



REKREACJA I TERENY DO ZABAWY W TKANCE MIEJSKIEJ

RECREATION AND PLAYING SITE IN URBAN SPACE

Aleksandra Lis
dr hab. inż. arch.

Iga Solecka
mgr inż. arch. kraj.

Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu
Wydział Inżynierii Kształtowania Środowiska i Geodezji
Katedra Gospodarki Przestrzennej

STRESZCZENIE

Celem artykułu jest określenie, jakie typy przestrzeni do zabawy mogą być współcześnie atrakcyjne dla osób dorosłych. Dla rozpoznania cech zabaw preferowanych przez osoby dorosłe w kontaktach z dziećmi przeprowadzono pilotażowe badania metodą ankietową. Przeanalizowano możliwości wykorzystania przestrzeni miejskich jako lokalizacji wielofunkcyjnych form służących zabawie osób w każdym wieku. Na przykładzie wybranej koncepcji projektowej ukazano możliwość wykorzystania wniosków z badań.

Słowa kluczowe: zabawa, dorośli, park.

ABSTRACT

The paper focuses on defining which types of space for play can nowadays be attractive for adults. To recognize the features of play preferred by adults in contacts with kids the exploratory research survey was conducted. The possibility of space use for play was analyzed as the localization for multifunctional forms dedicated for play for people in different age. The possibility of implementing the research results was shown by example of chosen concept design.

Key words: adults, park, play.

1. WSTĘP

Nie istnieje jedyna słuszna definicja zabawy. Zabawa bywa kojarzona z różnymi czynnikami i wielu psychologów oraz teoretyków zabawy rozmaicie usiłowało tę czynność ludzką zdefiniować. Niektórzy z nich, jak Platon, kojarzyli zabawę z przyjemnością, która nie charakteryzuje z kolei nauki czy pracy. Platon pisał o zabawie jako o przyjemności, która nie przynosi żadnej szkody lub korzyści. Stosunek ten można określić jako lekceważący. Do jego zmiany przyczynił się dynamiczny rozwój psychologii i filozofii w XIX i XX wieku. Immanuel Kant w *Krytyce władzy sądenia* utożsamia sztukę z zabawą, co znacznie zmienia pozycję zabawy. Wypowiada się o sztuce w sposób następujący: *Sztuka jest odróżniana również od rzemiosła. Jako zabawa, tj. zajęcie zawierające przyjemność w sobie samym, może sztuka okazać się celowa; rzemiosło zaś jest pracą, czyli zajęciem nieprzyjemnym dla siebie samego* [5]. Johan Huizinga określa zabawę jako *dobrowolne działanie lub zajęcie, wykonywane w obrębie pewnych ustalonych granic czasu i miejsca, według dowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo wiążących reguł; cel jej jest w niej samej, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości oraz świadomość czegoś innego niż zwyczajne życie* [3]. Ta definicja zabawy zawiera w sobie zarówno fikcyjną sytuację, reguły, jak i zadowolenie z zabawy, a więc i czerpaną z niej przyjemność, i jej bezcelowość.

Nie sposób więc oprzeć się w niniejszych badaniach na jednej definicji zabawy; analizy historycznych i współczesnych teorii i definicji dają niejako obraz, który staje się punktem wyjścia do dalszych badań. Oczywiście jest, że zabawa nie jest przeznaczona jedynie dla dzieci.

Mimo wszystko trudno jest zdefiniować zabawy dorosłych. Są one jakby szczątkową formą zabaw dziecięcych. Elementem, który przetrwał, mimo że proces rozwoju psychofizycznego i społecznego teoretycznie został zakończony. W dorosłym życiu zabawa nie służy nam już do przystosowywania się do rzeczywistości, w której żyjemy. Ma raczej rolę odwrotną – ma nas z powrotem przenieść do świata „nierzeczywistego”, w którym kiedyś uczyliśmy się żyć. Dzisiaj przez zabawę chcemy oderwać się od spraw codziennych, które są nam już tak dobrze znane.

Współcześnie powstają place zabaw opatrzone atestami bezpieczeństwa, ale już nie tak cenne jak miejsca, gdzie można zbierać doświadczenia [12]. Mimo że place zabaw są bezpieczne, to jednak na ogół niedostosowane do potrzeb dzieci niepełnosprawnych [10], w niewielkim stopniu też uwzględniają potrzeby opiekunów. Choć wiemy, że zabawa wpływa korzystnie na więzi między osobami, które się razem bawią i pomaga w zwalczaniu depresji poporodowej [11], to jednak miejsce rodziców na placu zabaw nie jest kształtowane w taki sposób, by mieli oni możliwość przyłączenia się do zabawy z dzieckiem. Różna jest też motywacja rodziców do przyprowadzania dzieci na plac zabaw. Amerykańscy rodzice robią to dla dobra dzieci i ich fizycznego rozwoju, podczas gdy duńscy chcą spędzić czas razem [9]. Korzystne więc dla więzi międzyludzkich byłoby tworzenie miejsc gdzie mogą bawić się zarówno dzieci, jak i rodzice i osoby starsze, zwłaszcza że wiemy, że projektowanie ma wpływ na zachowania społeczności i zwiększa możliwości aktywności fizycznej [2].

Pozytywnym przykładem miejsc i elementów, które zapraszają wszystkich do zabawy są rzeźby plenerowe o takim przeznaczeniu (np. Octagon Shelter/Playhouse, Laura Morotta, Ontario, 2014), konstrukcje upcyklingowe stawiane w miejscach publicznych (Off Ground, Jair Straschnow, Gitte Nygaard, Kopenhaga, 2013) czy elementy towarzyszące festiwalom i wydarzeniom sezonowym w mieście (Mountain Gym, Makoto Tanijiri, Tokio, 2012). Powyższe przykłady, jak i wiele innych, dowodzą, że istnieje nurt w projektowaniu, tworzący miejsca do wspólnej zabawy, z której się nie wyklucza osób dorosłych, a idea *Adventure Playground*¹ jako kreatywnych placów zabaw jest ciągle rozwijana. Jest to jednak nurt niszowy, a nie powszechna tendencja.

¹ *Adventure Playground* (*adventure* – ang. przygoda, *playground* – ang. plac zabaw) – termin stworzony przez Lady Allen of Hurtwood, angielską architektkę krajobrazu zwaną matką chrzestną zabawy i autorkę książki

Celem artykułu jest określenie, jakie współcześnie typy zabawy mogą być atrakcyjne dla osób dorosłych, oraz ukazanie możliwości zastosowania wyników przeprowadzonych w tym kierunku badań w oparciu o przykładową koncepcję projektową.

2. METODA

Obszar relacji człowieka z przestrzenią odnoszący się do kategorii, którą można nazwać zabawą, jest bardzo szeroki, co wyznacza również wiele możliwości dróg poszukiwań kształtu przestrzeni, który ten rodzaj relacji aktywizuje. Poszukując wytycznych do projektowania przestrzeni inicjującej zabawę osób dorosłych, przyjęto założenie, że przestrzenie takie powinny wyzwalać chęć zabawy także u dzieci, stanowiąc uniwersalne, wielofunkcyjne miejsca zabaw osób w różnym wieku. Określenie cech takich przestrzeni nastąpiło na drodze badawczej obejmującej następujące etapy:

A. Rozpoznanie cech zabaw preferowanych przez osoby dorosłe w kontaktach z dziećmi

Uznano, że zbadanie atrakcyjności form zabaw, które są wykorzystywane przy opiece, jaką osoby dorosłe sprawują nad dziećmi, stanowi najprostszą metodę określenia preferencji tych osób wobec zachowań ludycznych wspólnych dla różnych grup wiekowych.

W badaniu zastosowano metodę ankietową (liczba respondentów N=135). Pierwsza część ankiety zawierała pytanie zamknięte: „W co lubisz/lubiłeś się bawić z dziećmi jako osoba dorosła?”. Respondenci byli proszeni o ocenę atrakcyjności, w skali pięciopunktowej, podanego zestawu zabaw. Zestaw ten został opracowany w wyniku badań pilotażowych, w których grupa 15 osób została zapytana o to, jakie zabawy pamięta z dzieciństwa. Wymienione przez respondentów typy zabaw pozwoliły na ich kategoryzację na cztery typy: ruchowe, umysłowe, wyobrażeniowe i kreatywne. Ponieważ niemożliwe jest utworzenie bazy zabaw, która jest zbiorem zamkniętym, analizie poddano określone typy zabaw reprezentowane w badaniu przez przykładowe ich formy. W pytaniu formy te zostały ułożone losowo, niezależnie od ich typu, aby nie sugerować odpowiedzi ankietowanym.

Druga część ankiety zawierała pytania otwarte o inne niż wymienione w pytaniu zamkniętym ulubione zabawy z prośbą o uzasadnienie, dlaczego respondent uważa je za ciekawe. Pytania te służyły zebraniu większej bazy danych dotyczących preferowanych form zabaw oraz poznaniu powodów, dla których niektóre zabawy dzieci są dla ankietowanych bardziej atrakcyjne niż inne.

W wyniku badań określono cechy zabaw uznanych za najbardziej atrakcyjne dla osób dorosłych sprawujących opiekę nad dziećmi. Badania mają charakter pilotażowy (eksploracyjny), służąc wstępnemu rozpoznaniu badanego problemu, a ich wyniki można traktować jedynie jako wskazania do formułowania hipotez i pytań badawczych. Nie zastosowano procedur badawczych pozwalających na ścisłe określenie korelacji pomiędzy badanymi czynnikami a przydatnością przestrzeni do zabawy (w tym np. probabilistycznego doboru próby, określenia sił związków pomiędzy zmiennymi i ich istotności statystycznej).

B. Analiza możliwości wykorzystania przestrzeni miejskich jako miejsc zabaw

Przeanalizowano różne rodzaje przestrzeni miejskich, których cechy typowe oceniano jedynie pod kątem przydatności lub jej braku dla możliwości aranżacji miejsc zabaw należących do poszczególnych (wyodrębnionych wcześniej) typów. Celem analiz była ocena przestrzeni publicznych w mieście jako potencjalnych lokalizacji wielofunkcyjnych form przestrzennych służących zabawie osób w każdym wieku oraz określenie cech przestrzeni, która najbardziej takim zabawom sprzyja.

3. WYNIKI BADAŃ ANKIETOWYCH

W badaniu wzięło udział 135 ankietowanych, w tym 101 kobiet i 34 mężczyzn. Większość ankietowanych nie posiadała dzieci (76%) i posiadała rodzeństwo (88%). Największa grupa ankietowanych to osoby w wieku 20–40 lat (86%), 12% stanowiły osoby w wieku 40–60 lat, najmniej było osób w wieku poniżej 20 lat i powyżej 60 r.ż. (2%). 49% ankietowanych zamieszkuje miasta o zaludnieniu przekraczającym 600 tys. mieszkańców, pozostali zamieszkują mniejsze miasta i wsie. Badanie ankietowe zostało przeprowadzone w kwietniu 2014 r.

Odpowiedzi na pytanie zamknięte („W co lubisz/lubiłeś bawić się z dziećmi jako osoba dorosła?”) analizowano, przyjmując cztery kategorie podziału wymienianych w pytaniu form zabaw: ze względu na wykorzystanie urządzeń, ze względu na liczbę osób uczestniczących w zabawie, ze względu na lokalizację zabawy i ze względu na charakter zabawy.

3.1. Analiza zabaw z podziałem ze względu na wykorzystanie urządzeń

Zabawy podzielono na takie, do których nie potrzeba dodatkowych urządzeń, i takie, do których te urządzenia lub przyrządy są niezbędne.

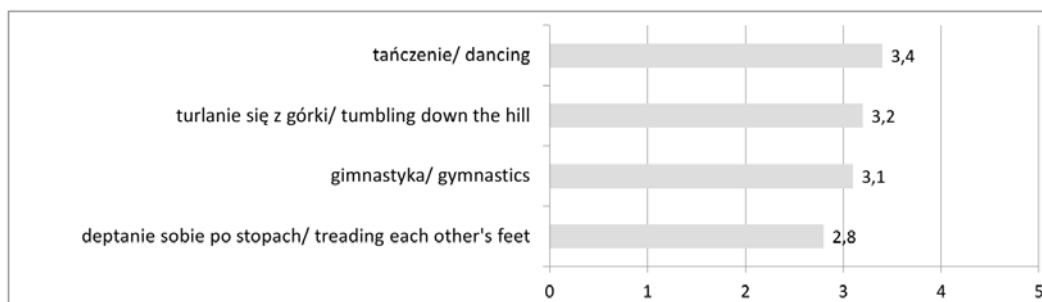
Zgodnie z odpowiedziami osób ankietowanych (ryc. 1) do najbardziej atrakcyjnych zabaw, do których nie potrzeba dodatkowych urządzeń należy turlanie się z góry oraz tańczenie. Do mniej atrakcyjnych należą: gimnastyka i deptanie się po stopach.

Wśród zabaw, do których potrzebne są dodatkowe urządzenia lub przyrządy (ryc. 2), największą popularnością cieszą się: jeżdżenie na rowerze, gra w gry planszowe oraz huśtanie. Najmniej atrakcyjne z tych zabaw to: zabawa lalkami, gra w osła, zabawa w dom, sklep, fryzjera. Zabaw, do których nie potrzeba dodatkowych urządzeń, jest znacznie mniej, ale ich średnia atrakcyjność jest zbliżona do zabaw, do których takie urządzenia są konieczne.

3.2. Analiza zabaw z podziałem ze względu na liczbę osób uczestniczących w zabawie

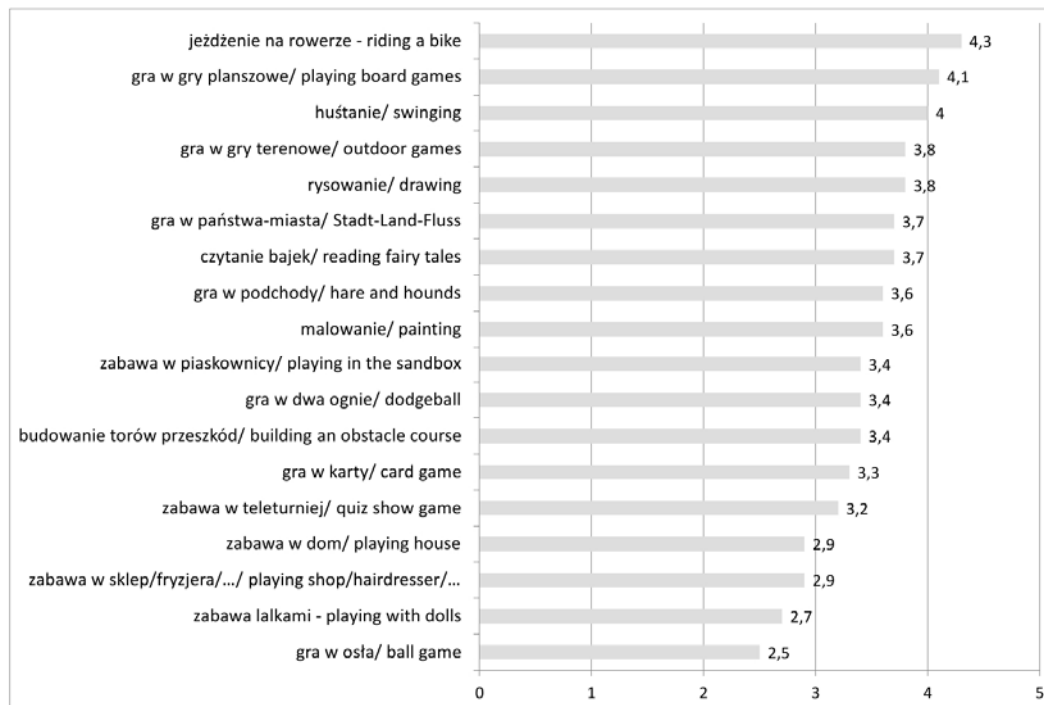
Zabawy podzielono na takie, w które można się bawić w pojedynkę, oraz zabawy, do których potrzebne są co najmniej dwie osoby.

Do najbardziej atrakcyjnych zabaw, w które można się bawić w pojedynkę (ryc. 3) należą: jeżdżenie na rowerze, huśtawie i rysowanie. Najmniej chętnie ankietowani bawiliby się lalkami, gimnastykowali i turlali z góry.



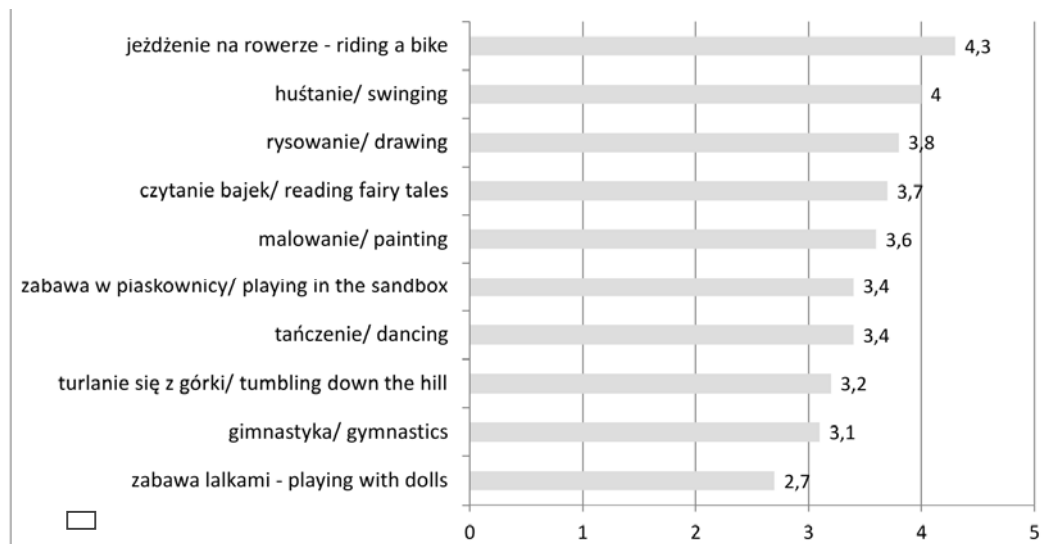
Ryc. 1. Ocena zabaw, do których nie potrzeba urządzeń (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne

Fig. 1. Evaluation of games that do not require any equipment (five-point scale). Source: own elaboration



Ryc. 2. Ocena zabaw, do których potrzebne są dodatkowe urządzenia lub przyrządy (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne

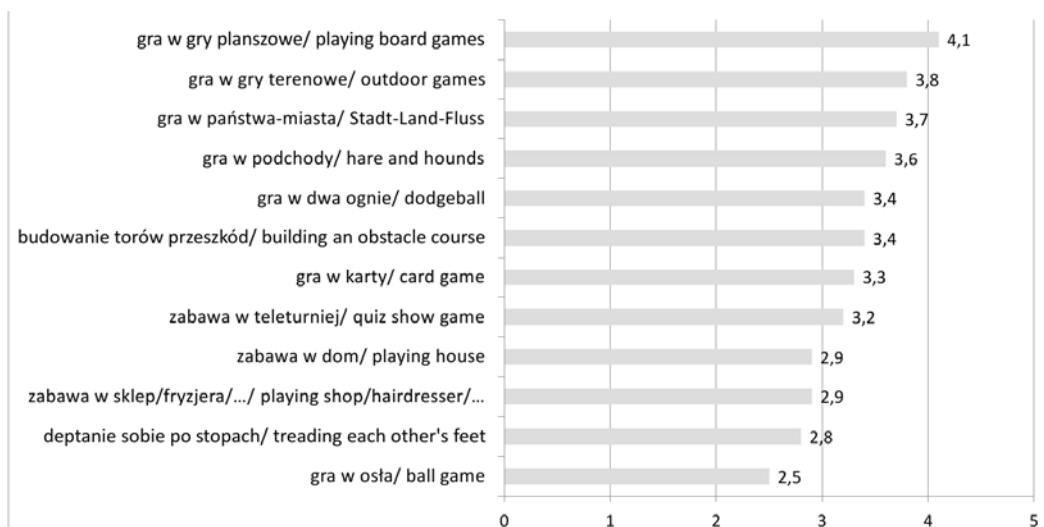
Fig. 2. Evaluation of games that require equipment to play (five-point scale). Source: own elaboration



Ryc. 3. Ocena zabaw, w które można się bawić w pojedynkę (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne

Fig. 3. Evaluation of games one can play alone (five-point scale). Source: own elaboration

Do najatrakcyjniejszych zabaw, do których potrzebne są co najmniej dwie osoby (ryc. 4), należą: gry planszowe i terenowe, „państwa-miasta” oraz podchody. Liczba zabaw w obydwu kategoriach jest zbliżona, a średnia atrakcyjność zabaw, w które można się bawić w pojedynkę, jest nieznacznie większa.



Ryc. 4. Ocena zabaw, do których potrzebne są co najmniej dwie osoby (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne
 Fig. 4. Evaluation of games that require at least two people to play (five-point scale). Source: own elaboration

3.3. Analiza zabaw z podziałem ze względu na lokalizację zabawy

Zabawy podzielono na zabawy na świeżym powietrzu oraz zabawy, w które można lub trzeba bawić się w domu.

Najbardziej atrakcyjne wśród zabaw na świeżym powietrzu (ryc. 5) okazały się: jeżdżenie na rowerze, huśtanie, gra w gry terenowe i podchody. Najmniej atrakcyjne to gra w osła, deptanie sobie po stopach, gimnastyka oraz turlanie się z górki.



Ryc. 5. Ocena zabaw na świeżym powietrzu (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne
 Fig. 5. Evaluation of games one can play outside (five-point scale). Source: own elaboration

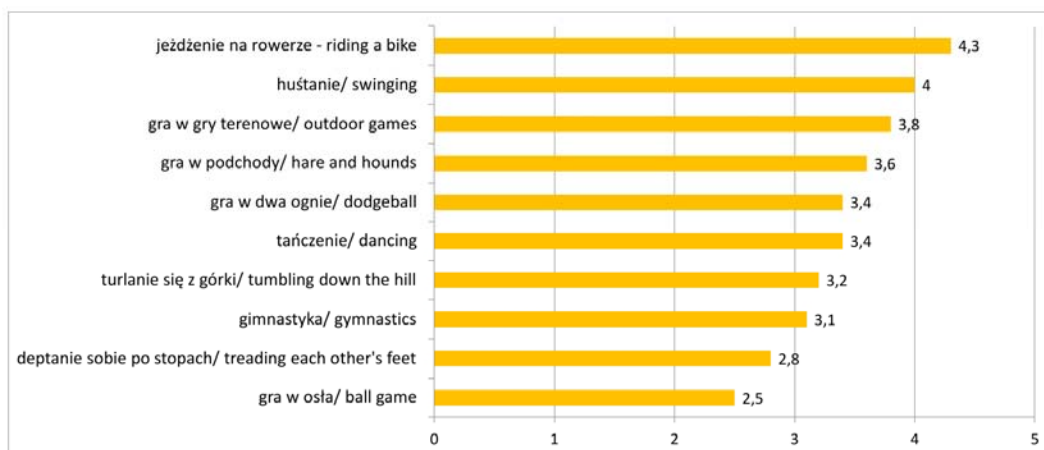
Do najczęściej wybieranych zabaw, w które można lub trzeba się bawić w domu (ryc. 6), należą gra w gry planszowe, gra w „państwa-miasta”, rysowanie, malowanie i czytanie bajek. Zabawy z obydwu kategorii cieszą się dużą popularnością.



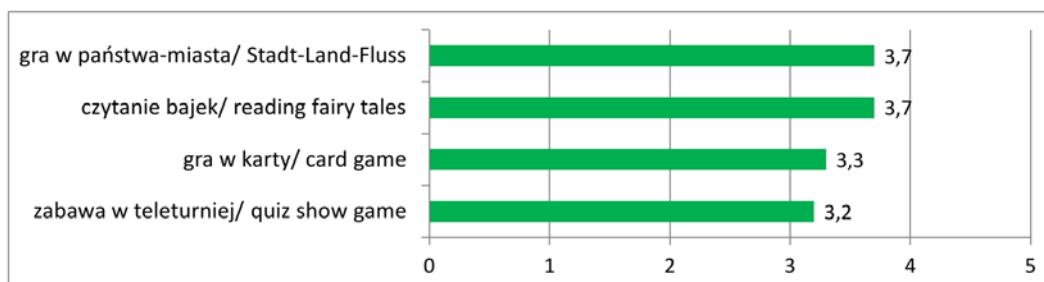
Ryc. 6. Ocena zabaw, w które można lub trzeba bawić się w domu (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne
 Fig. 6. Evaluation of games one can or has to play inside (five-point scale). Source: own elaboration

3.4. Analiza zabaw z podziałem ze względu na charakter zabawy

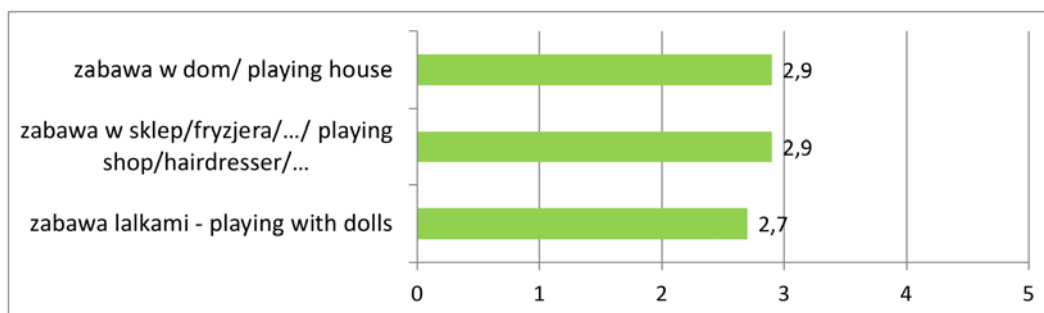
Zabawy podzielono na cztery typy: ruchowe, umysłowe, wyobrażeniowe i kreatywne. Przez pojęcie zabaw ruchowych rozumiano wszystkie zabawy, w których aspekt rozwoju fizycznego i ruch odgrywają największą rolę – w tym zabawy podwórkowe, gry zręcznościowe oraz zabawy polegające na ćwiczeniu balansu własnego ciała. Jako zabawy umysłowe należy traktować wszystkie zabawy ćwiczące sprawność umysłową, w tym: gry logiczne, zagadki, zabawy związane z rozpoznawaniem, zapamiętywaniem oraz zabawy skojarzeniowe. Zabawy wyobrażeniowe to takie, które polegają na tworzeniu świata na niby, ich sens polega na budowaniu sytuacji, które w świecie realnym są dla dzieci poza ich zasięgiem. Zabawy kreatywne to takie, których efektem jest powstanie czegoś nowego – budowanie czy tworzenie nowych przedmiotów oraz kreowanie nowych postaci, wymyślanie historii i odgrywanie sytuacji, które nie zdarzają się w realnym świecie lub są mało prawdopodobne (jak zabawa w wojnę czy potwora). Ocenę poszczególnych typów zabaw ilustrują ryc. 7, 8, 9 i 10.



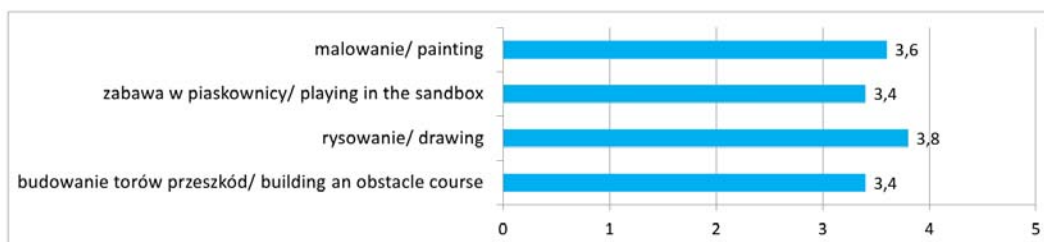
Ryc. 7. Ocena zabaw ruchowych (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne
 Fig. 7. Evaluation of kinaesthetic games (five-point scale). Source: own elaboration



Ryc. 8. Ocena zabaw umysłowych (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne
 Fig. 8. Evaluation of mental games (five-point scale). Source: own elaboration

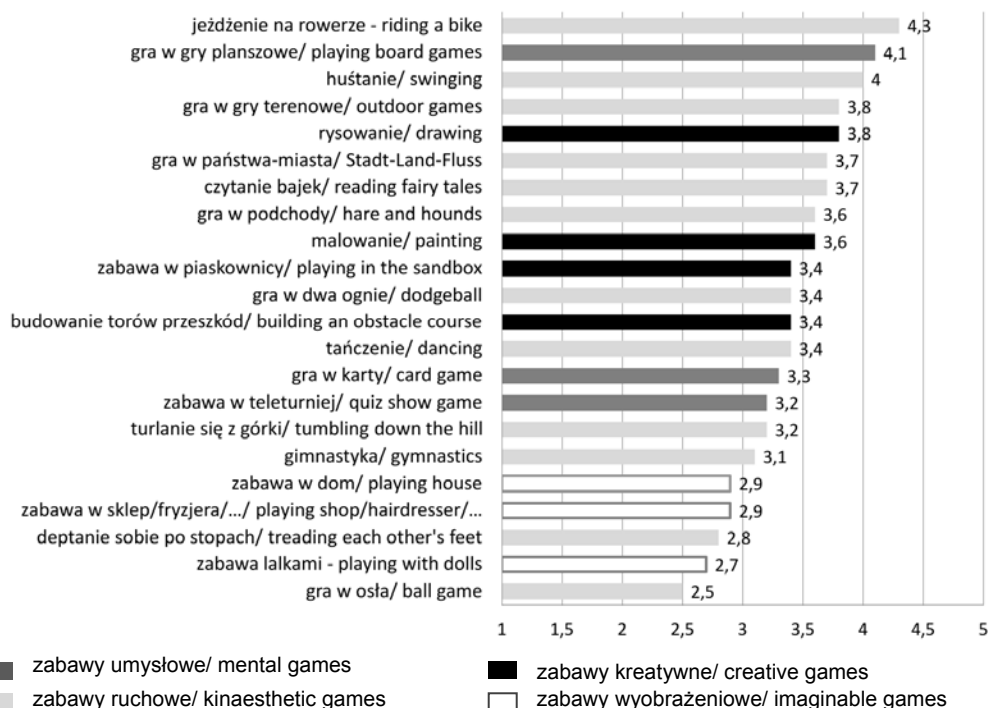


Ryc 9. Ocena zabaw wyobraźniowych (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne
 Fig. 9. Evaluation of imaginative games (five-point scale). Source: own elaboration



Ryc. 10. Ocena zabaw kreatywnych (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne
 Fig. 10. Evaluation of creative games (five-point scale). Source: own elaboration

Najmniejszą atrakcyjnością wśród osób dorosłych cieszą się zabawy wyobraźniowe, a w szczególności zabawa lalkami. Z kategorii zabaw kreatywnych najatrakcyjniejsze okazały się rysowanie i malowanie, a najmniej atrakcyjne tańczenie, budowanie torów przeszkód i zabawa w piaskownicy. Z zabaw umysłowych ankietowani najchętniej wybierali grę w „państwa-miasta” oraz czytanie bajek. Najgorzej ocenione zostały: zabawa w teleturniej i gra w karty. Zabawy ruchowe stanowią największą grupę w tej kategorii. Najbardziej atrakcyjne okazało się jeżdżenie na rowerze, huśtanie, gry terenowe i podchody. Najmniej atrakcyjne to: gra w osła, deptanie po stopach i gimnastyka. Zestawienie zbiorcze ocen rodzajów zabaw ilustruje ryc. 11.



Ryc. 11. Ocena rodzajów zabaw (skala 1–5). Źródło: opracowanie własne

Fig 11. Evaluation different types of games (five-point scale). Source: own elaboration

3.5. Analiza pytań otwartych

Na pytanie o inne ulubione zabawy ankietowani wymienili:

- zabawy ruchowe:
 - w chowanego,
 - ganianego,
 - zabawy piłką (kopanie, rzucanie, turlanie),
 - zabawę na karuzeli i bujanie w kocu,
 - grę w klasy,
 - skakanie w gumę,
 - jazdę na rolkach i łyżwach,
 - zjeżdżanie na „jabłku” lub worku ze słomą,
 - skakanie na skakance,
 - kąpiel w morzu i basenie,
 - grę w „kabel”,
 - gilgotki,
 - grę w kapsle,
 - bierki,
 - grę w pchełki;
- zabawy kreatywne:
 - lepienie z plasteliny,
 - układanie wieży z zapalek,
 - robienie makiety,
 - sklejanie modeli,
 - plectenie wianków i koszyków,
 - budowanie szafasów,

- robienie figurek z kasztanów,
- żółędzi i owoców,
- robienie "sekretów" (zabawa polegająca na układaniu wysuszonych kwiatów, muszelek i innych „skarbów”, przykrywanie ich kawałkiem szyby i zasypywanie piaskiem; taki „sekret” można było komuś pokazać),
- budowanie domów i kryjówek w pokoju z użyciem koców, poduszek,
- materacy (znane też pod nazwą „baza”),
- zabawę w teatrzyk,
- przebieranie się,
- szycie ubranek,
- zabawę w „potwora”,
- pokazywane kalambury,
- wymyślanie historyjek,
- zabawę w wojnę;
- zabawy umysłowe:
 - zabawa w skojarzenia,
 - „ciepło-zimno”,
 - grę w statki,
 - „kółko i krzyżyk”,
 - „szubienicę”,
 - „pomidor”,
 - zabawę w „zwierzęta” (polega na odgadywaniu zwierzęcia przy pomocy zadawania pytań, na które można odpowiedzieć tylko „tak” lub „nie”),
 - zgadywanie melodii,
 - zabawę w domino,
 - zbieranie kwiatów,
 - grzybów i roślin,
 - rymowanki,
 - śpiewanie,
 - grę na instrumentach,
 - pieczenie ciasta,
 - składanie origami,
 - kolorowanie.

Nie zostały wymienione żadne zabawy wyobrazeniowe.

Na pytanie „Dlaczego te zabawy uważasz za ciekawe?”, ankietowani odpowiedzieli, między innymi, że:

- są to aktywne formy spędzania czasu, występuje w nich rywalizacja, wzmacniają koordynację dziecka, dostarczają wiele emocji;
- wiele zmysłów jest zaangażowanych równocześnie i dociera do nas wiele bodźców;
- zabawy te angażują zarówno osobę dorosłą, jak i dziecko;
- są śmieszne;
- rozwijają pamięć, poczucie rytmu i wrażliwość muzyczną;
- rozwijają znajomości, pozwalają na nawiązanie kontaktu z innymi, integrują, pozwalają na oderwanie się od świata smartfonów i tabletów;
- rozwijają kreatywność i wyobraźnię;
- rozwijają precyzję i logiczne myślenie oraz zdolności manualne;
- można się w nie bawić w grupie i indywidualnie;
- ponieważ lubię obserwować sposób myślenia dziecka przy logicznych zabawach;
- ponieważ lubię patrzeć, jak dzieci się cieszą i śmieją, bawiąc się;
- lubiłam się w nie bawić w dzieciństwie i chcę, aby moje dzieci je znały;

- są to zabawy na świeżym powietrzu i dają możliwość kontaktu z naturą;
- bo można się w nie wszędzie bawić – w samochodzie, w pociągu, w ciemnościach, przed zaśnięciem;
- uczą cierpliwości;
- nie wymagają zachowywania się jak dziecko, sam/sama lubię się w nie bawić, sprawiają mi przyjemność, nie są infantylne;
- mogą się w nie bawić zarówno chłopcy, jak dziewczynki, zarówno dorośli, jak dzieci;
- nic nie jest do nich potrzebne.

3.6. Wnioski

Z analizy pytań zamkniętych wynika, że zabawy, do których nie potrzeba dodatkowych urządzeń, są ogółem równie atrakcyjne co zabawy, do których potrzebne są dodatkowe przyrządy lub urządzenia. Dobra zabawa nie zależy zatem od dostępnych dla nas przyrządów, możemy się bawić także bez nich. Równie atrakcyjne są dla nas zabawy w pojedynkę, co zabawy, do których potrzebne są co najmniej dwie osoby. To samo dotyczy zabaw na świeżym powietrzu i w domu.

Najmniej atrakcyjnym typem zabaw są zabawy wyobrazeniowe. Wynika z tego, że zabawy w świecie na niby nie są ciekawe dla osób dorosłych. Osoby te nie potrzebują tworzenia tego świata, ponieważ mogą doświadczać takich sytuacji w rzeczywistości. Największą popularnością cieszą się zabawy ruchowe, a wśród nich najpopularniejsza okazała się jazda na rowerze oraz huśtanie. Te formy wskazywane były jako najbardziej atrakcyjne także w grupie zabaw na świeżym powietrzu, zabaw, w które można się bawić w pojedynkę, oraz zabaw, do których potrzebne są urządzenia.

Z analizy pytań otwartych wynika, że najciekawsze dla osób dorosłych są zabawy kreatywne. Na drugim miejscu znalazły się zabawy ruchowe i umysłowe. Całkowicie nieatrakcyjne dla osób dorosłych okazały się zabawy wyobrazeniowe. Powody, dla których te zabawy są atrakcyjne dla dorosłych, są takie, że dorośli preferują zabawy, które rozwijają dzieci, takie, które im samym się nie nudzą, zabawy kreatywne, na świeżym powietrzu, takie, które śmieją obie strony i nie zmuszają ich do infantylnych zachowań.

Reasumując: preferowany typ zabawy to taki, który jest przede wszystkim kreatywny, bo dzięki temu nie jest nudny. Dobrze, żeby taka zabawa miała też charakter ruchowy lub umysłowy. Zabawa atrakcyjna to taka, która odbywa się na świeżym powietrzu, nie jest infantylna i przysparza śmiechu obu stronom.

4. ANALIZA MOŻLIWOŚCI WYKORZYSTANIA PRZESTRZENI MIEJSKICH JAKO MIEJSC ZABAW

4.1. Przydatność do zabawy różnych typów przestrzeni miejskiej

Przyjmując, jako punkt wyjścia, podział form zabaw na typy, przeprowadzono ogólną analizę przydatności różnych form przestrzeni miejskiej do realizacji zabaw, dla trzech z określonych typów (zabawa ruchowa, umysłowa, kreatywna). Zabawy wyobrazeniowe nie zostały uwzględnione, ponieważ badanie ankietowe wykazało, że jest to typ zabawy nieatrakcyjny dla osób dorosłych. Tabela 1 prezentuje wyniki przeprowadzonej oceny.

Chodniki i część skwerów mają obecnie funkcje prawie wyłącznie tranzytową. Chociaż widoczne są działania, zmieniające tę sytuację, np. tworzenie parkletów², woonefów³

² Przestrzeń będąca przedłużeniem chodnika, tworzona, aby zapewnić udogodnienia i zieleń osobom korzystającym z ulicy. Zwykle wielkości kilku miejsc parkingowych.

³ Sposób projektowania ulicy w strefie zurbanizowanej tak, aby przy zachowaniu jej podstawowej funkcji położyć nacisk na uspokojenie ruchu. Pojęcie pochodzi z języka holenderskiego i oznacza „ulicę do mieszkania”.

i inne działania mające na celu ograniczenie ruchu samochodowego, przywrócenie ulic do życia i odzyskanie swobody w poruszaniu się przez pieszych i rowerzystów, to jednak są to działania o charakterze punktowym. Dlatego można na ogół uznać, że chodniki nie są przestrzeniami sprzyjającymi zabawom wszelkiego typu, chyba że są to szerokie chodniki o równej nawierzchni. W takim przypadku możliwe są niektóre typy zabaw, jak np. jazda na rolkach. To samo dotyczy placów miejskich, choć te, prócz funkcji tranzytowej, często pełnią również funkcję reprezentacyjną. Zazwyczaj to jednak miejsca zbyt zatłoczone i wyeksponowane, by pozwolić na swobodną zabawę osób dorosłych, a często mają one także charakter historyczny lub symboliczny. Jedynie place o charakterze rekreacyjnym pozwalają na każdy typ zabawy.

Tab. 1. Analiza przydatności różnych form przestrzeni miejskiej do realizacji poszczególnych typów zabaw.
Źródło: opracowanie własne

| Typ przestrzeni | Typ zabawy | | |
|-----------------|---|---|--|
| | Zabawa ruchowa | Zabawa umysłowa | Zabawa kreatywna |
| Chodnik | Ograniczenie form aktywności do wymagających długich ciągów komunikacyjnych. Często brak poczucia bezpieczeństwa. W zależności od szerokości chodnika i jego nawierzchni możliwe różne formy aktywności. | Ze względu na ruch samochodowy i hałas ograniczenie form aktywności do niewymagających koncentracji Możliwe formy aktywności umysłowej w przypadku ogródków kawiarnianych lub stolików znajdujących się na chodniku. | Brak wnętrza, brak możliwości schronienia się przed wzrokiem przechodniów ulicznych. Miejsce obogie w rekwizyty do zabawy. |
| Plac | Często miejsce o wymiarze symbolicznym lub historycznym – nie sprzyja zabawie. Duża powierzchnia daje możliwość różnych form aktywności ruchowej. Fontanny posadzkowe sprzyjają zabawie ruchowej. | Place o funkcji rekreacyjnej, szczególnie jeśli występują na nich fontanny i zieleń, mogą sprzyjać koncentracji i zabawom umysłowym. | Brak wnętrza, brak możliwości schronienia się przed wzrokiem przechodniów ulicznych. Na placach o funkcji tranzytowej lub reprezentacyjnej brak rekwizytów do zabawy. Wyposażenie placu, np. rzeźby i fontanny, sprzyja zabawom kreatywnym. |
| Park | Możliwość różnych form aktywności ruchowej wszystkich użytkowników ze względu na dużą powierzchnię i różne typy wnętrza. | Zieleń i izolacja od hałasu miasta sprzyjają koncentracji i zabawom umysłowym. | Dobrze widoczne, dobrze skomunikowane. Wnętrza o różnym charakterze. Postrzegane jako bezpieczne. Duża dostępność rekwizytów do zabawy. |
| Skwer | Skwery o funkcji tranzytowej nie sprzyjają zabawom ruchowym ze względu na brak poczucia bezpieczeństwa. Skwery o charakterze rekreacyjnym dają możliwość występowania aktywności ruchowej, która nie wymaga dużo przestrzeni. | Skwery o funkcji tranzytowej nie sprzyjają aktywności umysłowej ze względu na hałas i ruch samochodowy. Skwery o funkcji rekreacyjnej sprzyjają aktywności umysłowej zwłaszcza jeśli znajdują się tam stoliki i ławki. | Brak wnętrza, brak możliwości schronienia się przed wzrokiem przechodniów ulicznych. Na skwerach o funkcji tranzytowej brak rekwizytów do zabawy. Skwery o funkcji rekreacyjnej oferują rekwizyty do zabawy, ale są zbyt mocno eksponowane, by zapewnić warunki do swobodnej, kreatywnej zabawy. |
| Podwórko | Możliwość różnych form aktywności ruchowej, jednak miejsce to nie jest przeznaczone dla wszystkich użytkowników. | Miejsce zaciszne, ale zazwyczaj brak warunków do zabaw umysłowych ze względu na brak wyposażenia. | Zapewni dużo rekwizytów do zabawy. Często daje schronienie przed wzrokiem przechodniów (zwłaszcza w kamienicach). Sprzyja zabawom kreatywnym, ale jest przeznaczone głównie dla dzieci. |

| | | | |
|--------------------------|---|--|--|
| Tereny nadrzeczne | Linearny charakter nie umożliwia różnorodnych form aktywności ruchowej, ale sprzyja niektórym formom ruchu. | Zieleń i izolacja od hałasu miasta, a także bliskość wody sprzyjają koncentracji i zabawom umysłowym. Często brak odpowiedniego wyposażenia. | Dobrze widoczne i dobrze skomunikowane. Postrzegane jako bezpieczne w ciągu dnia. Stwarza możliwość zabawy kreatywnej. Dodatkowe możliwości stwarza bliskość wody. |
|--------------------------|---|--|--|

Przestrzeń publiczna, jaką jest podwórko, z założenia jest przeznaczona dla dzieci, dlatego można się spodziewać, że nawet gdyby na podwórku powstały urządzenia do zabawy dla dorosłych, byłyby one wykorzystywane przez dzieci lub, jeśli okazałyby się dla nich nieatrakcyjne, nie byłyby wykorzystywane wcale.

Parki i tereny nadrzeczne są terenami najbardziej odpowiednimi do zabawy dla użytkowników w każdym wieku. Tereny nadrzeczne pełnią głównie funkcje spacerową i cechują się mniejszą różnorodnością form i zachowań niż tereny parkowe. Park, przeznaczony dla wszystkich użytkowników, niezależnie od wieku i sprawności fizycznej, pełni głównie funkcję rekreacyjną (funkcja tranzytowa i reprezentacyjna odgrywa w nim rolę poboczną lub wręcz marginalną) i daje możliwość spędzenia czasu na świeżym powietrzu w miejscu odizolowanym od ulicy. Ponadto jest on terenem ukształtowanym w sposób różnorodny, co tworzy mniejsze wnętrza, które mogą być wykorzystywane przez różne grupy użytkowników realizujących różne formy zabaw.

4.2. Cechy przestrzeni do zabawy

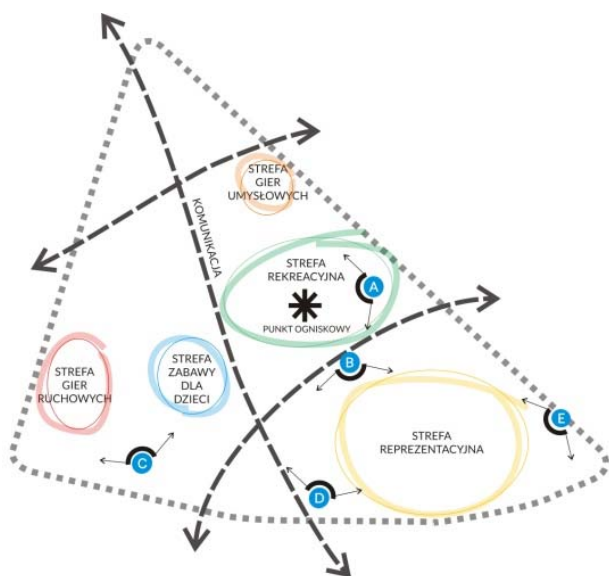
Analizując wymagania związane z możliwością realizacji form zabawy uznanych przez respondentów za najbardziej atrakcyjne, można stwierdzić, że preferowany typ przestrzeni do zabawy to taki, w którym wszystkie grupy społeczne (dzieci, dorośli, osoby starsze, osoby samotne, rodziny, studenci, grupy znajomych, właściciele psów) czują się swobodnie, wiedząc, że ta przestrzeń jest przeznaczona również dla nich. Przestrzeń taka nie może być ruchliwa i tłoczna, powinna być odseparowana od ulicy. Wskazane jest, aby były w niej mniejsze wnętrza o intymnym charakterze i równocześnie przestrzenie otwarte umożliwiające swobodne gry i zabawy. Jest to możliwe na obszarach o dużej powierzchni, gdzie są również miejsca, które nie są wyeksponowane. Powinna zachęcać i umożliwiać różne formy aktywności – zarówno związane ze sportem i zabawą (badminton, frisbee, bieganie, ćwiczenia fizyczne, zabawy z dziećmi i zwierzętami), jak i z rekreacją bierną (czytanie, leżenie, malowanie, spacer, opieka nad zwierzętami). Powinna być to przestrzeń umożliwiająca wszystkie typy zabaw, a w szczególności typy preferowane przez osoby dorosłe: kreatywne, umysłowe i ruchowe. Takie kryteria spełniają w największym stopniu parki i tereny nadrzeczne.

5. PRZYKŁAD ZASTOSOWANIA WYNIKÓW BADAŃ – PRZESTRZENIE ZABAW W PARKU STANISŁAWA TOŁPY WE WROCŁAWIU

Przykładem wykorzystania przedstawionych wyników badań w działaniach związanych z kształtowaniem przestrzeni miejskiej jest koncepcja projektowa zawarta w pracy magisterskiej Igi Soleckiej opracowanej pod kierunkiem Aleksandry Lis pt. *Zielony wymiar zabawy – koncepcja ogrodu zabaw dla dorosłych*. Koncepcja jest próbą znalezienia rozwiązań projektowych dla urządzeń do zabawy atrakcyjnych dla osób dorosłych zlokalizowanych w parku Stanisława Tołpy we Wrocławiu.

Park ten jest zlokalizowany między ulicami: Nowowiejską, Bolesława Prusa, Edyty Stein i Kardynała Stefana Wyszyńskiego. Park powstał w latach 1905–1907 zgodnie z koncepcją Juliusa Schütza, aby umożliwić wypoczynek mieszkańcom okolicznych kamienic czynszowych i jego funkcja do dziś nie została zmieniona. Park funkcjonuje jako zielona wyspa osiedla Ołbin, o stosunkowo niewielkiej powierzchni (8,96 ha), na której o każdej porze roku spotykają się użytkownicy reprezentujący różne grupy społeczne. Został

ukształtowany jako park krajobrazowy ze wszystkimi elementami charakterystycznymi dla założenia tego typu: stawem z wysepką, sztucznym wzniesieniem, polanami trawiastymi, grupami drzew i krzewów oraz układem ścieżek o charakterze swobodnym. Można w nim wydzielić strefy (ryc. 12): rekreacyjną, gier umysłowych, zabawy dla dzieci, reprezentacyjną gier ruchowych.



Ryc. 12. Strefy w parku Tołpy. Źródło: opracowanie własne

Fig. 12. Areas in Stanisław Tołpa Park. Source: own elaboration

Koncepcja projektowa zakłada przedstawienie propozycji urządzeń stymulujących do zabawy osoby dorosłe, w tym osoby starsze, i dostępnych dla dzieci. Urządzenia, zabawki, instalacje mają zaspokajać potrzebę zabawy kreatywnej, umysłowej i ruchowej osób dorosłych. Powinny mieścić w sobie jak najwięcej funkcji i dawać możliwość wykorzystywania na różne sposoby, ponieważ z parku korzystają przedstawiciele różnych grup społecznych.

Rozmieszczenie urządzeń do zabawy na obszarze parku jest zależne od uwarunkowań lokalizacyjnych. Na ich podstawie został określony potencjał i ograniczenia dotyczące zabawy na danym obszarze i sformułowane wytyczne dotyczące zabaw oraz projekt urządzenia.



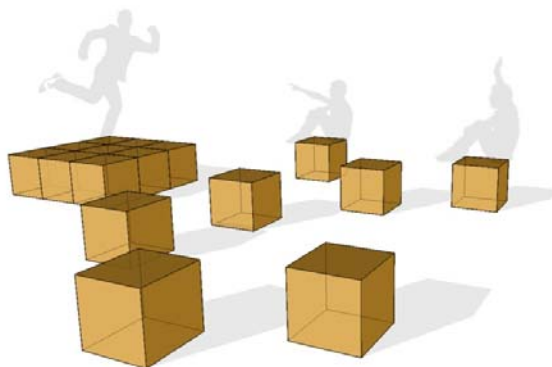
Ryc. 13. Drewniany hamak. Źródło: opracowanie własne

Fig. 13. The Wooden Hammock. Source: own elaboration

Zachodnia część parku jest nieco bardziej zaniedbana. Znajduje się w niej również wejście do parku od strony ul. Wyszyńskiego. Jest to przestrzeń otwarta, z niewielkimi grupami drzew i krzewów dającymi osłonę od ulicy. Stwarza to możliwość zabawy w miejscu kameralnym, ale łatwo dostępnym. Taka przestrzeń sprzyja zabawie ruchowej oraz umysłowej na małej powierzchni, ale daje zbyt małe pole manewru do zabawy kreatywnej.

Dla tej części parku został zaprojektowany *Drewniany hamak* (ryc. 13), który umożliwia zabawę ruchową na małej powierzchni. Ponieważ urządzenie jest widoczne od ulicy pełni jednocześnie funkcję atraktora przyciągającego przechodniów mijających park lub obierających go jako drogę na skróty.

Strefę rekreacyjną parku, znajdującą się w jego centralnej części, charakteryzuje duża powierzchnia, otwartość i duże zagęszczenie użytkowników. Nie jest to przestrzeń kameralna, ale stwarza możliwość do zabawy na dużym obszarze. Instalacja *Hocki-klocki* (ryc. 14, 18) prowokuje do zabawy kreatywnej. Może z niej korzystać wielu użytkowników jednocześnie i może być ona wykorzystywana do różnych zabaw w zależności od potrzeb (np. budowanie wieży obserwacyjnej, sceny wraz z widownią, stolika do gier planszowych wraz z siedziskami) oraz do ćwiczeń fizycznych.



Ryc. 14. *Hocki-klocki*.
Źródło: opracowanie własne

Fig. 14. *The Fiddle-Faddle*. Source: own elaboration

Strefa reprezentacyjna parku znajduje się w części południowo-zachodniej. Jest to strefa bardzo zadbaną. Ogromnym jej atutem jest znajdujący się tam zbiornik wodny, który daje duże możliwości do zabawy, a nie jest wykorzystywany w okresie letnim (w okresie zimowym jest wykorzystywany do jazdy na łyżwach). Ograniczeniem dla tej strefy jest jej reprezentacyjny charakter, dlatego znajdujące się w niej urządzenia do zabawy powinny wpisywać się w jej charakter i być mało inwazyjne. Duża powierzchnia daje pole do zabawy kreatywnej. *Mobilny pomost* (ryc. 15, 19) wprowadza funkcję zabawy do tej strefy i pozwala na wykorzystanie wody także w okresie letnim.



Ryc. 15. *Mobilny pomost*. Źródło: opracowanie własne

Fig. 15. *The Mobile Platform*. Source: own elaboration

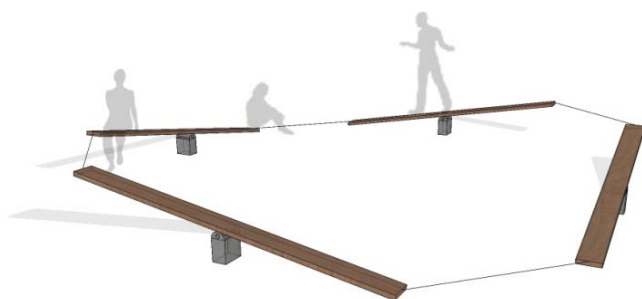
Strefa zabawy dla dzieci znajduje się w części centralnej parku. Jest obszarem bardzo aktywnym, ale przeznaczonym dla wąskiej grupy użytkowników. Obecność dzieci nadaje jej swobodny charakter i wyzwala bardziej swobodne zachowania osób dorosłych. Znajdujące się w niej urządzenia powinny integrować rodziny i tworzyć przestrzeń do aktywnej zabawy dla osób z różnych grup wiekowych. *Zielony taras* (ryc. 16) jest instalacją, na

której rodziny, osoby dorosłe i osoby starsze mogą spędzać czas wspólnie. Jest on podzielony na dwie części: zabaw umysłowych i zabaw ruchowych.



Ryc. 16. *Zielony taras*.
Źródło: opracowanie własne
Fig. 16. *The Green Terrace*. Source: own elaboration

Strefa w południowo-zachodniej części parku jest bardziej zaniedbana i podobnie jak jego zachodnia część, ma charakter kameralny. Znajdują się tu małe grupy drzew i krzewów. Jest osłonięta od ulicy. Obszar jest zlokalizowany przy wejściu do parku od strony ul. Prusa. Niewielka powierzchnia stwarza możliwość do zabawy umysłowej lub ruchowej w małej grupie. Znajdujące się tutaj urządzenie nie powinno zajmować dużej powierzchni, ale powinno stymulować do aktywnej zabawy użytkowników parku i przechodniów. *Ławka pochyła* (ryc. 17) daje możliwość zabawy ruchowej opartej na ćwiczeniu balansu własnego ciała w małej grupie, w parze lub samemu. Jest instalacją dla osób w różnym wieku.



Ryc. 17. *Ławka pochyła*.
Źródło: opracowanie własne
Fig. 17. *The Inclined Bench*. Source: own elaboration

6. PODSUMOWANIE

Wnioski z prezentowanych wyników badań mogą być wykorzystywane w aranżacji miejskich przestrzeni publicznych, których charakter i przeznaczenie wzbogacane byłyby o aspekt zabawy łączącej osoby w różnym wieku, w tym osoby dorosłe. Wyniki badań można stosować w szczególności w odniesieniu do przestrzeni sprzyjających najbardziej lubianym przez osoby dorosłe formom zabawy (parki, tereny nadrzeczne). Można przypuszczać, że wnioski z badań mają charakter ponadczasowy w odniesieniu do samej roli zabawy w życiu dorosłego człowieka oraz preferowanych przez osoby dorosłe typów zabawy (zabawa ruchowa, umysłowa i kreatywna). Jednak wyniki badań dotyczących konkretnych form zabaw odnoszą się jedynie do społeczeństwa polskiego – nie ma żadnych wskazań pozwalających na przypuszczenie, że podobne wyniki uzyskano by w badaniach prowadzonych w innych kręgach kulturowo-społecznych.

Ze względu na zbyt małą próbę badania należy uznać za pilotażowe (wstępne). Dla uzyskania pełnej i wiarygodnej odpowiedzi na pytanie o preferowane formy zabaw osób dorosłych należy badania kontynuować, obejmując nimi większą grupę respondentów.

Przestrzeń publiczna powinna być wyposażona w urządzenia do zabawy dostępne dla wszystkich. Nie tylko dla dzieci, które przez zabawę uczą się jak funkcjonuje otaczający je świat, ale też dla dorosłych, dla których, obok sportu i rekreacji, jest to jedyny sposób na oderwanie się od codziennych obowiązków, nauki i pracy. I tak samo, jak powstają obiekty sportowe i rekreacyjne, powinny powstawać obiekty do zabawy dla osób dorosłych. Zadaniem projektanta jest stworzenie przestrzeni stymulującej do zabawy zarówno umysłowej jak i ruchowej, a przede wszystkim kreatywnej, ponieważ tej potrzeby osoby dorosłe nie mogą zaspokoić przez sport i rekreację.

Ryc. 18. Wizualizacja instalacji *Hocki-klocki*.
Źródło: opracowanie własne

Fig. 18. Visualisation of *Fiddle-Faddle*. Source:
own elaboration



Ryc. 19. Wizualizacja instalacji *Mobilny po-mość*. Źródło: opracowanie własne

Fig. 19. Visualisation of *Mobile Platform*.
Source: own elaboration



RECREATION AND PLAYING SITE IN URBAN SPACE

1. INTRODUCTION

There is nothing like one official definition of play. Fun is associated with many factors, and many psychologists as well as play theoreticians have been trying to define this area of human life. Some of them, for instance Plato, associated play with pleasure, which is in turn not typical for study or work. Plato described play as pleasure which does not inflict any damage or provide any profit. This attitude can be described as dismissive. Rapid development of psychology and philosophy in the 19th and the 20th centuries changed this way of thinking. Immanuel Kant in his work *Kant's Critique of the Power of Judgment* identifies fun with art, which significantly changes the meaning of fun. Here is what he has to say about art: *There is also a difference between art and craft. Art as play may be purposeful, since it is enjoyable in itself; craft, on the other hand is work, which implies*

that this activity is not a pleasure to be engaged in' [5]. Johan Huizinga defines play as *freewill activity or action performed in a given time and place, according to voluntarily accepted but unconditionally binding rules; the action is a goal itself; it is accompanied by a feeling of excitement, joy and the awareness of being something different from everyday life*[3]. This definition of fun includes a fictional situation, rules as well as pleasure stemming from the play experienced, and also its aimlessness.

The study cannot be based on a single definition of play; analyses of historical and contemporary theories and definitions give us a picture, which can be a starting point for further research. Obviously, play is not to be experienced solely by children.

As a matter of fact, it is hard to define games for adults. They seem to be vestige of children's games; the remaining element, which survived after the basic completion of the process of psychological and physical development. In the adult life play doesn't serve as a way of exploring and getting accustomed to the reality. It's role is quite different — it is supposed to bring us back to the 'unreal' world, which we used to know as children, learning to cope with the world around. As adults, thanks to fun, we want to depart from the dullness of everyday life, which we already very much familiar with.

Nowadays safety-certified playgrounds are built; however, they are not as valuable as other places where children can gain experience [12]. Even though the playgrounds are safe, they are not adjusted to the needs of handicapped children [10], nor are they friendly for the carers. We know that fun has a positive impact upon relationships between people playing together and helps get over post-natal depression [11]; yet the place for parents on the playground is not planned to give them the possibility of joining the game [9]. Creating places where children and adults, and even elderly persons could play together would have beneficial effects upon people-to-people ties [2].

There are fine example of places and elements that invite all users to have fun together; these are playable sculptures, (e.g. Octagon Shelter/ Playhouse, Laura Morotta, Ontario, 2014), up-cycling constructions put up in public places (Off Ground, Jair Straschnow, Gitte Nygaard, Copenhagen, 2013) or some elements made for festivals and seasonal events in cities (Mountain Gym, Makoto Tanijiri, Tokio, 2012). Those and many others examples show that there is a trend in design to build places for common fun that do not exclude adults, and the idea of *Adventure playgrounds*⁴ as creative playgrounds is still being developed. However, this is a minor trend, not a general tendency. The goal of this study is to define what types of contemporary games can appeal to adults and show how to use the research results in this area, which is based on an exemplary design.

2. RESEARCH APPROACH AND METHODOLOGY

The relationship between a human being and space relating to the category called fun can be broadly understood, which means there are numerous possibilities of determining shapes of space that fosters this kind of relationship. While looking for guidelines for the design spaces which initiate play in adults, the assumption was made that such spaces should also activate children's play, and become universal and multifunctional places for people of various ages. In the study, these steps were followed to determine characteristics of such spaces:

A. Recognizing the features of play preferred by adults in their interaction with children

It has been established that determining the attractiveness of different forms of play initiated by adults while taking care of children is the easiest method to assess preferences for ludic behaviour for different age groups.

⁴ This term was created by Lady Allen of Hurtwood, an English landscape architect called a godmother of play and the author of the book *Planning for play*. It refers to a playground created by children for creative play but not necessarily safe.

The survey was chosen as the research method (the number of respondents is 135). The first part of the survey contains a close-ended question: 'How do/ did you like to play with children as an adult person?' Respondents were asked to grade a given set of games using a five-point scale. The set was drawn up as a result of preliminary research and a pilot study, in which a group of 15 people were asked which games they remember from childhood. The games listed by the respondents were then divided into four types: kin-aesthetic, mental, imaginative and creative. Because it is impossible to make a closed set of all possible games, only representative examples of particular games were analysed. In the question, the examples were placed randomly in order not to suggest any answers.

The second part of the survey contains open-ended questions about favourite games other than the games listed before in the close-ended question. Also, respondents were asked to justify why they find particular games interesting. Those question served to build up a database about preferred games and to learn about the reason why some games are more attractive than others.

As a result, features of games considered the most attractive for adults looking after children were determined.

B. Analysis of possible space use as playgrounds for adults

Different kinds of public space have been analysed, and then their usefulness for arranging space for different types of games described earlier was assessed. The goal of the analysis was to evaluate public space, and determine if they could serve as potential playgrounds for people of different ages. Moreover, features which are the most favourable for this kind of games were defined.

3. RESULT OF SURVEY

135 respondents took part in the research: 101 women and 34 men. Most of the respondents do not have children (76%) and have siblings (88%). The biggest age group were people aged 20–40 (86%), 12% of the respondents were aged 40–60, people under 20 and over 60 belonged to the smallest group (2%). 49% of the respondents live in the city with over 600 thousands inhabitant, the rest live in little towns and in villages. The survey research was held in 2014.

The answers to close-ended question ("How do/ did you like to play with children as an adult person?") was analysed in four categories: equipment required for games, number of people involved in games, location of games and character of games.

3.1. Analysis of games considering equipment required for games

The games were divide into ones that require equipment and ones that do not require any equipment.

The results show (Fig. 1) that the most attractive games, which do not require any equipment are tumbling down the hill and dancing. Less attractive ones are gymnastics and treading each other's feet.

The most popular games that require equipment (Fig. 2) are: riding a bike, playing board games and swinging. Less attractive games include: playing with dolls, ball game, playing shop/ house/ hairdresser. There are far fewer games that do not require any equipment; however, on average they are more or less as attractive as games that do require equipment.

3.2. Analysis of games regarding the number of players

The games were divided into two categories: games that can be played alone and games that require at least two people to play.

The following are the most attractive games that you can play alone (Fig. 3): riding a bike, swinging and drawing. The respondents would least enjoy playing with dolls, doing exercise and tumbling down the hill.

The following are the most attractive games that require at least 2 people to play (Fig. 4): board and outdoor games, the Stadt-Land-Fluss game, hare and hounds. The number of games in both categories is similar and the attractiveness of games one can play alone is slightly bigger.

3.3. Analysis of games regarding location

The games were divided into two categories: games that one can play outside and games that one can or has to play inside.

The following are the most attractive games that one can play outside (Fig. 5): riding a bike, swinging, real-world terrain games and hare and hounds. The least attractive games are the following: ball games, treading each other's feet, gymnastics and tumbling down the hill.

The following games are most often selected amongst the games that one can or has to play inside (Fig. 6): board games, the Stadt-Land-Fluss game, drawing, painting and reading fairy tales. Games from both categories are fairly popular.

3.4. Analysis of games in terms of their character

The games were divided into four types: kinaesthetic, mental, imaginable and creative. Kinaesthetic games are games in which physical development and movement play the biggest role. Here we can include outdoor games, agility games or games that involve keeping one's body balance. Mental games are games in which participants practise their mental abilities. These are games such as: logical games, riddles, games that involve the processes of recognizing, memorizing as well as association games. Imaginative games involve creating some 'unreal' world; the point is to create circumstances which are unavailable for children in the real world. The goal of creative games is to create a new quality – building or making new objects or bringing to life original characters, making up stories and playing parts and being in situations that do not occur in real life or are very unlikely to happen (e.g. playing war or being a monster).

Evaluation of particular types of games is shown in Fig. 7, 8, 9 and 10.

Imaginative games and games involving playing dolls in particular are the least attractive for adults. Drawing and painting are the most attractive as far as creative games are concerned; dancing, building an obstacle course and playing in the sandbox are the least attractive. From mental games, respondents most frequently chose the Stadt-Land-Fluss game and reading fairy tales. Quiz show game and playing cards scored the lowest. Kinaesthetic games are the largest group in this category. Riding a bicycle, swinging, outdoor games and hare and hounds turned out to be the most attractive. The least attractive games are: ball games, treading each other's feet and gymnastics. A summary report of evaluation of different types of games is shown on Fig. 11.

3.5. Open-ended questions analysis

When asked about other favourite games, the respondents gave the following answers:

- Kinaesthetic games:
 - hide-and-peek,
 - tag,
 - ball games (kicking, throwing, rolling),
 - playing on the carousel and rocking in a blanket,
 - hopscotch,
 - playing a jump rope game,
 - skating and ice skating,

- sledging on the hopsack,
- playing jump rope,
- swimming in the sea and in the swimming pool,
- playing double dutch (turning a rope while one person jumps over it),
- tickling,
- playing with bottle caps,
- jackstraws,
- tiddlywinks;
- Creative games:
 - playing with plasticine,
 - building a match tower,
 - model making (both urban model and cars or planes),
 - making wreaths and baskets,
 - building shacks,
 - making chestnut,
 - acorn and fruit figures,
 - making “secrets” (a game based on placing dried flowers, shells and other “treasures” and covering the composition with a piece of glass and filling up with sand; this kind of “secret” can be shown to someone you like),
 - building a house and hiding places in the room using blankets,
 - pillows,
 - mattresses (also called a “base”),
 - playing theatre,
 - dressing up,
 - sewing dolls clothes,
 - playing war;
- Mental games:
 - association games,
 - hide-and-thimble,
 - playing battleships,
 - noughts and crosses,
 - playing gallows-tree,
 - playing “tomato” (one person says anything they like and the other keeps answering ‘tomato’; you lose when you start laughing),
 - playing “animal puzzles” (you guess the name of an animal by asking close-ended questions;
 - the aim of the game is to guess the animal in as few questions as possible),
 - guessing names of songs by listening to the tune,
 - playing domino,
 - collecting flowers,
 - mushrooms and plants,
 - ditties,
 - singing,
 - playing musical instruments,
 - baking a pie,
 - making origami,
 - colouring.

No imaginative games were mentioned.

When asked: ‘Why do you consider those games interesting?’ the respondents gave the following answers:

- Those are active forms of spending one’s free time, they involve competition, improve a children’s body coordination, arouse various emotions;

- Many senses are involved at the same time and provide a number of stimuli;
- Those games engage both adults and children;
- They are funny;
- They develop memory, a sense of rhythm and musical sensibility;
- They foster friendship, open up opportunities to get in touch with other people, let people integrate, and allowed people to depart from the world of tablets and smart-phones;
- They develop creativity and imagination;
- They develop precision and logical thinking as well as manual skills;
- You can play those games alone and in a group;
- Because I like to observe how children think and reason during logical games;
- Because I like to watch how children are happy and laugh during a game;
- I liked playing those games when I was a kid and I want my children to know those games;
- Because those are outdoor games and thus enable contact with nature;
- Because you can play those games everywhere – in the car, on the train, in the dark, before you fall asleep;
- Because they teach to be patient;
- Because you don't need to act like a child to participate; I like to play them myself; it's a pleasure for me; those games are not childish;
- Those games can be played by boys and girls, adults and children;
- You don't need anything to play those games.

3.6. Conclusions

From the analysis of the close-ended questions, it can be concluded that the games that do not require any are as attractive as the games that do require equipment. Good fun does not therefore depend on equipment; one can play without any equipment as well. The games one can play alone are as appealing as the games that require at least two people to play them. The same situation we have with games played outdoors and indoors.

Imaginative games are the least attractive. The conclusion is that the games in “unreal” world are not interesting for adults. Most likely, adult people do not need to create any “unreal” world, as they can normally experience such situations in the real world. Kinaesthetic games are the most popular, especially riding a bicycle and swinging. Those games were indicated as the most attractive also within outdoor games, games you can play alone and games one does not need any equipment for.

From the analysis of the open-ended questions, it can be concluded that creative games are the most attractive. Kinaesthetic and mental games come second. Imaginative games appear to be totally unattractive for adults. Those types of games appeal to adults because they prefer games which develop children, which are funny for both children and adults and which do not force adults to act childish.

In conclusion, games preferred by adults should be creative, and thus not boring. It is advisably that a particular creative game involves movement and logical thinking. Attractive games take place outdoors, are not childish and appeal to both grown-ups and children.

4. ANALYSIS OF POSSIBLE SPACE USE FOR PLAYING GAMES

4.1. Play suitability of different types of public spaces

Having in mind the division of games into different types, analysis of suitability of different forms of public space for three types of play (kinaesthetic, mental and creative). Imagina-

tive games are not included because the survey research showed that adults do not find this kind of play attractive. Table 1 presents the research results.

Table 1. Analysis of suitability of different kinds of public space for particular types of play.
Source: own elaboration.

| Type of space | Type of play | | |
|------------------|---|---|---|
| | Kinesthetic fun | Mental fun | Creative fun |
| Pavement | Limitation of activity forms to those requiring long passageways. Often lack of a sense of security. Different forms of activity possible depending on the width of pavement and the material is made of. | Because of heavy traffic and noise activity forms are limited to those not requiring concentration. If there are beer gardens or tables on the pavement some forms of activity are possible. | Shortage of enclosed spaces, little or no privacy from passers-by. Few playing props available. |
| Square | Often a place with symbolic meaning – not conducive to play. Large surface gives the possibility to kinaesthetic games, various forms of physical activity. Flat fountains support kinaesthetic games. | Squares with recreational function, especially with fountains and plants, favour concentration and thus mental games. | Shortage of enclosed spaces, little or no privacy from passers-by. Squares with transit or representative function, few playing props available. |
| Park | Opportunities for various forms of kinaesthetic play for all kinds of users due to large space and different kinds of spaces. | Greenery and away from noise, favour concentration and mental games. | Clearly visible and very well connected. Spaces of different character. Perceived as a safe place. A variety of playing props. |
| Plaza | Plazas with transit function do not favour kinaesthetic games because they are unsafe. Plazas with recreational function create opportunities for physical movement which does not require much space. | Plazas with transit function do not favour mental activities because of the noise and traffic. Plazas with recreational function favour mental games, especially if there are tables and benches available. | Shortage of enclosed spaces, little or no privacy from passers-by. On the plazas with transit function, there are no playing props. Plazas with recreational function offer many playing props but are excessively exposed to guarantee good conditions for free and creative play. |
| Backyard | Opportunities for many forms of kinaesthetic games but not suitable for all users. | Quiet place, but usually with no conditions for mental games due to shortages of equipment. | Offers many playing props. Often a place offering some privacy (especially in tenement houses). |
| Riverside | Linear character defines certain forms of kinaesthetic games only. | Greenery and separation from the city's noise and also proximity of water favour concentration and mental games. | Clearly visible and well connected. Perceived as safe during the day. Give many opportunities for creative games. Proximity of water creates additional opportunities. |

Pavements and some plazas have nowadays only the transit function. Even though some actions changing this situation can be seen (e.g. creating parklets⁵ and woonerfs⁶ and other steps are taken to limit traffic and bring the streets back to life as well as give free-

⁵ Parklet – small space serving as an extension of the sidewalk to provide conveniences and green space for people using the street. It is typically the size of several parking spaces. Parklets typically extend out from a sidewalk.

⁶ Woonerf – a living street implemented in the Netherlands and in Flanders. That technique includes shared space, traffic calming, and low speed limits. The word literally translates as "living yard".

dom of movement for pedestrians and cyclists), there are only a few examples of such actions. That is why pavements cannot be considered as space for games of any type, unless they are wide enough and have even surface. If that is the case, some kinds of play are possible, e.g. roller-skating. The same can be said of public squares, however, those have both transit function and recreational function. Usually, squares are too crowded and exposed to enable adult play; very often they have also historical or symbolic function. Only recreational squares give opportunities for all types of play.

Backyard by definition is dedicated to children, and it can be assumed that even if they were equipped with some devices for adults to play, they would be used by children anyway or they would not be used at all.

4.2. Features of space for play

From the analysis of conditions required for forms of play considered the most attractive by respondents, it can be concluded that the preferred type of space for play is where all social groups (children, adults, elderly people, lonely people, families, students, groups of friends, dog owners) can feel at ease, knowing that this space is also dedicated for them. This space cannot be busy or crowded and should be isolated from the street. There should also be little spaces offering some privacy within, and open spaces where you can play games. It is possible in big fields, where some places are not too much exposed and can be used separately. Such spaces should enable different activities – both those connected with physical movement and play (badminton, Frisbee, jogging, working out, playing with children and animals), and those connected with recreation (reading, lying, painting, walking, taking care of animals). The space should enable all kinds of play, especially the types preferred by adults: creative, mental and kinaesthetic. Parks and riverside are the places which can meet all those needs to the largest extent.

5. EXAMPLE OF IMPLEMENTING RESEARCH RESULTS – SPACES FOR PLAY IN STANISŁAW TOŁPA PARK IN WROCŁAW

One example of making use of research results in activities connected with landscaping urban areas is the design concept in the Master's thesis landscape engineer Iga Solecka written under the supervision of doctor of landscape engineering Aleksandra Lis entitled "Green dimension of play – an idea of a garden of games for adults." The concept is an attempt to find design solutions for playing equipment attractive for adults located in Stanisław Tołpa Park in Wrocław.

The park is located between the following streets: Nowowiejska St., Bolesława Prusa St., Edyty Stein St. and Kardynała Stefana Wyszyńskiego St. The park was developed in the years 1905–1907 to the design of Julius Schütz; it was meant to enable recreation for the inhabitants of the nearby tenement houses, and its function has not changed until this day. The park functions as a green island for Ołbin housing estate, with the surface area of 8,96 ha; every season of the year, representatives of all walks of life and social groups meet in the park. The park was created as a landscape park with all its characteristic elements: a pond with an island, an artificial hill, glades, groups of trees and bushes and an informal composition of paths. The following areas can be found in the park (Fig. 12): a recreational area, an area for mental games, an area for children's play, a representative area and a kinaesthetic games area.

The design concept contains suggestions for equipment stimulating adults to play, including the elderly, but also available for children. The equipment should meet the needs of creative, mental and kinaesthetic play for adults. The equipment should be multi-functional and people should be able to use it in different ways, since different users from many social groups visit the park.

Location of the equipment in the park is dependent upon special conditions. Recreational potential and possible limitations of each space as well as guidelines for play and equipment were defined on the basis of local conditions.

The west part of the park is a bit neglected. There is an entrance to the park from Wyszyńskiego St. The park is open with small groups of trees and bushes which separate it from the street. One can play in an intimate place yet available. The space enables kinaesthetic and mental games on a small area; however, the area is too small for creative play. For this part of the park, the *Wooden Hammock* (Fig. 13) was designed, which enables physical activity on a rather small area. Because the equipment is visible from the street, it can attract people passing by on the street or taking a shortcut through the park.

The recreational part of the park located in its central part is marked by a large, the quality of being open to visitors and large numbers of visitors. It is not an intimate place, yet it gives an opportunity to play on a large area. The installation *Fiddle-Faddle* (Fig. 14, 18) enables creative play. Many people can use it at the same time, and it can be used for different games depending on the needs of users, for instance to build a watchtower, a stage with an auditorium, a table and chairs to play board games or to do gymnastics.

The representative area of the park is located in the south-west part. It is the most well-groomed part. Its big asset is a pond, which offers many opportunities of play; however, it is used only in wintertime for ice skating. The limitation for this part is its representative character so the equipment should be well adjusted to this part; they must not be aggressive in any way. A large surface enables creative play. The *Mobile Platform* (Fig. 15, 19) introduces a play function to this space, and water be used in summertime as well.

Children's fun zone is located in the central part of the park. It is a very active field but dedicated only to one group of users. Presence of children gives it a more informal character and encourages adults to take part and feel more at ease. The equipment there should integrate families and create space for active play for people of different ages. The *Green Terrace* (Fig. 16) is an installation for the whole family, adults and elderly can play together. It is divided into two parts: the part for mental games and the part kinaesthetic games.

South-west part of the park is more neglected than other ones and like the west part has a more intimate character. There are small groups of trees and bushes. It is separated from the street. This area is located by the entrance to the park from Prusa St. The small space gives the opportunity to play mental or kinaesthetic games in a small group. The equipment there should not take up too much space; it should encourage park users and passers-by to play. The *Inclined Bench* (Fig. 17) gives an opportunity for kinaesthetic play that consists in keeping the body balance; it can be played in a small group, in pairs or individually. The device can be used by people of different ages.

6. SUMMARY

Conclusions from the research presented can be used in designing public spaces whose character and intended use could be enriched by the aspect of play involving people of different ages. The results can be used especially for spaces which enable the forms of play preferred by adults (park, riverside). It may be reasonably assumed that the research results have timeless character with respect to the meaning of play as such in the life of adult people and the types of play preferred by adults (kinaesthetic, mental and creative games). However, the research results referring to concrete games are associated only with the Polish society; there are no premises or indications that would let us assume that similar results would be obtained in different cultural or social context.

Because of the small sample the research should be considered as pilot research. To get the full and credible answer to the question about preferred forms of adults' play, more research should be done with a bigger group of respondents.

Public space should be equipped with devices for play available for all users. Not only for children, who learn through play how the world is organized, but also for adults for whom, next to sport and recreation, it is the only way to take a break from daily chores, study and work. Just like sports centres or facilities and recreational objects, devices for play for adults should be developed. The designers job is to create a space stimulating kinaesthetic, mental and particularly creative play, as the need of creation cannot be satisfied by sport and recreation.

BIBLIOGRAPHY

- [1] Garrick R., *Playing Outdoors in the Early Years*, New York, Continuum International Publishing Group 2009.
- [2] Handy S., *Community Design and Physical Activity: What Do We Know? – and what DON'T we know?*, University of California Davis 2004.
- [3] Huizinga J., *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, Hamburg 1956.
- [4] Jerome A.H., The playground as a social center, *Annals of the American Academy of Political and Social Science* 1910, 35, s. 129. Po roku należy podać oznaczenie części czasopisma, np. vol. albo no.
- [5] Kant I., *Kritik der Urteilskraft*, Leipzig 1838.
- [6] Kozłowski F., *Dzieła Platona*, 1845
- [7] Okoń W., *Zabawa a rzeczywistość*, Warszawa, Wydaw. ŻAK 1995.
- [8] *Parki i ogrody Wrocławia*, pod red. Lesława Chudzyńskiego, Wrocław, Stowarzyszenie Ogrody Dolnośląskie 2009.
- [9] Refshauge A., Stigsdottera U., Cosco N., Adults' motivation for bringing their children to park playgrounds, *Urban Forestry & Urban Greening* 2012, vol. 11, iss. 4, s. 396–405.
- [10] Ripat, J., Becker P., Playground Usability: What Do Playground Users Say?, *Occupational Therapy International* 2012, 19, s. 151, 144-153.
- [11] Rosa E.D., The creative role of playfulness in development, *Infant Observation* 2011, 14, s. 203.
- [12] Tovey H., *Playing outdoors. Spaces and Places, Risks and Challenges*, New York, Open University Press 2007.

O AUTORZE

Aleksandra Lis – kierownik Zakładu Kompozycji i Kształtowania Krajobrazu Miejskiego w Instytucie Architektury Krajobrazu Uniwersytetu Przyrodniczego we Wrocławiu. Zainteresowania badawcze obejmują zagadnienia związane z psychologią środowiskową w odniesieniu do problemów architektury krajobrazu, zapobiegania przestępczości przez projektowanie środowiskowe, kształtowania miejskich przestrzeni publicznych i otwartych przestrzeni na osiedlach mieszkaniowych.

Iga Solecka – studentka studiów doktoranckich w dyscyplinie ochrona i kształtowanie środowiska, prowadzonych w Katedrze Gospodarki Przestrzennej Uniwersytetu Przyrodniczego we Wrocławiu.

AUTHOR'S NOTE

Aleksandra Lis – Head of Department of Composing and Shaping Urban Landscape at the Institute of Landscape Architecture, Wrocław University of Environmental and Life Sciences. Research interests include issues of environmental psychology in regard to landscape architecture problems, crime prevention through environmental design, shaping urban public spaces and open spaces of housing estates.

Iga Solecka – a doctoral student in the area of Environmental protection and landscaping in the Planning Department at the Environmental University of Wrocław.

Kontakt | Contact: aleksandra.lis@up.wroc.pl ; iga.solecka@up.wroc.pl