

*streszczenie rozprawy doktorskiej:*

**Narzędzia wspierające procesy kształtowania małych przestrzeni publicznych o charakterze rekreacyjnym**

*autor:* mgr inż. arch. Bartłomiej Nawrocki

*promotor:* prof. Andrzej Klisz

Wydział Projektowy, Kierunek Wzornictwo,  
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach

Katowice 2025

*zarys*

Rozprawa doktorska zatytułowana „*Narzędzia wspierające procesy kształtowania małych przestrzeni publicznych o charakterze rekreacyjnym*” stanowi opracowanie poświęcone analizie i usprawnieniu procesów przygotowania i realizacji niewielkich przestrzeni miejskich służących zabawie i rekreacji, czyli w szczególności placów zabaw. Praca łączy elementy badań teoretycznych, analiz empirycznych oraz działań projektowych, których efektem jest stworzenie praktycznego narzędzia wspierającego budowanie założeń do projektowania takich miejsc. Zasadniczym celem było określenie czynników wpływających na jakość powstających przestrzeni publicznych, zrozumienie roli poszczególnych interesariuszy w tychże procesach oraz stworzenie rozwiązania, które edukuje i jednocześnie ułatwia współpracę między nimi.

*kontekst i zakres badań*

Przedmiotem zainteresowania uczyniono niewielkie przestrzenie rekreacyjne – place zabaw i skwery, które pełnią istotną funkcję społeczną i kulturową w strukturze miasta. Ich znaczenie rozpatrzono w kontekście przemian współczesnego projektowania urbanistycznego, a także praktyk partycypacyjnych, które coraz częściej wykorzystywane są w planowaniu miejskim. Rozprawa osadzona została w kontekście zarówno lokalnym, jak i europejskim, a szczególna uwaga została poświęcona porównaniu polskich i słoweńskich doświadczeń w projektowaniu i wdrażaniu placów zabaw.

### *metodologia badań*

Część badawcza rozprawy została poświęcona analizie procesów kształtowania przestrzeni rekreacyjnych, z naciskiem na identyfikację czynników decydujących o jakości projektów i ich odbiorze przez użytkowników. Badania zostały przeprowadzone w interdyscyplinarnym zespole złożonym z projektantki, urbanisty i architekta. Wybór miast objętych analizą – Katowic i Lublany – został dokonany ze względu na zbliżoną wielkość populacji oraz podobny kontekst społeczno-ekonomiczny. Obydwa miasta funkcjonują w realiach postsocjalistycznych, charakteryzujących się podobnymi procesami przekształcania przestrzeni miejskich po 1989 roku. Takie zestawienie umożliwiło porównanie modeli powstawania i zarządzania małymi przestrzeniami publicznymi w różnych, ale pokrewnych warunkach kulturowych i gospodarczych.

Celem badań było zebranie wiedzy na temat sposobów przygotowania inwestycji, projektowania oraz realizacji placów, a także określenie wartości i kryteriów, które decydują o tym, że dana przestrzeń jest dobrze zaprojektowana. Dążono do uchwycenia relacji między procesem projektowym, sposobem jego organizacji i udziałem różnych stron, a ostateczną jakością powstałych przestrzeni. Zasadniczym założeniem było wykazanie, że o sukcesie projektu nie decyduje sam projektant, lecz określone grupy interesariuszy, kierujące się różnymi wartościami charakteryzującymi preferowaną przestrzeń.

### *proces badawczy*

W ramach badań sformułowano zestaw kluczowych pytań dotyczących genezy i przebiegu powstawania placów zabaw, ich użytkowania, roli interesariuszy oraz wartości, które uznaje się za istotne w ocenie projektowanej przestrzeni. Poszukiwano odpowiedzi na pytania, kto faktycznie odpowiada za ostateczny kształt przestrzeni, w jakim stopniu społeczność lokalna ma wpływ na ich tworzenie oraz jak udział przyszłych użytkowników przekłada się na różnorodne cechy zaprojektowanego miejsca.

Badania przeprowadzono etapowo. W pierwszej fazie dokonano przeglądu literatury z zakresu teorii projektowania przestrzeni publicznych, partycypacji, teorii interesariuszy i współczesnych koncepcji urbanistycznych. Na tej podstawie opracowano szczegółową metodologię badań i określono kryteria doboru studiów przypadków. Następnie przeprowadzono analizę siedmiu konkretnych realizacji – czterech w Katowicach i trzech w Lublanie – różniących się nie tylko skalą, kontekstem i sposobem realizacji, ale przede wszystkim odpowiednią kombinacją obecności poszczególnych interesariuszy w procesie realizacji. W każdym przypadku analizowano dokumentację projektową, warunki lokalizacyjne, założenia inwestorskie oraz przebieg realizacji. Równolegle prowadzono badania terenowe obejmujące wizje lokalne, dokumentację fotograficzną oraz pogłębione wywiady z uczestnikami procesu – projektantami, przedstawicielami administracji miejskiej

oraz użytkownikami. Dane zebrano przy użyciu przygotowanych wcześniej kwestionariuszy zbudowanych na podstawie przyjętych matryc wartości.

### *narzędzia badawcze i wyniki*

W badaniach zastosowano zestaw narzędzi badawczych, obejmujący matrycę wartości, dokumentację fotograficzną, analizę dokumentów źródłowych, opinię eksperta oraz interpretację wyników ankiet. Każde z tych narzędzi pełniło określoną funkcję w procesie badawczym. Matryca wartości stanowiła podstawę porównania poszczególnych realizacji i umożliwiała określenie, które cechy uznawane są za kluczowe przez poszczególnych interesariuszy. Dokumentacja fotograficzna i analiza projektów pozwoliły uchwycić rzeczywiste relacje przestrzenne i sposób użytkowania, natomiast wywiady i ankiety umożliwiały poznanie opinii użytkowników oraz zrozumienie społecznych aspektów funkcjonowania badanych miejsc.

Matryca wartości, będąca jednym z głównych narzędzi, została opracowana na podstawie przeglądu literatury i doświadczeń terenowych. Zawierała dziewięć głównych kategorii: kontekst i genius loci, dostępność i przenikalność, układ i wyposażenie, funkcjonalność, komfort i estetykę, wspólnotowość, bezpieczeństwo, zrównoważony rozwój i opłacalność. Kategorie te odzwierciedlały zarówno czynniki przestrzenne, jak i społeczne oraz ekonomiczne, pozwalając na kompleksową ocenę każdego przypadku.

Wyniki badań wskazały, że kluczowym elementem decydującym o jakości placów zabaw jest nie tylko projekt, lecz także przebieg całego procesu i obecność świadomych interesariuszy na poszczególnych jego etapach - od przygotowania, poprzez projektowanie oraz realizację inwestycji. Przestrzenie powstające w wyniku współpracy różnych grup interesariuszy charakteryzują się większym zbiorem wartości charakteryzujących je. Z kolei realizacje tworzone bez konsultacji często okazują się nietrafione pod względem funkcjonalnym i estetycznym.

W podsumowaniu części badawczej wskazano, że istnieje wyraźna potrzeba opracowania narzędzia, które porządkuje proces powstawania małych przestrzeni publicznych, uświadamia interesariuszy oraz w konsekwencji ułatwia komunikację między nimi. Takie narzędzie powinno pomagać w określaniu celów, wartości i założeń projektowych jeszcze przed etapem opracowania koncepcji. Wnioski te stały się podstawą dla części projektowej rozprawy.

### *faza projektowa*

Część projektowa stanowi rozwinięcie wniosków z badań empirycznych i obejmuje opracowanie oraz przetestowanie narzędzia wspierającego projektowanie placów zabaw. Za główny problem uznano brak przystępnych metod edukacji i budowania świadomości w kontekście realizacji przestrzeni publicznych przede wszystkim wśród inicjatorów i pomysłodawców interwencji miejskich. Zwrócono również uwagę na częsty brak odpowiednich wytycznych projektowych i wzajemnego porozumienia

pomiędzy projektantami, lokalną społecznością i przedstawicielami samorządów, co prowadzi do powstawania przypadkowych realizacji, nierzadko o niskim poziomie funkcjonalnym i estetycznym.

Celem części projektowej było opracowanie narzędzia, które umożliwi określenie grupy niezbędnych interesariuszy w procesie projektowym oraz zwiększenie świadomości wartości i potrzeb, które należy uwzględnić przy projektowaniu przestrzeni rekreacyjnych. W toku prac projektowych przeprowadzono analizę istniejących rozwiązań z zakresu narzędzi kreatywnych i partycypacyjnych. Na podstawie ich struktury i sposobu działania oraz określonych założeń projektowych, opracowano własne rozwiązanie, dostosowane do potrzeb uczestników procesów powstawania placów oraz osadzone w lokalnych realiach finansowo-budowlanych.

### *finalne narzędzie „Zrób dobry plac zabaw”*

Rezultatem projektu stało się narzędzie pod nazwą *Zrób dobry plac zabaw*, które ma formę broszury złożonej z formularzy i wskazówek pozwalających użytkownikowi na przygotowania założeń projektowych dla planowanej interwencji przestrzennej np. w formie placu zabaw. Narzędzie zaprojektowano jako otwarte i ogólnodostępne, przeznaczone dla różnych interesariuszy – od mieszkańców, przez lokalne liderki, po projektantów i przedstawicielki samorządów.

Praca nad narzędziem została przeprowadzona w trzech etapach, które każdorazowo zakończono fazą testową. W pierwszej stworzono prototyp punktu informacyjno-konsultacyjnego, którego celem było wspólne z pomysłodawcami określenie założeń do planowanych realizacji placów zabaw. W drugiej fazie opracowano prototyp warsztatów konsultacyjnych, w ramach których dla konkretnej lokalizacji i inwestycji przetestowano zestaw kart wartości w trakcie moderowanej przez specjalistę pracy grupowej. Ostatni etap stanowił zaprojektowanie finalnego narzędzia w formie ogólnodostępnej broszury cyfrowej do samodzielnego wydruku i stosowania zarówno indywidualnie jak i w grupie warsztatowej.

Narzędzie to opiera się na dziewięciu grupach wartości zdefiniowanych w części badawczej. Każda grupa została rozwinięta w zestaw prostych pytań, które pomagają określić potrzeby użytkowników, zrozumieć kontekst miejsca oraz sprecyzować własne oczekiwania wobec przyszłej inwestycji. Użytkownicy mogą odpowiadać twierdząco lub przecząco, dodawać własne uwagi i komentarze oraz określić grupę interesariuszy niezbędnych do współpracy w ramach planowanej inicjatywy. Zastosowane rozwiązanie pełni funkcję edukacyjną, konsultacyjną i przedprojektową. Umożliwia identyfikację wartości ważnych dla danej społeczności, wspiera wspólne podejmowanie decyzji i stanowi praktyczne narzędzie do przygotowania założeń projektowych. Przeprowadzone testy prototypów wykazały, że narzędzie zwiększa poziom zrozumienia pomiędzy interesariuszami, pozwala na wcześniejsze ujawnienie potencjalnych konfliktów i ułatwia wypracowanie wspólnych rozwiązań. Umożliwia

ono bardziej świadome podejście do projektowania przestrzeni rekreacyjnych, sprzyja włączaniu użytkowników w proces oraz wzmacnia poczucie współodpowiedzialności za przestrzeń publiczną.

### *wnioski*

W wyniku przeprowadzonych badań i działań projektowych wykazano, że jakość przestrzeni publicznych o charakterze rekreacyjnym zależy w dużym stopniu od sposobu ich planowania i poziomu zaangażowania użytkowników. Tradycyjny model projektowania, w którym decyzje podejmowane są jednostronnie przez instytucje lub projektantów, nie odpowiada na współczesne potrzeby społeczności miejskich. Konieczne staje się stosowanie metod opartych na dialogu, empatii i współpracy.

Opracowane narzędzie *Zrób dobry plac zabaw* stanowi przykład projektowania społecznie odpowiedzialnego, łączącego podejście badawcze z praktyką projektową. Jest ono jednocześnie efektem i kontynuacją przeprowadzonych badań, które ujawniły potrzebę ustrukturyzowania problematyki i przygotowania interesariuszy do procesów współtworzenia przestrzeni publicznych. Rozprawa pokazuje, że nawet niewielkie przestrzenie, takie jak place zabaw, mogą stać się punktem wyjścia do budowania relacji społecznych, wzmacniania tożsamości lokalnej i rozwijania świadomości projektowej wśród mieszkańców. Opracowane rozwiązanie ma charakter uniwersalny i może być stosowane także w innych kontekstach – przy planowaniu parków, skwerów czy też innych przestrzeni wspólnych w miastach. Rozprawa dokumentuje cały proces – od diagnozy problemu, przez analizę i badania, po stworzenie finalnego narzędzia – ukazując, że projektowanie może być zarówno narzędziem poznania, jak i praktycznym sposobem rozwiązywania problemów społecznych.

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Łężyński', written in a cursive style.