Różnorodność użytkowników/wymieszanie różnych grup społecznych
6.2	Równość/inkluzywność
6.3	Relacje społeczne/komunikacja/dialog/współpraca
6.4	Możliwość spotkania nieznanego/nietutejszego
6.5	Duma lokalnej społeczności/poczucie przynależności
6.6	Zachęcanie do aktywnego obywatelstwa i partycypacji (wspólne projektowanie i utrzymanie, wolontariat)
6.7	Wspieranie nauki i samorealizacji/zachęcanie do rozwoju osobistego
6.8	Przyczynianie się do zdrowego trybu życia
6.9	Podnoszenie świadomości ekologicznej
6.10	Wartości terapeutyczne/redukcja stresu
7 BEZPIECZEŃSTWO I OCHRONA	
7.1	Dostosowanie do przepisów bezpieczeństwa
7.2	Odbiór przestrzeni jako bezpiecznej i ochraniającej
7.3	Wyraźne określenie praw i ograniczeń/jednoznaczne zasady użytkowania
7.4	Dogodne sztuczne oświetlenie
7.5	Kontakt wizualny z otoczeniem
8 ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ	
8.1	Wspieranie bioróżnorodności/habitat dla fauny i flory
8.2	Łagodzenie zmian klimatu/redukcja wysp ciepła/zrównoważona retencja
8.3	Produkcja lokalnej żywności
8.4	Wykorzystanie lokalnych materiałów
8.5	Gospodarowanie wodą
8.6	Promowanie gospodarki obiegowej i ponownego użycia (materiałów)
9 OPŁACALNOŚĆ (RACHUNEK EKONOMICZNY)	
9.1	Opłacalność (projektu, wdrożenia, utrzymania)
9.2	Przynoszenie zysku (dochodu)
9.3	Podnoszenie wartości nieruchomości

1.5.2. Dokumentacja fotograficzna

Dokumentacja fotograficzna stanowi ważne narzędzie badawcze w analizie przestrzeni publicznych i placów zabaw, ponieważ umożliwia wizualne uchwycenie dynamiki użytkowania, dostępności oraz interakcji społecznych. Jej znaczenie wynika z kilku istotnych aspektów:

- rejestrowanie rzeczywistego użytkowania przestrzeni – fotografie pozwalają udokumentować, jak różne grupy użytkowników (np. dzieci, opiekunowie, osoby z niepełnosprawnościami) korzystają z przestrzeni w różnych porach dnia i warunkach atmosferycznych;
- analiza wzorców zachowań – dane obrazowe pomagają zidentyfikować, które obszary placu zabaw są najczęściej wykorzystywane, jakie aktywności dominują oraz czy przestrzeń sprzyja interakcji społecznej i integracji międzypokoleniowej.
- ocena dostępności i inkluzywności – zdjęcia mogą ujawnić bariery architektoniczne a także wskazać, czy elementy placu zabaw są dostosowane do różnych grup użytkowników, w tym dzieci o zróżnicowanych zdolnościach;
- dokumentowanie zmian w czasie – wykonywanie fotografii w różnych okresach czasowych umożliwia np. monitorowanie procesu starzenia się infrastruktury, wpływu warunków atmosferycznych oraz skuteczności ewentualnych interwencji naprawczych i modernizacyjnych;
- wsparcie dla analiz jakościowych i ilościowych – fotografie mogą być uzupełnieniem badań, wywiadów czy ankiet, dostarczając empirycznych dowodów wspierających wnioski zebrane metodami narracyjnymi;
- komunikacja wyników badań – zdjęcia stanowią czytelny i przekonujący materiał wizualny w raportach, prezentacjach oraz konsultacjach społecznych, pomagając lepiej uzmysłowić problematyczne obszary i zaproponowane rozwiązania.
- dokumentowanie aspektów estetycznych i atmosfery przestrzeni – fotografie oddają nie tylko układ i funkcjonalność przestrzeni, ale także jej estetykę, jakość materiałów oraz relacje światła, cienia i zieleni, które wpływają na komfort użytkowników.

Dokumentacja fotograficzna jest nieocenionym narzędziem zarówno w badaniach akademickich, jak i w praktyce urbanistycznej, architektonicznej oraz społecznej. Na potrzeby przedmiotowych badań wykonano szereg fotografii w trakcie przeprowadzonych wizji lokalnych dokumentujących wybrane przestrzenie.

1.5.3. Opinia eksperta

Eksperska opinia projektanta odgrywa ważną rolę w badaniach przestrzeni publicznych, ponieważ łączy wiedzę teoretyczną, doświadczenie praktyczne oraz interdyscyplinarne podejście do analizy i projektowania miejskich przestrzeni. Ekspert w dziedzinie organizacji przestrzeni potrafi ocenić jej jakość, układ, powiązania z innymi obszarami oraz funkcjonalność dla różnych grup użytkowników. Dzięki temu możliwe jest zidentyfikowanie zarówno mocnych stron, jak i problemów danej przestrzeni. Architekt analizuje kontekst potrzeb mieszkańców, wzorce użytkowania przestrzeni oraz poziom jej dostępności i inkluzywności. Jego opinia pozwala ocenić, czy miejsce rzeczywiście służy społeczności, czy wymaga zmian, aby lepiej odpowiadać na oczekiwania różnych grup użytkowników. Ekspert jest w stanie określić, czy przestrzeń publiczna jest dostępna dla osób z niepełnosprawnościami, seniorów, rodzin z dziećmi czy innych grup. Jego ocena może ujawnić problemy związane z bezpieczeństwem, hałasem, zanieczyszczeniem, jakością nawierzchni czy nieefektywnym zagospodarowaniem terenu, które mogą negatywnie wpływać na odbiór i użytkowanie przestrzeni publicznej. Opinia eksperta jest niezbędnym elementem badań przestrzeni publicznych, ponieważ pozwala na profesjonalną ocenę jakości przestrzeni, jej funkcjonalności i wpływu na mieszkańców. Dlatego też na potrzeby badania przygotowano szablon ankiety umożliwiający zbiór informacji przestrzennych oraz ocenę jakościową zrealizowanego placu zabaw w każdej z badanych lokalizacji. Zaproszony do badania ekspert (architekt z wieloletnim doświadczeniem) zobowiązany był do sporządzenia oceny jakościowej w ramach przygotowanej matrycy wartości, analogicznie jak wszyscy pozostali interesariusze. Dzięki temu uzyskano dodatkową, niezależną (od interesariuszy procesu), zewnętrzną ocenę badanych przestrzeni.

Zakres oceny eksperta obejmował następujące pytania:

I. Kontekst społeczno-przestrzenny

1. W jakim terenie zurbanizowanym znajduje się plac zabaw? (np. miasto, lokalny park, sąsiedztwo, itp.)
2. Czy są jakieś elementy społeczne lub ekonomiczne charakteryzujące otoczenie, w którym zlokalizowany jest plac zabaw?
3. Czy plac jest częścią większego systemu/założenia placów zabaw czy też jedynym tego typu przykładem? (opisać, jeśli jest częścią większego założenia)?

II. Dane placu

1. Powierzchnia w m²
2. Czy w projekcie został wyraźnie określony pomysł na plac zabaw (np. stymulowanie aktywności fizycznej) czy też motyw przewodni (np. marynistyczny), do którego nawiązują założenie i wyposażenie placu
3. Stosunek powierzchni utwardzonej i zielonej
4. Powierzchnia zacieniana (w procentach)
5. Liczba sprzętów zabawowych
6. Materiały, z których wykonano wyposażenie
7. Rodzaje aktywności, które umożliwia sprzęt (np. huśtanie się, wspinanie, skakanie, itp.)
8. Docelowa grupa użytkowników
9. Inne grupy użytkowników (kto korzysta z przestrzeni placu zabaw poza typowymi użytkownikami wyposażenia do zabawy i ich opiekunami)

III. Ocena realizacji wg matrycy wartości

1.5.4. Wywiady z interesariuszami

Kluczowym narzędziem zastosowanym do zebrania opinii i ocen interesariuszy związanych z badanymi procesami powstania placów zabaw są wywiady. Przewidziano je w formie ankiet wypełnianych dwustopniowo. Wyjątek stanowiły wywiady przeprowadzone z użytkownikami placów zabaw, które przeprowadzono jednokrotnie, zadając pytania wyłącznie w odniesieniu do zrealizowanej przestrzeni, z której korzystają. W ramach każdej lokalizacji, podczas pracy w terenie kładziono nacisk na zróżnicowanie grupy respondentów pod względem wiekowym oraz zaobserwowanego sposobu użytkowania przestrzeni (np. matka z dzieckiem, spacerowicz, senior, nastolatek, osoba aktywna sportowo). Dla każdej z lokalizacji przyjęto zebranie min. 5 wywiadów /ankiet.

etap I

W pierwszym kroku interesariusze otrzymali zestaw pytań ogólnych dotyczących szeroko pojętego projektowania placów zabaw. Celem wywiadu było ustalenie cech dobrego placu zabaw widzianego oczyma danego interesariusza. Pytania skonstruowano w oparciu o ustaloną matrycę wartości, natomiast ich adresaci mieli dowolność we wskazywaniu odpowiedzi. Zadano następujące pytania:

1. Jakie pięć najważniejszych cech według Pani/Pana powinien mieć dobry plac zabaw?
2. Jak opisałaby/opisałby Pani/Pan (w pięciu słowach lub zdaniach) użyteczny plac zabaw, który respektuje lokalne *genius loci* oraz szerszy kontekst?

3. Czym według Pani/Pana charakteryzuje się plac zabaw, który jest dostępny i dobrze połączony z otoczeniem (w pięciu słowach lub zdaniach)?
4. Czym według Pani/Pana charakteryzuje się plac zabaw, który posiada dobry układ oraz wyposażenie (w pięciu słowach lub zdaniach)?
5. Kto według Pani/Pana powinien być użytkownikiem placu zabaw?
6. Jak opisałaby/opisałby Pani/Pan (w pięciu słowach lub zdaniach) wygodny plac zabaw, tzn. taki, w którym użytkownicy czują się dobrze i są mile widziani?
7. Jak opisałaby/opisałby Pani/Pan (w pięciu słowach lub zdaniach) plac zabaw zapadający pamięci, tzn. posiadający silną tożsamość i wizerunek?
8. Jak opisałaby/opisałby Pani/Pan (w pięciu słowach lub zdaniach) plac zabaw będący przestrzenią społeczną, tzn. zachęcający do spotkań i wchodzenia w interakcje społeczne?
9. Czym według Pani/Pana powinien charakteryzować się plac zabaw, który wzmacnia poczucie wspólnoty i wywiera pozytywny wpływ społeczny (w pięciu słowach lub zdaniach)?
10. Czym według Pani/Pana charakteryzuje się bezpieczny i chroniony plac zabaw (w pięciu słowach lub zdaniach)?
11. Czym według Pani/Pana charakteryzuje się zrównoważony plac zabaw (w pięciu słowach lub zdaniach)?
12. Czym według Pani/Pana charakteryzuje się plac zabaw, który jest optymalny/uzasadniony ekonomicznie?

etap II

W drugim kroku wywiadów poproszono uczestników o odniesienie się do konkretnej już lokalizacji placu zabaw oraz procesu, w którym byli interesariuszem. Wywiad miał na celu pozyskanie informacji dotyczących etapu przygotowania, projektowania oraz realizacji placu a także dokonanie oceny wdrożonego rozwiązania wg matrycy wartości. Zadano następujące pytania:

Proces powstania placu zabaw:

1. Jaki był powód/przyczyna powstania placu zabaw? Jaki był główny cel interwencji, polegającej na takiej lokalizacji placu zabaw? Innymi słowy – jaka była przyczyna zaistnienia całego procesu (np. wynikająca z czegoś potrzeba lokalizacji placu zabaw, potrzeba ulepszenia istniejącego placu zabaw, dostępne środki finansowe do wykorzystania, powiększenie/ zmiany kwartału/dzielnicy)
2. Kiedy rozpoczął się i zakończył cały proces?
3. Kto był inicjatorem całego przedsięwzięcia (tzn. zapoczątkował proces)?
4. Z jakich etapów składał się cały proces – od pomysłu/początku poprzez koncepcję, projekt, wdrożenie itp.?

Najważniejsze efekty:

1. Jakie są najważniejsze korzyści z powstania placu zabaw?
2. Kto jest głównym beneficjentem powstania placu zabaw?

Interesariusze i relacje:

1. Kim byli uczestnicy zaangażowani w proces powstania placu zabaw, jakie były główne powody zaangażowania, na jakim etapie brali udział w procesie, jaka była ich rola w procesie oraz jakie były ich możliwości decyzyjne (wg tabeli)?

Interesariusz/ uczestnik procesu	Powód zaangażowania / najważniejszy interes	Rola w procesie	Aktywna rola na danym etapie procesu (początkowy/pomysłodawca, wczesny/pośredni/końcowy etap procesu, etap nadzoru/ utrzymania po wdrożeniu itp.)	Decyzyjność (duża, średnio-duża, średnia, średnio-mała, mała)
--	--	--------------------	--	--

2. Czy pomysłodawca/inicjator procesu był głównym liderem/zarządzającym całym projektem? Jeśli nie, to kto nim był i dlaczego?
3. Czy były jakieś trudności w komunikacji i współpracy pomiędzy interesariuszami/uczestnikami procesu, a jeśli tak to na jakim etapie?
4. Jakie są główne grupy użytkowników?

Ocena realizacji:

Proszę ocenić w tabeli poniżej, w jakim stopniu wymienione cechy określają plac zabaw, którego jest Pan/Pani użytkownikiem, zaznaczając odpowiednio x w danej kolumnie oceny (5=ocena najwyższa, 1= ocena najniższa)

Kryteria podstawowe wraz z kategoriami podrzędnymi	1	2	3	4	5
1 GENIUS LOCI					
1.1 dopasowanie do ukształtowania terenu					
1.2 dopasowanie do otaczającej natury					
1.3 uszanowanie tożsamości miejsca					
1.4 uszanowanie dziedzictwa kulturowego					
1.5 wpisanie w kontekst architektoniczny i urbanistyczny					
2 DOSTĘPNOŚĆ I PRZENIKALNOŚĆ					
2.1 osadzenie w systemie otwartych przestrzeni publicznych					
2.2 dostępność poprzez różne środki transportu (dojście piesze, rower, hulajnoga, transport publiczny)					
2.3 dostępność z budynków mieszkalnych w zakresie dogodnego dojścia pieszego					
2.4 przyjazne wygrodenie i zapraszające wejścia					
2.5 dostępność (w tym dla osób niepełnosprawnych i starszych)					
2.6 przenikalność – zachęcenie do pozostania					
3 UKŁAD I WYPOSAŻENIE					
3.1 Czytelność i jasność układu/rzutu					
3.2 Dostosowanie do skali człowieka					
3.3 Obecność elementów naturalnych (zieleni, woda itp.)					
3.4 Dogodne wyposażenie umożliwiające różnorodne funkcje (zabawa, socjalizacja)					
3.5 Dobre materiały (jakość, trwałość, bezpieczeństwo)					
3.6 Estetyka obiektów					
3.7 Dopracowanie detali					
3.8 Możliwość personalizacji wyposażenia					
3.9 Możliwość adaptacji – twórczego wprowadzania zmian w układzie w trakcie życia założenia					
4 FUNKCJONALNOŚĆ I AKTYWNOŚCI					
4.1 Różne możliwości zabawy (powiązane z naturą, interaktywne społecznie, aktywizujące fizycznie/mentalnie)					
4.2 Różne inne możliwości wykorzystania placu zabaw (np. miejsce do siedzenia, spaceru itp.)					
4.3 Zachęta do aktywności fizycznej					
4.4 Dodatkowe funkcje (np. gastronomia, handel itp.)					
4.5 Zmienność/łatwość dostosowania w czasie – możliwość zmian/adaptacji					
4.6 Możliwość wykorzystania całodobowego i/lub całorocznego					
4.7 Poczucie kontroli nad aktywnością					

Kryteria podstawowe wraz z kategoriami podrzędnymi	1	2	3	4	5
5 KOMFORT I WYGLĄD					
5.1 Tożsamość miejsca (np. silna identyfikacja, dominanta)					
5.2 Różnorodność multisensoryczna					
5.3 Pozytywne doznania odczuwalne zmysłami (nieograniczone przez ruch, hałas, nieprzyjemny zapach)					
5.4 Zrównoważenie pomiędzy odczuciem hałasu (zabawy) i ciszą (w prywatnej przestrzeni)					
5.5 Oryginalność formy (design, dominanta przestrzenna)					
5.6 Zapewnienie ciekawych widoków					
5.7 Nasłonecznienie i zacienienie					
5.8 Zabezpieczenie pogodowe (przed wiatrem, deszczem, śniegiem, zimnem, gorącem)					
6 POCZUCIE WSPÓLNOTY I POZYTYWNY WPŁYW SPOŁECZNY					
6.1 Różnorodność użytkowników/wymieszanie różnych grup społecznych					
6.2 Równość /inkluzywność					
6.3 Relacje społeczne/Komunikacja /Dialog /Współpraca					
6.4 Możliwość spotkania nieznanego/nietutejszego					
6.5 Duma lokalnej społeczności/ poczucie przynależności					
6.6 Zachęcanie do aktywnego obywatelstwa i partycypacji (wspólne projektowanie i utrzymanie, wolontariat)					
6.7 Wspieranie nauki i samorealizacji/zachęcanie do rozwoju osobistego					
6.8 Przyczynianie się do zdrowego trybu życia					
6.9 Podnoszenie świadomości ekologicznej					
6.10 Wartości terapeutyczne /redukcja stresu					
7 BEZPIECZEŃSTWO I OCHRONA					
7.1 Dostosowanie do przepisów bezpieczeństwa					
7.2 Odbiór przestrzeni jako bezpiecznej i ochraniającej					
7.3 Wyraźne określenie praw i ograniczeń/jednoznaczne zasady użytkowania					
7.4 Dogodne sztuczne oświetlenie					
7.5 Kontakt wizualny z otoczeniem					
8 ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ					
8.1 Wspieranie bioróżnorodności/Habitat dla fauny i flory					
8.2 Łagodzenie zmian klimatu/Redukcja wysp ciepła/zrównoważona retencja					
8.3 Produkcja lokalnej żywności					
8.4 Wykorzystanie lokalnych materiałów					
8.5 Gospodarowanie wodą					
8.6 Promowanie gospodarki obiegowej i ponownego użycia (materiałów)					
9 OPŁACALNOŚĆ (RACHUNEK EKONOMICZNY)					
9.1 Opłacalność (projektu, wdrożenia, utrzymania)					
9.2 Przynoszenie zysku (dochodu)					
9.3 Podnoszenie wartości nieruchomości					

1.5.5. Interpretacja wyników ankiet

Każdy z uczestników badania miał możliwość udzielenia odpowiedzi w skali 1 do 5. Z punktu widzenia prowadzonych badań oczekiwanym wynikiem było przede wszystkim uzyskanie odpowiedzi, na ile dana cecha funkcjonalno-przestrzenna jest brana pod uwagę przez konkretnych interesariuszy. Uzyskana ocena ze skalą uwidacznia również w jakim stopniu cecha oraz dana wartość jest istotna dla danego interesariusza. W przypadku wywiadów z użytkownikami wyniki z ankiet uśredniono arytmetycznie oraz przyjęto, że ocena powyżej połowy (tj. uśredniona ocena 2.5) oznacza, że dana cecha jest uwzględniana przez użytkowników.



1.6. Badane place zabaw

1.6.1. miasto: plac zabaw w dzielnicy Rudnik w Lublanie

I. KONTEKST SPOŁECZNO-PRZESTRZENNY

Plac zabaw znajduje się w południowej części Lublany (około kilometr od centrum miasta). Teren jest bardzo podmokły, ponieważ był to niegdyś duży obszar bagieny, który przez wieki był suszony na potrzeby rolnictwa, a później zurbanizowany. Obszar ten od kilkadziesiąt lat jest urbanizowany dość spontanicznie ze względu na trudne warunki budowlane (grunty podmokłe), a przeważająca wysokość obiektów jest niska (ze względu słabą nośność gruntu). Główną typologią zabudowy tworzą domy jednorodzinne. Dopiero w ostatnich latach pojawili się nowi inwestorzy, którzy realizują bloki mieszkalne o średniej wysokości.

Struktura społeczna jest mieszana. Najbliższy plac zabaw tego typu znajduje się w linii prostej ok. 250 m, ale w zdecydowanie większej odległości pieszej, ze względu na słabo przepuszczalną tkankę urbanistyczną tej części miasta – długie, równoległe ulice z kilkoma prostopadłymi połączeniami.

II. DANE

powierzchnia: 1 000 m²

charakter placu zabaw/temat wiodący:

Jest to jeden z obszarów Lublany, w którym miasto zdało sobie sprawę z małej gęstości placów zabaw. Dlatego zdecydowano się na utworzenie takiego pasa wzdłuż kanału, który w przeszłości był budowany w celu osuszenia terenów podmokłych. Wzdłuż kanału rozciąga się pas zieleni i wydaje się, że to odpowiednie miejsce na plac zabaw. Projekt jest prosty – inspiracją były typowe urządzenia zabawowe, a trzy wyznaczone prostokątne powierzchnie wyłożono zrębkami, na których można było zamontować elementy zabawowe. Niektóre ławki i stoły znajdujące się w zakresie terenu mogą służyć w celu spotkań towarzyskich.

relacja pomiędzy nawierzchniami utwardzonymi i zielonymi:

zdecydowana przewaga zielonych (utwardzone 120 m² zrębki), pozostała część to tereny zielone

zacieniony obszar: 590 m²

liczba urządzeń zabawowych: 4 szt.

użyte materiały: plastik, metal, drewno

rodzaje czynności, które umożliwia sprzęt: bieganie, ślizganie się, huśtanie się, spotkania towarzyskie

główna grupa użytkowników: miejscowe dzieci (z pobliskich ulic domów jednorodzinnych) i rodziny

inne grupy użytkowników: ludzie z okolic uprawiający rekreację wzdłuż kanału

III. PROCES TWORZENIA PLACU ZABAW

powód powstania placu zabaw: w tej części miasta brakowało placów zabaw.

okres realizacji projektu: 2018

pomysłodawca projektu: Urząd Miasta Lublany (MOL) – urząd odpowiedzialny za place zabaw (koordynator) i inne wydziały (faza realizacji)

etapy procesu: przed 2018 rokiem – niektórzy mieszkańcy prosili o utworzenie na tym terenie placu zabaw, 2018 – podjęto decyzję o budowie na działce należącej do MOL – bardzo szybka realizacja (używany sprzęt zabawowy z katalogu

IV. EFEKTY REALIZACJI PLACU ZABAW

Ta część miasta potrzebowała dodatkowego placu zabaw ze względu na słabą sieć takich przestrzeni w tym sąsiedztwie. Nawet jeśli posiada ubogi design i udogodnienia (zaczepnięte z katalogu), oferuje wiele możliwości aktywności ruchowej dzieci, a także miejsc towarzyskich dla wszystkich. Dodatkowym kryterium tego placu zabaw jest obfitość zieleni, ponieważ jest on umieszczony w zielonym pasie wzdłuż kanału wodnego.

V. INTERESARIUSZE ZAANGAŻOWANI W PROCES I ICH RELACJE

W oparciu o prośby mieszkańców (w tym miejscowego przedszkola) plac zabaw został zaprojektowany i zbudowany przez Miasto Lublana (MOL), a w realizacji wzięto udział kilka wydziałów, co pokazano w poniższej tabeli.

Interesariusz/uczestnik procesu	Powód zaangażowania/najważniejszy interes	Rola w procesie	Aktywna rola na danym etapie procesu (początkowy/pomysłodawca, wczesny/pośredni/końcowy etap procesu, etap nadzoru/ utrzymania po wdrożeniu itp.)	Decyzyjność (duża, średnio-duża, średnio-mała, mała)
MOL (Urząd Miasta w Lublanie)	konieczność realizacji inwestycji miejskiej	koordynacja procesu i decyzyjność	przez cały proces	duża
VO-KA Snaga (miejska komórka zarządzająca infrastrukturą)	odpowiedzialność za realizację i utrzymanie infrastruktury miejskiej	wsparcie techniczne	wdrożenie	mała
rada dzielnicy Rudnik	podniesienie standardu przestrzeni miejskiej	przekazanie wniosku mieszkańców do urzędu miasta	początkowy	średnia
lokalna społeczność (mieszkańcy z dziećmi)	chęć posiadania placu zabaw dla dzieci	docelowi użytkownicy	pomysłodawca	niska (wyłącznie wnioski na początkowym etapie)
lokalne przedszkole	potrzeba placu zabaw	docelowi użytkownicy	oficjalny wniosek do urzędu miasta o realizację placu zabaw	średnio-mała (Medium (public kindergartens are part of municipal facilities network and have access to some decision making))

liderzy i tzw. influencerzy projektów

Głównym motorem całego procesu był Urząd Miejski odpowiedzialny za miejskie place zabaw. Jednak realizacja projektu byłaby mniej prawdopodobna, gdyby nie aktywna rola tzw. grup inicjatorów – czyli lokalnych mieszkańców, którzy wszelkimi możliwymi kanałami zakomunikowali miastu potrzebę – za pośrednictwem publicznego portalu inicjatyw obywatelskich on-line, rady dzielnicy Rudnik oraz lokalnego przedszkola, które również zwróciło się z prośbą do miasta.

komunikacja i współpraca pomiędzy interesariuszami

Proces decyzyjny pozostawał w dużej mierze w rękach gminy, która koordynowała także różne wydziały odpowiedzialne za realizację placu zabaw. Nie stwierdzono żadnych trudności w komunikacji i współpracy.

VI. DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA

Dla lokalizacji wykonano kilkanaście fotografii dokumentacyjnych.



← ↑

plac zabaw w dzielnicy Rudnik,
aut. Ivana Gigorouska

VII. PODSUMOWANIE BADANIA

Oceny eksperckie oraz ankietowanych użytkowników nie odbiegają znacząco od siebie. Plac zabaw uzyskał stosunkowo niskie oceny w zakresie wartości związanych z funkcjonalnością placu, tj. jego wykorzystaniem i możliwymi aktywnościami, które oferuje. Oceny wydają się adekwatne do charakteru i jakości zrealizowanej przestrzeni. Najwyższe oceny zarówno eksperta jak i użytkowników dotyczą wartości podstawowych związanych z realizacją typowych placów, takich jak dostosowanie wyposażenia do obowiązujących przepisów, wyraźne określenie regulacji użytkowania przestrzeni czy też jej ogólnego odbioru jako strefy bezpiecznej i chronionej. Doceniono również ludzką skalę założenia oraz ogólną czytelność całego założenia, które wydaje się jednak stosunkowo skromne. Ekonomika zastosowanych rozwiązań (urządzenia typowe – katalogowe oraz bezpieczna nawierzchnia z rozdrobnionego drewna) także uzyskała wysokie oceny, co wydaje się zasadne, gdyż plac prawdopodobnie zrealizowano przy minimalnym nakładzie kosztów realizacyjnych jak i projektowych.

Brak udziału w procesie kompetentnego specjalisty analizującego lokalny kontekst oraz tożsamość miejsca spowodował zupełny brak odniesienia powstałej przestrzeni do charakteru otoczenia oraz możliwości włączenia jej do szerszego systemu przestrzeni publicznych dzielnicy.

Zagadnienia związane z inkluzywnością zrealizowanej przestrzeni, a także umożliwienia wykorzystania jej przez jak najszerszą grupę użytkowników zupełnie zostały pominięte w przedmiotowej realizacji. Podobnie jak szereg wartości dotyczących komfortu użytkowania oraz ogólnego odbioru estetycznego powstałego placu zabaw.



1.6.2. społeczność: plac zabaw w dzielnicy Litostroj w Lublanie

I. KONTEKST SPOŁECZNO-PRZESTRZENNY

lokalizacja placu

Plac zabaw znajduje się w zielonym pasie wzdłuż ulicy Obirskiej w północno-zachodniej części Lublany i jest częścią dzielnicy Litostroj. Było to pierwsze osiedle wybudowane w Lublanie po II wojnie światowej w duchu modernizmu (wolnostojące bloki mieszkalne w otoczeniu zieleni). Cała dzielnica została zaprojektowana i zbudowana tak, aby pomieścić ludność pracującą z pobliskiego kompleksu metalurgicznego Litostroj, który był jednym z głównych fundamentów powojennej industrializacji Jugosławii – więzi społeczne były tradycyjnie bardzo silne w sąsiedztwie i tworzyły silną tożsamość Litostroj. Dziś ta dzielnica jest jednym z najbardziej zielonych zurbanizowanych miejsc w tak zwanym centrum Lublany ze względu na dość duże odległości między 4-piętrowymi blokami mieszkalnymi a znajdującymi się pomiędzy nimi starodrzewem.

specyfika społeczna lub ekonomiczna charakteryzująca środowisko miejskie

Struktura społeczna dzielnicy jest specyficzna ze względu na jej historię – mieszkania kupowali tu początkowo głównie pracownicy fabryki i dzielnica pozostaje tzw. dzielnicą robotniczą. Początkowo planowano ją jako samodzielną jednostkę miejską ze szkołą, przedszkolem, sklepami i obiektami sportowymi w swoich granicach, gdyż w momencie budowy stanowiła peryferie miasta. Jednak w ostatnich dziesięcioleciach, kiedy miasto dalej się rozwijało, dzielnica stała się bardziej centralna. Niedawno w pobliskim sąsiedztwie wybudowano nowe duże centrum handlowe i nowe osiedle mieszkaniowe, dzięki czemu dzielnica staje się coraz bardziej „centralna” i lepiej wyposażona w infrastrukturę.

relacja do innych placów zabaw

W północnym sąsiedztwie znajduje się tylko jeden większy plac zabaw należący do przedszkola. Poza tym brak innych obiektów rekreacyjnych (poza terenem sportowym przy szkole podstawowej). Analizowany plac zabaw jest unikatowy i jedyny w swoim rodzaju nie tylko w obrębie dzielnicy Litostroj, ale i szerszej okolicy. Powstał ze względu na brak mniejszych placów zabaw, które zaspokajałyby potrzeby różnych części dzielnicy.

II. DANE

powierzchnia: 120 m²

charakter placu zabaw: Plac zabaw powstał w wyniku całkowicie oddolnej inicjatywy mieszkańców pobliskiego bloku. Zbudowali go sami z drewnianych elementów jako urządzenie do zabawy dla swoich dzieci, tuż przed ich blokiem. Jego głównymi cechami są podwyższona platforma, na którą można dotrzeć krótką drabinką, zjeżdżalnią i huśtawką. Z obserwacji wynika, że był on wykorzystywany jako miejsce umieszczania roślin w donicach.

relacja pomiędzy powierzchniami utwardzonymi/zielonymi: Obszar zacieniony. Drewniana konstrukcja zlokalizowana jest na zielonym skrawku stanowiącym część dłuższego zielonego pasa biegnącego wzdłuż ulicy Obirskiej. Miejsce zacienione koronami drzew (plac zabaw 95% zacieniony). Nie posiada nawierzchni utwardzonych (100% powierzchni jest zielone).

liczba urządzeń zabawowych: 1–2

użyte materiały: drewno, trochę lin i plastikowa zjeżdżalnia

rodzaje czynności, które umożliwia sprzęt: wspinaczka, skakanie, ślizganie, huśtanie, bieganie

główne grupy użytkowników:

Dzieci z bloku naprzeciwko placu zabaw. Plac zabaw jest ogrodzony drewnianym płotem i nie wydaje się zachęcać przypadkowych przechodniów ani innych dzieci z sąsiedztwa (ma w sobie coś z „prywatnego placu zabaw”).

inne grupy użytkowników: brak

III. PROCES TWORZENIA PLACU ZABAW

powód powstania placu zabaw

W dzielnicy o zabudowie socjalistycznej panuje ogólnie niski poziom zaprojektowania i wyposażenia przestrzeni publicznej, a w szczególności brakuje miejsc do zabawy dla dzieci. Plac zabaw powstał na podstawie inicjatywy mieszkańców, którzy chcieli zapewnić miejsce do zabawy swoim dzieciom. Do jego budowy wykorzystano własne zasoby (czas, siłę roboczą, finanse). Mieszkańcy byli więc nie tylko inicjatorem, ale także realizatorami realizacji oraz jej użytkownikami.

okres realizacji projektu: nieznanym

pomysłodawca projektu: prywatny

etapy procesu: projekt zrealizowany w jeden rok (sezon), oparty na wolontariacie mieszkańców.

IV. EFEKTY REALIZACJI PLACU ZABAW

najważniejsze korzyści z utworzenia placu zabaw

Oprócz zapewnienia miejscowym dzieciom dodatkowego miejsca do zabawy na świeżym powietrzu, w ramach projektu stworzono także miejsce spotkań towarzyskich dla mieszkańców pobliskiego bloku. Położenie tuż przy wejściu do bloku oraz pobliska ławka (która nie była częścią inwestycji, ale stanowi element infrastruktury miejskiej) sprawiły, że jest to miejsce, w którym okazjonalnie spotykają się także dorośli.

główni beneficjenci powstania placu zabaw

Mieszkańcy pobliskiego bloku

główne grupy użytkowników placu zabaw

dzieci w wieku przedszkolnym i uczniowie klas pierwszych szkół podstawowych, dorośli (rodzice)

V. INTERESARIUSZE ZAANGAŻOWANI W PROCES I ICH RELACJE

Poza mieszkańcami, jak opisano powyżej, nie było innych zaangażowanych stron.

liderzy i tzw. influencerzy projektów

Głównym czynnikiem wpływającym na projekt była jednostka i jej rodzina, która zainicjowała projekt.

komunikacja i współpraca pomiędzy interesariuszami

W proces tworzenia placu zabaw zaangażowany był tylko jeden interesariusz – pomysłodawcy i wykonawcy placu zabaw.

VI. DOKUMENTACJA PROJEKTOWA + DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA

Na potrzeby badania wykonano dokumentację fotograficzną złożoną z kilkunastu zdjęć.



↑

plac zabaw w dzielnicy Litostroj,
aut. Ivana Gigorouska

VII. PODSUMOWANIE BADANIA

Plac zabaw przy ulicy Obirskiej w Lublanie jest przykładem autorskiego projektu i realizacji wykonanych przez lokalną społeczność. Ze względu na charakter placu, badającym udało się uzyskać oceny tylko od jednego użytkownika przedmiotowej przestrzeni. Jednakże oceny użytkownika oraz eksperta są bardzo zbliżone. Jedynym elementem wysoko ocenionym przez użytkownika, który jednocześnie uzyskał niską notę eksperta, jest wartość składowa związana z nasłonecznieniem oraz zacienianiem przedmiotowej przestrzeni. Analizując orientację placu zabaw względem stron świata a także istniejących, wysokich drzew w sąsiedztwie, wydaje się, że rzeczywiście plac zabaw w przeważającej większości dni pozostaje mocno zacieniony, co uzasadnia niższą ocenę eksperta.

Pomimo że plac zabaw faktycznie uwzględnia topografię i otoczenie (teren płaski), pozostałe wartości składowe związane z szeroko pojętym *genius loci*, nie znajdują swojego odzwierciedlenia w tej realizacji. Wynika to z faktu, że plac powstał w ramach samodzielnej, lokalnej inicjatywy, bez współudziału żadnego specjalisty posiadającego kompetencje umożliwiające zrozumienie kontekstu i uwarunkowań wynikających z otoczenia, które potencjalnie mogłyby pomóc w zdefiniowaniu charakteru tej przestrzeni.

Również ze względu na szczególny proces powstania przedmiotowego placu, nie został on wpisany w szerszy system przestrzeni publicznych dzielnicy, a wartości związane z jego dostępnością i relacjami przestrzennymi z otoczeniem nie znalazły swojego odzwierciedlenia w finalnej realizacji. Lokalizacja placu została podyktowana jedynie bliską odległością do sąsiadujących budynków mieszkalnych, co zaznaczyli zarówno użytkownik jak i oceniający ekspert.

Niewielki rozmiar interwencji i samodzielna realizacja placu powodują, że powstałe zagospodarowanie pozostaje bliskie skali człowieka, z dużą ilością naturalnych elementów. Wpływa to również pozytywnie na możliwość personalizacji przestrzeni przez użytkowników, czy też łatwej zmiany bądź przebudowy całego wyposażenia w przyszłości.

Lokalny charakter i skala realizacji, powiązanie wyposażenia z istniejącymi drzewami oraz zastosowane rozwiązania, rzeczywiście zachęcają do fizycznego eksplorowania tej przestrzeni. Niestety plac wydaje się działać jedynie sezonowo, a różnorodność możliwości jego wykorzystania jest ograniczona.

Wartości dotyczące komfortu użytkowania a także ogólnego odbioru przestrzeni oceniono poniżej średniej, podobnie jak te związane z bezpieczeństwem użytkowania. Niemniej jednak oddolny sposób realizacji przedsięwzięcia miał pozytywny wpływ na lokalną społeczność z przyległego budynku mieszkalnego, zaangażowaną w jego powstanie. Również wartościowym aspektem realizacji było wykorzystanie lokalnych materiałów oraz budulca pochodzącego z odzysku, co zdecydowanie korzystnie wpłynęło również na efektywność ekonomiczną realizacji.



1.6.3. projektant: plac zabaw przy budynku NOSPR w Katowicach

I. KONTEKST SPOŁECZNO-PRZESTRZENNY

lokalizacja placu

Plac zabaw znajduje się w centrum miasta, blisko Drogowej Trasy Średnicowej, na terenie katowickiej Strefy Kultury. Położony jest w ogólnodostępnym pasie zieleni łączącym siedzibę NOSPR z parkingiem.

Budynek NOSPR zlokalizowany jest wzdłuż alei Roździeńskiego, stanowiąc bufor od hałasu dla publicznych terenów zielonych od strony południowej. Otaczające tereny zielone Strefy Kultury tworzą ok. 2 ha ogólnodostępną zieleni. Nowy krajobraz to sekwencja różnorodnych przestrzeni publicznych wykorzystująca potencjał różnic terenu, połączonych schodami, rampami i alejkami. Na terenie posadzono drzewa oraz grabowy labirynt na planie wielkich Katowic z 1926 roku w skali 1:20. Uzupełnieniem funkcji parku jest plac zabaw oraz niewielki amfiteatr.

elementy społeczne lub ekonomiczne charakteryzujące otoczenie

W bliskim sąsiedztwie placu znajdują się budynki użyteczności publicznej o dużym znaczeniu dla miasta: Budynek sali koncertowej NOSPR, Muzeum Śląskie oraz MCK. Użytkownikami placu są głównie dzieci i ich opiekunowie, uczęszczające na koncerty i wydarzenia edukacyjne w zlokalizowanych w sąsiedztwie budynkach. Latem, gdy działa fontanna użytkownikami placu są także dzieci z pobliskiej dzielnicy Bogucice oraz przyjeżdżający z innych dzielnic spacerowicze.

relacja w stosunku do innych placów zabaw

Plac zabaw stanowi autonomiczne rozwiązanie, nie będące częścią żadnego większego systemu placów zabaw czy też przestrzeni publicznych. W jego dalszym sąsiedztwie (ok. 850 m) znajduje się plac zabaw o zróżnicowanym programie w zrewitalizowanym Parku Boguckim. (opisany w pkt. 1.6.4.)

II. DANE

powierzchnia: 60+90+130+120=400m² (plac składa się z 4 mniejszych wydzielonych obszarów)

charakter placu zabaw / motyw przewodni

Plac zabaw ma wyraźnie określony motyw przewodni – jest nim wątek muzyczny i wydawanie dźwięków ze zlokalizowanych na placu urządzeń wywoływanych poprzez uderzanie, bujanie się, szarpanie.

udział powierzchni utwardzonej i zielonej: 100% utwardzony (nawierzchnia przepuszczalna)

powierzchnia zacieniana: 10%

liczba sprzętów zabawowych: 15 elementów (3 bębny, 4 kule, 4 harfy, 4 równoważnie/kiwaki), ławki

wykorzystane materiały: stal cortenowa, stal nierdzewna, drewno, nawierzchnia mineralna

rodzaje aktywności, które umożliwia sprzęt: wydawanie dźwięków poprzez uderzanie, szarpanie, bujanie, zabawa z utrzymywaniem równowagi

główne grupy użytkowników placu zabaw: goście odwiedzający Strefę Kultury – dzieci i ich opiekunowie

inne grupy użytkowników: osoby spacerujące wzdłuż Osi Kultury, mieszkańcy innych dzielnic Katowic

III. PROCES POWSTANIA PLACU ZABAW

przyczyna powstania placu zabaw

Plac zabaw powstał z inicjatywy zespołu projektowego Konior Studio jako uzupełnienie programu ogólnodostępnego parku zlokalizowanego przy siedzibie budynku NOSPR. W 2008 roku Miasto Katowice zorganizowało międzynarodowy konkurs architektoniczny na projekt siedziby NOSPR. Konkurs zakładał także powstanie przestrzeni publicznej wokół budynku, lecz nie precyzował jej zakresu i funkcji. Autorem rozwiązań funkcjonalno-przestrzennych był zespół projektowy Konior Studio, który wygrał ww konkurs. Jego celem poza budową siedziby NOSPR była rewitalizacja terenów pokopalnianych w centrum miasta. Budynek zlokalizowano wzdłuż alei Roździeńskiego, tak aby stał się buforem od hałasu dla nowoprojektowanych publicznych terenów zielonych od strony południowej. Nowy krajobraz to sekwencja różnorodnych przestrzeni publicznych w ramach której zaprojektowano także amfiteatr oraz place z zabawkami muzycznymi.

okres realizacja projektu

2009 – wygrany konkurs na Siedzibę NOSPR wraz z zagospodarowaniem terenu

2014 – otwarcie placu zabaw

pomysłodawca przedsięwzięcia

Inicjatorem międzynarodowego konkursu architektonicznego na siedzibę NOSPR wraz z zagospodarowaniem terenu było Miasto Katowice. Pomysłodawcą placu z urządzeniami muzycznymi byli projektanci z Konior Studio.

etapy procesu

- międzynarodowy konkurs architektoniczny na projekt siedziby NOSPR (koncepcja konkursowa)
- koncepcja pokonkursowa
- koncepcja wielobranżowa
- projekt budowlany
- projekt wykonawczy
- nadzory autorskie podczas budowy wraz z rewizjami

IV. EFEKTY REALIZACJI PLACU ZABAW

najważniejsze korzyści z powstania placu zabaw

Plac zabaw urozmaica przestrzeń o funkcję zabawy, edukacji i rekreacji, jednocześnie wpisując się dyskretnie w wykreowany krajobraz. Poprzez dobrze wkomponowane w zielen łąki i powstała przestrzeń oferuje także miejsca wspierające wypoczynek i relaks. Plac może być używany całorocznie oraz jest dostępny poza funkcjonowaniem obiektu.

V. INTERESARIUSZE BIORĄCY UDZIAŁ W PROCESIE I ICH RELACJE

Interesariusz/ uczestnik procesu	Powód zaangażowania/ najważniejszy interes	Rola w procesie	Aktywna rola na danym etapie procesu (początkowy/ pomysłodawca, wczesny/pośredni/ końcowy etap procesu, etap nad- zoru /utrzymania po wdrożeniu itp.)	Decyzyjność (duża, średnio-duża, średnia, średnio-mała, mała)
Projektanci (architekci oraz architekci krajobrazu)	pomysłodawca formy i funkcji przestrzeni wokół NOSPR, dbałość o jakość przestrzeni, chęć poszerzenia oferty przestrzeni rekreacji o urządzenia zaba- wowe dla dzieci, nawiązujące do charakteru instytucji (muzyka)	autorzy koncepcji, opracowanie projektów urządzeń zabawo- wych wydających dźwięki, odpowiedzialność za jakość rozwią- zania, sporządze- nie dokumentacji projektowo- wykonawczej oraz uzyskanie stosownych zezwoleń	aktywny na każdym etapie procesu: pomysłodawca, projektant, nadzór nad wykonaniem dedykowanych urządzeń, nadzór nad wdrożeniem.	duża
Dyrekcja NOSPR	akceptacja rozwią- zań projektowych	konsultacje	konsultacje i ak- ceptacja na etapie projektowym	średnia
Zamawiający (UM Katowice)	akceptacja rozwią- zań oraz udzielanie pozwoleń.	konsultacje	konsultacje i akcep- tacja na etapie pro- jektowym; zarządza- nie po skończonej realizacji.	średnia

liderzy i tzw. influencerzy projektu

Konkurs architektoniczny zakładał powstanie przestrzeni publicznej wokół NOSPR, lecz nie precyzował jej zakresu i funkcji. Inicjatorem rozwiązań funkcjonalno-przestrzennych oraz pomysłu na plac zabaw był zespół projektowy. Projektanci byli odpowiedzialni za opracowanie autorskiej koncepcji, mieli w tym zakresie dużą dowolność. Projekt był konsultowany z Zamawiającym i docelowym użytkownikiem obiektu – dyrekcją NOSPR.

komunikacja i współpraca pomiędzy interesariuszami

W trakcie całego procesu nie pojawiały się problemy komunikacyjne na linii pomysłodawcy/projektanci i administracji.

VI. DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA

Na potrzeby badania wykonano dokumentację fotograficzną oraz uzyskano również zdjęcia od biura projektowego.



plac zabaw przy budynku NOSPR
aut. Konior Studio
aut. Bartłomiej Nawrocki

VII. PODSUMOWANIE BADANIA

Powstały plac przed budynkiem NOSPR w Katowicach, będący inicjatywą projektantów budynku, uzyskał bardzo wysokie oceny w zakresie wartości związanych ze zrozumieniem i poszanowaniem *genius loci*, jak również dostępności i przenikalności przedmiotowej przestrzeni. Fakt ten wydaje się naturalną konsekwencją procesu powstania placu oraz uczestniczących interesariuszy. W analizowanym przypadku decyzje co do powstania placu, jego charakteru, zastosowanych rozwiązań i sposobu powiązania z otoczeniem były podejmowane wyłącznie przez projektantów, bez konieczności negocjowania kształtu przyszłej przestrzeni z potencjalnymi użytkownikami czy też wytycznymi planistycznymi ze strony miasta. Kwestie estetyczne, urbanistyczne i tożsamościowe są bezpośrednio powiązane z zawodem architekta i przeważnie przedmiotem analizy przestrzennej wykonywanej przez projektantów (a w tym wypadku renomowanej pracowni projektowej), co bezpośrednio przekłada się na bardzo wysokie oceny w zakresie wartości powiązanych z kontekstem itp.

Stosunkowo dużą różnicę w ocenie użytkowników oraz eksperta można dostrzec w kwestiach dotyczących możliwości adaptacji zastosowanych rozwiązań w układzie placu w trakcie jego życia. Plac przed NOSPR wyposażono w nietypowe urządzenia, z których korzystanie polega na wydawaniu dźwięków, poprzez uderzanie, szarpanie itp. Prawdopodobnie dlatego oceny użytkowników w tym aspekcie były wysokie. Jednakże pod względem przyjętego układu zagospodarowania, trwałego montażu urządzeń i towarzyszących elementów małej architektury oraz poprzez wyraźne wyznaczenie w terenie utwardzonej strefy zabawy, całość założenia wygląda na rozwiązanie formalnie zakończone. Dlatego też potencjalne wprowadzenie zmian wiązałoby się jednak z drastyczną przebudową placu i przestrzeni wokoło, co tłumaczy zasadność niskiej oceny eksperckiej w tym zakresie.

Dużą różnicę w ocenach użytkowników oraz eksperta znajdujemy również w obrębie wartości składowej dotyczącej zachęty do aktywności fizycznej. Co prawda teren wokół placu jest w okresie letnim zadbanym trawnikiem zachęcającym najmłodszych do biegania, gier itp., niemniej jednak zastosowane wyposażenie placu, ze względu na jego „muzyczny charakter”, nie umożliwia nawet typowych aktywności fizycznych spotykanych na placach typowych, takich jak huśtanie, zjeżdżanie, wspinanie, wiszenie. Dlatego też wysokie oceny użytkowników w zakresie tych wartości są zupełnie niezrozumiałe.

Dziwić również mogą różnice w ocenach użytkowników oraz eksperta w obrębie wartości związanych z poczuciem wspólnoty i pozytywnym wpływem społecznym całego przedsięwzięcia. Jak już wspomniano wcześniej, plac zabaw powstał wyłącznie jako inicjatywa projektantów i był to ich autorski pomysł na

wzbogacenie terenu pomiędzy parkingiem a budynkiem NOSPR. W procesie powstania placu nie brali udziału przyszli użytkownicy, lokalna społeczność czy też mieszkańcy, a lokalizacja placu w obrębie katowickiej Strefy Kultury, w ramach której skupione są wyłącznie budynki publiczne i biurowe, byłaby prawdopodobnie dodatkową przeszkodą dla poszukiwania potencjalnej grupy zainteresowanych procesem tworzenia placu. W związku z tym niskie oceny eksperta, znającego zarówno historię powstania placu jak również jego otoczenia i uwarunkowań urbanistycznych lokalizacji, wydają się jak najbardziej uzasadnione.

W obszarze wartości dotyczących zrównoważonego rozwoju, wysokie oceny użytkowników uzyskały zagadnienia związane ze wspieraniem bioróżnorodności, wykorzystaniem lokalnych materiałów oraz gospodarowaniem wodą. Plac zabaw zrealizowano przy zastosowaniu stali cortenowej, której użycie z punktu widzenia tożsamości miejsca (byłe tereny przemysłowe) mogłoby zostać uzasadnione, niemniej jednak nie jest to materiał lokalnie występujący. Natomiast gospodarowanie wodą ogranicza się jedynie do zastosowania mineralnej nawierzchni przepuszczającej wodę, trudno więc mówić o gospodarowaniu w postaci odpowiedniej retencji, ponownym wykorzystaniu itp. Duże różnice w ocenach bioróżnorodności prawdopodobnie wynikają z faktu, że teren placu zabaw nie jest wyraźnie określony w przestrzeni, a jego nieformalne granice wyznacza jedynie zmiana nawierzchni. Problematycznym więc, szczególnie dla użytkowników, mogło być określenie, na ile otaczające drzewa oraz trawniki wchodzą w zakres ocenianego placu. Poza tym należy jednak zwrócić uwagę, że sąsiadujące drzewa i trawniki są monokulturami, które w bardzo ograniczony sposób stanowią habitat dla fauny i flory. Niestety jest to jednak jedyny teren zielony w otoczeniu, co mogło mieć dodatkowy wpływ na stosunkowo wysokie oceny użytkowników w tym zakresie.

Uwagę zwracają również nieuzasadnione wysokie oceny użytkowników dotyczące wartości związanych z optymalnością realizacji placu zabaw (w przeciwieństwie do niskich ocen eksperta). Ze względu na ograniczoną liczbę interesariuszy obecnych w procesie powstania placu, trudno jest wskazać konkretną grupę beneficjentów tej przestrzeni. Charakter placu, lokalizacja, zastosowane materiały itp. sugerują bowiem, że powstał on jedynie „przy okazji” budowy dużej publicznej inwestycji oraz jako wyraz ambicji projektanta i element spójnie podnoszący jakość wizualną otoczenia, a nie z realnej potrzeby tego miejsca, strategii miasta czy też z inicjatywy lokalnej społeczności.



1.6.4. miasto + społeczność: plac zabaw w Parku Boguckim w Katowicach

I. KONTEKST SPOŁECZNO-PRZESTRZENNY

lokalizacja placu

Plac zabaw zlokalizowany jest w Parku Boguckim w Katowicach. Jest to park dzielnicowy, którego istnienie zaznacza się już w latach '20 ubiegłego wieku. Park stanowi przedłużenie katowickiej Strefy Kultury, z którą sąsiaduje bezpośrednio od strony wschodniej. Usytuowany jest pomiędzy ulicami Kopalnianą, księdza Franciszka Ścigały i Nadgórników.

elementy społeczne lub ekonomiczne charakteryzujące otoczenie

Od strony północnej parku oraz placu zabaw znajdują się szkoły – Katolicka Szkoła podstawowa oraz Zespół Szkół Specjalnych. Natomiast od strony wschodniej park graniczy z terenami zabudowy mieszkaniowej wielorodzinnej o wysokości 4–6 kondygnacji, zlokalizowanymi wzdłuż przylegającej do parku ul. Ścigały. Całość znajduje się w obszarze dzielnicy Bogucice, która ze względu na bliskie sąsiedztwo centrum miasta (dostęp pieszy ok. 20 min) poddawana jest stopniowej rewitalizacji od strony Strefy Kultury.

relacja w stosunku do innych placów zabaw

Plac zabaw jest jednym z elementów niedawno zrewitalizowanego, 4-hektarowego Parku Boguckiego. Jest to miejsce wyznaczone poprzez zieleń i ogrodzenie, do którego przylega siłownia na wolnym powietrzu, wygrozdzone od placu zabaw wizualnie oraz fizycznie (płotem z siatki). Najbliższe sąsiadujące place zabaw są zlokalizowane w znacznej odległości od Parku Boguckiego (powyżej 500 m w linii prostej), do których dotarcie jest utrudnione poprzez bariery infrastrukturalne, takie jak Drogowa Trasa Średnicowa.

II. DANE

powierzchnia: ok. 1700 m²

charakter placu zabaw / motyw przewodni

Przestrzeń placu zabaw nie posiada określonego charakteru czy też rozpoznawalnego motywu przewodniego. Jest to typowy plac zabaw będący zbiorem typowych urządzeń zabawowych pochodzących od 1–2 producentów

udział powierzchni utwardzonej i zielonej

ok. 70–80% powierzchni placu jest utwardzona (głównie sztuczną nawierzchnią tzw. bezpieczną)

powierzchnia zacieniana: ok. 50% placu można uznać za zacienioną (w zależności od pory dnia, gdyż w sąsiedztwie znajdują się dużo wiekowych drzew rzucających cień na powierzchnię placu)

liczba sprzętów zabawowych: 22 szt.

wykorzystane materiały: stal nierdzewna i lakierowana proszkowo, płyta HPL, tworzywa sztuczne

rodzaje aktywności, które umożliwia sprzęt: skakanie, huśtanie, zjeżdżanie, wspieranie, generowanie dźwięków, zabawa w piasku, kiwanie się, kręcenie się

główne grupy użytkowników placu zabaw: dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym oraz ich opiekunowie (dorośli, seniorzy)

inne grupy użytkowników: młodzież, studenci (korzystający z parku i siłowni w ramach lekcji wychowania fizycznego, ale również z urządzeń na placu przeznaczonych dla dzieci – wygłupianie się)

III. PROCES POWSTANIA PLACU ZABAW

przyczyna powstania placu zabaw:

Aktualny plac zabaw powstał w ramach modernizacji poprzedniego placu zabaw, który znajdował się w przedmiotowej lokalizacji do wielu lat. Modernizacja była elementem rewitalizacji całego Parku Boguckiego.

okres realizacja projektu:

2012 → rozpoczęcie procesu rewitalizacji Parku Boguckiego

2013 → powstanie społecznej koncepcji zagospodarowania Parku Boguckiego

2014 → powstanie projektu placu zabaw

2018 → zakończenie robót budowlanych

pomysłodawca przedsięwzięcia:

Mieszkańcy oraz Urząd Miasta (inwestycja wykonana w ramach Lokalnego Programu Rewitalizacji dla Miasta Katowice w latach 2014–2020).

etapy procesu:

- warsztaty z mieszkańcami dzielnicy prowadzone przez fundację Napraw sobie Miasto
- powstanie wniosku Inicjatywy Nasze Osiedle Ścigały wraz ze społeczną koncepcją zagospodarowania Parku Boguckiego
- wykonanie projektu budowlanego i przetargowego
- wybór wykonawcy robót w procedurze przetargowej
- realizacja prac budowlanych

IV. EFEKTY REALIZACJI PLACU ZABAW

najważniejsze korzyści z powstania placu zabaw

Niewątpliwą korzyścią była modernizacja poprzedniego placu zabaw, który stał się dzięki temu zdecydowanie bardziej atrakcyjną przestrzenią. W proces powstawania koncepcji placu zabaw a także całej rewitalizacji parku byli zaangażowani lokalni mieszkańcy, fundacje i stowarzyszenia oraz urząd miasta.

V. INTERESARIUSZE BIORĄCY UDZIAŁ W PROCESIE I ICH RELACJE

liderzy i tzw. influencerzy projektu

Inicjatorem przedsięwzięcia byli mieszkańcy i Stowarzyszenie Nasze Osiedle Ścigały. Po zakończeniu warsztatów i sporządzeniu raportu końcowego rolę lidera przejął Zakład Zieleni Miejskiej, będący komórką Urzędu Miasta w Katowicach.

komunikacja i współpraca pomiędzy interesariuszami

Na etapie przeprowadzenia warsztatów z mieszkańcami zdarzały się trudności pomiędzy uczestnikami a przedstawicielami miasta, ale ostatecznie uzgodniono wszystkie kwestie związane z placem zabaw.

VI. DOKUMENTACJA PROJEKTOWA + DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA



plac zabaw w Parku Boguckim
aut. Anna Pohl

VII. PODSUMOWANIE BADANIA

Aktualny plac zabaw jest wynikiem przeobrażeń fragmentu przestrzeni Parku Boguckiego w ciągu ostatnich kilkunastu lat, a przede wszystkim całościowej rewitalizacji przeprowadzonej w latach 2014–2018. Wartości związane z kontynuacją lokalnego *genius loci* zostały wysoko ocenione przez ankietowanych użytkowników tej przestrzeni, w przeciwieństwie do dość niskich ocen uzyskanych od eksperta. Zrealizowany plac zabaw jest nową przestrzenią, wyraźnie zadbaną, z licznymi urządzeniami o współczesnej estetyce. Pozostaje jednak rozwiązaniem typowym, które mogłyby w takiej formie potencjalnie zaistnieć w dowolnej lokalizacji. Trudno tu bowiem dostrzec jakiegokolwiek relacje z otaczającym kontekstem architektonicznym i urbanistycznym, nawiązanie do tożsamości miejsca (dzielnica Bogucice to historycznie najstarsza część Katowic) czy też otaczającej natury i sąsiedztwa. W związku z tym niskie oceny eksperta w tym zakresie wydają się zasadne.

Plac zabaw w Parku Boguckim posiada ogrodzenie z prefabrykowanych paneli z siatki zgrzewanej oraz systemowe furtki. Rozwiązanie to jest szeroko stosowane ze względu na niską cenę komponentów i spełnia swoją podstawową rolę – fizycznego wygrodenienia terenu zabawy. Niemniej jednak ogrodzenie w żadnej mierze nie wydaje się przyjazne użytkownikom, a wejścia trudno uznać jako zapraszające i zachęcające do zabawy, co zostało dostrzeżone w ocenie eksperta. Dlatego też wysokie oceny użytkowników w tej kwestii budzą wątpliwości. Prawdopodobnie może być to związane z faktem, że zastosowany typ grodenienia placów jest najczęściej występującym rozwiązaniem w Polsce i użytkownicy mogą nie być świadomi możliwych alternatywnych rozwiązań wygrodenienia placu, np. przy użyciu zieleni lub innych materiałów, form i pomysłów w obrębie zagospodarowania terenu.

Układ i wyposażenie przedmiotowego placu zabaw w zakresie estetyki obiektów oraz możliwości kreowania różnorodnych funkcji i zabaw wydają się charakterystyczne dla placów typowych, będących najczęściej zbiorem urządzeń gotowych, dobieranych z dostępnych na polskim rynku katalogów producentów. Układ placu zorganizowany został w ramach geometrycznie wyznaczonej, sztucznej nawierzchni bezpiecznej i pomimo stosunkowo spójnego ogólnego wrażenia całości, po głębszej analizie zastosowanych rozwiązań projektowych należy stwierdzić, że niskie wartości ocen eksperta, będące w kontraście do wysokich ocen użytkowników, są uzasadnione. Wyposażenie placu nie oferuje wielu innych możliwości wykorzystania jego przestrzeni poza ściśle określonymi przez projektanta, dlatego też zupełnie niezrozumiałą wydaje się decyzja o wizualnym i fizycznym wydzieleniu sąsiadującej siłowni dla dorosłych od przestrzeni placu zabaw. Znalazło to swoje odbicie w niskich ocenach eksperta i pozostawia jako

niezrozumiałe dość wysokie oceny użytkowników w tym zakresie. Wspólna aktywność w ramach jednej przestrzeni zarówno osób starszych oraz dzieci mogłaby stać się dodatkową, obopólną wartością.

Powstanie placu zabaw poprzedzone zostało warsztatami partycypacyjnymi z lokalną społecznością. Niemniej jednak dotyczyły one szerszego zakresu, bo całej powierzchni parku, a nie wyłącznie placu zabaw. W związku z tym finalny raport zawierający społeczne koncepcje rewitalizacji nie dostarcza zbyt szczegółowych informacji dot. samego placu zabaw. Oceny eksperckie w zakresie wartości związanych z poczuciem wspólnoty są niskie, natomiast mogą w dużej mierze wynikać z braku znajomości całego procesu powstania placu (ekspert ewaluował zrealizowany i aktualnie użytkowany plac zabaw). Należałoby jednak zgodzić się z niskimi ocenami wartości związanych z różnorodnością grup użytkowników, inkluzywnością zastosowanych rozwiązań czy też możliwością podnoszenia świadomości ekologicznej. Jak już bowiem wspomniano, pomimo zaangażowania lokalnej społeczności w proces projektowy, ostatecznie zrealizowany plac zabaw jest przestrzenią bez określonego charakteru, z typowym wyposażeniem i standardowymi rozwiązaniami w wielu obszarach.

Zagadnienia związane z szeroko pojętym zrównoważonym rozwojem wydają się zupełnie pominięte w realizacji placu w Parku Boguckim. Ma to swoje odzwierciedlenie w niskich ocenach eksperta oraz ankietowanych użytkowników. Plac w większości pokryty sztuczną nawierzchnią, a sąsiadującą zielenią jest wyłącznie trawnik, pomimo że pierwotnie plac zabaw (2011 rok) praktycznie w całości pokryty był trawą. Zastosowane materiały to stal nierdzewna, płyty HPL, tworzywa sztuczne, guma itp. – standardowo występujące w ofercie katalogowych placów zabaw. Pomimo bogatej historii Bogucic oraz sąsiedztwa parku (Kopalnia Katowice, wcześniej Ferdinand), na co zwracano również uwagę w trakcie warsztatów partycypacyjnych na początkowym etapie procesu projektowego, w finalnym projekcie placu nie znalazło się żadne odniesienie w tym zakresie. Projekt zrealizowano w ramach szerszej rewitalizacji fragmentu dzielnicy finansowanej z funduszy regionalnych, dlatego też wartości związane z opłacalnością wdrożenia i realnym zyskiem z tym związanym nie mają tu zastosowania.



1.6.5. miasto + projektant: plac zabaw w dzielnicy Zeleni Gaj w Lublanie

I. KONTEKST SPOŁECZNO-PRZESTRZENNY

lokalizacja placu

Plac zabaw znajduje się na zachodnich obrzeżach centrum Lublany, w nowo wybudowanej dzielnicy Novo Brdo. Okolica rozciąga się wzdłuż wzgórza (Brdo) i składa się głównie z wolno stojących 5-piętrowych bloków. W okolicy znajduje się także kilka domów szeregowych w górnej części. Otwarte przestrzenie sąsiedzkie zostały pomyślane jako ciąg różnych typów przestrzeni publicznych – sportowych placów zabaw, miejsc spotkań towarzyskich z ławkami oraz placów zabaw dla dzieci, które są zlokalizowane w różnych miejscach osiedla. W niektórych lokalizacjach elementy uliczne służące do spotkań towarzyskich i placów zabaw są mieszane. Cechą szczególną sieci placów zabaw są długie, żółte zjeżdżalnie, które wykorzystują pagórkowatą topografię.

specyfika społeczna lub ekonomiczna charakteryzująca środowisko miejskie

Nowa dzielnica została zainicjowana i zbudowana głównie przez słoweński fundusz mieszkaniowy, aby zapewnić niedrogie mieszkania tym, którzy wcześniej przystąpili do programu oszczędnościowego lub dołączyli później jako odpowiednia grupa społeczna. Sprowadza to do okolicy wielu użytkowników, którzy mogliby podlegać tzw. „klasie średniej”. Niedawno na wschód od pierwotnie wybudowanego sąsiedztwa dodano nowe inwestycje, w tym także mieszkania socjalne.

stosunek do innych placów zabaw

Przed budową osiedla w okolicy nie było placów zabaw. Najbliższe znajdowały się na terenie zabudowy jednorodzinnej po drugiej stronie wzniesienia, ubogiej w przestrzenie publiczne. W latach 90-tych XX wieku wybudowano w sąsiedztwie od strony centrum miasta dzielnice w stylu postmodernistycznych kwartałów z wewnętrznymi dziedzińcami, na których znajdują się tam place zabaw, ale są one niedostępne dla ogółu społeczeństwa (są to prywatne podwórka dla właścicieli mieszkań).

II. DANE

powierzchnia: place zabaw zaprojektowano w formie 10 okręgów o powierzchni około 80 m² każdy. W obrębie tych kręgów nie ma zieleni, są one wyłożone żwirem.

charakter placu zabaw / temat wiodący: sieć placów zabaw została wymyślona i zaprojektowana wspólnie z samą dzielnicą. Jest efektem pracy zespołu projektantów we współpracy z inwestorem (słoweńskim funduszem mieszkaniowym). Całe osiedle posiada kilka jednostek funkcjonalnych, koncepcję każdej części opracował inny zespół architektoniczny (w oparciu o zadany układ urbanistyczny przygotowany przez biuro urbanistyczne LUZ). Głównym celem projektu sieci placów zabaw było połączenie tych jednostek w spójną całość z jednej strony, przy jednoczesnym wprowadzeniu różnych możliwości zabawy w różnych częściach sąsiedztwa.

relacja pomiędzy nawierzchniami utwardzonymi i zielonymi: otwarta przestrzeń osiedla zaprojektowana została jako tereny zielone, ścieżki spacerowe z miejscami do spotkań towarzyskich lub place zabaw. Każdy z placów zabaw/okręgów wyłożony jest żwirem

zacieniony obszar: poszczególne place zabaw (w formie okręgów) nie są zacienione, jednakże w okolicy znajduje się sporo zielonych ścieżek, na których posadzono także drzewa, a niektóre z nich, gdy dorosną, będą również zacieniać place zabaw.

liczba urządzeń zabawowych: w każdym z okręgów zabawowych znajdują się około trzy elementy wyposażenia zabawowego.

użyte materiały: drewno, metal, plastik

rodzaje czynności, które umożliwia sprzęt: bieganie, wspinanie się, skakanie, ślizganie się, huśtanie

główna grupa użytkowników: dzieci i rodziny z całego sąsiedztwa i szerzej – jako element łączący sąsiedztwo; brak ograniczeń w dostępie dla przechodniów i innych mieszkańców z pobliskich terenów.

inne grupy użytkowników: w okolicy powstają centra handlowe budowane przez niektóre sieci i czasami na placach zabaw można spotkać klientów tych sieci; na placach można spotkać pracowników (i ich rodziny) z pobliskiego parku nauki (Tehnološki park Brdo).

III. PROCES POWSTANIA PLACU ZABAW

powód powstania placu zabaw:

powstało nowe osiedle mieszkaniowe, place zabaw wpisują się w szerszą koncepcję otwartej przestrzeni publicznej osiedla.

okres realizacji projektu:

(2005) 2009 – 2013

2005 → konkurs na koncepcję

2007 → uruchomienie dokumentacji

2009 → rozpoczęto budowę; ale wstrzymane ze względu na pogorszenie koniunktury gospodarczej

2013 → koniec budowy

pomysłodawca projektu: Słoweński Fundusz Mieszkaniowy (inwestor) i pracownia projektowa LUZ (ogólna koncepcja zagospodarowania); miasto Lublana oficjalnie przyjęło plan zagospodarowania oparty o koncepcję inwestora

IV. EFEKTY REALIZACJI PLACU ZABAW

najważniejsze korzyści z powstania placu zabaw

W ramach przyjętej koncepcji cała dzielnica miała zapewnić niedrogie mieszkania za pośrednictwem mechanizmów słoweńskiego krajowego funduszu mieszkaniowego – była więc swego rodzaju wizytówką standardów w zakresie budowy kompleksowego środowiska życia. Na poziomie praktycznym/lokalnym place zabaw stanowią przestrzeń dla dzieci i miejsca spotkań towarzyskich dla mieszkańców. Warto zwrócić uwagę na stosunkowo gęstą ich sieć – średnio co dwa bloki mieszkańcy mają własny plac zabaw (okrąg), w niedalekiej odległości od wejścia.

V. INTERESARIUSZE ZAANGAŻOWANI W PROCES I ICH RELACJE

Interesariusz/ uczestnik procesu	Powód zaangażowania/ najważniejszy interes	Rola w procesie	Aktywna rola na danym etapie pro- cesu (początkowy/ pomysłodawca, wczesny/pośredni/ końcowy etap procesu, etap nad- zoru/ utrzymania po wdrożeniu itp.)	Decyzyjność (duża, średnio- duża, średnia, średnio- mała, mała)
Słoweński Fundusz Mieszkaniowy (arch. Borut Hafner, arch. Barbara Brinovčar)	działanie w ramach państwowego pro- gramu budownictwa mieszkaniowego	niewielka w zakresie wytycznych dla pla- ców zabaw (jedynie ogólne wymogi prze- strzeni o charakte- rze parkowym, sie- dzisk, placów zabaw dla małych dzieci, na- słonecznionych oraz w cieniu, różnorod- nych pomiędzy zabu- dową, zapewnienie widoczności)	pomysłodawca, inwestor	duża
zespół projektowy LUZ	biuro urbanistyczne sporządzające projekt koncepcyjny wraz wytycznymi dot. zagospodarowania	stworzenie ogólnej koncepcji wraz z układem zabudowy i zagospodarowaniem	pomysłodawca zagospodarowa- nia całego układu urbanistycznego	średni (decyzje na poziomie ogólnym)
biuro projek- towe Dekleva Gregorič arhitekti (DGA)	biuro architektoniczne zaproszone do wyko- nania na podstawie koncepcji LUZ projek- tów części budynków mieszkalnych oraz całościowego projek- tu zagospodarowania terenu (w tym prze- strzeni publicznych)	projektant sieci prze- strzeni publicznych oraz placów zabaw	przygotowanie szczegółowej do- kumentacji placów zabaw (lokalizacja, układ funkcjonalno- -przestrzenny, wybór wyposażenia itp.)	duża (w zakresie projektu placów zabaw)

liderzy i tzw. influencerzy projektów

Trzej najważniejsi interesariusze wymienieni są w powyższej tabeli, zaś Miasto Lublana wspierało cały proces od strony administracyjnej (proces dostosowywania tzw. planu szczegółowego). Mieszkańcy nie brali udziału w tym procesie. Głównym inicjatorem, pomysłodawcą i koordynatorem był Słoweński Fundusz Mieszkaniowy (na etapie koncepcji i wytycznych, weryfikacji etapów procesu projektowego i następnie nadzoru nad realizacją). Projektanci z zespołu Dekleva Gregorič arhitekti mieli decydujący głos w zakresie szczegółowego projektu placów zabaw.

komunikacja i współpraca pomiędzy interesariuszami

Badany przypadek jest przykładem podejścia, w którym ogólny układ nowej dzielnicy powierzono ekspertom ds. planowania przestrzennego (LUZ), jednocześnie dopuszczając szczegółowe rozwiązania architektoniczne zapewniające pożądaną różnorodność. Kluczowa była współpraca inwestora (publicznego funduszu mieszkaniowego) w zespole projektantów na wszystkich etapach procesu.

VI. DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA

Na potrzeby badania wykonano kilkanaście zdjęć.



↖ ↑

plac zabaw w dzielnicy Zeleni Gaj
aut. Ivana Gigorouska

VII. PODSUMOWANIE BADANIA

Place zabaw zrealizowane na terenie osiedla Soseska Zeleni Gaj tworzą system mineralnych nawierzchni w kształcie kół, w których umieszczono gotowe wyposażenie służące dzieciom do zabawy. Oceny wartości uzyskane od eksperta jak i ankietowanych użytkowników są dość zbliżone. Place faktycznie zrealizowano uwzględniając zróżnicowaną rzeźbę terenu. Pod względem urbanistycznym i architektonicznym wpisują się w ogólny charakter całego założenia, który jest zbiorem nowoczesnych budynków mieszkalnych. Powstałe przestrzenie rekreacji nie przenoszą jednak zgodnie z niskimi ocenami użytkowników jakichkolwiek wartości związanych z tożsamością miejsca czy też szerszym kontekstem kulturowym. Są to bowiem proste zestawy typowych produktów katalogowych. Pod względem ogólnej dostępności przedmiotowych placów zabaw jak również „przepuszczalności” ich przestrzeni (ang. *permeability*), zostały wysoko ocenione. Jedynie w zakresie dostępności przez różne środki transportu, w ocenie użytkowników jest ona zbyt ograniczona.

Oceny dotyczące wyposażenia i generalnego układu placów są powyżej średniej, pomimo stosunkowo skromnego wyposażenia i powtarzalnego sposobu zagospodarowania. Otoczenie placów jest monofunkcyjne (zabudowa mieszkaniowa), co potwierdzają zgodne odpowiedzi użytkowników jak i eksperta. Oceny związane z ogólnym odbiorem i estetyką badanych przestrzeni jak również komfortem ich użytkowania są średnie, jednak w opiniach użytkowników, którzy prawdopodobnie zadowoleni są z samego faktu powstania placów zabaw w ich otoczeniu, są relatywnie wyższe niż eksperta.

Badane place zabaw spełniają, zgodnie z obowiązującymi przepisami, szereg podstawowych kryteriów związanych z bezpieczeństwem użytkowania, co zostało dostrzeżone przez użytkowników i ekspertów. Place wyposażono w urządzenia spełniające normatywne wymogi bezpieczeństwa, niemniej jednak są to rozwiązania nie biorące pod uwagę kwestii zrównoważonego rozwoju czy też aspektów pro środowiskowych, jak również gospodarowania wodą, wspierania bioróżnorodności itp. Zdaniem użytkowników zrealizowane place zabaw mają wpływ na podniesienie wartości otaczających je nieruchomości, jednakże ekspert w swojej ocenie jest tu zdecydowanie bardziej sceptyczny. Może ze względu na fakt, że powstałe przestrzenie (w przeciwieństwie do otaczającej zabudowy) są typowe, bez wyraźnego charakteru oraz pomysłu i sprawiają wrażenie straconej okazji na realizację ciekawego i zróżnicowanego systemu przestrzeni publicznych, mogących stać się dodatkowym wyróżnikiem tej nowo powstałej dzielnicy Lublany.



1.6.6. społeczność + projektant: Plac na Glanc przy ul. Dyrekcyjnej w Katowicach

I. KONTEKST SPOŁECZNO-PRZESTRZENNY

lokalizacja placu

Plac zlokalizowany jest w zamkniętym, wewnętrznym dziedzińcu, wyznaczonym przez kamienice w ścisłym centrum Katowic, przy ul. Dyrekcyjnej. W związku z tym dostęp do przestrzeni placu możliwy jest jedynie poprzez przejście przez strefę wejściową otaczających budynków.

elementy społeczne lub ekonomiczne charakteryzujące otoczenie

Ze względu na lokalizację placu jak również proces jego powstania, jest on przestrzenią półprywatną, dedykowaną praktycznie wyłącznie mieszkańcom otaczających kamienic. W bliskim sąsiedztwie lokalizacji znajdują się najważniejsze przestrzenie handlowe i usługowe ścisłego centrum Katowic. W momencie powstawania placu w okolicy nie było żadnych przestrzeni rekreacyjno-wypoczynkowych zarówno dla dzieci jak i dorosłych. Dopiero w ciągu ostatnich dwóch lat zrewitalizowana została przestrzeń sąsiadującej ul. Dworcowej, która przekształcona została w publiczny plac i deptak z fontanną, licznymi miejscami wypoczynkowymi i stosunkowo eleganckim wyposażeniem, mającymi na celu wytworzenie nowego salonu miejskiego.

relacja w stosunku do innych placów zabaw

Plac zabaw stanowi autonomiczne rozwiązanie, niebędące częścią żadnego większego założenia placów zabaw czy też przestrzeni publicznych. Wydzielona lokalizacja powoduje, że jest on przestrzenią przynależną mieszkańcom, niewidoczną z zewnątrz dla innych użytkowników.

II. DANE

powierzchnia: 85 m²

charakter placu zabaw / motyw przewodni: plac zabaw nie posiada wyraźnego motywu przewodniego, jest jednak spójny wizualnie. Dość nietypowa lokalizacja placu powoduje, że jego przestrzeń staje się charakterystyczna.

udział powierzchni utwardzonej i zielonej:

ok. 17% powierzchni zielonej

ok. 83% powierzchni utwardzonej

powierzchnia zacieniana: plac otoczony jest ze wszystkich stron budynkami wysokimi na kilka kondygnacji, proporcje wnętrza powodują, że zacienienie wynosi 100 %

liczba sprzętów zabawowych: 1 (obiekt indywidualnie zaprojektowany)

wykorzystane materiały: stal malowana proszkowo, drewno, tworzywo sztuczne (zjeżdżalnia, siatka do wspinania)

rodzaje aktywności, które umożliwia sprzęt: zjeżdżanie, wspinanie się, siedzenie

główne grupy użytkowników placu zabaw: mieszkańcy otaczającej go kamienicy – dzieci, dorośli, seniorzy

inne grupy użytkowników: brak

III. PROCES POWSTANIA PLACU ZABAW

przyczyna powstania placu zabaw

Przedmiotowy plac powstał w ramach lokalnej inicjatywy Plac na Glanc. Celem działania jest ogólna poprawa jakości przestrzeni podwórek miejskich w Katowicach, przy aktywnym współudziale mieszkańców. Zgłoszenia do projektu dokonują lokatorzy budynków, którzy wyrażają chęć odnowienia podwórka. Odpowiedzialną za nadzór oraz finansowanie przedsięwzięcia jest instytucja kultury Katowice Miasto Ogrodów. Budżet na realizację to ok. 50 tyś złotych zapewnianych przez Miasto Ogrodów oraz dodatkowe środki pochodzące od sponsorów w formie np. materiałów budowlanych.

okres realizacji projektu

2019 rok; okres projektów realizowanych w ramach programu Plac na Glanc zamyka się w czasie jednego roku kalendarzowego. Zgłoszenia lokalizacji mają miejsce od stycznia do lutego. W okresie marca i kwietnia przeprowadzane są warsztaty partycypacyjne z mieszkańcami skupionymi wokół wybranej lokalizacji. W okresie letnim trwają prace projektowe i następnie realizacyjne, zakończone otwarciem zrealizowanego placu w okolicach października.

Pierwsza edycja konkursu miała miejsce w 2013 roku. Do roku 2019 zrewitalizowano 10 podwórek. Plac zabaw przy ul. Dyrekcyjnej powstał w ramach edycji zorganizowanej 2019 roku.

pomysłodawca przedsięwzięcia

pomysłodawcami inicjatywy Plac na Glanc w 2013 roku była trójka młodych architektów: Michał Centkiewicz, Ewa Labus i Grzegorz Layer. Podwórko przy ulicy Dyrekcyjnej zgłoszone zostało do konkursu przez przedstawiciela mieszkańców – Adama Piszczeloka.

etapy procesu

- konkurs dla mieszkańców, którzy zgłaszają podwórka do zmiany
- weryfikacja zgłoszonych podwórek pod kątem możliwości realizacji (arch. Grzegorz Layer)
- wybór podwórka do rewitalizacji
- spotkanie z mieszkańcami dot. oczekiwań i potrzeb
- warsztaty/konkurs dla studentów i młodych projektantów na zagospodarowanie placu; wybór pracy do realizacji przez jury w składzie: arch Grzegorz Layer (pomysłodawca inicjatywy, lider mieszkańców podwórka, przedstawiciel Miasta Ogrodów, zaproszony znany lokalny architekt)
- sporządzenie szczegółowego projektu przez wybranych projektantów
- realizacja projektu przy czynnym udziale mieszkańców
- impreza otwarcia placu, przy współudziale wszystkich związanych z procesem powstania

IV. EFEKTY REALIZACJI PLACU ZABAW

najważniejsze korzyści z powstania placu zabaw

Główną korzyścią z realizacji placu było zapewnienie dzieciom miejsca do zabawy, a starszym użytkownikom – miejsca do wypoczynku i spędzania czasu na zewnątrz. W śródmieściu Katowic wyraźnie brakuje placów zabaw i jest to spory problem dla mieszkańców ścisłego centrum, szczególnie tych posiadających małe dzieci. Drugą istotną korzyścią była sama rewitalizacja przestrzeni przedmiotowego podwórka – uporządkowania jej, odnowienia i wyposażenia. Kolejnym osiągniętym celem, który przyświecał pomysłodawcom inicjatywy od samego początku, było pokazanie, że dobrą przestrzeń publiczną można stworzyć tylko dzięki aktywnemu zaangażowaniu przyszłych użytkowników. Partycypacja społeczna zarówno na etapie procesu projektowego jak i fizycznej realizacji samego przedsięwzięcia miała na celu pokazanie mieszkańcom jak prosto, tanio i własnoręcznie można zmieniać otaczającą przestrzeń.

V. INTERESARIUSZE BIORĄCY UDZIAŁ W PROCESIE I ICH RELACJE

Interesariusz/ uczestnik procesu	Powód zaangażowania/ najważniejszy interes	Rola w procesie	Aktywna rola na danym etapie procesu (początkowy/ pomysłodawca, wczesny/pośredni/ końcowy etap procesu, etap nadzoru/utrzyma- nia po wdrożeniu itp.)	Decyzyjność (duża, średnio- duża, średnia, średnio- mała, mała)
Grzegorz Layer (współpraca Ewa Labus, Michał Centkowski)	zawodowy i promujący	pomysłodawca za- rządzający/koordyna- tor inicjatywy	pomysłodawca, za- rządzający proces- sem od początku do końca	duża
mieszkańcy (re- prezentowa- ni przez Adama Piszczeloka)	chęć zmiany swojego podwórka	beneficjent /użytkownik	zgłoszenie udziału w inicjatywie, udział w warsztatach, po- moc w realizacji, utrzymanie prze- strzeni po wdrożeniu	średnia
Katowice Miasto Ogrodów	promocja miasta i or- ganizacja wydarzeń publicznych, finanso- wanie inwestycji	finansowanie, częściowy nadzór nad zarządzającym	formalne zatwier- dzenie decyzji zarządzającego	mała
projektanci Ewa Wandel i Kacper Banasik	autorzy zwycię- skiej koncepcji placu zabaw	projektanci	autorzy koncep- cji i sporządzający szczegółowy projekt	duża

liderzy i tzw. influencerzy projektu

Influencerem całego działania, tj. liderem trakcie całego procesu i jednocześnie pomysłodawcą inicjatywy był architekt Grzegorz Layer.

komunikacja i współpraca pomiędzy interesariuszami

W trakcie całego procesu pojawiały się jedynie problemy komunikacyjne na linii pomysłodawca – Miasto Ogrodów, dotyczące spraw organizacyjnych i ogólnego planowania procesu.

VI. DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA

Na potrzeby badania uzyskano zdjęcia od organizatora przedsięwzięcia oraz wykonano własną dokumentację fotograficzną.



Plac na Glanc przy ul. Dyrekcyjnej
aut. Grzegorz Layer
aut. Anna Pohl

VII. PODSUMOWANIE BADANIA

Ze względu na wydzielony/zamknięty charakter placu ankietę dotyczącą wdrożonego rozwiązania przeprowadzono tylko z jednym użytkownikiem – liderem mieszkańców

Plac na Glanc zrealizowany przy ul. Dyrekcyjnej w Katowicach jest przykładem przestrzeni zrewitalizowanej przy udziale dwóch głównych interesariuszy – projektantów (działających w ramach nadzorowanego procesu przez pomysłodawcę inicjatywy) oraz lokalną społeczność. Brak większego zaangażowania ze strony miasta (poza sponsorowaniem i promocją wydarzenia przez Miasto Ogrodów) przede wszystkim we wstępnej fazie procesu, tj. programowania inwestycji, skutkuje odpowiednio niskimi ocenami w obrębie takich wartości składowych jak osadzenie realizacji w systemie przestrzeni publicznych czy też zapewnienia szerokiego dostępu do placu różnorodnym użytkownikom (a nie tylko wąskiej grupie mieszkańców). Autonomiczny charakter przestrzeni podwórka przy Dyrekcyjnej w powiązaniu z procesem jego wdrożenia i wąską grupą odbiorców prawdopodobnie skutkują również niskimi ocenami w zakresie funkcjonalności i dostępnych aktywności na placu. Społeczna realizacja przedsięwzięcia i bardzo ograniczony budżet interwencji przyczyniły się do niskich ocen użytkowników w zakresie dopracowania detali i estetyki obiektów, w przeciwieństwie jednak do oceny eksperta, który docenił umiejętności umiejętnego wybrnięcia projektantów z ograniczeń finansowych, proponując finalnie przestrzeń spójną wizualnie i dość charakterystyczną na tle typowych placów opartych o gotowe rozwiązania katalogowe.

Nietypowa lokalizacja placu w wydzielonej przestrzeni szczelnie otoczonej wysoką zabudową ma swoje odzwierciedlenie w niskich ocenach użytkowników i eksperta w zakresie kryteriów związanych ze zrównoważonym rozwojem, takich jak retencja i gospodarowanie wodą, możliwość produkcji lokalnej żywności, niewielkim udziale powierzchni biologicznie czynnej w stosunku do utwardzonej. Znaczącą różnicę w ocenie eksperta i użytkowników można dostrzec w kwestii wyraźnego określenia zasad użytkowania stworzonej przestrzeni. Wynikać to może z faktu, że Plac na Glanc jest praktycznie przestrzenią półprywatną mieszkańców, gdzie osoby z zewnątrz nie są w stanie dotrzeć. Obca osoba wchodząca na teren podwórka nie wie w jakim zakresie może korzystać z placu, czy jest on własnością prywatną i jakie reguły użytkowania tutaj obowiązują.

Pomimo ograniczonych środków i możliwości działania (zarówno projektowego jak inwestycyjnego), zagospodarowanie Placu na Glanc jest wynikiem wspólnych warsztatów z mieszkańcami i próbą odpowiedzi na zgłaszane przez nich potrzeby, uwagi i pomysły. Proces powstania placu miał pozytywny wpływ społeczny, zachęcał do dialogu, współpracy sąsiedzkiej a także aktywnego obywatelstwa na etapie projektu, realizacji i aktualnie niezbędnego utrzymania tej przestrzeni, co znalazło swoje odzwierciedlenie w odpowiednio wysokiej i zgodnej ocenie wskazanej zarówno przez użytkownika jak i eksperta.



1.6.7. miasto + społeczność + projektant: plac zabaw przy ul. Koszarowej w Katowicach

I. KONTEKST SPOŁECZNO-PRZESTRZENNY

lokalizacja placu

Plac zlokalizowany jest w południowo-wschodniej części śródmieścia Katowic o ukształtowanym układzie zabudowy kwartałowej i wyraźnie określonych, półpublicznych przestrzeniach wewnątrz urbanistycznych. Przedmiotowe założenie znajduje się w kwartale o zdecydowanie wydłużonych proporcjach, otoczonym ze wszystkich czterech stron kilkukondygnacyjnymi budynkami mieszkalnym pochodzącymi z lat '50 i '60 poprzedniego wieku. Zabudowa w ramach kwartału nie jest ciągła (posiada przerwy umożliwiające przejścia), a przestrzeń wnętrza przecina kilka uczęszczanych ciągów komunikacyjnych. Zdecydowanym wyróżnikiem lokalizacji jest duża liczba istniejącego starodrzewu oraz zieleni niskiej (krzewy, trawniki) a także istniejące różnice terenu.

elementy społeczne lub ekonomiczne charakteryzujące otoczenie

Plac zabaw mieści się we wnętrzu kwartału, którego w przeważającej większości użytkownikami są mieszkańcy okolicznych budynków. W bliskim sąsiedztwie przedmiotowej lokalizacji mieści się kilka instytucji publicznych, takich jak budynki uczelni wyższych: ASP w Katowicach, Uniwersytet Ekonomiczny, szkoła podstawowa, przedszkole publiczne, Miejski Dom Seniora. Plac jest usytuowany na obrzeżach dzielnicy Śródmieście, z ograniczonym dostępem do komunikacji miejskiej, natomiast w bliskim sąsiedztwie (dogodnego dojścia pieszego) zlokalizowane są praktycznie wszystkie podstawowe usługi.

relacja w stosunku do innych placów zabaw

Plac zabaw stanowi autonomiczne opracowanie, niebędące częścią większego założenia placów zabaw czy też przestrzeni publicznych. Jest jednym z dwóch miejskich placów zabaw w tej części miasta.

II. DANE

powierzchnia: 5180 m²

charakter placu zabaw / motyw przewodni:

Ideą projektu i głównym elementem organizującym przestrzeń placu zabaw jest meandrująca ścieżka wykorzystująca istniejącą rzeźbę terenu oraz układ zieleni wysokiej. Ścieżka z jednej strony obsługuje wszystkie elementy zabawowo-rekreacyjne

placu zabaw, z drugiej wyznacza mniejsze strefy o zróżnicowanym zagospodarowaniu. Pełni również funkcję spacerowego ciągu pieszego, umożliwiającego swobodne przejście wzdłuż całej przestrzeni wnętrza kwartału. Projekt przełamuje aktualny stereotyp typowego, wyraźnie wydzielonego i ogrodzonego placu zabaw poprzez umiejętne rozmieszczenie różnorodnych urządzeń w przestrzeni kwartału (gotowych jak również projektowanych indywidualnie) oraz przemieszczanie ich z pozostałymi niezbędnymi elementami kwartału oczekiwanymi przez mieszkańców (np. miejsca stymulujące aktywność fizyczną, śmietnik osiedlowy, suszarki do prania, przejścia itp.). Realizacja stanowi również przykład projektowania włączającego, dedykowanego różnych grupom użytkowników i integrującego mieszkańców.

udział powierzchni utwardzonej i zielonej:

ok. 10% powierzchni utwardzonej

ok. 90% powierzchni zielonej

powierzchnia zacieniana: ok. 60%

liczba sprzętów zabawowych: 7 elementów do ćwiczeń, 13 elementów (urządzeń) placu zabaw, 21 typów elementów małej architektury projektowanych indywidualnie

wykorzystane materiały: drewno, tworzywo, stal, beton

rodzaje aktywności, które umożliwia sprzęt: huśtanie, wspinanie, skakanie, zjeżdżanie, chodzenie po równoważni, bieganie, jeżdżenie (rolki, deskorolki, hulajnogi, rowery itp.), rysowanie, wypoczynek (siedzenie, leżenie), przechowywanie odpadów (śmietniki osiedlowe), suszenie prania, trzepanie dywanów

główne grupy użytkowników placu zabaw: mieszkańcy kwartału, dzieci w wieku przedszkolnym i wczesnoszkolnym, rodzice z dziećmi, dorośli, seniorzy, właściciele zwierząt (psów/kotów), osoby aktywne sportowo (ćwiczące na urządzeniach fitness) osoby wypoczywające w otoczeniu natury

inne grupy użytkowników: studenci pobliskich uczelni, przechodnie (korzystający z ciągów komunikacyjnych), seniorzy (w tym osoby z ograniczeniami ruchowymi)

III. PROCES POWSTANIA PLACU ZABAW

przyczyna powstania placu zabaw

Bezpośrednią przyczyną wszystkich działań było wystąpienie do urzędu miasta lokalnej radnej na wniosek mieszkańców dzielnicy w sprawie utworzenia placu zabaw w przedmiotowej lokalizacji. Ponieważ lokalizacja nie została wcześniej uzgodniona z mieszkańcami kwartału pomiędzy ulicami Adamskiego i Koszarową, inwestycja stała się przedmiotem ożywionej dyskusji okolicznych mieszkańców, która finalnie przerodziła się w konflikt, spolaryzowany przez dwie grupy: rodziców i opiekunów małych dzieci, dążących do utworzenia placu zabaw oraz seniorów i osób starszych, napotykających na różnego rodzaju przeszkody architektoniczne w codziennym korzystaniu z przestrzeni wewnątrz kwartału.

Mieszkańcy kwartału zanegowali pierwotne plany i zwrócili się do sąsiadującej ASP w Katowicach o wsparcie procesu poprzez konsultacje społeczne i koordynację całego przedsięwzięcia. W ten sposób mieszkańcy kwartału ulic Koszarowej i Adamskiego wraz z opiekunami merytorycznymi (przedstawicielami ASP w Katowicach oraz Fundacji Napraw Sobie Miasto) zainicjowali proces rewitalizacji istniejącego wnętrza urbanistycznego. Ostatecznie cały projekt konsultacyjny został realizowany przez multidyscyplinarny zespół złożony z projektantów, architektów, urbanistów, socjologów, przedstawicieli władz miejskich i lokalnej społeczności oraz obejmował kilka spotkań z zainteresowanymi mieszkańcami oraz pozostałymi interesariuszami. Mieszkańcy dostrzegli potrzebę stworzenia miejsca do rekreacji i odpoczynku służącego szerokiemu gronu odbiorców. Przeprowadzone konsultacje społeczne pozwoliły na określenie potrzeb użytkowników – grup w różnym wieku – co następnie zaowocowało projektem integrującym sąsiadów, obejmującym nie tylko funkcję placu zabaw, ale połączonego ze strefą fitness ale również zagospodarowanie całego otoczenia budynków (wraz z wymianą niezbędnej infrastruktury, nawierzchni, miejsc gromadzenia odpadów itp.). W ramach konkursu ofert, przy współpracy z projektantami ASP Katowice, Urząd Miasta Katowice, będący głównym Inwestorem wybrał do sporządzenia dokumentacji zespół SLAS Architekci, a dzięki staraniom mieszkańców projekt zgłoszono do edycji Budżetu Obywatelskiego, następnie wybierając go w powszechnym głosowaniu do realizacji w roku 2015. Dzięki temu uzyskano dodatkowe, niezbędne finansowanie.

okres realizacji projektu: lata 2013–2017

2013 – interpelacja na wniosek mieszkańców dot. stworzenia placu zabaw

2017 – zakończenie budowy

pomysłodawca przedsięwzięcia: mieszkańcy kwartału ulic Koszarowej i Adamskiego

etapy procesu:

- 2013 – wniosek do urzędu miasta o utworzenie placu zabaw
- 2014 – zanegowanie pierwotnej koncepcji przez mieszkańców kwartału
- 2014 – utworzenie grupy aktywnych mieszkańców (zebranie podpisów wśród sąsiadów)
- 2014 – nawiązanie współpracy z ASP Katowice oraz lokalnym stowarzyszeniem Napraw Sobie Miasto w celu koordynacji procesu konsultacji i rewitalizacji
- 2014 – konsultacje społeczne (we współpracy z UM Katowice, Napraw Sobie Miasto, ASP w Katowicach)²²
- 2014 – opracowanie społecznej koncepcji zagospodarowania skweru
- 2014 – wyłonienie projektanta i stworzenie koncepcji
- 2015 – wniosek do I edycji BO w Katowicach, uzyskanie dodatkowego finansowania, połączenie budżetów
- 2015 – wykonanie dokumentacji projektowej i uzyskanie niezbędnych pozwoleń
- 2016 – rozpoczęcie realizacji inwestycji
- 2017 – zakończenie prac budowlanych

IV. EFEKTY REALIZACJI PLACU ZABAW

najważniejsze korzyści z powstania placu zabaw:

Podstawową korzyścią przeprowadzonej inwestycji jest rewitalizacja istniejącego wnętrza kwartału i jego umiejętne zagospodarowanie wykorzystujące dotychczasową, wiekową zieleń oraz ukształtowanie terenu. Uszanowanie lokalnego kontekstu i *genius loci* miejsca miało kluczowy, pozytywny wpływ na ostateczne rozwiązanie.

Zachowanie istniejących ciągów pieszych w obrębie kwartału, brak ogrodzenia oraz bezpośredni wgląd na plac z otaczającej zabudowy spowodowały, że jest to przestrzeń przyjazna, często użytkowana i wykorzystywana przez różnorodnych użytkowników.

Czytelny, jednoznaczny układ placu zabaw oparty na meandrującej ścieżce pozwolił projektantom na stworzenie nietypowego, czytelnego i rozpoznawalnego układu, który jednocześnie nie jest nachalny pod względem formalnym i funkcjonalnym. Twórcze wykorzystanie istniejących elementów, zarówno naturalnych (rzeźba terenu, zieleń) jak i infrastrukturalnych (tj. obudowy chodników,

22 <https://www.katowice.eu/Konsultacje/Strony/Konsultacje-Adamskiego.aspx> (dostęp 02.2025)

schody itp.), różnorodność zastosowanego wyposażenia (wymieszanie elementów projektowanych i gotowych produktów), dyscyplina materiałowa i powściągliwość formalna obiektów i powierzchni powoduje, że nowy program placu zabaw stanowi dopełnienie kwartału, a nie konkurencję formalną dla istniejącego otoczenia. Zaprojektowany układ i funkcje placu pozwalają na różnorodne wykorzystanie przestrzeni placu przez szeroką grupę użytkowników, a zastosowane nawierzchnie gładkich (choć betonowych) ścieżek i podjazdów poprawia ogólną dostępność przestrzeni dla osób o ograniczonej sprawności ruchowej lub rodziców z wózkami dziecięcymi. Realizacja nowego oświetlenia zdecydowanie wydłuża okres użytkowania wnętrza kwartału w ciągu doby, jednocześnie poprawiając ogólny poziom poczucia bezpieczeństwa.

Dzięki zachowaniu istniejącej zieleni nowy plac zabaw w naturalny sposób uzyskuje wiele powierzchni zacienionych, a zachowane różnice terenu dodatkowo wzbogacono elementami umożliwiającymi uzyskanie ciekawych widoków zarówno w przestrzeni samego kwartału jak również z zewnątrz.

Stosunkowo długi i skomplikowany proces powstania placu zainicjowany *de facto* lokalnym konfliktem ostatecznie stanowi przykład realizacji o zdecydowanie pozytywnym wpływie społecznym. Uwzględniono głosy licznych interesariuszy w drodze dialogu i wspólnego działania, podnosząc jednocześnie wśród lokalnej społeczności poziom obywatelskiego zaangażowania i chęć do wspólnego dialogu i działania (spotkania partycypacyjne, głosowania w budżecie obywatelskim). Powstała przestrzeń jest dumą mieszkańców kwartału, którą doglądają, o którą dbają i z której chętnie korzystają (w przeciwieństwie do stanu sprzed interwencji). Rewitalizacja placu zmobilizowała wspólnoty mieszkaniowe skupione w ramach przedmiotowego kwartału do dalszego działania poprzez przystąpienie do remontów elewacji, co w konsekwencji ma pośredni wpływ na podniesienie wartości nieruchomości w tej części dzielnicy.

V. INTERESARIUSZE BIORĄCY UDZIAŁ W PROCESIE I ICH RELACJE

W proces powstawania placu zaangażowani byli liczni interesariusze. Powody ich działania, pełnione role, stopień zaangażowania czy też decyzyjność przedstawia poniższa tabela:

Interesariusz/ uczestnik procesu	Powód zaangażowania/ najważniejszy interes	Rola w procesie	Aktywna rola na danym etapie procesu (początkowy/ pomysłodawca, wczesny/ pośredni/końcowy etap procesu, etap nadzoru/ utrzymania po wdrożeniu itp.)	Decyzyjność (duża, średnio-duża, średnia, średnio-mała, mała)
Urząd Miasta Katowice (zespół konsultacji społecznych w ramach Wydziału Promocji)	interes inwestora i interes publiczny	współpraca przy organizacji konsultacji społecznych	ograniczona rola w procesie z uwagi na zaangażowanie opiekunów merytorycznych	mała
Zakładu Zieleni Miejskiej w Katowicach	wykonanie projektu zagospodarowania placu	odpowiedzialność za sporządzenie dokumentacji projektowej oraz uzyskanie stosownych zezwoleń	etap koncepcji oraz sporządzania projektu	mała
KZGM w Katowicach	interes właścicieli nieruchomości, inwestora i zarządzającego nieruchomością	kierownik działu nadzorującego roboty budowlane	etap nadzoru nad robotami budowlanymi	średnio-mała
grupa zaangażowanych mieszkańców osiedla	najbliższe sąsiedztwo, młode, zaangażowane osoby planujące potomstwo w przyszłości	inicjatorzy zmian, grupa robocza koordynująca działania mieszkańców oraz nadzór nad procesem, uczestnicy warsztatów, influencer	na każdym etapie projektu: pomysłodawca, współtworzenie koncepcji, koordynacja wdrażania, nadzór	średnio-duża
projektanci SLAS architektki	wykonanie projektu zagospodarowania placu	odpowiedzialność za jakość rozwiązania, współpraca z mieszkańcami, sporządzenie dokumentacji projektowej oraz uzyskanie stosownych zezwoleń	na pośrednim etapie procesu: opracowanie projektu w oparciu o koncepcję społeczną, nadzór nad wdrożeniem	średnio-duża
wykładowcy ASP w Katowicach	chęć wpływu na kształtowanie najbliższego otoczenia, odpowiedzialność społeczna, chęć dzielenia się wiedzą	koordynacja całego procesu konsultacji, partycypacji, projektowania, wdrażania	na każdym etapie projektu: wsparcie merytoryczne i koordynacja procesu	średnio-duża
stowarzyszenie Napraw Sobie Miasto (opiekuni merytoryczni)	odpowiedzialność społeczna, interes publiczny / grupy społecznej	współpraca przy organizacji konsultacji społecznych, wsparcie merytoryczne procesu	na każdym etapie projektu: wsparcie merytoryczne	średnia
studenci ASP w Katowicach	chęć udziału w projekcie o charakterze wdrożeniowym, odpowiedzialność społeczna projektanta,	opisanie tożsamości miejsca w ujęciu kulturowym, współprowadzenie spotkań w ramach konsultacji społecznych, opracowanie dobrych praktyk w zakresie projektowania placów zabaw	na początkowym etapie projektu	mała
wolontariusze Napraw Sobie Miasto	odpowiedzialność społeczna,	współprowadzenie spotkań w ramach konsultacji społecznych	na początkowym etapie projektu	mała

liderzy i tzw. influencerzy projektu

W ramach całego procesu trudno wskazać interesariusza, który pełnił rolę głównego lidera działania. Pomysłodawcami inicjatywy było kilku mieszkańców, którzy stali się liderami działania na etapie koncepcji, przy wsparciu merytorycznym opiekunów z ASP w Katowicach. Na etapie opracowania dokumentacji projektowej rolę lidera przejął katowicki Zakład Zieleni Miejskiej – komórka odpowiedzialna za inwestycje miejskie w zakresie zagospodarowania terenu, zieleni i małej architektury. Natomiast ze względów administracyjnych na etapie realizacji inwestycji liderem został Komunalny Zakład Gospodarki Mieszkaniowej.

Influencerami procesu była grupa mieszkańców oraz wykładowcy ASP Katowice, która nadzorowała w miarę możliwości cały proces.

komunikacja i współpraca pomiędzy interesariuszami

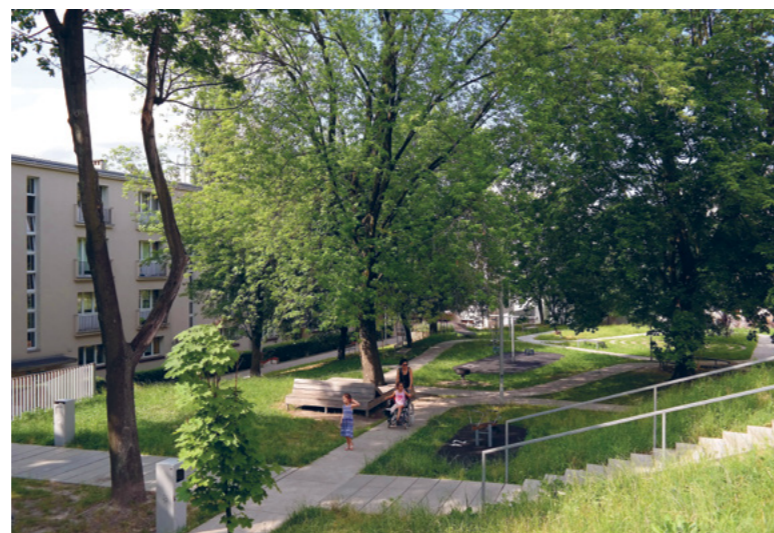
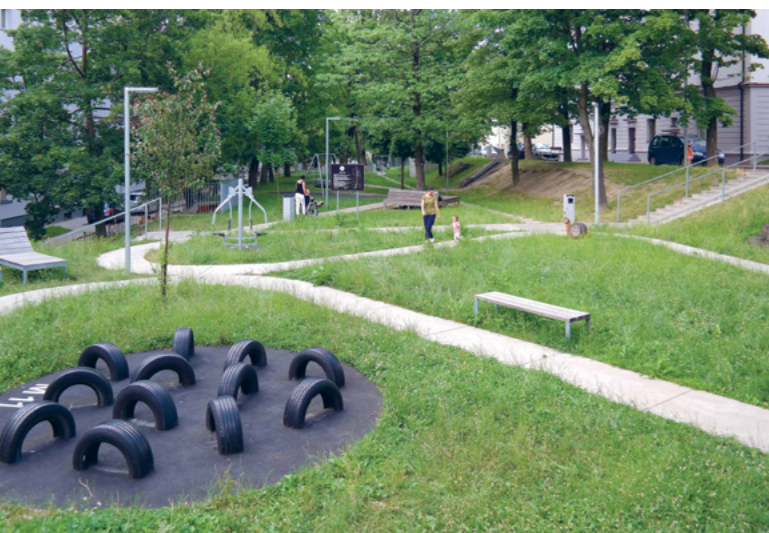
W procesie powstania przedmiotowego placu zabaw brała udział stosunkowo duża liczba różnych interesariuszy, co automatycznie zwiększa liczbę możliwych nieporozumień i konfliktów. Pierwsze problemy pojawiły się już na początkowym etapie. Mieszkańcy nie mieli zaufania do przedstawicieli władz miejskich, którzy ich zdaniem nie posiadali wypracowanych i skutecznych narzędzi komunikacji z mieszkańcami. Miejska komórka ds. konsultacji społecznych nie angażowała się wystarczająco w proces i dopiero pojawienie się kolejnych interesariuszy – przedstawicieli uczelni (ASP Katowice) oraz miejskiego stowarzyszenia (Napraw Sobie Miasto) uwiarygodniła proces konsultacji, dzięki czemu spora część mieszkańców zaangażowała się, chętnie uczestnicząc w kolejnych spotkaniach.

Grupa tzw. influencerów, w dużej mierze złożona przez projektantów skupionych wokół ASP, przede wszystkim czuwała nad jakością projektu przez cały okres jego powstawania. Dzięki naciskom grupy udało się m.in. wpłynąć na kształt procedury wyboru projektanta. Przez długi okres Inwestor (KZGM) niestety nie posiadał oficjalnego koordynatora i nadzorca budowy. Ostatecznie projekt został oddany do użytku z licznymi błędami i niedoróbkami, pomimo licznych uwag zgłaszanych przez architektów w ramach pełnionego nadzoru autorskiego.

W całym procesie zabrakło adekwatnej do długofalowego działania platformy komunikacji. Mieszkańcy nie byli informowani na bieżąco o przebiegu prac, a ich zapytania były ignorowane przez instytucje miejskie. Komunikacja odbywała się głównie przez media społecznościowe aktualizowane przez grupę influencerów, wspomagane okazjnie drukowanymi plakatami i ogłoszeniami.

VI. DOKUMENTACJA FOTOGRAFICZNA

Na potrzeby badania wykonano dokumentację fotograficzną oraz uzyskano zdjęcia od biura projektowego



plac zabaw przy ul. Koszarowej,
aut. SLAS Architekci

VII. PODSUMOWANIE BADANIA

Plac przy ul. Koszarowej w Katowicach stanowi przykład realizacji, do której powstania przyczyniła się najszerza grupa interesariuszy, w tym trzech kluczowych dla badań – miasto, projektant oraz społeczność. Udział aż trzech głównych interesariuszy w całym procesie automatycznie ma swoje odzwierciedlenie w odpowiednio dużej liczbie wartości składowych, które uwzględniali w trakcie swoich prac. Dlatego też tylko niecałe 25% matrycy wartości nie zostało wzięte pod uwagę przez żadnego z interesariuszy na etapie projektu, a pomimo tego i tak wiele z nich zostało pozytywnie ocenionych zarówno przez eksperta jak i ankietowanych użytkowników ewaluowanej przestrzeni.

Przedmiotowy plac zabaw uzyskał bardzo wysokie oceny poszczególnych kryteriów. Średnia z ocen eksperta oraz użytkowników w zdecydowanej większości oscyluje wokół 5 (najwyższej). Odpowiednio niższe oceny (poniżej 3.5) otrzymały wartości składowe dot. dostępności przestrzeni, możliwości personalizacji wyposażenia, zaopatrzenia przestrzeni w dodatkowe funkcje, zabezpieczenia pogodowego a także inkluzywności. Nisko oceniono również możliwości związane z produkcją lokalnej żywności, gospodarowaniem wody oraz możliwości uzyskania dochodu poprzez zrealizowaną inwestycję. Wydaje się, że niższe oceny przytoczonych wartości składowych mają swoje realne uzasadnienie. Rzeźba terenu i różnice wysokości w obrębie kwartału z placem zabaw są stosunkowo duże, co znacząco utrudnia dostęp do przestrzeni placu np. osobom poruszającym się na wózkach inwalidzkich i uniemożliwia realizację przepisowych pochylni. Usprawnienia w tym obszarze wymagałyby inwestycji znacznych środków finansowych, którymi nie dysponował inwestor (np. winda). W związku z tym na terenie placu projektanci nie przewidzieli również urządzeń zabawowych np. dla dzieci na wózkach. Należy jednak nadmienić, że niskie oceny w tym obszarze (inkluzywność, dostępność) uzyskano jedynie od eksperta, w przeciwieństwie do użytkowników, którzy nie zauważyli ograniczeń w tym zakresie. Prawdopodobnie dlatego, że ankietowane osoby nie były obciążone dysfunkcjami ruchu, natomiast plac jest z powodzeniem użytkowany przez starszych mieszkańców.

Na terenie placu zabaw nie występują żadne funkcje gastronomiczne i handlowe (np. budka z lodami), dlatego też ta wartość składowa została prawidłowo oceniona przez eksperta. W sąsiedztwie kwartału znajdują się jednak niewielkie sklepy i lokalne punkty gastronomiczne, z których korzystają również użytkownicy placu. Stąd też prawdopodobnie znaczące różnice pomiędzy ocenami eksperta a użytkowników.

Na placu zabaw brakuje również odpowiednich zabezpieczeń pogodowych (pomimo wysokich drzew), na co w swoich ocenach wyraźnie zwrócili uwagę zarówno ankietowani użytkownicy jak i ekspert. Kwestia ta była poruszana na etapie

projektu przez lokalną społeczność, natomiast nie wiadomo dlaczego ostatecznie nie doczekała się realizacji w formie na przykład lekkiego zadaszania z membrany, które często spotyka się na placach zabaw w zachodniej Europie.

Na placu zabaw nie zaproponowano również żadnych rozwiązań dot. produkcji lokalnej żywności, takich jak np. grządki, drzewa owocowe itp. Zagadnienia te nie były też poruszane na etapie projektowym przez żadnych interesariuszy. Wydaje się jednak, że skala placu, zaangażowanie lokalnej społeczności i znaczny udział seniorów w grupie użytkowników mogły zaowocować implementacją ciekawych pomysłów w tym zakresie i licznym gronem chętnych do pielęgnacji roślin. Wprowadzenie tych rozwiązań w powiązaniu z kwestiami gospodarowania wodą wpłynęłoby bezsprzecznie poziom ocen eksperta w zakresie tych wartości składowych.

Przedmiotowy plac, będący zarówno inwestycją jak i przestrzenią publiczną, nie został zrealizowany w celach dochodowych czy też przynoszenia zysku ekonomicznego inwestorowi. Wydaje się więc, że różnica pomiędzy racjonalną niską oceną eksperta oraz wysokimi ocenami użytkowników w tym zakresie mogła wynikać z braku zrozumienia istoty tej wartości składowej przez nieprofesjonalistów. Oczywiście bardzo dobra rewitalizacja opisanego wnętrza kwartału pośrednio wpłynie na jakość otoczenia na wielu poziomach, np. w postaci zwiększenia dochodu wynajmujących sąsiadujące nieruchomości, niemniej jednak w opisanej wartości składowej chodziło o ocenę bezpośredniego zysku finansowego inwestora z przeprowadzonej inwestycji.

1.7. Podsumowanie badań. Wnioski i rekomendacje

1.7.1 Uczestnicy procesu i interesariusze

W realizację przestrzeni publicznych, analogicznie jak w innych procesach projektowych i budowlanych, zaangażowani są zawsze różni uczestnicy – interesariusze. Przeprowadzenie inwestycji we współczesnym świecie bez inwestora czy też wykonawcy nie jest możliwe, a udział projektanta jest niezbędny przynajmniej w zakresie wykonania wymaganych uzgodnień administracyjnych itp. Na wstępnym etapie przedmiotowych badań, przy doborze konkretnych lokalizacji z placami zabaw, przeanalizowano udział w procesie ich powstawania trzech podstawowych interesariuszy, określonych jako „administracja”, „społeczność” oraz „projektant” (por. pkt. 1.4.1.). Analiza poszczególnych procesów przeprowadzona na kolejnych etapach badań wykazała jednak, że poza wyznaczonymi trzema podstawowymi interesariuszami, pojawiają się nierzadko dodatkowi uczestnicy, których obecność ma wpływ na zrealizowaną przestrzeń. Niemniej jednak dla uproszczenia i zrozumienia badanych przypadków, ze względu na pełnioną rolę, bądź charakter aktywności, przyporządkowano ich do jednej z trzech podstawowych kategorii, utrzymując ogólny podział ustalony na etapie tworzenia metodyki badawczej.

influencerzy (inicjatorzy, pomysłodawcy)

Jedną grupą interesariuszy, którą zdecydowano się dodatkowo wyodrębnić w badanych procesach, to tzw. influencerzy. To najczęściej pomysłodawcy czy też liderzy poszczególnych inicjatyw zagospodarowania przestrzeni, pojawiający się przede wszystkim we wstępnych fazach procesów powstawania placów zabaw. Inspirują do działania lokalne społeczności czy też wywierają presję na lokalny samorząd, jednak ich udział w całym procesie jest ograniczony czasowo i z różnych względów nie są niestety zaangażowani w kolejne etapy projektowe. W przypadku katowickich realizacji powstałych w ramach budżetu obywatelskiego, udział influencerów, będących najczęściej pomysłodawcami lokalnych inicjatyw, ogranicza się do sporządzenia i formalnego złożenia wniosków, a na dalszym etapie do podjęcia działań promocyjnych wśród lokalnych społeczności w celu pozyskania odpowiedniej liczby głosów. Po uzyskaniu pozytywnego wyniku i skierowaniu pomysłu do realizacji przez odpowiednią komórkę urzędu miasta ich udział w procesie kończy się. Pomysłodawcy często pozbawieni są bowiem możliwości konsultacji swojego projektu na kolejnych etapach oraz nadzorowania implementacji ich pierwotnych założeń. W związku z tym mamy do czynienia z sytuacją, w której pomysł zawarty we wniosku przygotowanym przez influencera, bez żadnej fachowej weryfikacji merytorycznej (poza wymaganym

szacunkiem cenowym interwencji) trafia bezpośrednio do dokumentacji projektowej i następnie kierowany jest do realizacji. W tej sytuacji odpowiedzialność za ostatecznie stworzoną przestrzeń pozostaje rozmyta.

Należy więc zwrócić uwagę na drugą (równie istotną) stronę zagadnienia obecności inicjatorów i ich zaangażowania na początkowym etapie procedury budżetu obywatelskiego. Ich udział w całym procesie wydaje się być cenny i niezbędny, natomiast przygotowanie merytoryczne i świadomość zagadnień związanych z działaniami w przestrzeni miasta może być ograniczona. Tworząc w ramach składanych wniosków bezpośrednio wytyczne do realizacji konkretnych przestrzeni, mogą być nieświadomi skali poruszanych zagadnień i szeregu wartości, które mogą lub powinny przenosić zaproponowane przestrzenie publiczne. W związku z powyższym, pierwszym działaniem rekomendowanym pomysłodawcom inicjatyw budowy placów zabaw wydaje się konieczność zdefiniowania przez nich pożądanego wartości charakteryzujących planowaną interwencję przestrzenną, a następnie na ich podstawie określenie grupy niezbędnych interesariuszy. Współpraca zaangażowanych w pomysł interesariuszy już na wstępnym etapie całego procesu umożliwi przygotowanie spójnych wytycznych do realizacji wartościowych przestrzeni publicznych i jednocześnie pozwoli uniknąć wdrożenia nietrafionych rozwiązań i w konsekwencji marnotrawstwa środków publicznych.

projektanci

Analiza odpowiedzi udzielonych na pytania postawione w przeprowadzonych ankietach badawczych prowadzi do wniosku, że istnieją zbiory wartości preferowanych przez interesariuszy określonych w badaniach. Są to wartości uwzględniane przy projektowaniu i wdrażaniu placów zabaw, które spośród uzyskanych odpowiedzi wymieniano w danej grupie najczęściej. Dla projektantów najistotniejszymi wartościami są przede wszystkim te związane z szeroko pojętym kontekstem przestrzennym inwestycji, takimi jak *genius loci* i dostępność, czy również układ i wyposażenie całego założenia. Badanie potwierdza więc fakt, że są to typowe wartości niejako przypisane do zawodu architekta, wynikające z wykształcenia oraz praktyki zawodowej tej profesji.

Z uzyskanych odpowiedzi wynika również, że architekci biorący udział w badaniu w mniejszym stopniu uwzględniają wartości dotyczące komfortu użytkowania oraz walorów estetycznych projektowanych przez nich rozwiązań, takich jak np. multisensoryczność, możliwość zróżnicowanego wykorzystania wyposażenia, personalizacji bądź adaptacji. Nie wiadomo czy są to kwestie, które świadomie pomijają, skupiając się na wcześniej wspomnianych zagadnieniach urbanistycznych dotyczących układu przestrzennego, pozostawiając kwestie wyposażenia do decyzji inwestorów, chętnie bazujących na bogatej ofercie urządzeń

zabawowych zawartych w katalogach producentów. Możliwe również, że wkraczają w zakres kompetencji przypisany bardziej projektantom produktu, których jako architekci nie posiadają, bądź też „zawartość” placów zabaw traktują bardzo wąsko, jako zbiór gotowych „mebli”. Prawdopodobnego uzasadnienia sytuacji można doszukiwać się również w nierzadko zbyt wąskich ramach finansowych inwestycji, zarówno w zakresie wynagrodzenia projektantów, jak i budżetu przewidzianego na ich wdrożenie, które wykluczają możliwość szczegółowego zaprojektowania wyposażenia „szytego na miarę” (bądź twórczej adaptacji rozwiązań istniejących) i z góry sprowadzają działanie projektanta jedynie do aranżacji przestrzennej gotowych produktów, z pominięciem wartości dotyczących komfortu użytkowania, różnorodności, dopracowania detalu itp.

Niestety odpowiedzi ankietowanych architektów wskazują również na mniejsze zainteresowanie (w stosunku do pozostałych interesariuszy) wartościami związanymi ze wspólnotowością i udziałem społecznym w procesie projektowym, jak również kwestiami dotyczącymi szeroko pojętego zrównoważonego rozwoju. Współczesne trendy w projektowaniu przestrzeni publicznych pokazują, że partycypacja społeczna jest czynnikiem koniecznym do kształtowania miejsc, które będą akceptowane, odwiedzane i szanowane przez przyszłych użytkowników. Tymczasem wydaje się, że wielu architektów nadal uważa, że jest w stanie określić i odpowiedzieć na potrzeby przyszłych użytkowników projektując samodzielnie lub tylko przy współpracy z inwestorem, bez włączenia w proces projektowy szerszego grona publiczności.

W odniesieniu do szeregu wartości dotyczących zrównoważonego rozwoju, znalezienie odpowiedzi na pytanie, dlaczego te kwestie w mniejszym stopniu są zauważane przez projektantów, jest trudne. Nie wiadomo bowiem, czy jest to wynikiem ignorancji architektów, zwykłym brakiem świadomości wyzwań, przed którymi stoimy w obliczu zmian klimatycznych, czy też ponownie ograniczeniami czasowymi i finansowymi stawianymi przez inwestorów, które wykluczają możliwość poszukiwania nowych rozwiązań w tych aspektach i w konsekwencji zostają pomijane. Tymczasem analiza wyników badań pokazuje również, że kwestie zrównoważonego rozwoju są najistotniejsze dla interesariusza określonego jako „społeczność”. Jestem przekonany, że partycypacja społeczna w procesie projektowym zwiększyłaby wrażliwość pozostałych interesariuszy na omawiane wartości, doprowadzając do realizacji rozwiązań uwzględniających wspomniane zagadnienia.

społeczność

Społeczności biorące udział w powstaniu analizowanych placów zabaw wskazały jako istotne wartości dotyczące przede wszystkim układu i dostępności placów

zabaw. Odpowiednio mniej uwagi poświęcono funkcjonalności, natomiast wartości dotyczące wyglądu placów zabaw zostały praktycznie zupełnie pominięte. Spośród wszystkich podstawowych dziewięciu wartości, najważniejszymi kwestiami dla lokalnych społeczności są te związane ze zrównoważonym rozwojem oraz poczuciem wspólnoty i pozytywnym wpływem społecznym realizowanych przestrzeni. Z powyższego wynika więc, że dla ludzi odwiedzających place zabaw ich estetyka nie jest kluczową wartością. Można domyślać się, że dla rodziców najważniejszym jest, aby ich dziecko po prostu dobrze bawiło się. Czy zatem pozostali interesariusze najczęściej biorący udział w procesach powstawania placów zabaw (projektanci, władze miejscy) nie przedkładają za bardzo kwestii ich wyglądu względem innych wartości, które mogą przenosić? Dla społeczności zaangażowanych w proces projektowy, które najczęściej są też użytkownikami zrealizowanych przestrzeni, ważniejszym wydaje się poczucie sprawczości i wpływu na realizację – możliwość wspólnego wypracowania „naszego” placu zabaw. W tym wypadku powstanie placu zabaw – od jego pomysłu po ostateczne wdrożenie i użytkowanie – staje się niejako katalizatorem lokalnej aktywności w dużo szerszym kontekście, tj. budowania pozytywnych postaw obywatelskich wśród mieszkańców i dbania o otoczenie. Zaangażowanie mieszkańców oraz ich zainteresowanie w kierunku rozwiązań zrównoważonych i przyjaznych klimatycznie powinno być dla pozostałych interesariuszy impulsem do zdecydowanie bardziej kreatywnego i wspólnego myślenia o współczesnych placach zabaw, jako przestrzeniach odpowiadających na aktualne wyzwania i potrzeby użytkowników

miasto

Odpowiedzi interesariuszy, określonych na potrzeby niniejszego badania jako „administracja”, wskazują, że wartościami uwzględnianymi przez nich w procesie projektowania i powstawania placów zabaw są układ i wyposażenie oraz w dalszej kolejności – dostępność, kontekst i bezpieczeństwo. Odpowiedzi wydają się spójne z obserwowanym podejściem władz miejskich w Katowicach. Analizy procesów powstawania placów, od pomysłu po realizację, pokazują, czym jest w rozumieniu lokalnej administracji „plac zabaw”. Przestrzenie te są niczym innym, jak wydzielonym fragmentem zagospodarowania przestrzeni, w ramach którego (zgodnie z obowiązującymi przepisami prawa i normami bezpieczeństwa) lokalizowany jest zbiór gotowych elementów zabawowych przeznaczony dla grupy „typowych” dzieci w określonym przedziale wiekowym. W ramach konkretnego przedsięwzięcia bywa urozmaicony elementami do siedzenia przeznaczonymi dla opiekunów dzieci. W związku z powyższym, szereg dodatkowych wartości, które mogłaby posiadać zaprojektowana i zrealizowana przestrzeń, jest pomijana. Należy tutaj zwrócić uwagę również na wartości związane z elementami

niematerialnymi i odnoszącymi się przede wszystkim do etapu programowania i projektowania samej inwestycji.

Kwestie wspólnotowe, jak na przykład budowa relacji społecznych, wspieranie aktywnych postaw obywatelskich, uwrażliwianie na aspekty klimatyczne i zrównoważonego rozwoju, dbanie o bioróżnorodność itd. Innymi słowy – chodzi również o wszelkie wartości związane z aktywnościami, które powinny towarzyszyć implementacji nowej przestrzeni publicznej dla mieszkańców, a które „administracja” najczęściej pomija.

Niepokojącym wnioskiem z ankiet jest również fakt, że spośród wszystkich podstawowych interesariuszy, przedstawiciele administracji w najmniejszym stopniu uwzględniają wartości związane z szeroko pojętym zrównoważonym rozwojem. Tymczasem w naszych miastach inwestorem większości przestrzeni publicznych o charakterze placów zabaw jest nadal lokalny samorząd. Jako zamawiający i jednocześnie zarządzający całym procesem projektowym i realizacyjnym powinien określać standardy i wymogi również w zakresie zrównoważonego rozwoju, definiując wytyczne w zakresie np. wykorzystania lokalnych surowców, wspierania bioróżnorodności, gospodarowania wodą itp. Komunikowanie ich pozostałym interesariuszom, a w szczególności projektantom, umożliwiłoby w konsekwencji realizację przestrzeni nie tylko dostosowanych do aktualnych wyzwań środowiskowych, ale również posiadających walory edukacyjne dla najmłodszego pokolenia.

1.7.2. Wartości

Wśród określonych w założeniach badań dziewięciu wartości podstawowych i ich składowych, znalazło się kilka, które zostały pominięte w odpowiedziach wszystkich badanych interesariuszy. Należałoby więc zadać pytanie, czy pominięte w odpowiedziach wartości składowe są rzeczywiście istotne z punktu widzenia projektowania placów zabaw i czy rzeczywiste ich uwzględnienie mogłoby pozytywnie wpłynąć na ostatecznie realizowane przestrzenie i ich użytkowanie? Możliwym jest również, że na etapie prowadzonych ankiet, pominięte wartości były źle nazwane w kwestionariuszach i przez to po prostu niezrozumiałe dla odpowiadających. Do pominiętych wartości składowych należą: poczucie kontroli nad aktywnością, zapewnienie ciekawych widoków, możliwość spotkania nieznanego/nietutejszego oraz traktowanie placu zabaw jako źródło dochodu. Niestety na etapie sporządzania stosunkowo obszernych ankiet nie było możliwości wytłumaczenia zawartych treści, które z punktu widzenia projektowania i wdrażania placów nadal pozostają jednak istotne.

Istotną zależnością, którą potwierdziły badania, jest relacja pomiędzy liczbą interesariuszy oraz liczbą wartości, które zostały uwzględnione podczas projektowania. Pomimo iż relacja wynika z czysto statystycznej zależności, to katowicki plac zabaw przy ulicy Koszarowej zrealizowany przy szerokim udziale przedstawicieli miasta, zaangażowaniu społeczności oraz obecności renomowanego projektanta jest najbardziej wartościową realizacją spośród wszystkich przebadanych. Jednocześnie proces jego powstania, wspólnej negocjacji rozwiązań, pozyskiwania budżetu itd. trwał też niestety najdłużej.

genius loci

Przeprowadzone badania wykazały, że zagadnienia z obszaru wartości opisanej jako *genius loci* poruszane są przede wszystkim przez projektantów oraz administrację. We wszystkich analizowanych realizacjach gdzie jednym z głównych interesariuszy byli projektanci, zwracali oni przede wszystkim uwagę na wpisanie projektowanej przestrzeni w kontekst architektoniczny i urbanistyczny, a także poszanowanie tożsamości miejsca. Średnia z ocen eksperta i użytkowników placów dla tego kryterium jest wyższa w przypadku obecności w procesie projektanta, od średnich ocen dla przypadków, kiedy nie był interesariuszem. Należy więc domniemywać, że udział projektanta w tym zakresie jest istotny, bo może gwarantować, że place lepiej wpiszą się w otoczenie.

We wszystkich analizowanych przypadkach lokalna administracja zwracała uwagę na konieczność dopasowania placu zabaw do otaczającej natury.

Dla społeczności będących interesariuszami wybranych placów zabaw, wartości z obszaru *genius loci* nie są tak istotne. Prawdopodobnie wynika to z faktu, że nie są ekspertami w omawianych zagadnieniach, w przeciwieństwie do projektantów czy jednostek samorządowych. Społeczności nie zwracają uwagi na szerszy kontekst realizacji placów oraz na konieczność odniesienia się w projekcie do otaczającej zabudowy i urbanistyki. W przypadku Katowic, wiele realizacji placów zabaw jest inicjowanych przez lokalne grupy np. w ramach budżetu obywatelskiego, nie do końca świadomych konieczności uwzględnienia szerszych uwarunkowań inwestycji wynikających z kontekstu miejsca. Ich realizacje, wykonane przy ograniczonym udziale projektanta, w ostateczności kończą się więc przestrzeniami estetycznie niedopasowanymi do otoczenia itd.

Wydaje się, że przy realizacji placów zabaw w kontekście o dużym znaczeniu kulturowym, historycznym bądź krajobrazowym, obecność świadomego projektanta w procesie projektowym jest niezbędna, a wręcz powinna być odgórnie narzucana przez inwestora. Pomimo że udział architekta w projektowaniu placów zabaw jest zapewniony obowiązującym prawem budowlanym i jako jedyny z podstawowych interesariuszy winien posiadać wiedzę zawodową z zakresu



↑

„katalogowy” plac zabaw zrealizowany w otoczeniu zabytkowych kamienic na pl. Wolności w Katowicach, aut. Bartłomiej Nawrocki

zagadnień urbanistycznych, umiejętność rozumienia oraz twórczej interpretacji kontekstu i tożsamości miejsca nie jest powszechna. Dlatego też pozostali interesariusze (przede wszystkim influencerzy oraz inwestorzy) powinni być świadomi już na wstępnym etapie inwestycji, że przy wyborze projektanta niezwykle istotna jest weryfikacja jego referencji i doświadczenia w przedmiotowym zakresie.

dostępność i przenikalność

Dostępność i przenikalność placów zabaw to wartości uwzględniane zarówno przez projektantów jak i przedstawicieli administracji, a w mniejszym stopniu także przez trzeciego z podstawowych interesariuszy tj. społeczność. Mieszkańcy czy też zwykli użytkownicy postrzegają place zabaw jako pojedyncze (autonomiczne

i wygrodzone) miejsca w strukturze miasta i nie widzą konieczności poruszanie się pomiędzy nimi czy też podłączenia do szerszego systemu przestrzeni publicznych. W związku z tym dzieci nie poruszają się samodzielnie pomiędzy placami zabaw, gdyż przeważnie nie tworzą one szerszej sieci powiązanych ze sobą lokalizacji i jednocześnie z obawy dorosłych o ich bezpieczeństwo.

Z przeprowadzonych ankiet wynika, że przedstawiciele administracji w badanych lokalizacjach nie zwracali uwagi na dostępność placów w relacji do budynków mieszkalnych. Jest to o tyle istotne, że realizacja placu zabaw bez odpowiedniego zapewnienia grupy przyszłych użytkowników, jest bezcelowa. W tym wypadku korzystanie z takiej przestrzeni wymaga specjalnego dojazdu, bądź dojazdu z opiekunem i staje się okazyjne, eliminując typowe wykorzystanie ad-hoc w formie wyjścia dziecka przed dom i kontaktu z rówieśnikami z sąsiedztwa. Odpowiedź na pytanie: w jakim stopniu nowe lokalizacje placów zabaw są prze-myślane w kontekście powstających budynków mieszkalnych, a na ile są jedynie swoistymi „doklejkami” koniecznymi do spełnienia wytycznych określonych przepisami²³, mogłaby być interesująca i stanowić odrębne badanie licznie powstających tego typu przestrzeni.

We wszystkich badanych lokalizacjach wszyscy interesariusze wysoko oceniali kryteria dostępności (w tym osób niepełnosprawnych i starszych), co wydaje się bardzo pozytywnym sygnałem. Ten element warto jednak rozważyć wspólnie z wartościami dotyczącymi możliwości różnorodnego wykorzystania placu zabaw, które również zostały uwzględnione przez wszystkich projektantów i przedstawicieli administracji. Sam dostęp do terenu placu jest niewystarczający, jeśli sama przestrzeń nie oferuje osobie starszej czy też niepełnosprawnej innych funkcji poza siedzeniem czy też możliwością spaceru. Niestety zdecydowana większość z siedmiu przebadanych lokalizacji nie posiadała żadnej oferty zabawy czy też innych funkcjonalności dostępnych dla szerszego grona użytkowników, w tym np. dorosłych czy też osób niepełnosprawnych.

Możliwe, że ze względu na brak dobrego odpowiednika w języku polskim słowa *permeability* i prawidłowego zrozumienia co kryje się pod pojęciem tej cechy przestrzeni, wartość ta uwzględniona została przez interesariuszy tylko jednej lokalizacji. Tymczasem chodzi o istotną cechę charakteryzującą przestrzeń

23 zgodnie z obowiązującymi wytycznymi zawartymi w Rozporządzeniu Ministra Infrastruktury z dnia 12 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie (Dz. U. z 2018 r. poz. 1202, z późn. zm.) § 40. pkt. 1. *W zespole budynków wielorodzinnych objętych jednym pozwoleniem na budowę należy, stosownie do potrzeb użytkowych, przewidzieć place zabaw dla dzieci i miejsca rekreacyjne dostępne dla osób niepełnosprawnych. [...]*

placu zabaw, mówiąc o tym, na ile jest ona odpowiednio „przezierna” czy też „poszatkowana” i rozczłonowana, umożliwiając swobodną, fizyczną i wizualną jej penetrację przez dzieci i pozostałych użytkowników, zarówno w powiązaniu z otoczeniem jak i w relacjach wewnątrz placu zabaw. Przenikalność należy rozumieć jako wartość fizyczną, tj. możliwość swobodnego, wielokierunkowego poruszania się w ramach zaprojektowanego ukształtowania i wyposażenia jak również wizualną, oferującą różnorodne relacje wizualne pomiędzy uczestnikami zabawy, opiekunami itd.

Dostępność i przenikalność projektowanych placów zabaw to jedne z wartości mających pośrednio wpływ na intensywność i zakres użytkowania tychże przestrzeni. Jak często, jak licznie i jak chętnie z placu zabaw będą korzystać w przyszłości potencjalni użytkownicy zależy od szeroko pojętej lokalizacji i dostępności placu. Idealnym rozwiązaniem byłoby uwzględnienie w strategii rozwoju miasta, w ramach struktury przestrzeni publicznych, również struktury/sieci placów zabaw. Taki dokument byłby przydatny na etapie lokalizacji inwestycji, zarówno inwestorom jak też pomysłodawcom czy też urzędnikom oceniającym wnioski z budżetu obywatelskiego i przyznającym finansowanie.

układ i wyposażenie

Z odpowiedzi uzyskanych od ankietowanych interesariuszy wynika, że wartościami dotyczącymi układu i wyposażenia placów zabaw zainteresowani są przede wszystkim projektanci oraz administracja. Analizując pod względem formalnym i przestrzennym badane realizacje można dojść do wniosku, że inwestorzy publiczni (samorządy), podobnie jak projektanci, definiują place zabaw najczęściej jako zaprojektowany układ elementów typowych, pochodzących z katalogu producenta wyposażenia. Zupełnie więc pomija się możliwość projektowania konkretnych urządzeń czy nawet częściowej adaptacji gotowych produktów. Wiąże się to bezpośrednio ze stosunkowo niskim zainteresowaniem ww. interesariuszy cechami z obrębu wartości użytkowych, dotyczących personalizacji wyposażenia czy też adaptacji, co uwidoczniły oceny w ankietach. W przeważającej bowiem większości dostępna na rynku oferta opiera się na formalnie skończonych produktach, w których zakres personalizacji ze strony użytkownika jest bardzo skromny. Wydaje się, że przeszkodą mogłyby być kwestie certyfikacji urządzeń oraz zgodność z normą, niemniej jednak w mojej opinii nie ma takich przeszkód na gruncie prawnym. Pozostaje więc wyłącznie gotowość inwestorów na rozwiązania nietypowe oraz otwartość i innowacyjność ze strony projektantów. Zyskać natomiast mogą wszyscy, zarówno użytkownicy otrzymujący ciekawą i nietypową przestrzeń, jak i projektanci mogący zaprezentować swoje umiejętności, a także samorządowcy – dbający o jakość i atrakcyjność przestrzeni publicznych w swoich miastach.

Jak wynika z badań, dla trzeciego podstawowego interesariusza, czyli społeczności, czytelność i jasność układów placów zabaw wydają się nieistotne. Niestety nie wiadomo, na ile użytkownicy placów zabaw zastanawiają się nad tymi kryteriami równie głęboko jak projektanci, czy też po prostu użytkują przestrzeń w ramach wdrożonych rozwiązań.

Pomijane są również przez społeczność kwestie dotyczące estetyki obiektów na placu zabaw i dopracowania ich detali. Natomiast w przeciwieństwie do pozostałych interesariuszy wskazali za istotne cechy związane z personalizacją wyposażenia. Czy można by w związku z tym zaryzykować stwierdzenie, że społeczeństwo, bardziej niż pozostali interesariusze, jest gotowe na rozwiązania placów zabaw o estetyce bliższej tzw. śmieciowym czy też przygodowym placom zabaw, będących niejako formami otwartymi (zmiennymi w czasie), ale za to przestrzeniami zdecydowanie ciekawszymi i bardziej inspirującymi najmłodszych? Niestety samorządy (najczęstszy inwestor placów zabaw) zupełnie nie biorą pod uwagę takiego projektowania przestrzeni, aby umożliwiła twórcze wprowadzanie zmian. Wydaje się to niezrozumiałe, gdyż z punktu widzenia finansowania i zarządzania tymi przestrzeniami w trakcie ich życia, zdecydowanie korzystniejsze byłoby rozpatrywanie tych inwestycji nie jako działania jednorazowe, ale jako proces uwzględniający „czas życia” tych przestrzeni, a co za tym idzie zużycie, znudzenie użytkowników, konieczność zmian, adaptacje, remonty, podnoszenie standardu itp. Zagadnienia te ciekawie poruszyła Anna Komorowska w swojej publikacji *Jeśli nie plac zabaw to co?*²⁴, zwracając uwagę na potencjał jako drzemie w alternatywnych formach i przestrzeniach zabawy, niestety bardzo rzadko jeszcze spotykanych na terenie Polski.

funkcjonalność i aktywność

Oceny związane z funkcjonalnością i aktywnością na badanych placach zabaw są podobne u wszystkich podstawowych interesariuszy. Interesariusze zgodnie pomijają aspekty dotyczące możliwości lokalizacji na terenie placów zabaw dodatkowych funkcji. Przykładowo, przy większych placach zabaw, mogłyby być to toalety, ale również niewielkie punkty gastronomiczne z lodami, napojami itd. Umiejętnie wpisane w przestrzeń placu mogłyby zdecydowanie zwiększać atrakcyjność danego miejsca czy też wspierać relacje towarzyskie pomiędzy opiekunami dzieci. Nie wiadomo więc co stanowi barierę wśród interesariuszy w myśleniu o funkcjach na placach zabaw w dużo szerszym zakresie.

Z analizy ankiet wynika również, że interesariusze pomijają zagadnienia związane z możliwością wprowadzania zmian i adaptacji wyposażenia, które mogą prowadzić do tworzenia nowych aktywności. Wiele powstających placów zabaw

24 Komorowska A., *Jeśli nie plac zabaw to co?*, Wyd. pracownia k., 2022

projektowanych jest jako powtarzalne, niezmiennie w czasie oraz skończone formalnie struktury, proponujące jedynie gotowe schematy użytkowania (huśtanie, zjeżdżanie, wspinanie itp.). Realizowane są więc przestrzenie relatywnie nudne, monotonne krajobrazowo i nie odpowiadające na potrzeby dzisiejszych dzieci, a zatem uświadomienie sobie tych kwestii przez wszystkich interesariuszy jest niezbędne, aby w przyszłości ograniczyć takie inwestycje i wzbudzić nowy potencjał do działania.

Inna istotną cechą, pominiętą w odpowiedziach projektantów oraz przedstawicieli administracji, natomiast zauważoną przez społeczność, jest możliwość wykorzystania placów zabaw całodobowo oraz przez cały rok. Wydaje się, że funkcjonalności przewidziane na placach zabaw powinny uwzględniać uwarunkowania wynikające ze zmian pór roku długości dnia, tak aby maksymalnie wykorzystać dostępną przestrzeń oraz budżet inwestycji, zapewniając wymaganą atrakcyjność i całoroczne wykorzystanie placu zabaw.

Ostatnim elementem z puli wartości dotyczących funkcjonalności i aktywności, który zupełnie został pominięty w odpowiedziach ankietowanych interesariuszy, jest poczucie kontroli nad aktywnością. Brak odpowiedniej wskazówki do odpowiedzi, bądź wyjaśnienia tej cechy mógł być ważnym powodem, dlaczego nie otrzymała żadnych ocen. Jest to przede wszystkim ważna informacja dla autorów badania co do konieczności przeformułowania zapytania w ankietach lub ewentualnie dodania wyjaśnienia. Poprzez „poczucie kontroli nad aktywnością” autorzy rozumieli takie zaprojektowanie wyposażenia placu zabaw oraz zagospodarowania terenu, które tworząc wyzwania dla najmłodszych (np. pokonania przeszkody itp.) jednocześnie dają mu odpowiedni stopień poczucia bezpieczeństwa. Dzięki takim rozwiązaniom dzieciom umożliwia się stworzenie wyzwań, pola do podejmowania decyzji i naukę na błędach, przy jednoczesnym zapewnieniu odpowiedniego poziomu bezpieczeństwa. Dobrze podsumował to jeden z projektantów w trakcie wypełniania ankiety stwierdzeniem: „dziecko musi umieć upaść na placu zabaw”. W tym wypadku rolą projektantów jest umożliwienie użytkownikom właśnie takich aktywności aby z jednej strony stanowiły dla nich wyzwanie, będące niezbędnym elementem zabawy, a z drugiej były w stanie ją odpowiednio kontrolować badając możliwe granice swoich błędów.

komfort i wygląd

Przeprowadzone ankiety wykazały zaskakująco małe zainteresowanie interesariuszy wartościami związanymi z komfortem i wyglądem placów zabaw. Kwestie związane z potrzebą silnej identyfikacji miejsc zauważają jedynie projektanci. Prawdopodobnie ze względu na wykształcenie i wiedzę widzą potencjał działań przestrzennych w oparciu o formę, skalę interwencji, skojarzenia itp. Jest to

ich domena działania i możliwe, że tylko oni dostrzegają potencjał w kreowaniu przestrzeni posiadających pewną dozę narracji. Rozumieją, że plac zabaw nie musi być jedynie monotonnym zbiorem elementów wyposażenia, ale może stać narzędziem do kreowania niepowtarzalnych przestrzeni, z którymi w przyszłości identyfikują się np. mieszkańcy. W związku z powyższym rola projektanta w procesie projektowania placów zabaw wydaje się kluczowa, a jego umiejętności i świadomość omawianych wartości są nie do zastąpienia przez obecność w procesie innych interesariuszy.

We wszystkich badanych lokalizacjach interesariusze reprezentujący administrację zwrócili uwagę na pożądaną różnorodność multisensoryczną projektowanych placów zabaw, co wydaje się bardzo pozytywnym sygnałem. Fakt ten zupełnie jednak nie znajduje swojego odzwierciedlenia we wdrożonych rozwiązaniach. Niestety nie wiadomo, czy wynika to np. z braku kompetencji, bądź możliwości projektantów, czy też wspomniana multisensoryczność nie jest ostatecznie wymagana przez inwestorów, albo odpowiednio egzekwowana na etapie odbioru dokumentacji projektowej.

Badani interesariusze nie zwrócili również uwagi na konieczność zrównoważenia na placu zabaw odczucia hałasu i zabawy. Przyzwyczajeni jesteśmy do gwaru i podwyższonego hałasu w tego typu przestrzeniach, a tymczasem coraz więcej dzieci potrzebuje również miejsc do wyciszenia, nie wspominając o ich opiekunach czy też starszych użytkownikach. A zatem w przypadku traktowania przestrzeni placów zabaw o wiele szerzej niż tradycyjnie, wydaje się koniecznym zróżnicowanie ich pod kątem natężenia hałasu i stworzenie przez projektantów odpowiednio stref głośniejszych i cichszych.

Kolejną cechą placów zabaw, której nie zaznaczyli w odpowiedziach ankietowani interesariusze, jest konieczność kreowania ciekawych widoków. Projektując plac jako przestrzeń interakcji i rekreacji, wsparciem aktywności i inspiracją do innych zabaw mogą być wykreowane osie i punkty widokowe, różne poziomy obserwacji otoczenia oraz pozostałych dzieci itp. Wymaga to jednak przede wszystkim od projektantów, jak również świadomości pozostałych interesariuszy, traktowania placów zabaw nie tylko jako wygrodzonego zestawu wyposażenia, ale przede wszystkim jako ciekawą i zróżnicowaną krajobrazowo przestrzeń, która już samodzielnie inspiruje do zabawy.

Kryterium związane z niezbędnym nasłonecznieniem i zacieleniem placów zabaw zostało dostrzeżone przez interesariuszy tylko w jednej z badanych lokalizacji. Jest to niezrozumiałe, gdyż Polsce nasłonecznienie placu zabaw jest regulowane przepisami (wymagane min. 4 godz. mierzone w dniu równonocy), natomiast w Słowenii zgodnie z przepisami wymaga się słonecznych lokalizacji,

w których w okresie letnim należy przewidzieć zacielenie w godzinach 10–16²⁵. A zatem zapewnienie odpowiedniego nasłonecznienia i zacielenia placów zabaw jest obowiązkiem projektanta, który podlega weryfikacji przez inwestora oraz odpowiednie organy administracji publicznej na etapie zatwierdzania dokumentacji projektowej.

Wszyscy interesariusze uczestniczący w procesie projektowania placów zabaw powinni być świadomi wartości związanych z komfortem i wyglądem placów zabaw, niemniej jednak omawiane wartości przede wszystkim dotyczą sfery, za którą odpowiedzialność zawodową ponoszą projektanci. Udział świadomego i kreatywnego projektanta może być więc kluczowy dla uzyskania takich rozwiązań, które odpowiadać będą na szereg postawionych wyzwań i potrzeb a przy tym pozwolą na wytworzenie wartościowej przestrzeni publicznej.

poczucie wspólnoty i pozytywny wpływ społeczny

Najwięcej kryteriów w obrębie tych wartości zostało uwzględnionych przez interesariuszy reprezentujących administrację. Należy zwrócić uwagę, że wiele ze zdefiniowanych w badaniach podkategorii odnosi się przede wszystkim do procesu programowania i projektowania placów zabaw, a obecność ich zależna jest od udziału różnych uczestników oraz relacji pomiędzy nimi. Innymi słowy – życie szeroko pojętego placu zabaw nie zaczyna się od jego realizacji, ale od samego pomysłu aby powstał, i prowadzi poprzez umiejętne zaprojektowanie i odpowiednio przygotowane wdrożenie (wybudowanie).

Żaden z podstawowych interesariuszy nie uznał za wartość możliwości spotkania na placu zabaw osoby nieznanym, bądź nietutejszej. Niestety nie wiadomo co jest przyczyną takiego stanu. Szczególnie we współczesnym świecie, coraz bardziej zglobalizowanym, w którym często podróżujemy czy też zmieniamy miejsce zamieszkania, wydaje się koniecznym, aby place zabaw zaprojektowane były jako przestrzenie otwarte i zapraszające, umożliwiające szeroką integrację. Istotne jest to przede wszystkim w kontekście wychowawczym i edukacyjnym najmłodszych użytkowników, poznających dopiero różnorodność otaczającego ich świata, czego w kontekście przestrzeni placu zabaw ich opiekunowie mogą zupełnie nie dostrzegać. Pozostaje również kluczowe pytanie: czy

25 w Polsce wymagania dot. nasłonecznienia placów zabaw określono w Rozporządzeniu Ministra Infrastruktury z dnia 12 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie (Dz. U. z 2018 r. poz. 1202, z późn. zm.), natomiast w Słowenii w dokumencie: Pravilnik o spremembah Pravilnika o normativih in minimalnih tehničnih pogojih za prostor in opremo vrtca, <http://pisrs.si/Pis.web/pregledPredpisa?id=PRAV12855>

bez uwzględnienia tej wartości możemy w ogóle uznawać place zabaw za realną przestrzeń publiczną, czyli miejsce dostępne dla wszystkich użytkowników bez wyjątków?

Z przeprowadzonych ankiet wynika, że projektanci i administracja dostrzegają potrzebę tworzenia przestrzeni inkluzywnych i przeznaczonych dla różnorodnych grup społecznych. Uznali również za istotne powstające w procesie projektowania relacje, dialog, współpracę itp. Tymczasem trzeci z podstawowych interesariuszy – społeczność – nie uznała tych wartości za ważne. Wiele placów zabaw w Katowicach powstaje z inicjatywy mieszkańców w ramach budżetu obywatelskiego. Nastawieni są na realizację „swojej przestrzeni”, niekoniecznie otwartej dla szerszego grona użytkowników z zewnątrz. Należy jednak pamiętać, że w zdecydowanej większości inwestycje typu place zabaw są jednak wdrażane ze środków publicznych, a zatem z punktu widzenia racjonalnego gospodarowania budżetem, realizacja każdego placu zabaw powinna charakteryzować się możliwie największą liczbą uwzględnionych wartości.

Spośród trzech podstawowych interesariuszy jedynie przedstawiciele samorządu chcieliby, aby powstające place zabaw były dumą lokalnych społeczności i wzmacniały ich poczucie przynależności. Natomiast z przeprowadzonych badań wynika, że zarówno projektanci, jak i same społeczności wydają się zupełnie tym niezainteresowani. A zatem, w jakim stopniu realizacja takich przestrzeni bez udziału społeczności na etapie programowania i projektowania jest w stanie zaowocować rozwiązaniami, z którymi mieszkańcy będą się utożsamiali? Czy współudział w szeroko pojętym kreowaniu nowej przestrzeni nie jest najlepszym z dostępnych sposobem na budowanie identyfikacji i odpowiedzialności za powstające miejsce? Oczywiście należy również uwzględnić przykłady, gdzie w trakcie projektowania i budowy placów zabaw nie można wskazać, bądź nie istnieje jeszcze społeczność, której dedykowana jest ta przestrzeń (np. niezamieszkałe osiedla mieszkaniowe). Taka sytuacja powinna być przede wszystkim dla projektantów oraz inwestorów okazją do poszukiwania nowych rozwiązań, adekwatnych do danej sytuacji, np. poprzez włączenie do działania szerszego sąsiedztwa, etapowania inwestycji itp.). Jest to trudne działanie, szczególnie w kontekście realiów w jakich powstają współczesne inwestycje mieszkaniowe, ale nie niemożliwe do zaimplementowania przynajmniej w części.

Wszyscy ankietowani interesariusze wskazywali za wartość zachęcanie do aktywnego obywatelstwa poprzez wspólne kreowanie placów zabaw. Wynik badania należałoby więc uznać za budujący, niemniej jednak nie przekłada się on na rzeczywisty kształt procesów, w ramach których powstają place zabaw w Katowicach i Lublanie. Placów powstałych przy zaangażowaniu i aktywnym udziale mieszkańców nadal jest niewiele, a obecność interesariuszy w większości inwestycji

ogranicza się do projektantów i administracji. Niezbędnym działaniem w przyszłości powinno być zatem włączanie społeczności do procesu projektowania i powstawania placu zabaw już na wczesnym etapie działania, gdy tylko zrodzi się pomysł na realizację tego typu przestrzeni.

W niewielkim stopniu dostrzegane są przez interesariuszy wartości mówiące o tym, że powstanie placu zabaw może podnosić świadomość ekologiczną oraz redukować stres. Przyjmując, że głównymi użytkownikami placów zabaw są dzieci, przestrzeń w jakiej funkcjonują ma bezpośredni wpływ na sposób rozwijania ich świadomości oraz edukację. Zabawa na odpowiednio zaprojektowanym placu zabaw może stanowić niezastąpione narzędzie w budowaniu już wśród najmłodszych świadomości ekologicznej i odpowiedniego stosunku do otaczającego nas środowiska. Brak uwzględnienia tej cechy w odpowiedziach ankietowanych interesariuszy może świadczyć o ogólnym (niskim) poziomie edukacji i świadomości ekologicznej lub brakiem większego zainteresowania wokół tych kwestii.

bezpieczeństwo i ochrona

Wartości związane z bezpieczeństwem i ochroną na placach zabaw zostały uwzględnione praktycznie w całości przez wszystkich interesariuszy, a w największym zakresie przez przedstawicieli administracji, czyli głównych inwestorów w sferze przestrzeni publicznych. Potwierdza to możliwe do zaobserwowania tendencje do traktowania przestrzeni placów zabaw jako wydzielonych i kontrolowanych obszarów, wymuszających ściśle zdefiniowane sposoby użytkowania. Dzięki tym cechom, przede wszystkim w oczach administracji i opiekunów, zapewniony zostaje najmłodszym odpowiedni poziom bezpieczeństwa. Należy jednak pamiętać, że zbyt duży zakres bezpieczeństwa automatycznie ogranicza swoistą wolność użytkowników, przede wszystkim w sferze samej inwencji związanej z zabawami, w możliwości podjęcia ryzyka i różnych wyzwania, a w konsekwencji również popełnienia błędu. Wydaje się, że wyniki ankiet w tym zakresie są odzwierciedleniem obecnego podejścia do tych kwestii z jednej strony przez przedstawicieli samorządów i inwestorów, nastawionych przede wszystkim na maksymalne ograniczenie jakichkolwiek roszczeń ze strony użytkowników, z drugiej natomiast przez rodziców czy opiekunów, którzy przynajmniej w pewnym stopniu chcą być zwolnieni z odpowiedzialności za swoich podopiecznych w trakcie ich zabawy. Tymczasem już w latach '50 ubiegłego wieku Aldo van Eyck twierdził, że miasto bez swoistego ruchu dzieci jest paradoksem²⁶. Wskazując, że dzieciństwo jest

26 Bosman J., Boyer M. C., Celik Z., Highmore B., Avermaete T., *Team 10: In Search of a Utopia of the Present 1953–1981*, nai010 publishers, str. 56, 2006

podróżą, wpisał w tkanki holenderskich miastach sieci kilkuset „mikroplaców” – bez ogrodzenia, zlokalizowanych nieraz przy ulicy itp., ale przede wszystkim powiązanych ze sobą ruchem pieszym. Włączenie dzieci niejako w krwioobieg miasta i umożliwienie im krążenia pomiędzy kolejnymi „punktami zabaw” powodowało, że całe miasto stawało się swoistym placem zabaw.

Zgodnie z odpowiedziami uzyskanymi w ankietach, projektanci i społeczności nie widzą konieczności wyraźnego określania praw i ograniczeń związanych z użytkowaniem placów zabaw. Natomiast część ankietowanych urzędników uważa umieszczenie regulaminu za istotne. Niestety nie wiadomo jakie argumenty przemawiają za tym, aby prawnie regulować zachowania użytkowników na placu zabaw. Co więcej, należałoby się zastanowić kto i w jaki sposób miałby weryfikować i egzekwować ustanowione regulacje. Całość sprowadzić można do ogólnego pytania: czy plac zabaw może być przestrzenią publiczną o funkcji zabawowo-rekreacyjnej, podobną do rynku, skweru itp. czy też ogrodzonym i uregulowanym prawnie obszarem aktywności?

zrównoważony rozwój

Potencjał placów zabaw w kontekście wspierania bioróżnorodności i postrzegania tychże przestrzeni jako habitatu dla fauny i flory dostrzegają przede wszystkim przedstawiciele administracji. Niestety fakt ten nie przekłada się praktycznie na żadną z przebadanych realizacji. Najczęściej wartością pozostaje jedynie zieleń istniejąca, występująca w otoczeniu placów zabaw, natomiast brak jest wdrożeń, w których zieleń jest również projektowana wraz z układem i całym wyposażeniem placu zabaw. Jedynym wyjątkiem wydaje się po części plac zabaw przy ul. Koszarowej w Katowicach, gdzie istniejący starodrzew i zieleń została poddana rewizji i niejako wpisana w strukturę powstałego placu zabaw. Nie wiadomo jednak, czy brak jakiegokolwiek bioróżnorodności w analizowanych przykładach placów zabaw wynika np. z ograniczeń nakładów finansowych zamawiających (zarówno na projekt jak i realizację) czy też z braku refleksji w tym zakresie wśród pozostałych interesariuszy.

Urzędnicy w swych ankietach zwracają również uwagę na konieczność uwzględnienia zmian klimatu i redukcję wysp ciepła przy projektowaniu i wdrażaniu placów zabaw. Podobnie jednak jak dla wspomnianych wcześniej wartości, niestety nie znajduje to swojego odzwierciedlenia w zrealizowanych już przestrzeniach.

Żaden z podstawowych interesariuszy nie traktuje placów jako potencjalnej przestrzeni umożliwiającej produkcję żywności. Tymczasem odniesienie do typowego przydomowego sadu z charakterystycznymi dla naszego rejonu drzewami owocowymi, krzewami itp. wydaje się dość atrakcyjną propozycją. Sama możliwość wzbogacenia lub połączenia strefy zabawy np. z lokalnymi ogródkami

społecznymi itp. mogłaby wspierać nie tylko międzypokoleniowe relacje społeczne, zwiększać liczbę i różnorodność użytkowników, ale jednocześnie stanowić formę edukacji najmłodszych, przy wspólnej zabawie zorganizowanej wokół uprawy warzyw, kwiatów itp. Tym bardziej, że podobne rozwiązania funkcjonują w innych państwach europejskich



↑

ogródki i szklarnie społeczne
na jednym z kopenhaskich placów zabaw,
aut. Bartłomiej Nawrocki

Wśród przebadanych interesariuszy jedynie społeczności oraz częściowo projektanci widzą potencjał w wykorzystywaniu lokalnych materiałów, gospodarowaniu wodą czy też promowaniu w związku z tym gospodarki obiegowej. Zagadnienia te są zupełnie pomijane przez administrację. W tym aspekcie koniecznym wydaje się nie tylko apelowanie o otwartość publicznych inwestorów, ale przede wszystkim ciągła edukacja samorządów oraz poznawanie dobrych praktyk i realizacji, które potrafią odpowiadać na aktualne wyzwania, problemy miast i oczekiwania społeczeństwa.

opłacalność (rachunek ekonomiczny)

Zagadnienia opłacalności realizacji placów są brane pod uwagę przede wszystkim przez samorządy, którzy są zdecydowanie najczęstszymi inwestorami w przestrzenie publiczne. Nie wiadomo jednak według jakich wytycznych urzędnicy analizują powyższe kwestie. Czy koszty realizacji placów zabaw są rozpatrywane jako jednostkowe koszty inwestycyjne, czy też bierze się pod uwagę również przewidywane koszty ich utrzymania? Analizując wdrożone place zabaw na wielu poziomach, można odnieść wrażenie, że jednak postrzega się te inwestycje jednorazowo, bez uwzględnienia przyszłego procesu użytkowania ich i administracji. Kryteria dotyczące ewentualnego zysku finansowego poprzez realizację placów zabaw zostały pominięte przez wszystkich badanych interesariuszy. Prawdopodobnie dlatego, że zdecydowana większość z badanych przestrzeni (poza placem zabaw przy ul. Obirskiej w Lublianie) zrealizowana została z publicznych środków i jest ogólnodostępna. Istnieją jednak przykłady prywatnych placów zabaw dostępnych za opłatą, które przynoszą zysk właścicielom. Są to jednak przestrzenie zamknięte, swoiste „bawialnie” na wolnym powietrzu, mogące stanowić pod względem funkcjonalnym alternatywę dla typowych placów zabaw.²⁷

Tylko w jednym z przebadanych placów zabaw przedstawiciele samorządu dostrzegli zależność polegającą na podniesieniu wartości nieruchomości wskutek realizacji placu zabaw w ich najbliższym sąsiedztwie. Relacja wydaje się stosunkowo naturalna – inwestycja w przestrzeń publiczną podnosi wartość otaczających lokali. Należałoby się jednak zastanowić jak w przyszłości samorządy i inwestorzy mogliby wykorzystać tę zależność? Być może realizacja przestrzeni publicznych o charakterze placów zabaw przy ścisłej współpracy interesariuszy publicznych z prywatnymi inwestorami (na przykład w ramach partnerstwa publiczno-prywatnego) byłaby działaniem przynoszącym obopólne korzyści.

27 jako przykład można podać *Park w dechę* działający w Bielsku Białej <http://parkwdech.pl/> (dostęp 05.2024)

1.7.3. Potrzeba dodatkowego narzędzia

Przeprowadzone badania, szczególnie w odniesieniu do liczby wartości ich składowych, jak również obecności różnych interesariuszy, uwiaryściły bardzo szeroki zakres zagadnień poruszanych w trakcie procesów powstawania placów zabaw. Zespół badawczy od samego początku zakładał wdrożeniowy charakter projektu. Głównym celem działania jest bowiem próba stworzenia przystępnego narzędzia, które w stosunkowo prosty sposób pozwoliłoby na komunikowanie opracowanych treści wszystkim zainteresowanym powstawaniem „dobrych placów zabaw”. Założenia i wyzwania związane z realizacją takiego narzędzia przedstawiono w części projektowej rozprawy.

część projektowa

2.



↑

zrewitalizowany plac zabaw
w katowickim Parku Kościuszki
aut. Bartłomiej Nawrocki

2.1. Diagnoza

Przeprowadzone i opisane w części 1. badania pokazały, że place zabaw w Katowicach czy też w Lublanie niestety nie powstają według wyraźnie określonej strategii. Miasta te nie dysponują dokumentami planistycznymi w przedmiotowym zakresie, nie posiadają również żadnych standardów i wytycznych dotyczących realizacji takich przestrzeni jak place zabaw. Powstające na naszych oczach place stanowią raczej wypadkową oddolnych inicjatyw mieszkańców, wymogów przepisów budowlanych koniecznych do spełnienia przez inwestorów, a także sporadycznych działań lokalnego samorządu.

Część katowickich placów zabaw poddawana jest również niezbędnej i systematycznej renowacji, gdyż budowane były kilkadziesiąt lat temu. Dotyczy to na przykład opisanego w badaniach placu w Parku Boguckim, ale również placów zabaw na terenie Doliny Trzech Stawów, na os. Odrodzenia, w Parku Kościuszki itp.

W zależności od stopnia degradacji dotychczasowych urządzeń, nawierzchni i elementów małej architektury, w przeważającej większości renowacja polega jednak praktycznie na realizacji całkowicie nowych placów zabaw w ramach dotychczasowych przestrzeni. Powstają one jednak bez weryfikacji jakichkolwiek założeń inwestycyjnych, pomimo że otoczenie, użytkownicy i uwarunkowania przestrzenne wyraźnie zmieniły się od czasu ich pierwotnego wdrożenia.

Wydaje się, że problem powstawania w otaczającej nas przestrzeni „słabych placów zabaw” wynika w dużej mierze z braku lub niewielkiej świadomości społecznej w zakresie kreowania tych przestrzeni. „Przecież plac zabaw to piaskownica, zjeżdżalnia, huśtawka, kiwak. Do tego ogrodzenie i jakaś ławka. – dzieciakom wystarczy, więc po co się nad tym zastanawiać?” – taką odpowiedź najczęściej słychać, gdy poruszany jest temat placów zabaw wśród osób niezwiązanych bezpośrednio z projektowaniem. Realnym lekarstwem w tej sytuacji nie może być zaprojektowanie i wdrożenie pojedynczego, wzorcowego placu zabaw. Zmieni on wyłącznie konkretną lokalizację i może pozytywnie wpłynąć na jej otoczenie, ale niestety nie jest w stanie poprawić ogólnego podejścia do podniesionego problemu. Każdy przypadek projektowy jest bowiem swoistym kompromisem wynikającym z negocjacji zaangażowanych w proces interesariuszy oraz wartości, które chcą wnieść do planowanej przestrzeni. Rozwiązanie tkwi zatem w procesie powstawania placów zabaw, zaczynającym się znacznie wcześniej niż same prace projektowe, oraz zapewnieniu udziału w nim jak najszerszego grona interesariuszy, którzy będą świadomi swoich celów, możliwości i wyzwań przed nimi stojących. Projektowane narzędzie powinno mieć więc przede wszystkim charakter edukacyjny i stanowić wsparcie dla interesariuszy, a nie być konkretnym, pojedynczym rozwiązaniem przestrzennym.

2.1.1. Budżet obywatelski

Prześledzenie kolejnych edycji budżetu obywatelskiego dla Katowic pokazało, że budowa, doposażenie lub modernizacja placów zabaw jest częstym zadaniem zgłaszanym przez mieszkańców Katowic. Wnioskodawcami są najczęściej osoby prywatne, lokalni liderzy, ale także osoby działające na rzecz instytucji państwowych, które występują z wnioskami o modernizację czy doposażenie przedszkolnych i przyszkolnych placów zabaw. Za realizację zadań związanych z budową i modernizacją placów zabaw wybranych w głosowaniu mieszkańców w ramach BO odpowiada Zakład Zieleni Miejskiej w Katowicach. Ocena wdrożonych rozwiązań pokazuje jednak, że zrealizowane place zabaw to w większości typowe, katalogowe rozwiązania. W kontekście wartości, które te nowe wdrożenia mogłyby wspierać, wybrane realizacje spełniają jedynie postulat funkcjonalności. Wszystkie aspekty związane z kształtowaniem otoczenia w kontekście kulturowym, społecznym czy środowiskowym są pominięte. Wynika to niewątpliwie z braku wiedzy związanej z aktualnym wyzwaniem (środowiskowymi, ekonomicznymi), niską świadomością możliwości kreowania przestrzeni publicznych oraz przede wszystkim z pominięciem roli zaangażowanego projektanta w procesie ich kreacji. Procedura budżetu obywatelskiego polega na zgłoszeniu przez zainteresowane osoby działań na rzecz szeroko pojętej przestrzeni publicznej. Wnioski podlegają wstępnej weryfikacji przez urząd miasta i następnie zostają poddane publicznemu głosowaniu chętnych mieszkańców²⁸. W ramach zgłaszanej inicjatywy, np. placu zabaw, wnioskodawca zobowiązany jest do przedstawienia szacunkowego kosztorysu planowanej inwestycji. Do jego przygotowania niezbędne jest zatem już wstępne określenie rozwiązań w zakresie wyposażenia (liczba, rodzaj, cena jednostkowa), nawierzchni (rodzaj, powierzchnia, koszt 1 m²), prac dodatkowych (np. ogrodzenia, zieleni) i innych, mających istotny wpływ na koszty planowanego wdrożenia. Zestawienia i kosztorysy najczęściej przygotowują samodzielnie wnioskodawcy, posługując się katalogami i informacjami dostępnymi w internecie. Należy tutaj nadmienić, że wnioskodawcami nie są osoby posiadające jakiegokolwiek kompetencje projektowe. Inicjatywy, które uzyskały najwięcej głosów oraz finansowanie, przekazywane są bezpośrednio do komórek miejskich odpowiedzialnych za ich wdrożenie. W przypadku placów zabaw jest to Zakład Zieleni Miejskiej w Katowicach, który na podstawie pierwotnego wniosku zleca i koordynuje wykonanie niezbędnego opracowania projektowego, dokonuje w drodze przetargu wyboru wykonawcy robót i następnie nadzoruje realizację. Opisany

28 przykładowy formularz zgłoszeniowy do budżetu obywatelskiego w Katowicach wraz z objaśnieniami: <https://bo.katowice.eu/budzet-obywatelski-strefa-wnioskodawcy-2025> (dostęp o3.2025)

skrótowo proces powstania typowego placu zabaw w ramach budżetu obywatelskiego nie przewiduje w żaden sposób możliwości zwiększenia liczby interesariuszy. Place powstają na podstawie zestawienia i kosztorysu wnioskodawcy (influencera), bez jego dalszego udziału na kolejnych etapach. Rola projektanta ogranicza się tu jedynie do rozrysowania wnioskowanych elementów placu oraz dokonania niezbędnych uzgodnień oraz zgłoszeń wymaganych przepisami prawa. A zatem w całym procesie poszczególni uczestnicy nie posiadają żadnych narzędzi aby dowiedzieć się, jakie potencjalne wartości mogłyby posiadać przestrzeń placu zabaw, za powstanie której każdy z nich jest współodpowiedzialny.

2.2. Problem i wyzwanie projektowe

Podstawowym problemem projektowym jest zmiana obecnego stereotypu związanego z postrzeganiem przestrzeni placów zabaw. Nie dotyczy on konkretnej inwestycji, przestrzeni czy wynikających z nich uwarunkowań, a poziomu świadomości wszystkich stron potencjalnie zaangażowanych w powstawanie tych przestrzeni, również rodziców i opiekunów dzieci, które stanowią największą grupę użytkowników. Źródłem problemu wydaje się brak ogólnej wiedzy co do szerokiego spektrum zagadnień związanych z projektowaniem nawet niewielkich przestrzeni publicznych, jakimi są place zabaw. Powiązane jest to z brakiem prostych i dostępnych narzędzi, które byłyby możliwe do zastosowania na etapie wstępnego planowania inwestycji i budowania jej ogólnych założeń. Jest to czas jeszcze przed przystąpieniem do konkretnych działań projektowych, kiedy niezbędnym wydaje się określenie grupy potencjalnych interesariuszy, a następnie ustalenie zbioru kryteriów/wartości stanowiących wstępne założenia projektowe, które powinny definiować planowaną interwencję. Zważywszy na fakt, że ogólnodostępne place zabaw realizowane są najczęściej z funduszy publicznych, w szerszym kontekście problem związany jest więc również pośrednio z brakiem racjonalnego ich wydatkowania oraz ustawową koniecznością dbania o ład przestrzenny. W nawiązaniu do powyższej problematyki oraz wcześniejszej diagnozy, nasuwają się następujące pytania:

- W jaki sposób przekazać wiedzę i informacje dotyczące wartości, które mogą nieść place zabaw, tak aby był przystępny i zrozumiały?
- W jaki sposób uświadomić pomysłodawców, decydentów oraz inwestorów, że zaangażowanie różnych interesariuszy w proces powoduje lepsze place zabaw?
- Jak zaktywizować i zainteresować mieszkańców procesami powstawania placów zabaw i umożliwić im poszerzenie wiedzy w tym zakresie?
- Jak zachęcić inicjatorów interwencji przestrzennych do pogłębionego i zaplanowanego działania w przypadku pomysłu realizacji placu zabaw?

2.3. Cel projektu

Celem projektu jest wykorzystanie do celów praktycznych wiedzy z zakresu przeprowadzonych badań i stworzenie narzędzia wspierającego proces powstawania placów zabaw na ich wstępnym etapie przygotowania i programowania. W związku z tym celem działania nie jest rozwiązanie problemów związanych z pojedynczą lokalizacją i zaprojektowanie konkretnego bądź przykładowego placu zabaw, a raczej próba znalezienia prostego i dostępnego narzędzia, które może wspomóc zaangażowanych interesariuszy w przygotowaniu inwestycji i określeniu założeń projektowych. W wyniku odpowiedniego uświadomienia i przygotowania interesariuszy w zakresie szeregu zagadnień związanych z projektowaniem przestrzeni placów zabaw mają szansę powstawać bardziej wartościowe przestrzenie publiczne, będące odpowiedzią na współczesne wymogi, oczekiwania oraz wyzwania.

2.4. Założenia projektowe

2.4.1. Odbiorcy

Diagnoza wykazuje potrzebę ukierunkowania działań edukacyjnych w stronę lokalnych liderów oraz mieszkańców, gdyż to oni są najczęściej wnioskodawcami (np. w ramach budżetu obywatelskiego) a następnie głównymi odbiorcami projektowanych rozwiązań. Niemniej jednak narzędzie powinno być również adresowane do pozostałych interesariuszy zaangażowanych w proces tworzenia miejskich przestrzeni publicznych. Są nimi przede wszystkim urzędnicy związani z inwestycjami miejskimi, zarówno na etapie deklarowania propozycji politycznych i interwencji na polu planowania przestrzennego, jak i szczegółowego ich projektowania i wdrażania. Narzędzie powinno być też dedykowane projektantom – nie tylko tym działającym zawodowo w obszarze przestrzeni publicznej oraz małej architektury, ale wszystkim, którzy w ramach swojej pracy spotykają się z koniecznością zaprojektowania placu zabaw.

Możemy wyróżnić więc następujące grupy odbiorców:

- lokalne społeczności, liderzy społeczni, organizacje pozarządowe działające na rzecz mieszkańców
- osoby zgłaszające projekty do budżetu obywatelskiego
- urzędnicy miejscy związani z projektowaniem i realizacją w obszarze przestrzeni publicznych
- projektanci.

Każda z wyznaczonych grup użytkowników, w ramach procesu powstawania placów zabaw, ma zarówno swoje podstawowe potrzeby jak i ograniczenia:

LIDERZY I SPOŁECZNOŚCI

potrzeby:

- **uczestnictwo i konsultacje:** chcą aktywnego udziału w procesie decyzyjnym, by mieć wpływ na kształt placu zabaw, który odpowiada ich lokalnym potrzebom
- **integracja:** chcą tworzenia przestrzeni sprzyjających budowaniu relacji międzyludzkich i integracji różnych grup społecznych
- **transparentność działań:** potrzebują jasnej komunikacji dotyczącej planów, finansowania i realizacji projektu, co buduje zaufanie

ograniczenia:

- **bariery formalne:** często ograniczony wpływ na decyzje administracyjne oraz skomplikowane procedury formalne

- **ograniczone zasoby:** brak środków finansowych lub wsparcia politycznego, co może spowalniać proces inwestycyjny
- **różnice interesów:** możliwość pojawienia się konfliktów między różnymi grupami społecznymi, co utrudnia osiągnięcie konsensusu

OSOBY ZGŁASZAJĄCE PROJEKTY W BO

potrzeby:

- **wsparcie merytoryczne:** potrzeba wsparcia w zakresie określenia interesariuszy, kryteriów /wartości budżetu.
- **wsparcie techniczne:** pomoc przy zrozumieniu opracowań projektowych, w tym wyjaśnienia zagadnień technicznych i formalnych.
- **urealnienie pomysłów:** poczucie, że ich inicjatywy mają realne szanse na wdrożenie i przekształcenie w konkretne inwestycje.
- **dialog z władzami:** możliwość kontaktu i umiejętność rozmowy z przedstawicielami urzędu w zakresie zgłaszanego projektu

ograniczenia:

- **bariery merytoryczne:** brak przygotowania merytorycznego do szerokiego zrozumienia procesów związanych z kreowaniem przestrzeni publicznych i przygotowania inwestycji
- **niedostateczna komunikacja:** brak regularnego feedbacku i możliwości dialogu z innymi interesariuszami
- **ograniczone zasoby:** niewystarczające środki finansowe na przeprowadzenie pogłębionego przygotowania procesu i wniosku, możliwy brak wsparcia politycznego

URZĘDNICY MIEJSCY

potrzeby:

- **zrównoważony rozwój przestrzeni:** dbałość o funkcjonalność, bezpieczeństwo i estetykę placu zabaw, zgodnie z przepisami i normami
- **koordynacja działań:** umiejętność współpracy z różnymi interesariuszami dla spójnego i efektywnego wdrożenia inwestycji
- **przejrzystość procesu:** utrzymanie procedur, standardów i kryteriów w zarządzaniu projektami publicznymi, precyzyjne określenie zakresu działania
- **realizm budżetowy:** planowanie zgodnie z dostępnymi środkami finansowymi oraz elastyczność w reagowaniu na zmieniające się okoliczności.

ograniczenia:

- **ograniczenia budżetowe:** konieczność zawierania kompromisów wynikających z ograniczonych funduszy, które mogą wpływać na zakres i jakość inwestycji.

- **bariery proceduralne:** wynikające ze skomplikowanych przepisów oraz długotrwałych procesów administracyjnych
- **konflikty interesów:** konieczność pogodzenia oczekiwań społecznych z wymogami formalnymi i technicznymi.
- **presja czasu:** potrzeba szybkiego reagowania na zgłoszenia i oczekiwania mieszkańców, co może kolidować z wymaganymi procedurami.

PROJEKTANCI

potrzeby:

- **swoboda twórcza:** możliwość realizowania innowacyjnych rozwiązań przy jednoczesnym zachowaniu funkcjonalności i estetyki projektu
- **jasne wytyczne:** dostęp do precyzyjnych założeń projektowych oraz informacji o budżecie oraz wymaganiach lokalizacyjnych
- **współpraca interdyscyplinarna:** umiejętność dialogu z urzędnikami, wykonawcami oraz społecznością, co pozwala lepiej dostosować projekt do potrzeb użytkowników.

ograniczenia:

- **normy i przepisy:** sztywne standardy bezpieczeństwa oraz regulacje miejskie, które mogą ograniczać swobodę projektowania
- **budżet:** ograniczenia finansowe, które mogą wymuszać kompromisy w kwestii użytych materiałów czy rozwiązań technologicznych
- **ograniczenia komunikacyjne:** czasami niedostateczny przepływ informacji między projektantami a pozostałymi uczestnikami procesu, co utrudnia pełne zrozumienie potrzeb i możliwości

Każda z grup wnosi unikalne perspektywy do procesu powstawania placów zabaw. Wspólnym wyzwaniem pozostaje konieczność harmonijnego połączenia różnorodnych potrzeb przy jednoczesnym pokonywaniu ograniczeń wynikających z regulacji, budżetów oraz procedur administracyjnych.

2.4.2. Forma i wizerunek

Z punktu widzenia celu oraz określonych grup użytkowników przyjęto następujące założenia co do formy i wizerunku projektowanego narzędzia:

- czytelne
- intuicyjne
- uniwersalne
- nieskomplikowane (proste w odbiorze)
- atrakcyjne wizualnie (zachęcające do użycia)
- zrozumiałe i przystępne prezentowanie treści

2.4.3. Funkcja i zawartość

W zakresie funkcjonowania projektowanego narzędzia przyjęto poniższe założenia:

- proste w użyciu
- do wykorzystania samodzielnie lub w grupie
- niskobudżetowe
- ogólnodostępne (cyfrowo lub np. drukowane samodzielnie), do wykorzystania w różnych miejscach (w domu, na warsztatach itp.)
- edukujący poprzez użytkowanie

Zawartość merytoryczna narzędzia, w ślad za przeprowadzonymi badaniami oraz potrzebami poszczególnych grup użytkowników, powinna przede wszystkim umożliwiać:

- zapoznanie się z typowym procesem powstawania placów zabaw
- uświadomienie użytkownikowi jak wiele zagadnień jest istotnych przy realizacji dobrego placu zabaw
- określenie wartości i cech, jakimi powinno się charakteryzować planowane przedsięwzięcie
- określenie interesariuszy niezbędnych do wdrożenia wybranych wartości

2.4.4. Istniejące rozwiązania

Na rynku istnieje szereg narzędzi wspierających edukację i projektowanie usług oraz narzędzi (*service design*), jak również partycypację czy współprojektowanie (*co-design*). Poniżej przytoczone przykłady nie odnoszą się bezpośrednio do zagadnień związanych z projektowaniem placów zabaw czy też tworzenia interwencji przestrzennych, natomiast ukazują jak w przystępny sposób łączyć kreatywność uczestników z rozwiązywaniem potencjalnych problemów.



narzędzie Creativity+
aut. Bartłomiej Nawrocki

2.4.4.1. Creativity+

Creativity+ The Catalyst for Creative Thinking aut. Pauliny Larocca to narzędzie w formie swoistej książki-wzornika w języku angielskim, zaprojektowane jako praktyczny przewodnik po procesie twórczym. Poniżej przeanalizowano narzędzie pod kątem użytkowników oraz sposobu i celowości jego działania:

użytkownicy/grupy docelowe:

- specjaliści w zakresie projektowania i wdrażania innowacji – turyści warsztatów, projektanci usług, menedżerowie produktu, którzy potrzebują narzędzia wspierającego generowanie pomysłów,
- zespoły projektowe – wielobranżowe grupy pracujące nad rozwiązaniami wymagającymi kreatywnego podejścia oraz kultury ciągłego usprawniania,
- osoby indywidualne – studenci, projektanci, przedsiębiorcy i każdy, kto pragnie wzbogacić swoje codzienne myślenie narzędziami wspierającymi kreatywność.

cel działania:

- inspiracja i zmiana postawy – aby pokazać, że kreatywność to nie tylko generowanie pomysłów, lecz przede wszystkim zadawanie pytań i przyjmowanie nowych punktów widzenia
- uporządkowanie procesu innowacji – wprowadzenie czytelnego podziału na fazy (vision, discovery, ideation, momentum) z przypisanymi do każdej fazy czterema komponentami: mindset (postawa), skillset (wiedza), toolset (techniki) oraz (case study) studium przypadku
- praktyka w działaniu – a nie tylko teoria, fizyczne narzędzie z ćwiczeniami i wyzwaniem zaprojektowanymi tak, aby można je było wielokrotnie przeglądać i „skakać” między fazami, zgodnie z iteracyjną naturą procesu twórczego

sposób działania:

Każdy proces składa się z 4 faz:

vision – definiowanie kontekstu i wizji

discovery – zbieranie inspiracji, obserwacja, eksploracja potrzeb

ideation – generowanie i rozwijanie pomysłów (ideacja)

momentum – prototypowanie, testowanie, wprowadzanie w życie

Każda z faz zawiera 4 elementy:

mindset – kluczowe postawy (np. gotowość do eksperymentu),

skillset – konkretne umiejętności (np. sztuka zadawania pytań),

toolset – zestaw technik (np. mapowanie myśli),

case study – rzeczywisty przykład zastosowania danego zestawu w projekcie

Fizyczna konstrukcja nawiązująca formą do wzorników kolorów i przyjęty kod kolorystyczny pozwalają na szybkie przechodzenie do interesującej fazy i cofanie się „w górę” lub „w dół” procesu. Kolory mają funkcję orientującą powtarzalnym iteracyjnym cyklu.

zastosowanie:

Narzędzie Creativity+ można używać:

- na początku nowych projektów – do definiowania ambitnej wizji oraz zbierania wstępnych inspiracji.
- podczas blokad kreatywnych – gdy zespół zatrzymuje się na etapie generowania pomysłów lub testowania rozwiązań.
- w trakcie warsztatów i szkoleń – jako interaktywne, angażujące narzędzie grupowe.
- w codziennym rozwoju osobistym – do przełamania rutyny, rozwijania elastyczności myślenia oraz wdrażania nawyków kreatywnego zadawania pytań.

wnioski:

Creativity+ autorstwa Pauliny Larocca to wszechstronne narzędzie łączące kreatywność z gotowymi ćwiczeniami i inspiracjami. Jest idealne zarówno dla zespołów korporacyjnych, jak i osób indywidualnych pragnących świadomie rozwijać swoją zdolność do twórczego rozwiązywania problemów. W kontekście narzędzia do wspierania programowania i projektowania placów zabaw zastosowanie rozwiązania jakie oferuje *Creativity+* wydaje się możliwe tylko we fragmencie działania, np. podczas warsztatów z mieszkańcami czy też pracy z projektantami. Uniwersalność i nastawienie na proces twórczy *Creativity+* trudno połączyć z szerokim zakresem zagadnień związanych z zestawem wartości przypisywanym do projektowanej przestrzeni, gdzie na etapie programowania inwestycji mniejszy nacisk należy położyć na kreatywność, a większy raczej na określenie kierunków działania w ramach zebranych cech i wartości charakteryzującej przyszłe miejsce.



↑
karty zestawu 75 Tools
for Creative Thinking
aut. Bartłomiej Nawrocki

2.4.4.2. 75 Tools for Creative Thinking

75 Tools for Creative Thinking aut. Sary Córdoby Rubino, Wimera Hazenberga i Menno Huismana to narzędzie w formie zestawu 75 kart wspierających kreatywność na każdym etapie procesu projektowego. Poniżej omówiono kluczowe aspekty rozwiązania.

użytkownicy/grupy docelowe:

- profesjonaliści i zespoły projektowe – prowadzący warsztaty, projektanci, menedżerowie projektów, marketingowcy i inni, którzy regularnie prowadzą sesje kreatywne
- edukatorzy i trenerzy – wykorzystujący karty jako narzędzia dydaktyczne na kursach design thinking
- osoby indywidualne – freelancerzy, przedsiębiorcy czy studenci pragnący samodzielnie rozwijać umiejętność generowania oraz selekcji pomysłów

cel działania:

- ustrukturyzowanie procesu kreowania – przekształcenie wieloletnich praktyk studia projektowego w przystępny zestaw, który każdy może wykorzystać niezależnie od poziomu doświadczenia
- uniwersalne wsparcie – narzędzie zaprojektowane tak, aby wspierać wszystkie fazy procesu twórczego, od wstępnej inspiracji po wybór najlepszego rozwiązania
- uproszczenie procesu – każda karta zawiera jasne, krok po kroku instrukcje, dzięki czemu do użycia nie wymaga dodatkowego przygotowania ani specjalistycznej wiedzy

sposób działania:

Zestaw złożony jest z 5 talii kart:

- Get Started (rozpoczęcie)
- Check Around (badanie kontekstu)
- Break It Down (analiza i „rozpracowanie” problemu)
- Break Free (ideacja i przełamywanie schematów)
- Evaluate & Select (ocena i wybór rozwiązań)

na strukturę pojedynczej składa się:

- opis narzędzia – czym jest i kiedy warto je zastosować
- kroki postępowania – sekwencja działań do przeprowadzenia
- zakres zespołu i czas – liczba uczestników i przewidywany czas realizacji
- sugerowane połączenia – pomysły na sekwencje wielu kart w jednym ciągu ćwiczeń

Karty można używać pojedynczo lub łączyć w „ścieżki” dopasowane do konkretnego wyzwania

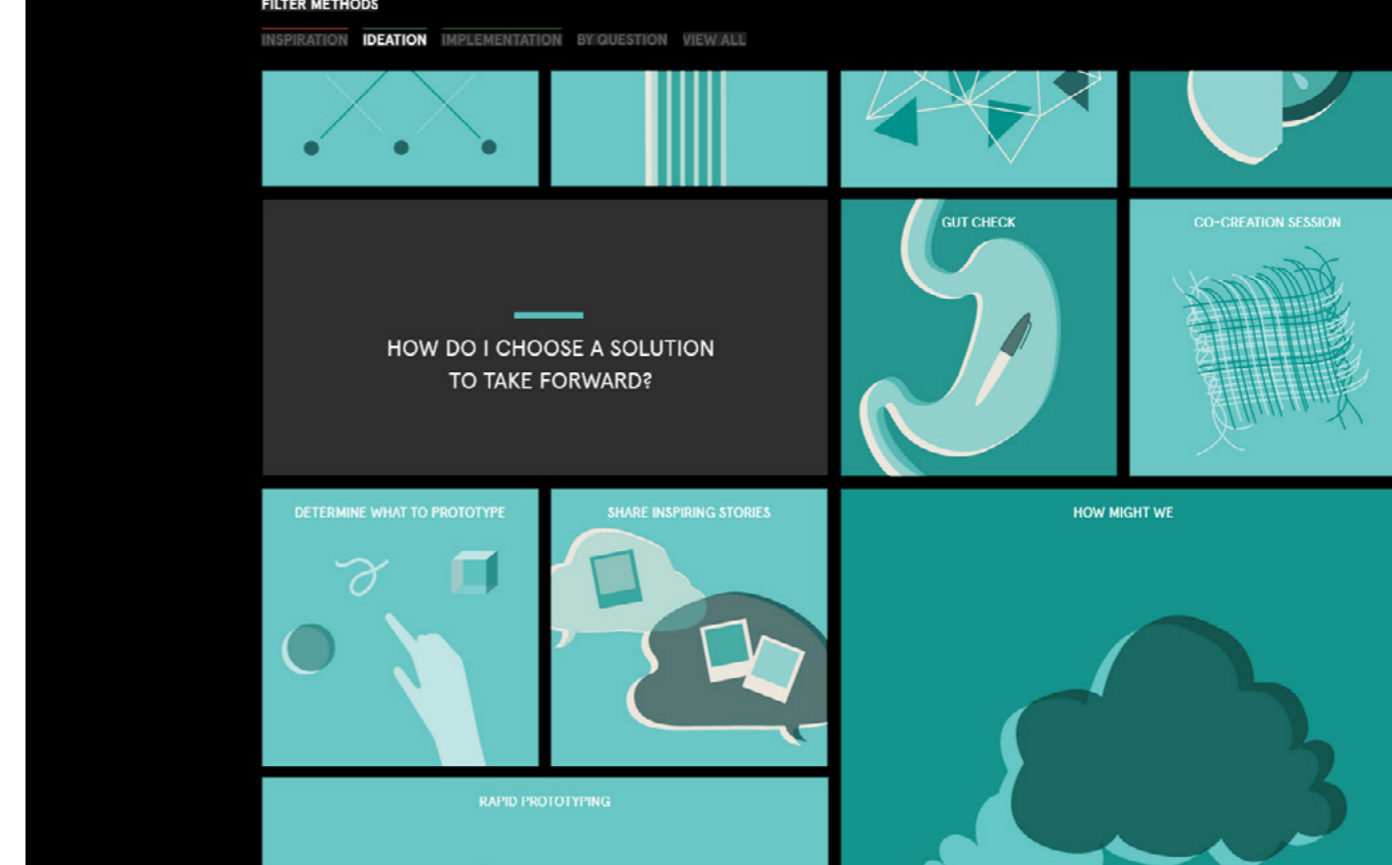
zastosowanie:

- na starcie projektu – aby zbierać inspiracje i określić kierunki działania (talía Get Started)
- podczas diagnozy i badań – do analizy otoczenia, zbierania danych i weryfikacji założeń (Check Around)
- w fazie rozwiązywania problemu – gdy trzeba zidentyfikować kluczowe elementy i zależności (Break It Down)
- podczas generowania pomysłów – do kreatywnego „obalania” schematów i tworzenia nowych pomysłów (Break Free)

- na etapie oceny i selekcji – do porównania, krytycznej weryfikacji i wyboru najlepszych rozwiązań (Evaluate & Select)
- w sytuacjach blokady twórczej – by szybko dobrać odpowiednie narzędzie i przełamać impas w pracy (zespołowej lub indywidualnej)

wnioski:

75 Tools for Creative Thinking to kompaktowy, łatwy w użyciu zestaw kart, który wprowadza porządek i szybkość w proces kreatywny, sprawdzający się zarówno w dużych pracowniach projektowych, jak i w codziennej pracy indywidualnej. W kontekście projektowanego narzędzia wspierającego programowanie i projektowanie placów zabaw, *75 Tools for Creative Thinking* wydaje się świetnym uzupełnieniem do zastosowania na etapie projektowym, tj. podczas generowania pomysłów i rozwiązywania już określonych problemów. Natomiast projektowane narzędzie przewidywane jest do zastosowania przede wszystkim na jeszcze wcześniejszym etapie procesu – w trakcie budowania założeń projektowych oraz określaniu grupy interesariuszy, których warto uwzględnić w całym procesie.



↑
zrzut ekranu z dedykowanej
strony narzędzia www.designkit.org

2.4.4.3. Co-Design Kit

Jednym z popularnych narzędzi wspierających projektowanie partycypacyjne jest *OpenIDEO Co-Design Kit*. Jest to raczej rozbudowany zestaw różnorodnych narzędzi stworzonych w oparciu o przygotowane i dostępne publicznie materiały (pliki PDF gotowe do pobrania), takiej jak karty, szablony, scenariusze warsztatów. Narzędzia stanowią wsparcie w projektowaniu partycypacyjnym i służyć mają do zaangażowania w proces twórczy użytkowników lub interesariuszy.

użytkownicy/grupy docelowe:

- zespoły projektowe (projektanci usług, badacze, product managerowie), które chcą włączyć społeczność w proces twórczy
- organizacje pozarządowe i samorządy organizują konsultacje społeczne
- edukatorzy prowadzących kursy z design thinking i partycypacji społecznej

cel działania:

- współpraca i projektowanie poza tradycyjnym podziałem „projektant-użytkownik”
- wsparcie poprzez proste, ustrukturyzowane i gotowe narzędzia pozwalające zebrać wiedzę, organizować warsztaty, generować pomysły itp.

sposób działania:

- karty inspiracji – pomagające definiować wyzwania i gromadzić wstępne obserwacje
- scenariusze warsztatów – gotowe szablony wspierające w organizacji i przeprowadzeniu krok po kroku warsztatów
- szablony i arkusze pracy – umożliwiające uczestnikom zapisywanie wniosków, szkiców i ocen pomysłów
- zasady moderacji – wskazówki dla prowadzących, jak zarządzać dynamiką grupy, inspirować, dbać o równy udział wszystkich głosów itp.

zastosowanie:

- na etapie diagnozowania potrzeb – zebranie bezpośrednio od społeczności potrzeb, historii itp. oraz określenie kontekstu działań
- podczas generowania pomysłów – wypracowanie wspólnie z użytkownikami różnych scenariuszy i prototypów
- w fazie testowania – sprawdzanie i powtarzanie wstępnych rozwiązań wspólnie z użytkownikami
- w trakcie konsultacji społecznych – urozmaicenie spotkań i sposób na bardziej aktywne zaangażowanie mieszkańców lub interesariuszy.

wnioski:

Materiały *OpenIDEO Co-Design Kit* to świetny zestaw narzędzi wspierających projektowanie partycypacyjne (tzw. *co-design*). Darmowy dostęp, sposób przygotowania i łatwość wykorzystania narzędzi umożliwiają szerokie zastosowanie. Rozwiązanie może być wykorzystane zarówno wewnątrz dużych korporacji, jak i w małych, lokalnych społecznościach. Zaproponowane narzędzia mogą być istotnym wsparciem w działaniu w określonej w grupie interesariuszy i służyć wspólnemu generowaniu pomysłów oraz rozwiązywaniu problemów. Narzędzia ułatwiające przygotowanie i prowadzenie warsztatów oraz zbieranie opinii i potrzeb użytkowników mogą być wykorzystane bezpośrednio po etapie programowania placów zabaw wg projektowanego narzędzia. Wtedy to inicjator danej inicjatywy jest w stanie określić zarówno grupę interesariuszy do przeprowadzenia potencjalnych warsztatów jak i zagadnienia niezbędne do przepracowania, które wynikają z cech i wartości określonych na etapie wcześniejszym.

2.5. Prototyp 01 – punkt informacyjno-konsultacyjny

2.5.1. Pomysł

Pierwszy pomysł narzędzia polegał na stworzeniu tymczasowego punktu informacyjno-konsultacyjno-warsztatowego w formie niewielkiej wystawy skierowanego do osób zaangażowanych w realizację placów zabaw, przestrzeni rekreacji/fitness itp. Powstanie punktu i jego działanie powiązane z okresem naboru wniosków do budżetu obywatelskiego, w Katowicach (kwiecień – maj 2022 roku). Nie wykluczono również możliwości uruchomienia podobnego, całorocznego punktu na terenie ASP w Katowicach. Finansowanie realizacji pomysłu przewidziano ze środków publicznych uzyskanych w ramach prowadzonych badań naukowych. Elementem towarzyszącym wystawie były warsztaty dla zainteresowanych mieszkańców, w których przeprowadzeniu uwzględniono aktywny udział projektanta/badacza, moderującego przebieg spotkania.



↑

prototyp w trakcie warsztatów
aut. Michał Jędrzejowski

2.5.2. Rozwiązanie

Zaprojektowane narzędzie składało się z następujących elementów składowych:

- ekspozycji w formie rysunku miejskiej panoramy prezentującej poszczególne wartości związane z przestrzeniami placów zabaw
- zestawu kart z pytaniami i wskazówkami
- scenariusza krótkich warsztatów z wykorzystaniem ekspozycji

ekspozycja i treści

Punktem wyjścia do opracowania merytorycznego był zbiór wartości ustalony w ramach przeprowadzonych wcześniej badaniach (por. pkt. 1.5.1.). Już w trakcie prowadzenia wywiadów i uzupełniania ankiet z użytkownikami placów zabaw zauważono, że zastosowany pierwotnie w matrycy wartości język oraz rozbudowany zakres podkategorii stanowił pewną przeszkodę w zrozumieniu ich przez osoby nie związane z projektowaniem. Dlatego też na potrzeby tworzonego narzędzia starano się uprościć zastosowane słownictwo i język, tak aby były czytelne dla większości odbiorców. Nazwy podstawowych dziewięciu wartości sprowadzono do określeń zawierających maksymalnie 1-2 wyrazów:

- tożsamość miejsca
- zrównoważony rozwój
- funkcjonalność
- jakość przestrzeni
- komfort i wygląd
- wspólnotowość
- bezpieczeństwo
- dostępność
- opłacalność

Uwzględniając fakt, że wskazane kryteria są dość abstrakcyjne i szerokie, projektowane rozwiązanie skoncentrowano się na ich graficznej reprezentacji i wytłumaczeniu za pomocą języka wizualnego, powszechnych skojarzeń oraz odniesienia do istniejących rozwiązań. Kategorie (wartości) projektowe posłużyły jako baza do stworzenia ilustracji, będącej kluczowym elementem wystawy. Poszczególne kryteria zostały przedstawione w formie miejskiej panoramy, która składa się z sekwencyjnie przyporządkowanych strefy zagospodarowania. Odpowiadają one przyjętym wartościom. Obrazują to jeden ze szkiców koncepcyjnych rozwiązania oraz finalny rysunek, który we współpracy z autorem wykonała studentka wzornictwa Dajana Wejchert.

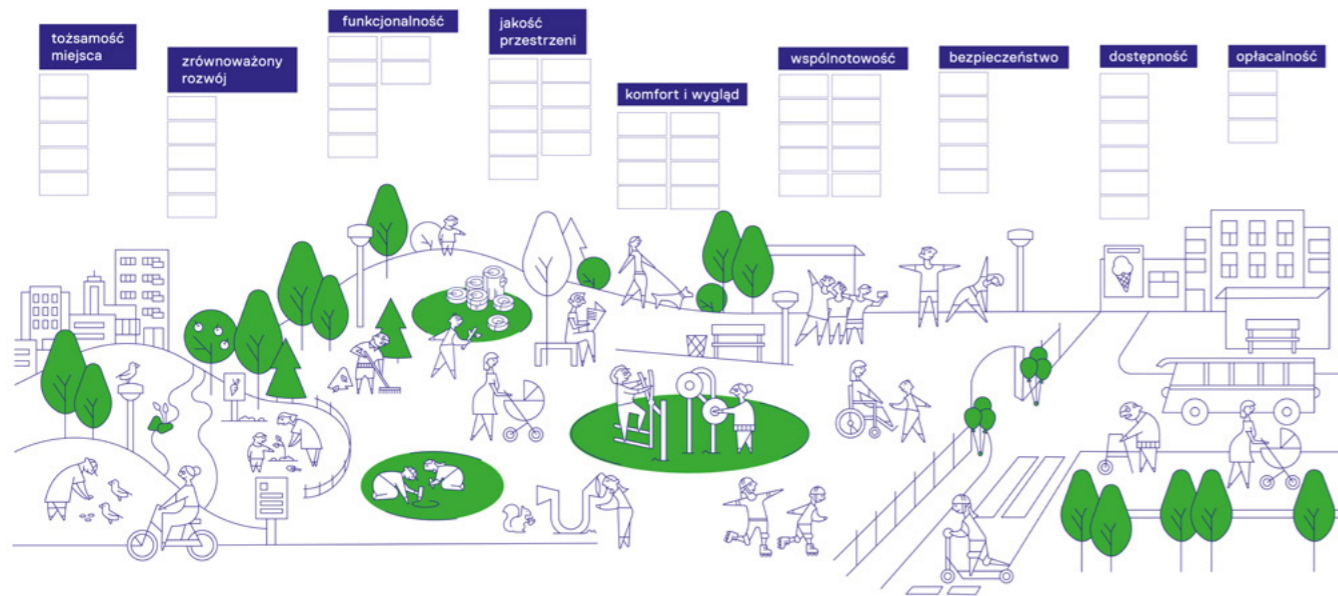
KONTEKST:	ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ	UKŁAD I WYGLĄD	WSPÓLNOTOWOŚĆ	BEZP. I OGRODZENIE	DOSTĘPNOŚĆ	OPŁACALNOŚĆ
- CIEPŁOTA SŁONECZNA MIĘKKA - GÓRKA - NATURA, DREWNA, TRAWA, WIEWI KA - DROGA - ZAKĄT RZEKBA - (MIAŁO WYGLĄD DO RZEKBY Z "KOMFORT I WYGLĄD")	- PÓLE BRAM (WISIAŁY, ISKRA OWOCOWE) - WODA? - OGRODZ KA Z GĘBIA MI DNIŃMI	- LUDZIE NA POIMYCI SPRĘŻYCI - SPRĘŻY (i CAŁOŚĆ?) - PODZIEMNA NA STREFY (POLANIE, TRAW NIKI?) - DZIECKO PRZE NOWYCE JAKI BUDOWA PLACU FUNKCJONALNOŚĆ	- LUDZIE W KOLE (TRUMBA JACY NIE ZA RĘCIE?) - RUCI LUDZIE - BŁODOM NA TRUCIE? - KTOŚ MEDYU JACY ITP - KTOŚ Z KONIA RUK?	- LAMPY - PROTEK OGRODZENIA PLAC	- DROGA DOCHODU Z AUTOBUSEM, - KTOŚ NA POLANIE/HULAJ NODU/WOZIKU - W TLE BUDYNKI - PRZYSTANEK? - PRZYCIS DLA PIENIĄDZ	- W BUDYNKI W TLE KTOŚ OPARU JACY NIE NA BALKO NIE, SKŁÓT W PARTERZE? (LIFE?)
		- MIECZA SIEDZĄCE - BUDZ W PÓJMIACH PDM CIECZ, AKTYW NOŚCIACI - - JOGA, WOLK, KALKI, STREK, ZAKOCHANI...)				
		KOMFORT I WYGLĄD - OPUCIANTA POMA/RZEBA DO WISPIANTA - ZAGIEZ NA NIAKOWICIA DO ZACIEMIANA - GÓRKA Z OSOBY PODEWIĄCĄ WIDOKI - POPRANANA?				



↑

szkic koncepcyjny panoramy wraz z uwzględnionymi wartościami aut. Bartłomiej Nawrocki

zaprojektuj dobry plac zabaw



Istotnym aspektem było również uwzględnienie jak najszerszego grona różnorodnych użytkowników placów zabaw. Wizualizacja poszczególnych grup odbiorców miała na celu ułatwienie identyfikacji potencjalnych użytkowników projektowanego placu zabaw oraz podkreślenie ich zróżnicowanych potrzeb. Do stworzenia ilustracji wybrano następujące typy użytkowników: opiekun z małym dzieckiem (w wózku), osoby ze zwierzętami, seniorzy (w ramach różnych aktywności: sport, prace porządkowe), osoba wypoczywająca, grupka osób w podobnym wieku (lokalna społeczność), osoba z niepełnosprawnością, senior z chodzikiem, młodzież (aktywna sportowo), młodzież w czasie wolnym, dzieci w różnych aktywnościach (twórcze, „ekologiczne”, ruchowe), osoby korzystające z wyposażenia (urządzenia fitness, sprzęty zabawowe).



finalna ilustracja do wystawy
aut. Dajana Wejchert

Atrakcyjna forma graficzna w powiązaniu z pogrupowanymi wartościami i zestawami podkategorii miała na celu przede wszystkim zakomunikowanie w ciekawy oraz przystępny sposób stosunkowo skomplikowanej i szerokiej problematyki i jednocześnie stanowić użyteczną kanwę dla rozmów z uczestnikami i przeprowadzenia warsztatów.

karty

Równie ważnym elementem zaprojektowanej wystawy/punktu informacyjnego były wyeksponowane karty zawierające pytania pomocnicze i wskazówki działania (tzw. *trigger cards*). Stanowiły one reprezentację podkategorii głównych wartości, które zostały zredagowane w formie zapytań. Miało to na celu uproszczenie przekazu, doprecyzowanie zagadnień projektowych w obrębie danej wartości głównej oraz przede wszystkim zachęcenie użytkowników do działania. Poprzez próbę odpowiedzi i zbieranie pytań kształtował się zbiór wartości, którymi miał charakteryzować się przyszły plac zabaw. Dodatkowo każde z pytań zaopatrzone było w wskazówkę dotyczącą potencjalnego interesariusza, którego należałoby uwzględnić w przypadku dalszych prac.



karty pomocnicze w trakcie warsztatów
fot. Michał Jędrzejowski

Pierwotną matrycę wartości określoną na etapie badań przekształcono w zestaw kart z następującymi treściami:

1. TOŻSAMOŚĆ MIEJSCA

dopasowanie do ukształtowania terenu

Czy w projekcie placu zabaw można wykorzystać istniejące ukształtowanie terenu?

→ Skonsultuj z projektantem.

dopasowania do otaczającej natury

Czy na placu zabaw można wykorzystać istniejącą naturę, np. drzewa, krzewy, roślinność, wodę, skały?

→ Skonsultuj z projektantem.

uszanowanie tożsamości miejsca

Czy z lokalizacją placu zabaw wiążą się ciekawe historie, wydarzenia i wspomnienia?

→ Skonsultuj z lokalną społecznością.

uszanowanie dziedzictwa kulturowego

Czy na terenie placu zabaw lub w jego bliskim sąsiedztwie znajdują się ważne obiekty kultury, np. rzeźby, zabytki?

→ Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

wpisanie w kontekst architektoniczny i urbanistyczny

Jaki krajobraz lub styl architektoniczny występuje w otoczeniu placu zabaw?

→ Skonsultuj z projektantem.

2. DOSTĘPNOŚĆ

osadzenie w systemie otwartych przestrzeni publicznych

Czy plac zabaw powiązany będzie z innymi placami, alejami, zieleńcami, przestrzeniami publicznymi?

→ Skonsultuj z przedstawicielem samorządu i projektantem.

dostępność poprzez różne środki transportu (dojście piesze, rower, hulajnoga, transport publiczny)

Czy na plac zabaw będzie można dotrzeć pieszo, rowerem, hulajnogą, komunikacją miejską, na wózku inwalidzkim?

→ Skonsultuj z przedstawicielem samorządu i projektantem.

dostępność z budynków mieszkalnych w zakresie dogodnego dojścia pieszego

Czy na plac zabaw będzie można łatwo i bezpiecznie dostać się z otaczających budynków?

→ Skonsultuj z projektantem.

przyjazne wygrozdzenie i zapraszające wejścia

Czy plac zabaw będzie przyjaźnie wygrozdzony i posiadał będzie zapraszające wejścia?

→ Skonsultuj z projektantem.

dostępność (w tym dla osób niepełnosprawnych i starszych)

Czy na teren placu zabaw będą mogły łatwo dostać się osoby ze szczególnymi potrzebami: np. niepełnosprawne ruchowo, niewidome, seniorzy, opiekunowie dzieci w wózkach?

→ Skonsultuj z projektantem.

przenikalność – zachęcenie do pozostania

Czy plac zabaw będzie widoczny z sąsiedztwa, zachęcając do skorzystania?

→ Skonsultuj z projektantem.

3. JAKOŚĆ PRZESTRZENI

Czytelność i jasność układu/rzutu

Czy plac zabaw będzie posiadał jasno określony układ, np. widoczne strefy o różnych funkcjach i przeznaczeniu?

→ Skonsultuj z projektantem.

Dostosowanie do skali człowieka

Czy plac zabaw będzie dopasowany do skali człowieka?

→ Skonsultuj z projektantem.

Obecność elementów naturalnych (zieleni, woda itp.)

Czy na placu zabaw będą znajdowały się elementy naturalne, takie jak zieleni, woda, piasek?

→ Skonsultuj z projektantem.

Dogodne wyposażenie umożliwiające różnorodne funkcje (zabawa, socjalizacja)

Czy wyposażenie placu zabaw będzie umożliwiała różnorodne zabawy, indywidualne i zespołowe?

→ Skonsultuj z projektantem.

Dobre materiały (jakość, trwałość, bezpieczeństwo)

Czy wyposażenie placu zabaw będzie bezpieczne w użytkowaniu, odpowiedniej jakości i trwałości?

→ Skonsultuj z projektantem.

Estetyka obiektów

Jaka będzie stylistyka elementów wyposażenia placu, np. neutralna, z naturalnych materiałów, surowa, elegancka, nowoczesna, bajkowa?

→ Skonsultuj z projektantem.

Dopracowanie detali

Czy wykończenie poszczególnych elementów i rozwiązań szczegółowych będzie dopracowane oraz wysokiej jakości?

→ Skonsultuj z projektantem.

Możliwość personalizacji wyposażenia

Czy użytkownicy placu będą mogli przestawiać wyposażenie placu w trakcie zabawy lub jego użytkowania?

→ Skonsultuj z projektantem.

Możliwość adaptacji – twórczego wprowadzania zmian w układzie w trakcie życia placu

Czy plac zabaw będzie można stosunkowo łatwo przekształcić lub przebudować w przyszłości?

→ Skonsultuj z projektantem.

4. FUNKCJONALNOŚĆ

Różne możliwości zabawy (powiązane z naturą, interaktywne społecznie, aktywizujące fizycznie/mentalnie)

Czy plac zabaw będzie umożliwiał różnego rodzaju zabawy, np. zachęcające do współdziałania z innymi, edukacyjne, aktywizujące intelektualnie?

→ Skonsultuj z projektantem.

Różne inne możliwości wykorzystania placu zabaw (np. miejsce do siedzenia, spaceru itp.)

Czy plac zabaw będzie można wykorzystać w innym celu, np. do odpoczynku, czytania książki, spaceru?

→ Skonsultuj z projektantem.

Zachęta do aktywności fizycznej

Czy plac zabaw będzie zachęcał do różnorodnych aktywności fizycznych?

→ Skonsultuj z projektantem.

Dodatkowe funkcje (np. gastronomia, handel itp.)

Czy na placu zabaw lub w jego bliskim sąsiedztwie będzie możliwość kupienia czegoś do picia lub do zjedzenia? Czy w pobliżu placu będzie znajdować się toaleta?

→ Skonsultuj z przedstawicielem samorządu i projektantem.

Zmienność/łatwość dostosowania w czasie – możliwość zmian/adaptacji

Czy plac zabaw będzie mógł zmieniać się np. ze względu na pory roku, użytkowników?

→ Skonsultuj z projektantem.

Możliwość wykorzystania całodobowego i/lub całorocznego

Czy z placu zabaw będzie można korzystać o dowolnej porze dnia i nocy oraz przez cały rok?

→ Skonsultuj z projektantem.

Poczucie kontroli nad aktywnością

Czy opiekunowie będą mieć wystarczające poczucie kontroli nad dziećmi i otoczeniem?

→ Skonsultuj z projektantem.

5. KOMFORT

Tożsamość miejsca (np. silna identyfikacja, dominanta)

Czy plac zabaw będzie wyróżniał jakiś motyw przewodni albo szczególny element przestrzenny?

→ Skonsultuj z projektantem.

Różnorodność multisensoryczna

Czy elementy placu zabaw i ich wykończenie będą pobudzały różne zmysły poprzez formy, faktury, materiały itp.?

→ Skonsultuj z projektantem.

Pozytywne doznania odczuwalne zmysłami (nieograniczone przez ruch, hałas, nieprzyjemny zapach)

Czy lokalizacja placu zabaw i jego elementy będą wpływały pozytywnie na samopoczucie użytkowników (np. są oddalone od hałasu, nieprzyjemnych zapachów, pozwalają na swobodę ruchu)?

→ Skonsultuj z projektantem.

Zrównoważenie pomiędzy odczuciem hałasu (zabawy) i ciszą (w prywatnej przestrzeni)

Czy plac zabaw będzie oferował zarówno miejsca do głośnej zabawy, jak i ciche przestrzenie?

→ Skonsultuj z projektantem.

Oryginalność formy (design, dominanta przestrzenna)

Czy plac zabaw będzie posiadał nietypowe wyposażenie, ciekawe formy, oryginalne elementy przestrzenne?

→ Skonsultuj z projektantem.

Zapewnienie ciekawych widoków

Czy na placu zabaw będą znajdować się ciekawe punkty widokowe, np. do obserwacji otoczenia?

→ Skonsultuj z projektantem.

Nastłonecznienie i zacienienie

Czy plac zabaw będzie oferował zarówno miejsca nasłonecznione, jak i zacienione?

→ Skonsultuj z projektantem.

Zabezpieczenie pogodowe (przed wiatrem, deszczem, śniegiem, zimnem, gorącem)

Czy na placu zabaw będą miejsca, gdzie można schronić się przed wiatrem, deszczem, śniegiem?

→ Skonsultuj z projektantem.

6. WSPÓLNOTOWOŚĆ

Różnorodność użytkowników /wymieszanie różnych grup społecznych

Czy plac zabaw będzie mógł być użytkowany przez różnorodne grupy społeczne?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

Równość / inkluzywność

Czy plac zabaw będzie uwzględniał potrzeby różnych odbiorców: opiekunów dzieci, młodzieży, dorosłych, seniorów, osób ze szczególnymi potrzebami?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

Relacje społeczne / komunikacja / dialog / współpraca

Czy powstanie placu zabaw będzie okazją do rozmowy z innymi osobami, współpracy, wspólnego działania?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

Możliwość spotkania nieznanego/nietutejszego

Czy na placu zabaw będzie możliwość spotkania kogoś nieznanego/nietutejszego?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

Duma lokalnej społeczności /poczucie przynależności

Czy plac zabaw będzie powodem do dumy mieszkańców, którzy są zaangażowani w jego powstanie i utrzymanie?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

Zachęcanie do aktywnego obywatelstwa i partycypacji (wspólne projektowanie i utrzymanie, wolontariat)

Czy powstanie placu zabaw będzie powodem do wspólnego realizowania innych projektów, utrzymania placu w przyszłości przez jego użytkowników?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

Wspieranie nauki i samorealizacji / zachęcanie do rozwoju osobistego

Czy plac zabaw będzie inspirował do dalszej edukacji i wspierał rozwój osobisty?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

Przyczynianie się do zdrowego trybu życia

Czy plac zabaw będzie wspierał zbalansowany tryb życia, np. poprzez zachęcanie do ruchu, aktywności fizycznych lub relaksu?

Skonsultuj z projektantem.

Podnoszenie świadomości ekologicznej

Czy plac zabaw będzie podnosił świadomość ekologiczną jego użytkowników, poprzez dobór materiałów, zrównoważone projektowanie?

Skonsultuj z projektantem.

Wartości terapeutyczne / redukcja stresu

Czy na placu zabaw można będzie odpocząć i zrelaksować się?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

7. BEZPIECZEŃSTWO

Dostosowanie do przepisów bezpieczeństwa

Czy plac zabaw będzie dostosowany do niezbędnych przepisów bezpieczeństwa?

Skonsultuj z przedstawicielem samorządu i projektantem.

Odbiór przestrzeni jako bezpiecznej i ochraniającej

Czy plac zabaw będzie ochraniający lub monitorowany?

Skonsultuj z przedstawicielem samorządu i projektantem.

Wyraźne określenie praw i ograniczeń / jednoznaczne zasady użytkowania

Czy na placu zabaw będą jasno określone dozwolone i niedozwolone aktywności?

Skonsultuj z przedstawicielem samorządu i projektantem.

Dogodne sztuczne oświetlenie

Czy plac zabaw będzie posiadał odpowiednie sztuczne oświetlenie, zarówno dla przestrzeni placu, jak i otoczenia?

Skonsultuj z projektantem.

Kontakt wizualny z otoczeniem

Czy plac zabaw jest dobrze widoczny z zewnątrz: z budynków mieszkalnych, ławek, otaczających dróg i chodników?

Skonsultuj z projektantem oraz lokalną społecznością.

8. ZRÓWNOWAŻONY ROZWÓJ

Wspieranie bioróżnorodności / Habitat dla fauny i flory

Czy na placu zabaw pojawi się zróżnicowana roślinność, a na jego terenie będą mogły zamieszkiwać różne gatunki zwierząt?

Skonsultuj z projektantem.

Łagodzenie zmian klimatu / Redukcja wysp ciepła / zrównoważona retencja

Czy realizacja placu zabaw pozytywnie wpłynie na klimat, np. poprzez ograniczenie powierzchni nagrzewających się, gromadzenie i ponowne wykorzystanie wody?

Skonsultuj z projektantem.

Produkcja lokalnej żywności

Czy na placu zabaw będą występowały jadalne rośliny, np. zioła, warzywa, krzewy i drzewa dające owoce?

Skonsultuj z projektantem.

Wykorzystanie lokalnych materiałów

Czy do budowy placu zabaw zostaną wykorzystane lokalne materiały, np. drewno, skały, ziemia?

Skonsultuj z projektantem.

Promowanie gospodarki obiegowej i ponownego użycia (materiałów)

Czy plac zabaw będzie zbudowany z materiałów, które można ponownie wykorzystać, z materiałów z odzysku albo których rozkład nie spowoduje w przyszłości negatywnego wpływu na środowisko?

Skonsultuj z projektantem.

9. OPŁACALNOŚĆ

Opłacalność (projektu, wdrożenia, utrzymania)

Czy koszty wykonania projektu placu zabaw, jego realizacji i późniejszego utrzymania będą adekwatne do rezultatu?

Skonsultuj z przedstawicielami samorządu i projektantem.

Przynoszenie zysku (dochodu)

Czy realizacja placu zabaw może przynieść zysk ekonomiczny, np. poprzez podniesienie jakości przestrzeni, pojawienie się punktów usługowo-handlowych?

Skonsultuj z projektantem.

Podnoszenie wartości nieruchomości

Czy realizacja placu zabaw może wpłynąć na podniesienie wartości otaczających nieruchomości?

Skonsultuj z projektantem.

**skonsultuj
swój
projekt**

mój plac zabaw

LOKALIZACJA, INICJATOR/LIDER PROJEKTU/INFLUENCER

co warto uwzględnić?

POGRUPUJ WARTOŚCI WEDŁUG WAZNOŚCI

**z kim warto
współpracować?**

↑

wzór formularza
do wypełniania przez uczestników warsztatów
aut. Dajana Wejchert

scenariusz warsztatów

Przewidziana forma warsztatów zakładała aktywny udział projektanta/badacza w przeprowadzeniu ich z zainteresowanymi uczestnikami. Wystawa w formie dużej panoramy z zawieszonymi kartami cech i wartości miała na celu zainicjowanie rozmowy o złożonych aspektach związanych z projektowaniem przestrzeni publicznych, wskazania możliwości działania, ale także wstępnego zdefiniowania założeń projektowych. Miała również pomóc w określeniu grupy interesariuszy, z którymi warto współpracować w celu realizacji wybranych przez uczestników wartości. Harmonogram warsztatów obejmował:

I część – wprowadzenie

→ rozmowa wprowadzająca z wykorzystaniem infografiki, omówienie wartości oraz użytkowników

cel: zdefiniowanie użytkowników oraz charakteru projektowanego placu zabaw

II część – opis procesu powstawania placów zabaw

→ omówienie procedury, w ramach której powstaje plac zabaw, omówienie alternatywnych możliwości wdrożenia

cel: wstępne zdefiniowanie interesariuszy projektowanego placu zabaw

III część – wybór kluczowych wartości

→ Wybór kilku (ok. 3–5) kluczowych wartości dla projektowanego założenia. W zależności od budżetu oraz charakteru opracowania ta ilość jest zmienna. Omówienie szczegółowo przy pomocy kart z pytaniami aspektów związanych z wybranymi obszarami projektowymi. Wskazanie alternatywnych rozwiązań – możliwości oraz konsekwencji (wytłumaczenie jak uwzględnienie różnych wartości wpływać może na ostateczne na rozwiązanie). Wskazanie osób, które mogą być wsparciem i które warto zaangażować w proces projektowy (karty badawcze)

cel: opracowanie założeń projektowych, zdefiniowanie wszystkich interesariuszy procesu, określenie przebiegu procesu

2.5.3. Testowanie

Testowanie prototypu narzędzia odbyło się w katowickim Rondzie Sztuki, w miejscu ekspozycji wystawy/punktu informacyjnego „Zaprojektuj dobry plac zabaw”. Na parterze budynku, dostępnym bezpośrednio z zewnątrz, wykorzystano jedną ze ścian ekspozycyjnych w strefie wejściowej i umieszczono na niej zaprojektowaną panoramę wraz z kartami informacyjnymi.

Wystawa trwała tydzień, natomiast warsztaty przeprowadzono w sobotę. Był to okres przygotowania i składania wniosków do katowickiego budżetu obywatelskiego. Wystawę oraz warsztaty poprzedzono promocją w mediach społecznościowych – na oficjalnym profilu Miasta Katowice, katowickich stowarzyszeń miejskich, ASP w Katowicach itp. Zaproszono również przedstawicieli Zakładu Zieleni Miejskiej w Katowicach.

Warsztaty moderowane były wspólnie z dr hab. Anną Pohl z ASP w Katowicach. Przetestowano wspólnie 2 przypadki:

- rewitalizacji placu zabaw w Parku Alojzego Budnioka na katowickiej Koszutce
- placu zabaw przy państwowym Przedszkolu nr 3 w Katowicach, przy ul. Barbary

plac zabaw w Parku Budnioka

Warsztat odbył się z liderką lokalnej społeczności i jednocześnie radną dzielnicową. Temat dotyczył planów rewitalizacji istniejącego placu zabaw, który zgodnie z informacjami inicjatorki ma zostać poddany całkowitej rewitalizacji przez Zakład Zieleni Miejskiej. Zastanawiano się wspólnie przede wszystkim nad wartościami z obszaru tożsamości miejsca, dostępności parku w relacji do innych przestrzeni zielonych dzielnicy oraz wyposażenia. Liderka znała dobrze historię miejsca, jego pierwotne wyposażenie z okresu własnego dzieciństwa oraz aktualne problemy związane z tą przestrzenią, co było bardzo cennym punktem wyjścia. Zebrano wspólnie preferowane wartości oraz spróbowano określić interesariuszy przyszłego działania.

plac zabaw przy przedszkolu nr 3

Warsztat przeprowadzono wspólnie z główną i interesariuszką – dyrektorem przedszkola. Zakres działania był stosunkowo wąski, gdyż dotyczył konieczności wymiany części istniejącego wyposażenia ze względu na jego stan techniczny. Wartości, nad którymi pracowano, dotyczyły przede wszystkim materiałów, z których wykonane



↑
prototyp w trakcie warsztatów
aut. Bartłomiej Nawrocki

będą nowe urządzenia, kwestii bezpieczeństwa (sprzętów oraz nawierzchni) oraz kwestii kosztów. Zastanawiano się również nad możliwościami uwzględnienia wartości edukacyjnych na placu zabaw, ze względu na jego charakter i przynależność do przedszkola. Nie bez znaczenia były również kwestie tożsamościowe, gdyż sam budynek przedszkola jest jednym z ważniejszych przykładów przedwojennej architektury modernistycznej w Katowicach.

2.5.4. Wnioski

Z przeprowadzonych warsztatów oraz przeanalizowanych przypadków wyciągnięto następujące wnioski:

- stosunkowo duża ilość danych/treści komunikowana za pomocą kart sprawia kłopot zainteresowanym i wymaga poświęcenia dość długiego czasu na zapoznanie się z nimi, przeanalizowanie i zrozumienie
- rola projektanta jako koordynatora procesu a następnie wykonawcy projektu jest nieoceniona, a jednocześnie w większości przypadków jest pomijana
- w trakcie rozmowy i pracy moderator dostrzega alternatywne rozwiązania odnośnie procesu, kluczowych wartości, niezbędnych interesariuszy i może pomóc zorganizować przyszły proces
- każdy z przypadków/lokalizacji jest inny i wymaga osobnej, szczegółowej analizy na kolejnych etapach procesu. W związku z tym docelowe narzędzie powinno być nakierowane na określenie podstawowych założeń oraz interesariuszy niezbędnych do włączenia w cały proces, a nie rozwiązywaniu problemów konkretnej inwestycji i lokalizacji
- należy przeanalizować w jakim zakresie da się zaprojektować niezależne narzędzie funkcjonujące bez moderatora; dodatkowe opisy lub wskazówki na kartach mogłyby umożliwić bardziej samodzielne działanie użytkownika
- posłużenie się referencyjnymi realizacjami w celu wytłumaczenia niektórych kluczowych wartości mogłoby pomóc w zrozumieniu zagadnień i ukierunkowaniu myślenia użytkownika
- uproszczenie nazw wartości głównych pomaga w zrozumieniu kategorii
- uczestnicy warsztatów posiadają nikłą wiedzę w zakresie stosowanych w budownictwie materiałów budowlanych i wykończeniowych oraz ich wpływu na środowisko²⁹

29 jest to dość często spotykana sytuacja, o czym interesująco opowiada projektantka Anna Komorowska z Pracowni k. w swoim podcaście <https://nieplaczabaw.pl/106/> (dostęp 03.2025)

2.6. Prototyp 02 – warsztaty

2.6.1. Pomysł

Pomysł na narzędzie i jego przetestowanie dotyczył przestrzeni rekreacyjno-sportowej w katowickiej Państwowej Szkole Muzycznej I St. Budynek szkoły został niedawno oddany do użytku po generalnym remoncie, natomiast dotychczasowa strefa boiska szkolnego wymaga generalnego remontu oraz nowego zagospodarowania. Wśród dyrekcji, grona pedagogicznego oraz rodziców nie ma konsensusu co do charakteru i zakresu przyszłego zagospodarowania, dlatego pozytywnie przyjęli propozycję udziału w warsztatach, które miały na celu wspólne określenie wartości dla tej przestrzeni oraz kluczowych interesariuszy, którzy powinni być obecni w procesie jej realizacji. Do przeprowadzenia warsztatów posłużyć miała matryca wartości opracowana na etapie badań oraz wnioski po przetestowaniu pierwszego prototypu narzędzia.

2.6.2. Rozwiązanie

Zaproponowane narzędzie składało się z następujących elementów:

- zestawu stwierdzeń przygotowanych dla uczestników warsztatów
- scenariusza warsztatów moderowanych

treści

Zgodnie z przyjętymi założeniami punktem odniesienia był zbiór wartości ustalony w trakcie przeprowadzonych wcześniej badaniach (por. pkt. 1.5.1.). Po przetestowaniu treści zawartych w pierwszym prototypie narzędzia zdecydowano się na ponowne ich przeredagowanie. W celu ułatwienia zrozumienia komunikatów zapisano je w formie przystępnych stwierdzeń, na które oczekiwano odpowiedzi „tak” lub „nie”. W miarę możliwości, bez zatracenia istoty poruszanych kwestii, ograniczono również liczbę stwierdzeń, łącząc niektóre pokrewne zagadnienia, a miejscami dodając proste wytłumaczenia.

Przeredagowane treści w formie stwierdzeń przyporządkowanych głównym wartościom brzmiały następująco:

KONTEKST/OTOCZENIE

- Otaczająca natura i ukształtowanie terenu są nietypowe. Występują tu ciekawe elementy krajobrazu naturalnego.
- Bliższe i dalsze otoczenie (np. krajobraz, budynki, otaczająca przestrzeń itp.) są charakterystyczne dla tego miejsca i przez to wartościowe.
- Historia i dziedzictwo kulturowe miejsca są interesujące i warto o nich pamiętać przy nowych interwencjach/projektach.

DOSTĘPNOŚĆ

- Przybywamy tutaj pieszo /na rowerze /hulajnodze /samochodem /transportem publicznym. W naszej przestrzeni potrzebne jest miejsce na zaparkowanie samochodów, przypięcie rowerów, przejazd innych pojazdów.
- Nasz teren to fragment większego układu, np. parku, promenady, strefy rekreacyjnej osiedla itp.
- Sposób wygrodzenia i wejścia powinny zapraszać wszystkich chętnych do skorzystania z tego miejsca.
- W sąsiedztwie znajdują się budynki mieszkalne lub inne funkcje (np. szkoła, przedszkole), z których użytkownicy powinni mieć zapewnione bezpieczne dojście.
- Z naszej przestrzeni korzystają również osoby starsze, niepełnosprawne lub z innymi ograniczeniami oraz potrzebami.

UKŁAD I WYPOSAŻENIE

- Rozmieszczenie poszczególnych elementów w przestrzeni jest czytelne i zrozumiałe, a ich skala dostosowana do człowieka.
- Zmiana zagospodarowania czy też wymiana wyposażenia w przyszłości nie wpłynie negatywnie na odbiór całej przestrzeni.
- Występują tu elementy naturalne, takie jak zieleń, woda, drewno itp.
- Wyposażenie przestrzeni (np. urządzenia i inne elementy) można wykorzystywać w różnorodny sposób (np. do aktywności ruchowych, zabawy, odpoczynku, edukacji, organizacji wydarzeń itp.)
- Wyposażenie można samodzielnie zmieniać np. w czasie zabawy
- Urządzenia wykonane są z dobrych materiałów, dopracowane w szczegółach i wysokiej jakości.

FUNKCJONALNOŚĆ

- Cała przestrzeń jest wielofunkcyjna, gdyż umożliwia różne aktywności (np. zabawę, uprawianie sportu, spacer, wypoczynek, piknik, lekcje na wolnym powietrzu itp.)
- Miejsce oferuje różnorodne typy zabawy (np. wykorzystujące otoczenie, będące wyzwaniem, wymagające kreatywności, większej sprawności fizycznej, aktywizujące mentalnie itp.)
- Jest tu dodatkowo gastronomia/handel (np. kiosk z lodami), toaleta.
- Miejsce dostępne jest przez całą dobę i cały rok. Przestrzeń i wyposażenie pozwalają na zabawę zarówno zimą i latem.
- Przestrzeń i wyposażenie zapewniają poczucie kontroli w trakcie zabawy. Nie ma tu elementów będących dla niektórych wyzwaniem, jak np. chodzenie po drzewach itp.

KOMFORT I WYGŁĄD

- To miejsce wyróżnia się na tle typowych rozwiązań – jest oryginalne i rozpoznawalne w przestrzeni.
- Przestrzeń angażuje różne zmysły, jednocześnie eliminując hałas, ruch uliczny, nieprzyjemne zapachy itp.
- Miejsce oferuje strefy głośnej zabawy, ale również takie, które służą wyciszeniu i prywatności/relaksowi.
- Są strefy nasłonecznione, ale również miejsca zacienione (np. przez zieleni, zadaszenia).
- Można schronić się przed opadami, wiatrem itp.
- Teren i urządzenia oferują ciekawe widoki (na otoczenie i/lub pozostałe strefy/miejsca).

WSPÓLNOTA

- Decyzje dotyczące tej przestrzeni podejmujemy wspólnie. Dzięki temu jest to okazja do współpracy, tworzenia nowych relacji, dyskusji
- Wspólnie dbamy o naszą przestrzeń (od udziału w projektowaniu po sprzątnięcie). Jest ona dumą naszej społeczności i daje poczucie zaangażowania.
- Wszyscy są tu zaproszeni i mile widziani, niezależnie od pochodzenia, statusu, czy grupy społecznej. Jest również okazja poznać tu nowe osoby (np. z sąsiedztwa).
- To miejsce zachęca do samorozwoju. Przebywanie tutaj redukuje stres, przyczynia się do zdrowego trybu życia i podnosi naszą świadomość ekologiczną.

BEZPIECZEŃSTWO I OCHRONA

- Przestrzeń jest chroniona, a wszystkie elementy spełniają normy bezpieczeństwa.
- Określono wyraźnie zasady użytkowania, dlatego każdy zna tu swoje prawa, ograniczenia i obowiązki.
- Teren jest oświetlony.
- Dzięki niezakłóconemu kontaktowi z otoczeniem czujemy się tutaj bezpiecznie.

KLIMAT I ŚRODOWISKO

- W naszej przestrzeni jest również miejsce dla zwierząt i roślin.
- W trosce o klimat ograniczono powierzchnie, które nagrzewają się (tzw. wyspy ciepła) i są nieprzepuszczalne, natomiast wodę deszczową zbieramy i wykorzystujemy.
- Mamy tu miejsce, gdzie uprawiamy warzywa i owoce.
- Nasza przestrzeń powstała przy wykorzystaniu lokalnych materiałów, a jej realizacja wyprodukowała mniej CO₂ niż przy typowych rozwiązaniach.
- Przy realizacji zastosowano materiały z recyklingu, a te użyte po raz pierwszy, będzie można w przyszłości ponownie wykorzystać.

OPŁACALNOŚĆ

- Realizacja tego miejsca: od projektu, poprzez budowę, po utrzymanie, jest opłacalna.
- Nasza przestrzeń będzie umożliwiać generowanie dochodów.
- Realizacja tego miejsca podniesie atrakcyjność sąsiadujących nieruchomości (mieszkań, usług, instytucji itp.)



↗
uczestnicy podczas
I spotkania warsztatowego
aut. Anna Pohl



↗
→
uczestnicy podczas
I spotkania warsztatowego
aut. Bartłomiej Nawrocki

scenariusz warsztatów

Warsztaty przewidziano jako moderowane przez projektanta/badacza. Do uczestnictwa zaproszono wszystkich zainteresowanych – dyrekcję, pedagogów, przedstawicieli administracji, rodziców oraz uczniów – przedstawicieli klas starszych. Warsztaty rozłożono na 2 sesje po ok. 2 godziny każda.

Harmonogram warsztatów obejmował:

I spotkanie – jaką chcemy przestrzeń rekreacji?

- wprowadzenie do tematyki, omówienie procesu i procedury przebudowy boiska, przedstawienie założeń dot. przebiegu warsztatów
 - podział uczestników na grupy (w każdej grupie rodzice, pedagog, przedstawiciel uczniów oraz dochodzący moderator)
 - praca w grupach – dyskusje i wspólne odpowiedzi na przygotowane stwierdzenia – po ok. 10 min. na każdą z 9 wartości podstawowych
- cel: wspólne wytypowanie w grupach wartości, które mają charakteryzować przyszłą przestrzeń boiska szkolnego

II spotkanie – życzenia a ograniczenia

- prezentacja wyników I spotkania w zakresie zbioru wartości wybranych przez uczestników warsztatów oraz dodatkowych pomysłów
 - określenie ograniczeń związanych z przedmiotową przestrzenią (sąsiedztwo, funkcje, budżet itp.)
 - wspólne przedyskutowanie w grupach i ustalenie hierarchii wartości składowych w obrębie każdej z 9 wartości głównych (od najistotniejszych do najmniej ważnych)
 - wybranie 9 wartości składowych reprezentujących podstawowe kryteria i uszeregowanie ich wg hierarchii ważności
 - określenie interesariuszy obecnych w procesie przyszłej realizacji placu
- cel: wybór max. 9 wartości składowych uszeregowanych wg ważności, które będą istotne przy projektowaniu i realizacji przebudowy boiska szkolnego

2.6.3. Testowanie

Zaplanowane warsztaty, służące do przetestowania prototypu, miały miejsce w szkole muzycznej, do której należy strefa rekreacyjna z boiskiem. Odbyły się w godzinach popołudniowych, tak aby nie kolidowały z obowiązkami zaproszonych. Informację o warsztatach rozesłano z wyprzedzeniem z sekretariatu szkoły do wszystkich rodziców i nauczycieli (wraz z formularzem do zapisów), dodatkowo umieszczono ogłoszenie w dzienniku elektronicznym oraz plakaty w strefie wejściowej do budynku. Moderatorami warsztatów, podobnie jak przy pierwszym prototypie, byłam wspólnie z dr Anną Pohl z ASP w Katowicach. Niestety frekwencja na spotkaniach nie była zbyt wysoka – obecnych było kilkunastu rodziców, kilku nauczycieli oraz wicedyrektor. Pomimo tego I etap warsztatów przebiegł satysfakcjonująco. Uproszczone stwierdzenia nie wymagały tłumaczenia i utworzone 3 grupy warsztatowe poradziły sobie z udzieleniem odpowiedzi. Dodatkowo, w trakcie pracy, pojawiły się nowe pomysły i spostrzeżenia, które uwzględniono w uwagach. Po I spotkaniu moderatorzy zebrali odpowiedzi z 3 grup w tabeli i ustalili wspólny zbiór wartości składowych. Uwzględniono wszystkie te, które zostały zgłoszone przez co najmniej jedną grupę.

Na II spotkanie przygotowano w formie wydrukowanych, kolorowych kart, poszczególne wartości składowe wraz z dodatkowymi uwagami uzyskanymi na I spotkaniu. Miało to na celu ułatwienie uczestnikom warsztatów segregacji informacji i ustalenie docelowej hierarchii ważności.



➤

uczestnicy podczas II spotkania warsztatowego aut. Bartłomiej Nawrocki

Ze względu na frekwencję, podczas II spotkania utworzono tylko jedną grupę roboczą. W ramach grupy udało się jednak wybrać i uszeregować preferowane wartości dotyczące przyszłej strefy boiska. Uczestnicy wspólnie zdecydowali się na stępujące wartości, które stanowią będą założenia do przyszłego projektu przebudowy boiska:

- Cała przestrzeń jest wielofunkcyjna, gdyż umożliwia różne aktywności (np. zabawę, uprawianie sportu, spacer, wypoczynek, piknik, lekcje na wolnym powietrzu itp.)
uwagi z warsztatów: bieganie, sporty, spacer, koncerty, rozwiązania topograficzne, „sztuczny” krajobraz, mała scena, amfiteatr / altana z wyciszeniem, boisko nad parkingiem
- Miejsce dostępne jest przez całą dobę i cały rok. Przestrzeń i wyposażenie pozwalają na zabawę zarówno zimą i latem.
uwagi z warsztatów: balon do aktywności sportowej latem i zimą
- Otaczająca natura i ukształtowanie terenu są nietypowe. Występują tu ciekawe elementy krajobrazu naturalnego.
uwagi z warsztatów: dokonać nasadzeń dużych drzew, np. takich, z których wykonywane są instrumenty muzyczne
- Przybywamy tutaj pieszo / na rowerze / hulajnodze / samochodem / transportem publicznym. W naszej przestrzeni potrzebne jest miejsce na zaparkowanie samochodów, przypięcie rowerów, przejazd innych pojazdów.
uwagi z warsztatów: potrzebny parking na rowery
- Wyposażenie przestrzeni (np. urządzenia i inne elementy) można wykorzystywać w różnorodny sposób (np. do aktywności ruchowych, zabawy, odpoczynku, edukacji, organizacji wydarzeń itp.)
uwagi z warsztatów: umożliwić kiermasz, koncerty, spotkania; wyposażenie nie powinno być standardowe; elementy powinny pobudzać wyobraźnię
- Decyzje dotyczące tej przestrzeni podejmujemy wspólnie. Dzięki temu jest to okazja do współpracy, tworzenia nowych relacji, dyskusji

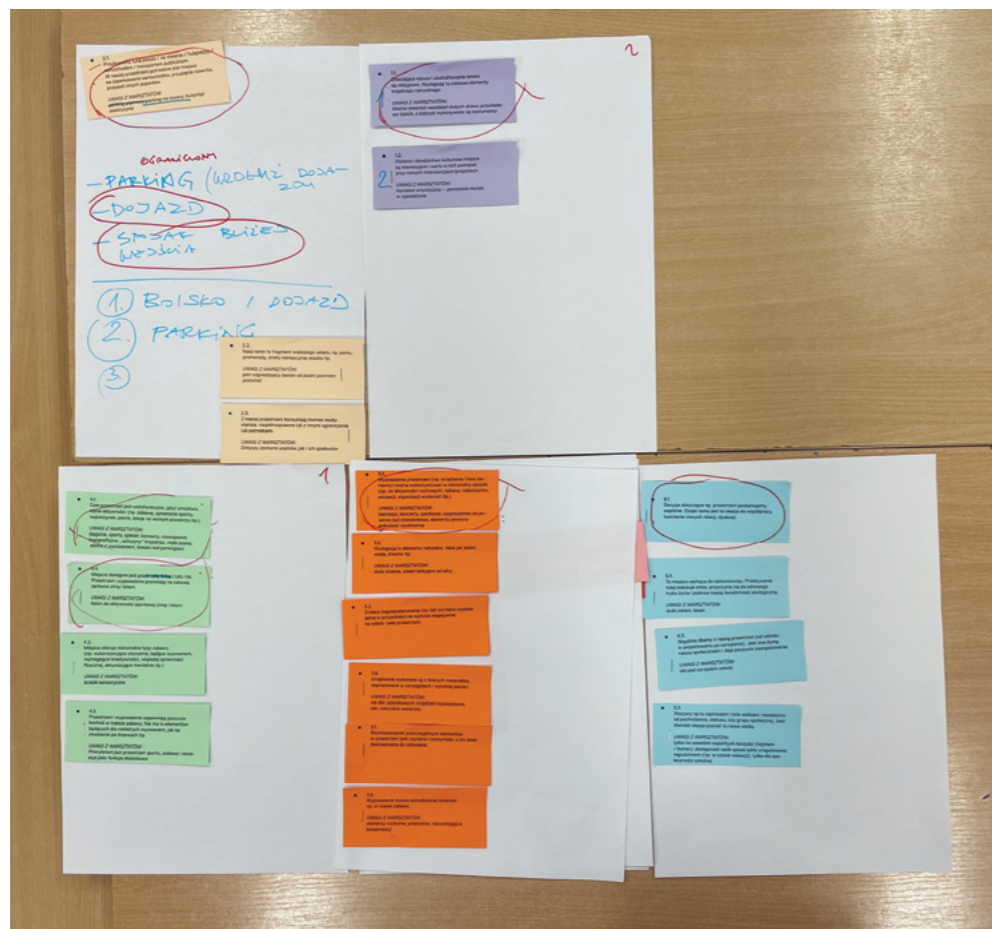
Dyskusja w trakcie warsztatów pozwoliła również na wyłonienie kluczowych interesariuszy, których obecność wynika z procedury finansowania inwestycji (zamówienia publiczne) oraz lokalizacji. Podstawowi interesariusze to:

- dyrekcja szkoły (jako inwestor i nadzorca inwestycji oraz zarządca działki szkolnej)
- projektant (do wyboru w zależności od trybu prowadzenia inwestycji – poprzez przetarg na dokumentację lub konkurs ofert na wykonanie koncepcji)
- rada rodziców lub zespół rodziców (zgodnie z wybraną wartością)



➤

uczestnicy podczas II spotkania warsztatowego aut. Bartłomiej Nawrocki



➤

zakreślone wartości ostatecznie wynegocjowane w trakcie warsztatów aut. Bartłomiej Nawrocki

2.6.4 Wnioski

- zakres przygotowanych materiałów umożliwił osiągnięcie założonego celu, tj. określenia zbioru wartości, którymi powinna się charakteryzować przebudowa terenu boiska szkolnego; wraz z uwagami mogą stanowić założenia do przyszłej inwestycji
- przygotowane stwierdzenia pomagają w zrozumieniu wartości i umożliwiają odpowiedzi tak/nie
- możliwość dopisywania własnych uwag jest pomocna
- stwierdzenia nie wskazywały interesariuszy, którzy powinni zostać uwzględnieni w ramach pożądaných wartości (w przeciwieństwie do prototypu 01) i do określenia interesariuszy niezbędna była pomoc moderatora
- należy zawrzeć w narzędziu wskazówki pomocne w samodzielnym określeniu kluczowych interesariuszy
- w przypadku braku moderatora warto, aby osoba inicjująca proces (influencer) zapoznała się na wstępie z podstawowymi uwarunkowaniami planowanej inwestycji
- podczas określania kluczowych wartości dla inwestycji pomocnym byłyby referencje lub krótkie wskazówki/wytłumaczenia dotyczące poruszanych zagadnień (np. kwestie przestrzenne, materiałowe itp.)
- narzędzie i zawarte treści muszą być bardzo proste i przystępne, aby było zrozumiałe dla przeciętnego użytkownika, niekoniecznie związanego z szeroko pojętym projektowaniem

2.7. Projekt „zrób dobry plac zabaw” – finalne rozwiązanie

Zaprojektowane narzędzie stanowi z jednej strony wypadkową dwóch wcześniejszych prototypów, z drugiej jednak posiada formę i zawartość będącą najlepszą zdaniem autora odpowiedzią na postawione założenia projektowe. Zaproponowany swoisty poradnik, przygotowany w wersji cyfrowej z możliwością własnego wydruku, skierowany został do wszystkich, którzy chcą zaangażować się w powstawanie dobrych placów zabaw: influencerów – lokalnych aktywistów i mieszkańców, decydentów, inwestorów oraz projektantów. Poradnik próbuje w stosunkowo prosty i przystępny sposób przekazać szereg niezbędnych zagadnień związanych ze stworzeniem założeń do projektowania placu zabaw. Przygotowana zawartość, układ, a także uzupełnienie w formie dodatkowych wskazówek i przykładowych realizacji, mają na celu zachęcenie użytkownika do przeprowadzenia świadomego i pogłębionego procesu przygotowania się do inwestycji, jaką jest stworzenie placu zabaw.

2.7.1 Zawartość

Ostateczna zawartość broszury jest odpowiedzią na przyjęte założenia projektowe. Część początkowa obejmuje wstęp, w którym w zwięzły sposób określono czym jest zaproponowane narzędzie. Bezpośrednia forma zwrotu do użytkownika ma na celu zachęcenie do skorzystania z narzędzia. Celowo uniknięto tutaj języka bardziej urzędowego czy też naukowego, aby już na wstępie nie zniechęcać do narzędzia zbyt formalną formułą zwrotu.

Następnie przedstawiono schemat i opis typowego procesu powstawania placów zabaw. Z części badawczej rozprawy wiadomo, że procesy powstawania przestrzeni publicznych takich jak place zabaw nie zawsze przebiegają jednorodnie wg ustalonej reguły. Uwarunkowania przestrzenne czy też formalno-prawne oraz pojawienie się nowych interesariuszy czasami wymuszają szczególny przebieg inwestycji. Niemniej jednak jesteśmy w stanie wyróżnić etapy najczęściej obecne, co z jednej strony wynika z typowych faz procesu projektowego, z drugiej natomiast podyktowane jest na przykład formułą wydatkowania środków publicznych.

W ramach przedstawionych na schemacie etapów typowego procesu wskazano obecność na każdym z nich odpowiednich interesariuszy. Jest to obecność preferowana dla uzyskania jak najlepszych wyników projektu, a dla niektórych etapów wymagana prawem (np. obecność projektanta w fazie sporządzania dokumentacji projektowej). Odniesieniem dla wskazania pożądanych grup interesariuszy

na poszczególnych etapach była przede wszystkim przeprowadzona na etapie badawczym analiza powstania referencyjnych placów zabaw i wyciągnięte z niej wnioski.

Istotnym elementem schematu jest wskazówka z zaznaczeniem etapów, na których warto skorzystać z zaprojektowanego narzędzia. Jest to przede wszystkim etap początkowy, kiedy niezbędne jest określenie potrzeb użytkowników, inwestycji, lokalizacji itp, czyli *de facto* stworzenie założeń dla przyszłego projektu. W zależności od pomysłodawcy całego procesu, narzędzie może być użyte przez pojedynczą osobę (influencera – urzędnika, lokalnego lidera itp.), jak również w większej grupie warsztatowej czy też podczas konsultacji społecznych). Drugim ważnym krokiem, kiedy warto skorzystać z przygotowanego narzędzia, jest etap konsultacji powstałego już projektu koncepcyjnego. Ma on służyć weryfikacji przyjętych założeń i sprawdzeniu, czy określone wcześniej wartości charakteryzujące projektowaną przestrzeń rzeczywiście mają szansę na wdrożenie w ramach rozwiązań zawartych w koncepcji. Jest to również etap, kiedy można przeprowadzić szersze konsultacje lub warsztaty związane w powstałą propozycją, a poradnik może być przydatnym narzędziem.

Kolejna część poradnika, zdecydowanie najważniejsza i najobszerniejsza, poświęcona jest wartościom i cechom, dzięki którym użytkownik może przygotować wytyczne dla planowanego placu zabaw. Analogicznie jak w przetestowanych prototypach rozwiązanie oparte jest o matrycę wartości, jednakże zdecydowano się na treści odpowiednio przereklamowane i przetestowane w ramach warsztatów przeprowadzonych z wykorzystaniem drugiego prototypu. Jest to finalny zestaw stwierdzeń przygotowanych dla różnorodnych odbiorców, gdzie użytkownik powinien odpowiedzieć „tak” lub „nie”, chcąc uwzględnić daną cechę w swoim projekcie (bądź nie). Każde ze stwierdzeń zaopatrzone w dodatkową rekomendację wskazującą na potencjalnych interesariuszy, z którymi warto przedyskutować bądź przepracować dane zagadnienie. Jest to narzędzie mające na celu poszerzenie grupy interesariuszy powstającego projektu, ale również swoista próba uświadomienia użytkownikowi konieczności podejmowania decyzji dot. przestrzeni wspólnych nie samodzielnie (np. jako lider projektu), ale w szerszym gronie przyszłych użytkowników oraz specjalistów. Co więcej, wskazana konieczność skonsultowania pewnych zagadnień z administracją samorządową ma umożliwić rewizję pomysłów np. pod kątem ustaleń planistycznych czy też strategicznych miasta w zakresie systemu przestrzeni publicznych.

Większość stron zaprojektowanego zestawu stwierdzeń dot. cech charakteryzujących przyszłą przestrzeń placu zabaw zaopatrzone w jeszcze jeden dodatkowy element. Są to wskazówki, które w zależności od analizowanej wartości, mają na celu: doprecyzowanie lub dodatkowe wytłumaczenie stwierdzenia, pobudzenie

do głębszego przemyślenia poruszanej kwestii, sugestią możliwych rozwiązań oraz wskazanie dodatkowego odniesienia (np. do przepisów itp.). Decyzja co do zaopatrzenia narzędzia w takie komentarze i wskazówki wynikała z obserwacji zebranych w ramach przeprowadzonych warsztatów, gdzie jako tutor miałem możliwość na bieżąco komentowania bądź tłumaczenia poszczególnych zagadnień uczestnikom. W przypadku projektu narzędzia możliwego do wykorzystania samodzielnie i poza warsztatami moderowanymi przez specjalistę, zastosowane „pomoce” wydają się istotnym wsparciem użytkownika w procesie korzystania z narzędzia.

Ostatnim elementem obecnym na każdej ze stron zestawu wartości jest przewidziane miejsce na dodatkowe uwagi użytkownika. Przeprowadzone warsztaty wykazały, że w trakcie analizy poszczególnych zagadnień pojawiają się dodatkowe przemyślenia wśród użytkowników. Często stanowią doprecyzowanie analizowanych zdań albo funkcjonują jako niezbędne wytłumaczenie. Przyjęty format i układ narzędzia ma na celu pomóc użytkownikowi i umożliwić wprowadzanie przez niego takich dodatkowych notatek.

Jedną z trudności, na które napotkano redagując treści narzędzia, były zagadnienia związane z zastosowanymi feminatywami i maskulatywami. Założona na początku bezpośrednia forma zwrotu do użytkownika narzędzia spowodowała trudności w ustaleniu ostatecznej treści. Należało bowiem z jednej strony utrzymać prosty i zwięzły charakter całej broszury, z drugiej natomiast nie wykluczać żadnych użytkowników poprzez przyjęte zwroty i rodzaje żeński/męski. Przemyślenia wymagały przede wszystkim formuły zwrotu w części wskazującej na konsultacje poszczególnych zagadnień z wybranymi interesariuszami oraz treść wstępu do opracowania, od której użytkownik rozpoczyna pracę z narzędziem. Po analizie różnych wariantów rozwiązań, ostatecznie we wstępie do opracowania zdecydowano się na przemieszanie różnych rodzajów, tj. żeńskiego i męskiego wskazanych osób, otrzymując: projektantkę i aktywistkę miejską oraz rodzica, lokalnego polityka i osobę (której zależy na powstaniu placu zabaw). Natomiast na poszczególnych kartach w zakresie interesariuszy przyjęto zwrot unikający wskazania konkretnego rodzaju, o treści: „skonsultuj z osobą wykonującą projekty” (zamiast „z projektantem”), „skonsultuj z osobą reprezentującą samorząd” (zamiast „z reprezentantem samorządu”) oraz „skonsultuj z lokalną społecznością”. Wydaje się, że przyjęte korekty w opisanych fragmentach mogą mieć pozytywny i włączający wpływ na użytkowanie narzędzia.

2.7.2 Forma i funkcja

Przetestowane prototypy narzędzia pozwoliły na zweryfikowanie różnych form przekazu treści i zagadnień związanych z programowaniem placów zabaw. Opracowany na etapie badań zbiór podstawowych wartości oraz licznych podkategorii niezbędnych do opisanie różnorodnych aspektów związanych z tworzeniem placów zabaw stanowi stosunkowo duży zakres informacji do przekazania potencjalnemu użytkownikowi. Badania i następnie testowanie prototypów uwidocznilo, że niektóre poruszane zagadnienia wymagają doprecyzowania projektanta bądź moderatora warsztatów i w swojej pierwotnej formie (np. zawartej w ankiecie badawczej) są nieprzystępne dla zwykłych użytkowników. Jednocześnie poszukiwanie rozwiązania uniwersalnego, nieskomplikowanego i stale dostępnego dla chętnych skłania do rezygnacji z takich form jak wystawa, punkt informacyjny czy warsztaty. Mogą one zawsze stanowić uzupełnienie zaprojektowanej broszury, natomiast ich fizyczny wymiar przestrzenny, konieczność obsługi i moderacji a także koszty organizacji dyskwalifikują w kontekście przyjętych założeń takie formy narzędzia. Również z punktu widzenia grup użytkowników, do których przede wszystkim skierowane jest narzędzie, takich jak lokalne społeczności, organizacje miejskie, urzędnicy czy też projektanci, określenie dogodnej lokalizacji potencjalnego punktu informacyjnego bądź warsztatowego wydaje się trudne i mało realne.

Finalny projekt narzędzia przyjmuje formę wielostronicowej broszury przygotowanej w formie pliku PDF. Ostatecznie dobrany format A4 zastosowano przede wszystkim ze względu na możliwość szybkiego, samodzielnego, jednostronnego wydruku broszury w warunkach biurowych czy też domowych, bez żadnych dodatkowych ograniczeń lub komplikacji. Przygotowany układ i dobór wartości typograficznych umożliwiają również wydruk kart w formacie A5, ale wymaga to już samodzielnego doboru ustawień wydruku przez użytkownika, a następnie rozcięcie kartek na pół oraz ich ułożenie według odpowiedniej kolejności.

Ostateczny projekt graficzny broszury wykonany został przez Annę Kopaczewską, profesjonalną projektantkę graficzną związaną z ASP w Katowicach. Zgodnie z przyjętymi założeniami początkowymi, publikacja stanowi czytelne i intuicyjne narzędzie. Całość złożono przy zastosowaniu kroju pisma LL Reforma, autorstwa studia NORM – Dimitri Bruni, Manuel Krebs and Ludovic Varone. To współczesny „Italo-Helvetic non-Swiss post-Helvetica neo-grotesk”, charakteryzujący się wysoką wartością x, dzięki którego pismo jest bardzo czytelne nawet w najmniejszej punktacji. Różnorodność zastosowanych wariantów fontu podstawowego oraz punktacji powoduje, że całość broszury stanowi atrakcyjny wizualnie produkt, zachęcający do użycia i realnej pracy z narzędziem. Publikację zaopatrzone

dotatkowo w odrębne rysunki, które mają na celu podkreślenie użytkowego charakteru dokumentu, zachęcając przez to do pracy, tj. dopisywania własnych uwag, skreśleń, wyróżnień itp.

Stosunkowo duży zakres materiału zebrany w postaci zdań przyporzędowanych do przyjętych dziewięciu głównych wartości stanowił nie lada wyzwanie dla projektanta. Należało bowiem znaleźć odpowiedni balans pomiędzy powtarzalnością kolejnych kart do odpowiedzi, a ich zróżnicowaniem graficznym, tak aby użytkownik nie znudził się powtarzalnością podobnych kart w trakcie pracy. Ważnym również było to, aby po rozłożeniu kart (na przykład w trakcie warsztatów) dodatkowo ułatwić dostrzeganie wartości z poszczególnych grup. Założono wspólnie z projektantką, że preferowane różnicowanie powinno odbywać się przy zastosowaniu elementów wynikających bezpośrednio z zawartości i układu powtarzalnych stron, a nie stanowić dodatkowych elementów graficznych itp., co mogło mieć negatywny wpływ na czytelność i wprowadzać chaos wizualny. Wymagane różnicowanie ostatecznie uzyskano poprzez zniuansowane wariacje powtarzalnych elementów zastosowanych na każdej z kart. Są to takie elementy jak: kreska oddzielająca numer porządkowy zdania od jego treści (rodzaj linii oraz jej obecność), wielkość znaku „+” występującego przy wskazówce, układ graficzny pola uwagi (obrys, wariacje linii poziomych), układ znacznika „/” pomiędzy odpowiedziami „tak” i „nie”. Zastosowane zabiegi typograficzne i graficzne w wystarczający sposób różnicują poszczególne grupy wartości przy jednoczesnym zachowaniu spójności całego zestawu. Co więcej, użyte kreski pojawiają się również w obrębie zdjęć zawartych na początku każdej grupy wartości. To kolejny element pozytywnie wpływający na spójność całej broszury.

Zbiorną tabelę zamieszczoną na końcu broszury przygotowano w całości na jednej karcie A4, przy zachowaniu wymaganych parametrów czytelności. Pozwoliło to na zebranie wszystkich odpowiedzi na pojedynczej stronie, ułatwiając użytkownikowi i przekazywanie założeń w skonsolidowanej formie, bez ryzyka zgubienia części informacji. Poszczególne grupy wartości wyróżniono podkreśleniami tożsamymi z elementami występującymi w całej publikacji.

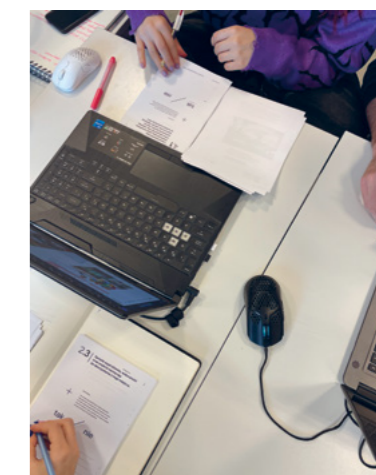
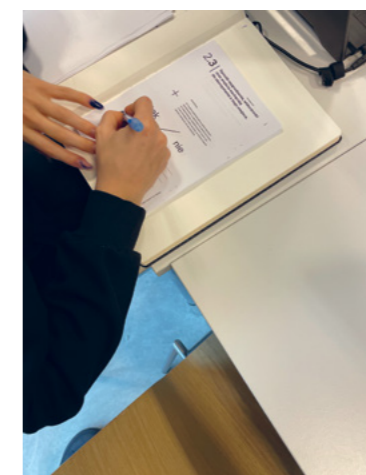
Broszurę zaopatrzone w okładkę, na której oprócz tytułu zawarto rysunek placu zabaw w krajobrazie miasta. Na potrzeby jego sporządzenia wykorzystano grafikę przygotowaną na etapie sporządzenia prototypu 01 narzędzia. Całość utrzymano jednak w prostej, oszczędnej, czarno-białej technice, spójnej z zawartością publikacji i mającej na względzie ekonomiczny, czarno-biały wydruk przez użytkownika.

Na potrzeby publikacji niniejszej rozprawy doktorskiej całość publikacji przygotowano również w formie wydrukowanego załącznika w sztywnej oprawie.

Docelowo przewiduje się zamieszczenie wersji cyfrowej projektu na dedykowanej stronie internetowej lub też dystrybucję pliku w jednostkach publicznych, takich jak urzędy miast, rady dzielnic, lokalne stowarzyszenia społeczne itp. Przewiduje się, że narzędzie mogłoby być zamieszczane lub linkowane do pobrania na podstronach serwisów miejskich związanych z naborem wniosków do budżetu obywatelskiego.

2.7.3 Testowanie

Ostateczny projekt przetestowano w 6 osobowej grupie studentów podczas zajęć w Pracowni Projektowania Przestrzeni Publicznej w ASP w Katowicach. Osoby studiujące w ramach zadania semestralnego, polegającego na stworzeniu placu zabaw przy założeniu pewnych ograniczeń, przetestowały narzędzie w początkowej fazie projektu. W wyniku przeprowadzonego testu narzędzia osoby studiująca miała stworzyć założenia do swojego projektu. Test przeprowadzono na wydrukowanej wcześniej broszurze w formacie A5. Użytkownicy nie otrzymali żadnych wskazówek co do zastosowania narzędzia oraz sposobu pracy, natomiast mieli możliwość zadawania pytań w przypadku problemów lub niejasności wymagających wytłumaczenia. Po zakończeniu testowania osoby studiujące podzieliły się wrażeniami podczas wspólnej rozmowy.



fot. Bartłomiej Nawrocki

2.7.4 Wnioski

- użytkownicy przetestowali narzędzie w całości (tzn. odpowiedzieli „tak” lub „nie” na wszystkie stwierdzenia dot. przyszłego placu zabaw zawarte w broszurze)
- w trakcie pracy z narzędziem nie było żadnych pytań dot. zawartych treści
- wszystkie zdania były zrozumiałe i nie powodowały problemów przy odpowiedziach
- osoby studiujące doceniły jasność przekazywanych treści i przyznały, że wielu poruszanych zagadnień nie brali wcześniej pod uwagę i chcieliby je zawrzeć w swoich założeniach projektowych
- broszurę wydrukowano umieszczając 2 strony na formacie A4, a zatem przygotowanie zestawów w formacie A5 wymagało rozcięcia znacznej ilości kartek a następnie posegregowania kompletów wg prawidłowej kolejności (zgodnie z numeracją dla poszczególnych wartości). Konieczność poświęcenia czasu na przeprowadzenie ww. czynności potwierdziła przyjęte założenie, że publikacja powinna być dostępna w formacie A4, natomiast jedynie umożliwiać pracę również na formacie A5.

podsumowanie

3.



W ramach niniejszej rozprawy podjęto interdyscyplinarny temat genezy oraz procesów powstawania małych przestrzeni publicznych o charakterze rekreacyjnym, ze szczególnym uwzględnieniem placów zabaw. Podstawową motywacją do podjęcia tematu badań była obserwacja różnorodnej jakości interwencji realizowanych w tkance miejskiej, które wahały się od rozwiązań przemyślanych, osadzonych w kontekście, po te stanowiące „przypadkowy zestaw gotowych elementów”. Wnioski z przeprowadzonych badań posłużyły do opracowania narzędzia wspierającego proces programowania interwencji przestrzennych o skali placów zabaw.

Część badawcza pracy, oparta na studiach porównawczych wybranych realizacji w Katowicach i Lublinie skupiła się na identyfikacji czynników i procesów kształtujących te przestrzenie, rolach poszczególnych interesariuszy oraz wartościach, którymi się kierują. Badania wykazały, że place zabaw powstają w wyniku różnorodnych procesów, zależnych od szeregu uwarunkowań (przestrzennych, społecznych, tożsamościowych i ekonomicznych) oraz obecności i wzajemnych relacji różnych interesariuszy. W toku analizy zdefiniowano i przeanalizowano role trzech kluczowych grup uczestników procesu: administracji (samorządu miejskiego), społeczności oraz projektantów, a także istotną pozycję grupy pomysłodawców czy też inicjatorów procesów (czyli tzw. influencerów). Badania potwierdziły, że realizacje powstałe przy zaangażowaniu najszerzej grupy interesariuszy, uwzględniającej przedstawicieli miasta, lokalnej społeczności i projektanta charakteryzują się najwyższą wartością.

Kluczowa diagnoza badawcza wskazuje, że powstawanie w naszym otoczeniu placów zabaw o słabych walorach funkcjonalnych, estetycznych, materiałowych, tożsamościowych itp. nie wynika wyłącznie z problemów projektowych – w rozumieniu braku kompetencji projektantów, wykonawców czy zaangażowanych społeczności. Problem leży w braku świadomości u podstawy tworzenia założeń inwestycyjnych, zrozumieniu czym naprawdę mogą być dobre place zabaw, oraz ignorowaniu ich potencjału jako wartościowych i wielofunkcyjnych przestrzeni umiejętnie wpisanych w tkankę miasta. Niestety powszechne postrzeganie placu zabaw ogranicza się nierzadko do zaspokajania jedynie podstawowych funkcjonalności i norm bezpieczeństwa, definiując go jako „kawałek wygradzonej przestrzeni z zabawkami i bezpieczną nawierzchnią”.

Analiza preferencji poszczególnych interesariuszy w ramach dziewięciu głównych wartości projektowych wykazała różnice w priorytetach. Projektanci koncentrują się głównie na wartościach związanych z kontekstem przestrzennym, takich jak *genius loci*, dostępność, czy też charakter samego placu (układ i wyposażenie). Wynika to z kompetencji zawodowych, lecz jednocześnie ujawnia mniejsze zainteresowanie wartościami dotyczącymi wspólnotowości, partycypacji społecznej oraz szeroko pojętego zrównoważonego rozwoju. Z drugiej strony,

społeczności wskazują jako priorytet kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem oraz poczuciem wspólnoty i pozytywnym wpływem społecznym jaki może mieć ze sobą budowa placu zabaw, co świadczy o gotowości mieszkańców do bardziej odpowiedzialnego i kreatywnego myślenia o swoim otoczeniu. Natomiast przedstawiciele samorządu skupiają się przede wszystkim na układzie, wyposażeniu i bezpieczeństwie, traktując place zabaw jako wydzielony, kontrolowany obszar spełniający przed wszystkim normatywy i wymogi formalne. Niepokojące jest, że to właśnie administracja publiczna w najmniejszym stopniu uwzględnia wartości związane ze zrównoważonym rozwojem.

W kontekście inwestycji realizowanych z funduszy publicznych, zwłaszcza w ramach popularnego w polskich miastach budżetu obywatelskiego, zwrócono uwagę na szczególną rolę pomysłodawców wszelkich inicjatyw realizacji placów zabaw. Często są to osoby, które, pomimo zaangażowania, nie posiadają fachowej wiedzy, a ich pomysły trafiają bezpośrednio do realizacji bez merytorycznej weryfikacji, co w konsekwencji prowadzi do marnotrawstwa środków publicznych i wdrażania rozwiązań niedostosowanych do pełnego spektrum wartości.

Niniejsza rozprawa, bazując na przytoczonych wnioskach, jest próbą podjęcia działań na rzecz świadomego kształtowania przestrzeni publicznej. Jest to po pierwsze zachęta do świadomego projektowania i racjonalnego wydatkowania pieniędzy publicznych, kładącego nacisk na odpowiedź na realne potrzeby danej lokalizacji i społeczności, a nie jedynie wypełnianie minimalnych wymogów dla inwestycji w obszarze przestrzeni publicznych.

Po drugie, jest to swoisty apel o konieczność zapewnienia twórczego udziału projektantów oraz innych interesariuszy w proces realizacji placów zabaw. Obecność świadomego i wykwalifikowanego projektanta lub projektantki jest niezbędna, aby zapewnić poszanowanie krajobrazu, kontekstu architektonicznego i tożsamości miejsca.

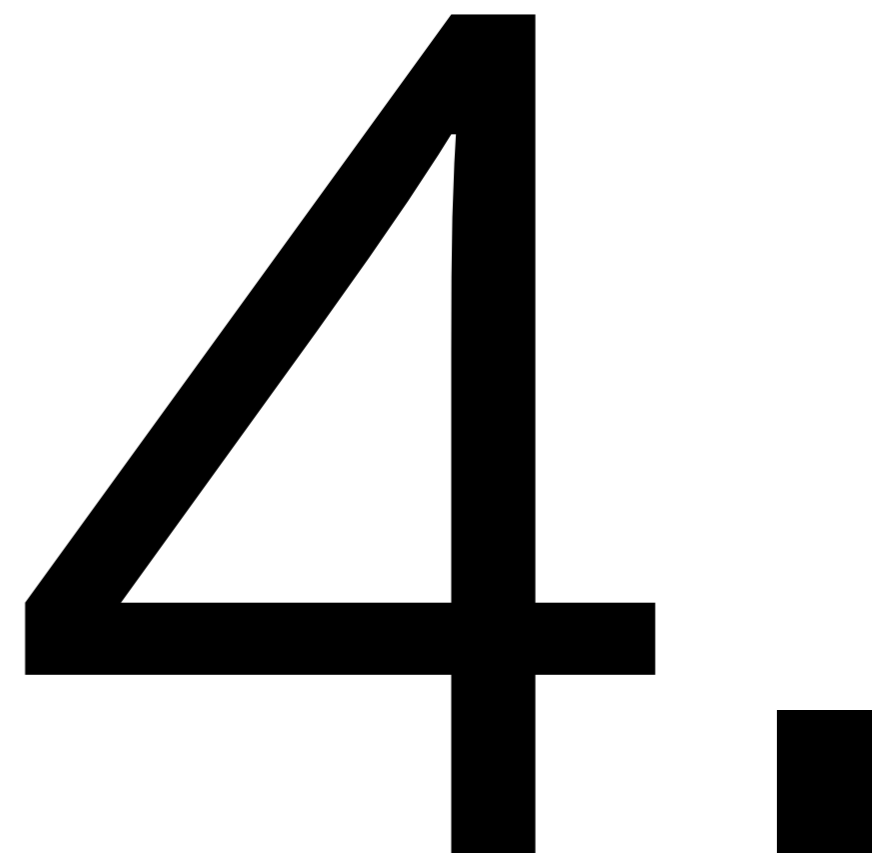
Po trzecie, przeprowadzone badania i rozprawa mają na celu ponowne zwrócenie uwagi na konieczność tworzenia przestrzeni wspólnie z mieszkańcami i przyszłymi użytkownikami. Zaangażowanie społeczności buduje więzi sąsiedzkie, poczucie współwłasności i wzmacnia aktywne postawy obywatelskie, co jest kluczowe dla trwałości i akceptacji interwencji przestrzennych.

Po czwarte, świadome projektowanie przestrzeni dla dzieci powinno stanowić odpowiedź na współczesne wyzwania, takie jak zmiany klimatu, wykorzystanie surowców i troska o ład przestrzenny. Wartości związane ze zrównoważonym rozwojem, takie jak wspieranie bioróżnorodności, łagodzenie wysp ciepła czy gospodarowanie wodą, muszą być uwzględnione na etapie programowania interwencji. Nie można pomijać faktu, że przestrzenie placów zabaw powinny pełnić również funkcje edukacyjne, sprzyjając nauce i wychowaniu najmłodszych nie

tylko w zakresie estetyki, ale również poszanowania otoczenia, lokalnej fauny i flory oraz tożsamości miejsca. Badania wykazały, że funkcja ta jest często pomijana przez interesariuszy, co jest równoznaczne ze straconą szansą na budowanie świadomości ekologicznej już wśród najmłodszych użytkowników.

W odpowiedzi na zdiagnozowany problem stosunkowo niskiej świadomości społecznej w zakresie realizacji placów zabaw i jednocześnie braku dostępnych narzędzi wspierających procesy programowania i budowania założeń dla tego typu inwestycji, w części projektowej rozprawy opracowano narzędzie „zrób dobry plac zabaw”. Stanowi ono swoistą próbę walki o lepszą przestrzeń dla nas wszystkich, poprzez edukowanie społeczeństwa i umiejętne przekazywanie mu wiedzy w zakresie projektowania przestrzeni rekreacyjnych. Narzędzie to, w formie atrakcyjnej wizualnie, cyfrowej broszury o prostym, czytelnym przekazie, ma za zadanie wspierać interesariuszy zaangażowanych w realizację placu zabaw, pomagając w określeniu potrzeb i założeń projektowych oraz grupy interesariuszy. Poprzez odpowiedzi na zestaw stwierdzeń opartych na matrycy wartości, użytkownik jest aktywizowany do świadomego definiowania cech przyszłej przestrzeni, co ma finalnie prowadzić do świadomego tworzenia odpowiednich założeń projektowych i w konsekwencji powstawania bardziej wartościowych i inkluzywnych placów zabaw.

bibliografia



A+T 37: *Strategy Space*, a+t architecture publishers, 2011
 A+T 38: *Strategy and Tactics in Public Space*, a+t architecture publishers, 2011
 A+T 52: *Paradises – Urban Park Strategies*, a+t architecture publishers, 2019
 Acar, H.: *From module to space: Playground design. Global Journal on Humanities and Social Sciences*, vol 1, no. 1, 2015
 Bosman J., Boyer M. C., Celik Z., Highmore B., Avermaete T.: *Team 10: In Search of a Utopia of the Present 1953–1981*, nai010 publishers, 2006
 Burkhalter G.: *The Playground Project*, Park Books, 2023
 Carmona M.: *Public Places Urban Spaces: The Dimensions of Urban Design*, wyd. Routledge, 2021
 Choi, M., Choi, B. *A Case Study on the Planning Process of "A" Kindergarten's Playground Applied User Participatory Design. Journal of the Korean housing association*, vol. 15, iss. 4, 2004
 Cité du Design, *Clear Village: Challenging The City Scale: Journeys in People-Centred Design*, Birkhäuser Basel, 2018
 Gehl J.: *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, wyd. RAM, 2013
 Ferre M., Guitart A., Ferret M.: *Children and playgrounds in Mediterranean cities, Children's Geographies*, 4:2, 2006
 Francis, M., *Negotiating between children and adult design values in open space projects*, Design Studies Vol. 9, Issue 2, 1988
 Francis, M., *Urban Open Spaces. In Advances in environment, behavior, and design*, vol. 1, 1987
 Freeman, R. E., Harrison, J. S., Wicks, A. C., Parmar, B. L., DeColle, S. 2010: *Stakeholder theory: The state of the art*, New York: Cambridge University Press, 2012
 Harrin, E., *Shortcuts to success: Project management in the real world* (wyd. wznowione). BCS, The Chartered Institute for IT., 2013
 Komorowska A. *Jeśli nie plac zabaw to co?*, Wyd. pracownia k., 2022
 Marcus C.C, Moore R.C.: *Children and Their Environments: A Review of Research 1955–1997*, Journal of Architectural Education, 29:4, 1976
 Menear K. S., Smith S. C., Lanier, S.: *A Multipurpose Fitness Playground for Individuals with Autism*, Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 77(9), 2006
 Miles S.: *Stakeholder Theory Classification: A Theoretical and Empirical Evaluation of Definitions. Journal of Business Ethics*, 142(3)", 2015
 Montgomery C.: *Miasto szczęśliwe*, wyd. Wysoki Zamek, 2015
 Nowogrodzki J.: *Why kids need more chances to take a risks*, Nature, Vol 637, 2025
 OASE 71: *Urban Formation and Collective Spaces*, NAI publishers, 2007
 OASE 77: *Into the Open. Accommodating the Public*, NAI publishers, 2009

Refshauge, A. D., Stigsdotter, U. K., Lamm, B., & Thorleifsdottir, K.: *Evidence-Based Playground Design: Lessons Learned from Theory to Practice*, Landscape Research, 40(2), 2013
 Ripat J., Becker P.: *Playground Usability: What Do Playground Users Say?*, Occupation Therapy International nr 19, 2012
 Rozporządzeniu Ministra Infrastruktury z dnia 12 kwietnia 2002 r. w sprawie warunków technicznych, jakim powinny odpowiadać budynki i ich usytuowanie (Dz. U. z 2018 r. poz. 1202, z późn. zm.)
 Rzut +25: *Zabawa*, nr (3) 2020, Fundacja Elewacja, 2020
 Sim D.: *Soft City: Building Density for Everyday Life*, Island Press, 2019
 Solomon S.G.: *American playgrounds: Revitalizing community space. Hannover and London*, University Press of New England, 2005
 Whyte W.W.: *The Social Life of Small Urban Spaces*, wyd. Conservation Foundation, 1980

źródła internetowe:

<http://baseland.fr>
<http://bo.katowice.eu>
<http://designkit.org>
<http://ihp.gehlpeople.com/framework>
http://ihp.gehlpeople.com/wp-content/uploads/2022/08/Inclusive-Healthy-Places_Gehl-Institute.pdf
<https://jaja.archi>
<http://katowice.eu/Konsultacje/Strony/Konsultacje-Adamskiego.aspx>
<http://nieplaczabaw.pl>
<http://pisrs.si/Pis.web/pregledPredpisa?id=PRAV12855>
<http://parkwdeche.pl>
<http://slas.com.pl>



