



EWOLUCJA PLACU ZABAW. KONCEPCJA PRZESTRZENI ZABAW DLA DZIECI W EUROPIE I STANACH ZJEDNOCZONYCH

EVOLUTION OF THE PLAYGROUND. A CONCEPT OF CHILDREN PLAY-SPACE IN EUROPE AND THE UNITED STATES

Magdalena Czałczyńska-Podolska
dr inż. arch.

Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny
Wydział Kształtowania Środowiska i Rolnictwa
Katedra Projektowania Krajobrazu Zakład

STRESZCZENIE

Niniejsza analiza ewolucji placu zabaw dla dzieci stanowi próbę znalezienia najlepszych rozwiązań. W ciągu ponad 100 lat opracowywano różnorodne koncepcje reprezentujące różnorodne sposoby interpretacji przestrzeni zabaw dla dzieci. Wypracowane modele trudno nazwać idealnymi, jednak w pojedynczych realizacjach kreatywnych placów zabaw traktujących krajobraz jako wartościowy element zabawy oraz we współczesnym modelu amerykańskiego placu zabaw można odnaleźć ważne i warte kontynuowania wytyczne.

Słowa kluczowe: ewolucja placów zabaw, historia placów zabaw, plac zabaw, przestrzeń zabaw, rodzaje placów zabaw.

ABSTRACT

This analysis of the evolution of children's playgrounds is an attempt at finding the most valuable solutions for these spaces. Over more than a century various concepts have been developed, representing different interpretations of the play-space for children. They are not perfect, however individual creative playgrounds, where landscape is a valuable play factor, as well as the contemporary American examples do offer important ideas that are worth following.

Key words: evolution of playgrounds, history of playgrounds, playground, play-space, types of playgrounds.

1. WSTĘP

Minęło już prawie 160 lat od czasu założenia pierwszego placu zabaw dla dzieci w Europie i prawie 130 lat od powstania pierwszego takiego miejsca w Stanach Zjednoczonych. Od tamtego czasu rozumienie potrzeb dzieci i istoty zabawy uległo diametralnej zmianie. Czy równie dużo zmieniło się w projektowaniu przestrzeni zabaw? Po dość intensywnie prowadzonych zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i Europie w latach 70. ubiegłego wieku poszukiwaniach najbardziej optymalnego modelu przestrzeni zabaw dla dzieci wydaje się, że prace badawcze w tym zakresie utknęły w martwym punkcie. Wydaje się, że zakładane place zabaw w dużym stopniu powtarzają te same wzorce, w związku z tym (niezależnie od szerokości geograficznej, tradycji miejsca i kontekstu sytuacji) z reguły wyglądają tak samo. Czy jednak oznacza to, że wypracowana została ostatecznie koncepcja placu zabaw faktycznie odpowiadającego potrzebom dzieci? Czy współczesny model placu zabaw możemy uznać za przestrzeń atrakcyjną dla dzieci? Czy ostatnie próby zerwania z modelem typowego placu zabaw są zapowiedzią końca epoki standaryzacji, czy też stanowią jeszcze jedną, nie do końca udaną próbę projektowania przestrzeni bez zrozumienia jej adresata?

Krytyczne spojrzenie na ewolucję modelu kształtowania przestrzeni zabaw dla dzieci stanowi próbę znalezienia wśród wielu rozwiązań tych, które warto rozwijać, biorąc pod uwagę przede wszystkim jakość zabawy i co za tym idzie możliwości wszechstronnego rozwoju dzieci. Wydaje się, że wielość rozwiązań placów zabaw osadzona jest na dwóch skrajnie różnych sposobach myślenia, które zdeterminowały ewolucję placu zabaw. Historia poszukiwań optymalnego modelu placów zabaw to zatem historia poszukiwań modelu przestrzeni, w którym bezustannie ścierają się sprzeczne ze sobą tendencje i potrzeby: z jednej strony przestrzeni bezpiecznej, ograniczonej, zamkniętej, w pełni kontrolowalnej i akceptowalnej przez osoby dorosłe, a z drugiej – przestrzeni swobodnej, nieograniczonej, pobudzającej wyobraźnię i kreatywność, w której granice wyznacza wyobraźnia. Te diametralnie sprzeczne ze sobą nurty wyznaczyły na ponad 100 lat dwie wyraźnie widoczne tendencje w projektowaniu placów zabaw, obecne zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie. Chociaż na drodze ewolucji wypracowano powszechnie obowiązujący na obu kontynentach paradygmat przestrzeni zabaw, ostatecznie ustalając model współczesnego placu zabaw, to tylko na gruncie amerykańskim można zauważyć, że w wyniku ewolucji stał się on swoistym centrum życia społecznego, integrującym lokalną społeczność oraz scalającym pod względem funkcjonalnym i przestrzennym strukturę osiedla i parku.

2. PIERWSZE PLACE ZABAW

Przez całe stulecia dzieci (z wyjątkiem arystokracji) bawiły się pozbawione opieki, głównie na ulicach, ustanawiając własne reguły zabaw i własne ich granice. Na początku XIX wieku zaczęto jednak zwracać większą uwagę na dzieci i ich potrzeby, efektem czego były pierwsze próby tworzenia dla nich bezpiecznych miejsc zabawy. Pierwsze zorganizowane place zabaw zaczęły pojawiać się w Europie w połowie XIX wieku jako reakcja zwiększające się potrzeby związane z opieką nad bawiącymi się dziećmi. W 1849 roku w Queen's Park w Manchesterze założono pierwszy plac zabaw – z huśtawkami, miejscem na gry zespołowe, gry w krykieta, kręgle i zabawy z piłką¹.

Pierwsze amerykańskie place zabaw zaczęły powstawać w 80. latach XIX wieku. W roku 1886 towarzystwo The Massachusetts Emergency and Hygiene Association (MEHA) założyło na podwórku Children's Mission w Bostonie pierwszy plac zabaw (górkę piaskową), który zapoczątkował prawdziwy boom w zagospodarowywaniu przestrzeni dla dzieci. U źródeł pomysłu stworzenia miejsca zabaw dla dzieci legła potrzeba amerykanizacji

¹ Z większości zaproponowanych urządzeń z powodzeniem mogli korzystać dorośli. Pierwszy plac urządony wyłącznie dla dzieci założono w 1877 roku w Birmingham. Playground of the future research. <http://sites.google.com/site/playgroundresearch/topic/history>, 24.11.2009.

dzieci imigrantów poprzez formę zorganizowanej zabawy w Sand Garden². Plac zabaw służył więc nie tylko zabawom i rekreacji, ale również edukacji, co być może stanowiło główną przyczynę jego szybko rosnącej popularności³.

3. MODELOWY PLAC ZABAW Z PRZEŁOMU XIX I XX WIEKU

Zakładane pod koniec XIX wieku place zabaw z reguły miały postać niewielkich, wydzielonych placyków z urządzeniami gimnastycznymi. Nierzadko były to tereny w ogóle pozbawione zieleni, czasami był jedynie szpaler drzew podkreślający granice czworobocznego najczęściej założenia, czasami zieleń podkreślała ciągi komunikacyjne. Początkowo place zabaw zakładane były głównie przy szkołach i innych placówkach oświatowych, które odegrały ogromną rolę w propagowaniu potrzeby organizowania terenów zabaw i rekreacji dla dzieci oraz w popularyzacji powszechnie obowiązującego modelu ich zagospodarowania. Wzorców dla szkolnych terenów rekreacji dostarczyły w dużym stopniu mierze boiska turnerskie, urządzone przez towarzystwa gimnastyczne promujące w ten sposób rozwój fizyczny⁴. Wiele z wykorzystywanych na boiskach turnerskich urządzeń posłużyło jako wzorzec najpierw dla urządzania szkolnych terenów rekreacyjnych, a nieco później również publicznych placów zabaw.

Mimo, że programowi i wyposażeniu pierwszych placów zabaw można wiele zarzucić (tworzone były bowiem zgodnie z wzorcem boiska turnerowskiego praktycznie wyłącznie na realizację potrzeb dotyczących rekreacji fizycznej), to stanowiły niewątpliwie krok naprzód w propagowaniu ruchu na świeżym powietrzu oraz dostrzeganiu potrzeb dzieci⁵.

Pierwsze znane place zabaw, zakładane w Chicago i Nowym Jorku, posłużyły jako punkt odniesienia dla innych miast, stając się do 40. lat XX wieku powszechnie obowiązującym wzorcem zagospodarowywania terenów rekreacji dla dzieci. Typowy plac zabaw z przełomu XIX i XX wieku składał się z ręcznie robionych drewnianych urządzeń typu huśtawki, drabinki, równoważnie. Te drewniane konstrukcje zostały dość szybko wyparte przez metalowe – znacznie trwalsze, wytwarzane masowo w fabrykach. Na kilkadziesiąt lat instalacje ze stalowych rurek stały się elementem charakterystycznym placów zabaw (il. 1).

Podobnie urządzone place zabaw tworzone też w Europie, gdzie ich genezy należy szukać przede wszystkim w chęci zapewnienia bezpieczeństwa bawiącym się na ulicach dzieciom. Paradoksalnie zakładane place zabaw z bezpieczeństwem miały niewiele wspólnego – metalowe wysokie konstrukcje na wyasfaltowanych placach stanowiły miejsce częstych wypadków. Mimo to zarówno w Europie, jak i w Stanach Zjednoczonych w pierwszej połowie XX wieku miasta wypełniały się placami zabaw: ograniczonymi, zamkniętymi przestrzeniami, wypełnionymi metalowymi urządzeniami, pozbawionymi najczęściej jakiegokolwiek zieleni⁶. Ogromna liczba wypadków na tych placach wymusiła konieczność podjęcia badań w kierunku wypracowania nowego, bardziej bezpiecznego, modelu przestrzeni zabaw dla dzieci – i co jest z tym związane – określenia uni-

² Dickason, J. G., *The origin of the playground. The role of the Boston women's clubs, 1885-1890*, Leisure Science 6(1), New York 1983, s. 83-98.

³ Rok później MEHA otoczyło trzy kolejne place zabaw, a w 1900 roku władze miejskie w czternastu amerykańskich miast założyły place zabaw dla dzieci.

⁴ Za twórcę podstaw programowych i organizacyjnych turnerstwa niemieckiego uważa się Friedricha Ludwiga J. Ch. Jahna (1778-1852). Założone przez niego w Hasenheide w 1812 roku pierwsze boisko turnerskie stało się wzorcem dla innych tego typu obiektów. Wrocławski R., *Powszechne dzieje wychowania fizycznego i sportu, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, Wrocław 1985*, s. 139.

⁵ Czałczyńska-Podolska M., *Kształtowanie terenów rekreacji codziennej w kontekście potrzeb rekreacyjnych człowieka (na przykładzie Szczecina)*, praca doktorska, Politechnika Wrocławska, Wrocław 2006, s. 52. (maszynopis)

⁶ Do 1900 roku place zabaw założono w większości amerykańskich miast. Solomon S. G., *American Playgrounds*, University Press of New England, Lebanon 2005, s. 8. W Nowym Jorku w latach 1934-1960 zwiększono liczbę tego typu placów zabaw ze 119 do 777.

wersalnych standardów i norm dla urządzeń zabawowych. Słuszną skądinąd idea, rozwijana intensywnie od 70. lat XX w., zapoczątkowała niekończący się wyścig projektantów i producentów urządzeń w poszukiwaniu najbezpieczniejszych rozwiązań. W rezultacie sprowadziło to ostatecznie model placu zabaw do powtarzalnego, prawie niezmiennego, niezależnie od kontekstu otoczenia czy szerokości geograficznej, schematu.



Il. 1. Tradycyjny plac zabaw z początku XX w. Źródło: The Original Disneyland Hotel. <http://magicalhotel.blogspot.com>, 30.11.2009.

Fig. 1. Traditional playground of early 20th century. Source: The Original Disneyland Hotel. <http://magicalhotel.blogspot.com>, 30.11.2009.

4. NOWY SPOSÓB MYŚLENIA O PLACACH ZABAW

Odmienny sposób myślenia o przestrzeni zabaw dla dzieci został zapoczątkowany w 30. latach XX wieku przez obserwacje duńskiego architekta krajobrazu C. Th. Sørensen⁷. Zauważywszy, że dzieci najchętniej przebywają na placu zabaw podczas jego budowy, stał się on pomysłodawcą idei przygodowego placu zabaw – przestrzeni, w której dzieci mogą swobodnie kształtować otoczenie⁸. Pierwszy przygodowy plac zabaw wg jego pomysłu został otwarty w Emdrup w Danii w 1943 roku, zyskując sobie szybko ogromną rzeszę zwolenników⁹. W kolejnych latach przygodowe place zabaw stały się popularne również w poza granicami Danii¹⁰, w opinii wielu stając się antytezą tradycyjnego placu zabaw (il. 2 a, b).

⁷ W 1931 roku wymyślił on koncepcję placu zabaw nazwanego dżunglą dla dzieci – *junk playground*, w którym dzieci mogą tworzyć i budować według własnego pomysłu. Adventure Playgrounds – a children's world in the city. <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/history.html>, 25.11.2009.

⁸ Solomon S. G., *American...*, op. cit., s. 12.

⁹ Idea przygodowego placu zabaw w którym dzieci korzystają z materiałów a nie gotowych urządzeń, została w kolejnych latach rozpropagowana przez Lady Allen of Hurtwood, która po wizycie w Emdrup stała się inicjatorką ruchu na rzecz przygodowych placów zabaw w Anglii. http://www.nycgovparks.org/sub_your_park/historical_signs/hs_historical_sign.php?id=11939, 01.12.2009.

Wg Lady Allen of Hurtwood „Potrzeba miejsc w których dzieci mogą współuczestniczyć w naturalnych formach zabawy, indywidualnie i w grupie, jest zagadnieniem, któremu należy nadać wysoki priorytet.“ (tłum. aut.)

„Powinniśmy zakładać place zabaw ze zużytymi materiałami w dogodnych dużych miejscach, gdzie dzieci mogłyby bawić się starymi samochodami, pudłami i drewnianymi belkami.“ (tłum. aut.) Lady Allen of Hurtwood, *Planning for Play*, Wyd. Thames and Hudson Londyn 1975, s. 8.

¹⁰ Aktualnie w Europie znajduje się około 1000 przygodowych placów zabaw, w tym aż 400 w Niemczech, pozostałe głównie w Danii, Szwajcarii, Francji, Holandii i Anglii. Kilka znajduje się też w Japonii a dwa w Stanach Zjednoczonych - oba w Kalifornii (w Berkeley i Huntington Beach). Adventure Playgrounds – a children's world in the city. <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/history.html>, 25.11.2009.

Il. 2 a, b. Przygodowy plac zabaw w Berkeley w Kalifornii. Źródło: fot. autorki

Fig. 2. a, b. Adventure playground in Berkeley, California. Source: photo by author



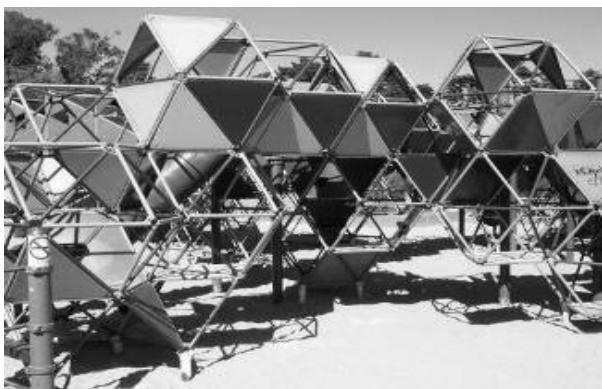
W nurt opozycyjny wobec tradycyjnych placów zabaw wpisuje się również nasza rodzima koncepcja ogrodu jordanowskiego¹¹, stanowiąca szczególny przykład rozumienia potrzeb dzieci. Zrealizowany z inicjatywy dr H. Jordana w 1887 roku w Krakowie Miejski Park Doktora Jordana cieszył się od początku swojego istnienia ogromną popularnością i stał się wzorcem dla zakładanych w Polsce ogrodów dziecięcych. Idea ogrodu jordanowskiego została oparta na założeniu, że ogród jest idealnym miejscem dla dzieci i młodzieży, które przy odpowiednim zagospodarowaniu umożliwi ich wszechstronny rozwój. Według dr. Jordana rekreacja powinna umożliwić wszechstronny rozwój człowieka i dotyczyć każdej ze sfer – fizycznej, emocjonalnej i intelektualnej. Rozumienie rekreacji nie zostało zatem ograniczone wyłącznie do aktywności fizycznej. Program funkcjonalny ogrodu zapewniał zarówno gry i zabawy zespołowe, jak i program dydaktyczny, samodoskonalenie, warsztaty i integrację, w otoczeniu zieleni stanowiącej integralną część założenia¹². Niestety, rzeczywistość powojenna i trudności ekonomiczne kraju sprawiły, że koncepcja tego typu założenia ewoluowała w kierunku pozbawionych zieleni placów z urządzeniami gimnastycznymi.

5. „ZŁOTY WIEK” AUTORSKICH PLACÓW ZABAW

Lata 60. i 70. XX wieku należy uznać chyba za najbardziej interesujący i kreatywny okres kształtowania placów zabaw, który zaowocował wieloma realizacjami placów zabaw indywidualnie projektowanych przez najlepszych architektów krajobrazu. Pozbawione rygorystycznych reguł bezpieczeństwa koncepcje opierały się na autorskich pomysłach swobodnie interpretujących przestrzeń, co wiązało się z licznymi niebanalnymi rozwiązaniami eksperymentalnych form przestrzennych, które na tle wszechobecnej aktualnie standaryzacji wydają się wręcz nierzeczywiste (il. 3 a, b).

¹¹ „Założenia ogrodowe lub parkowe zakładane na terenach polskich od końca XIX wieku, opierające się na nowatorskiej idei doktora Henryka Jordana”, która polegała na „zespoleńiu troski o rozwój fizyczny i zdrowotny z rozwojem psychiczno-intelektualnym i moralnym”. Mitkowska A., Siewniak M., Tezaurusz sztuki ogrodowej, Oficyna Wydawnicza Rytm, Warszawa 1998, s. 103.

¹² W 1889 park wyposażony był w 12 boisk o różnorodnym przeznaczeniu: boisko I (dla dziewcząt i chłopców) przeznaczone było do chodzenia na szrudłach, skoków o tyczce, ćwiczeniach na przyrządach. Boiska II i III w kształcie koła służyły do zabaw dziewcząt. Boisko IV służyło do ćwiczeń gimnastycznych (drabinki, pomosty, kładki) dziewcząt. Boiska V i VI przeznaczone było do ćwiczeń na przyrządach chłopców. Boisko VII – do ćwiczeń bez przyrządów. Boisko VIII – do gry w piłkę. Boisko IX – do dziecięcych zabaw ruchowych. Boisko X – dla starszej młodzieży. Boisko XI – dla najmłodszych chłopców. Boisko XII – do masowych imprez i zabaw. Oprócz wymienionych boisk w parku znajdowały się jeszcze: boisko do tenisa, krykieta, krokietu, strzelnica. Od 1905 roku program dydaktyczny rozszerzono o warsztaty z ogrodnictwa, stolarstwa i informacje dendrologiczne. Łuczńska B., Fenomen Henryka Jordana, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2002, s. 8.



Il. 3. a, b. Plac zabaw z lat 70. ub. Wieku. Źródło: Playgrounds From the 70's. Źródło: <http://www.divinecaroline.com/22111/84399-playgrounds-70-s>, 02.12.2009.

Fig. 3. a, b. Playground of 1970's. Source: <http://www.divinecaroline.com/22111/84399-playgrounds-70-s>, 02.12.2009.

W pojawiających się od wczesnych 60. lat XX wieku realizacjach autorskich placów zabaw można w wielu przypadkach mówić o pewnych próbach „oswajania” przestrzeni, a nawet scalania placu zabaw z przestrzenią go otaczającą. Próby te miały miejsce przede wszystkim w Stanach Zjednoczonych. Do najbardziej znanych przedstawicieli nurtu „oswajania” przestrzeni zabaw w mieście z tego okresu należy architekt krajobrazu M. Paul Freidberg¹³. Używając typowych dla przestrzeni zurbanizowanych materiałów i elementów, wprowadzał on do teoretycznie nieprzyjaznej dla dziecka przestrzeni funkcję zabawy. Miejskie place i skwery nabierały innego znaczenia, sposób ich interpretacji ulegał diametralnej zmianie, zaś plac zabaw stawał się nieodłączną częścią tkanki miejskiej, jak gdyby stanowił jej integralny fragment od zawsze, przełamując schematyzm i standaryzację.

W tym czasie w Europie próby integrowania placu zabaw z przestrzenią miejską podejmował holenderski architekt krajobrazu Aldo Van Eyck¹⁴. Jego próby łączenia placu zabaw w tkankę miejską polegały, z jednej strony, na manifestowaniu funkcji zabawy (na ulicach Amsterdamu można natknąć się na pojedyncze urządzenia umieszczone nawet na chodniku), a z drugiej strony – na próbach integracji miasta i człowieka/dziecka poprzez stosowanie sztucznych nawierzchni i materiałów, takich jak beton i metal, kojarzących się z miastem w funkcji zabawy¹⁵.

Inny rodzaj myślenia, znacznie bliższy naturze, reprezentował znany amerykański projektant Isamu Noguchi¹⁶. Zasłynął on projektami placów zabaw z charakterystycznymi spiralnymi formami małej architektury, ożywiającymi miejskie place, skwery i parki (il. 4a, b). Ten specyficzny kierunek myślenia cechowało poszukiwanie indywidualnych form rzeźbiarskich, dostarczających bodźców do zabaw kreatywnych, a także kształtowanie placów zabaw jako części naturalnego środowiska.

¹³ M. Paul Freiberg napisał w 1970 roku książkę „Play and Interplay” która jak się uważa zrewolucjonizowała filozofię kształtowania miejskiej przestrzeni. Gamble, J. C., Evolution of the Park: Why the Playground is the Heart, [w:] January 2006 Park and Recreation Design Issue of elevation., Illinois 2006.

¹⁴ Aldo van Eyck (1918-1999) w latach 1947-1978 zaprojektował w Amsterdamie około 730 placów zabaw.

¹⁵ Czalczyńska-Podolska M., Kształtowanie... op.cit., s. 60.

¹⁶ Isamu Noguchi (1904-1988) projektant, rzeźbiarz, architekt krajobrazu. W 1933 roku zaprojektował swój pierwszy plac zabaw Play Mountain. Tworzył w USA, Japonii i Włoszech. Do najbardziej znanych placów zabaw zaliczane są: m. in. Kōdōmo no kuni – plac zabaw w Yokohamie, plac zabaw w Piedmont Park w Atlancie. Za: Serwis internetowy The Noguchi Museum – <http://www.noguchi.org>, 02.12.2009.

Il. 4. a, b. Autorskie rozwiązania placów zabaw Aldo van Eycka (a) i Isamu Noguchiego (b). Źródło: a) fot. autorki, b) The Noguchi Museum

<http://www.noguchi.org/octetra.htm>, 02.12.2009

Fig. 4 a, b. Original solutions of playgrounds by Aldo van Eyck (a) i Isamu Noguchi (b). Źródło: a) fot. autorki, b) The Noguchi Museum. <http://www.noguchi.org/octetra.htm>, 02.12.2009



Niestety, widoczna w 70. latach XX w. koncepcja projektowania placów zabaw zintegrowanych z otoczeniem, stanowiących przestrzenie komponowane kompleksowo, nawiązujące do otoczenia, o wyróżniającym się wzornictwie i indywidualnie projektowanych formach przestrzennych, choć wywarła niewątpliwy wpływ na sposób kształtowania przestrzeni i pozostaje aktualna nie tylko w kontekście projektowania placu zabaw, to wobec masowej produkcji standardowych urządzeń ustąpiła popularnemu wizerunkowi placu zabaw z katalogu.

6. STANDARYZACJA TRADYCYJNYCH PLACÓW ZABAW I ROZWÓJ ALTERNATYWNYCH ROZWIĄZAŃ

W latach 1979-1990 nastąpił dynamiczny rozwój badań dotyczących poprawy jakości zabawy na placach zabaw – głównie w aspekcie bezpieczeństwa, ale też kolorystyki i doboru materiałów. Przyczyniło się to do dalszej standaryzacji placów zabaw i do wyeliminowania indywidualnie projektowanych urządzeń. Tradycyjny plac zabaw zaczęły wypełniać nowe, bardziej kolorowe, wykonane z bezpiecznych materiałów, urządzenia o często bardzo rozbudowanych systemach konstrukcyjnych. Pozornie współczesny plac zabaw uzyskał nowy wizerunek. W rzeczywistości dobrze znane z tradycyjnego placu zabaw urządzenia zostały jedynie rozbudowane i wykonane z nowych materiałów. Niestety, na ogół pojedyncze elementy ustawiano na pustym placu, bez związku z otoczeniem, nadal tworząc ściśle wydzielone, zamknięte przestrzenie. Koniec lat 80. przyniósł wyraźny wpływ skandynawskiej firmy Kompan, która w szybkim tempie podbiła europejski rynek. Koncepcja modułowych rozwiązań w jasnej kolorystyce, inspirowanych wybraną tematyką, wyznaczyła obowiązujący praktycznie na całym świecie standard przestrzeni zabaw dla dzieci. Jednak wobec narastającej krytyki placów zabaw z urządzeniami i rozwiązywanymi w sposób schematyczny przestrzeni zaczęto rozwijać dynamicznie pozostające w silnej opozycji do tradycyjnego placu zabaw z urządzeniami tzw. *nature/natural playgrounds*, wyrosłe na podbudowie idei przygodowego placu zabaw oraz idei ogrodów działkowych dla dzieci. Kolejne „odstony” ewolucji placu zabaw, w którym natura odgrywa pierwszoplanową rolę, zaowocowały założeniami o charakterze ogrodowym, z wyraźnie zdefiniowaną tematyką, także jak ogrody motyli (*butterfly gardens*), ogrody jadalne (*edible gardens*), czy miejskie farmy dla dzieci (*urban children farm gardens*).

Geneza placów zabaw kształtowanych jako przestrzenie ogrodowe dla dzieci, wywodzi się z tzw. ogrodów schreberowskich. Jeszcze w 60. latach XIX wieku niemiecki lekarz pediatra Gottlieb Moritz Schreber zauważył, że warunki życia dzieci w istotny sposób

wpływają na ich rozwój i stan zdrowia¹⁷. To spostrzeżenie skłoniło go do propagowania potrzeby zakładania ogrodów, mających w pierwszym rzędzie zapewnić dzieciom miejsce do zabawy – potrzeby żywieniowe stały wówczas na dalszym planie. II wojna światowa sprawiła, że postulowane przez Schrebera idee promujące dziecko jako głównego użytkownika ogrodów zostały zepchnięte na dalszy plan przez problemy żywieniowe społeczeństwa, a funkcja produkcyjna na długo stała się funkcją wiodącą ogrodów działkowych. W drugiej połowie XX wieku ogrody działkowe utraciły definitywnie swe istotne znaczenie dla rekreacji dzieci, stając się głównie miejscem rekreacji osób dorosłych¹⁸.

Na przełomie XX i XXI wieku ogrody jako tematyczne miejsca zabaw stały się znów popularne zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie Zachodniej. Rozwinęły się one głównie na bazie ogródków szkolnych m.in. jako ogrody jadalne (*edible gardens*), stając się formą edukacyjnego placu zabaw, o wyraźnie określonym profilu, w którym dzieci pod opieką instruktorów uczą się uprawy i pielęgnacji roślin oraz przyrządzania posiłków, a także ogrodów-farm dla dzieci (*children farm gardens*) mających korzenie w ogrodach schreberowskich i przygodowych placach zabaw, zorientowanych tym razem przede wszystkim na kontakt ze zwierzętami i pracę w gospodarstwie wiejskim (il. 5).



Il. 5. Plac zabaw typu „children's farm” w Half Moon Bay w Kalifornii. Źródło: fot. autorki
Fig. 5. Children's Farm Garden in Half Moon Bay, California. Source: photo by author

7. WSPÓŁCZESNY PLAC ZABAW

Przełom XX i XXI wieku to nie tylko czas rozwijania opozycyjnych dla tradycyjnego placu zabaw koncepcji, ale również okres ostatecznego wykrystalizowania się powszechnie spotykanych w USA i Europie modeli współczesnego placu zabaw. Modele te mają wspólne źródło w tradycyjnym placu zabaw, ale reprezentują odmienne nurty. Mimo wielu

¹⁷ Serwis informacyjny Urban Agriculture Notes by City Farmer – Canada's Office of Urban Agriculture – <http://www.cityfarmer.org/germanCfarms.html#germanCF>, 03.12.2009.

¹⁸ Czalczyńska-Podolska M., Kształtowanie... op.cit., s.56.

podobieństw (lokalizacja w parku osiedlowym lub miejskim bądź na niewielkim skwerze, wykorzystanie zieleni oraz wyposażenie w urządzenia katalogowe) amerykańskie place zabaw funkcjonują najczęściej jako miejsca integracji nie tylko rodzin, ale wręcz całych lokalnych społeczności. Zlokalizowane w parkach i na skwerach place zabaw to coraz częściej przestrzenie społeczne, działające jak żywe magnesy, przyciągające ludzi w różnym wieku, o różnym wykształceniu, statusie materialnym i narodowości, zapewniające często całodzienną rozrywkę i edukację całym rodzinom. Wydaje się, że plac zabaw osiągnął w Stanach Zjednoczonych niezwykle silną pozycję jako element zagospodarowania parku, urastając wręcz do rangi jego centrum – serca (il. 6).

Il. 6. Plac zabaw w Ortega Park w Sunnyvale w Kalifornii. Przykład typowego współczesnego placu zabaw z urządzeniami, funkcjonującego jako centrum aktywności parku i osiedla. Źródło: fot. autorki

Fig. 6. Playground in Ortega Park in Sunnyvale, California. An example of contemporary playground with equipment, serving as an activity center for the park and neighbourhood. Source: photo by author



Fakt ten wpisuje się w odmienną od europejskich wzorców formę rekreacji: bardziej otwartą, pozbawioną kompleksów, osadzoną na innym podłożu kulturowym.

W Europie typowy współczesny plac zabaw pozostaje często wydzielonym funkcjonalnie i przestrzennie obiektem, sytuowanym bez większego związku z otoczeniem, wypełnionym wyłącznie urządzeniami do zabaw dla dzieci, bez wystarczającego uwzględnienia funkcji integracyjnej. Place zabaw, wkomponowane w krajobraz i traktujące naturę jako element zabawowy, choć coraz częściej zakładane w nowoczesnych osiedlach, nadal są czymś wyjątkowym.

Współczesny plac zabaw, w swej najprostszej i najczęściej spotykanej postaci miejsca zabawy z urządzeniami, wiąże się z dość wąską gamą form aktywności. Świadomość tego ograniczenia wymusza podejmowanie prób znalezienia nowych rozwiązań. Są one prowadzone w dwóch kierunkach: albo rozwijają koncepcję przygodowego placu zabaw, stanowiąc antytezę placu tradycyjnego, albo prowadzą do coraz bardziej nowoczesnych i zaawansowanych technologicznie wariacji tego ostatniego.

Przykładem próby przełamania koncepcji współczesnego placu zabaw i zastąpienia go przestrzenią kreatywną, mobilną i elastycznie kształtowaną, inspirującą dzieci do różnorodnych form aktywności i własnej ekspresji, wydaje się koncepcja konstrukcyjnego placu zabaw (*imagination playground*), wypełnionego łatwymi do montowania elementami, dającymi możliwość samodzielnego kształtowania przestrzeni poprzez budowę konkretnych form (il. 7). Idea ta ma swoje korzenie w koncepcji przygodowego placu zabaw, wydaje się jednak że stanowi jej bardziej miejską i bezpieczną formę. W Europie jest jeszcze nieznaną, ale na zachodnim wybrzeżu Stanów Zjednoczonych zdobyła sobie już wielu zwolenników, być może dlatego, że w całym kraju ze względów ekonomicznych i – jak się wydaje – również ze względów bezpieczeństwa, pozostały aktualnie już tylko dwa prawdziwe przygodowe place zabaw.

Z drugiej strony w Europie, ale i w innych miejscach na świecie, szczególnie promowana wydaje się, pojawiająca się już w pojedynczych realizacjach w drugiej połowie XX wieku idea interaktywnego placu zabaw, w którym dźwięk, faktura, a nawet zapach mają zachęcać do kreatywnych form zabawy, stymulując różne zmysły. Wiele najnowszych koncepcji placów zabaw, pozostających najczęściej jako propozycje, to często przestrzenie magiczne, spektakularne lunaparki ze ścieżką tematyczną i starannie wyreżyserowaną scenerią.



Il. 7. „Imagination Playground in a BOX” – rodzaj mobilnego placu zabaw, którego idea jest zabawa pozwalająca na swobodne kształtowanie przestrzeni. Źródło: Imagination Playgrounds
<http://imaginationplayground.org/photos/index.html>, 02.12.2009

Fig. 7. „Imagination Playground in a BOX” – a type of a mobile playground that is to allow free shaping of its space. Source: Imagination Playgrounds
<http://imaginationplayground.org/photos/index.html>, 02.12.2009

Za kontrpropozycję producentów placów zabaw, gorączkowo poszukujących możliwości zastąpienia współczesnych urządzeń nowszą ich generacją, należy uznać elektroniczne place zabaw, takie jak i.play (Playdale), ADA, Neos (Playword System), Icon (Kompan), które stanowią jednak jeszcze jedną wariację na ten sam temat (il. 8). Nieliczne realizacje elektronicznych placów zabaw wskazują, że być może plac zabaw z urządzeniami to po prostu ślepy zaułek. Powtarzalność i swego rodzaju przewidywalność, koncepcja głównie zabawy indywidualnej (kojarzącej się ze światem gier komputerowych) i praktycznie brak możliwości integracji tych rozwiązań sugeruje, że nie tędy droga...



Il. 8. „Elektroniczny plac zabaw” dla dzieci w Nowym Orleanie. Źródło: Kompan. Recent Project.
<http://www.kompan.us/sw75460.asp>, 04.12.2009

Fig. 8. „Electronic playground” in New Orelans, Louisiana. Source: Kompan. Recent Project
<http://www.kompan.us/sw75460.asp>, 04.12.2009

8. I CO DALEJ?

Ewolucja placu zabaw przyniosła różnorodne rozwiązania oparte na dwóch zasadniczych nurtach. Niestety, wszystkie dotychczas opracowane koncepcje mają swoje wady i ograniczenia. Przygodowy plac zabaw, stanowiący antytezę placu tradycyjnego, i jego formy pochodne wydają się oferować znacznie więcej pod względem różnorodności aktywności i jakości zabawy: stymulują zabawy tematyczne, kreatywne, konstrukcyjne, pobudzają wyobraźnię i zachęcają do aktywności o charakterze kooperacyjnym. Mają jednak swoje ograniczenia, wiążące się m.in. z nakładami finansowymi (np. wymagają nadzoru osób dorosłych), czy z wymaganiami powierzchniowymi (takimi jak *nature playgrounds*) i z oczywistych względów nie mogą być wszędzie realizowane. Z kolei tradycyjny plac zabaw, w którego zagospodarowaniu wyraźne są wpływy boisk turnerskich, stanowi ofertę dużo uboższą pod względem programowym: prowokuje praktycznie wyłącznie do zabaw opartych na aktywności ruchowej, a jego możliwości do stymulacji zabaw wspólnych i grupowych są bardzo niewielkie. Tak ograniczony program może być atrakcyjny tylko przez krótki okres czasu i tylko dla dzieci młodszych, zainteresowanych doskonaleniem umiejętności ruchowych. Współczesny plac zabaw, na ogół bazujący na tym samym schemacie programowym, pomimo stosowania nowszych materiałów i bardziej kolorowych urządzeń, nie oferuje wiele więcej. Może się zatem wydawać, że place zabaw z urządzeniami nie mają racji bytu, jest to jednak stwierdzenie pochopne.

Sposób funkcjonowania współczesnego placu zabaw w Stanach Zjednoczonych wskazuje jednak na to, że przy użyciu popularnych urządzeń i elementów zagospodarowania można kreować przestrzeń społeczną, często z wyraźnym tematem przewodnim, inspirowanym lokalnymi tradycjami, stanowiącą wartościowe środowisko rekreacji i zabaw¹⁹. Plac zabaw o programie funkcjonalnym, uwzględniającym integrację sąsiedzką, funkcjonuje jako miejsce zabaw i rekreacji ludzi w różnym wieku, co wydaje się niezbędne, aby sam plac, jak i park mogły być oceniane jako miejsca atrakcyjne²⁰. Uwzględnienie w programie koncepcji rekreacji i zabawy rodzinnej z powodzeniem przyczynia się do funkcjonowania przestrzeni jako żywego centrum społecznego.

Dotychczasowa analiza struktury współczesnych placów zabaw w Stanach Zjednoczonych wskazuje, że w większości stanowią one przykłady przestrzeni zabaw wyposażonych w urządzenia (często typowe), które jednak pozostają w ścisłym związku z przestrzenią parku. Place zabaw są elementami wkomponowanymi w strukturę parku i osiedla, stanowią zatem integralną część większej całości, tym skuteczniej odgrywając rolę przestrzeni społecznej integrującej lokalną społeczność.

W przypadku amerykańskich placów zabaw dodatkowym elementem zwiększającym ich wartość wydaje się zauważalna tendencja do odnoszenia się do lokalnej kultury, próba wykorzystywania w zagospodarowaniu symboli, znaków czytelnych dla okolicznych mieszkańców, indywidualizujących przestrzeń i pozwalających na kreację niebanalnych elementów zabawowych pobudzających do wielu zabaw tematycznych. Dlatego wiele amerykańskich placów zabaw wkomponowanych w osiedlowe parki tętni życiem, gdy tymczasem wypełnione tymi samymi urządzeniami, ale pozbawione najczęściej związku z przestrzenią, a także pomijające koncepcję rekreacji wspólnej, rodzinnej, place europejskie ustępują im pod względem atrakcyjności w użytkowaniu.

¹⁹ Nawet niewielkie tereny rekreacji, takie jak miniparki (*miniparks*) i parki kieszonkowe (*vest-pocket parks*), na ogół uwzględniają koncepcję rekreacji rodzinnej i sąsiedzkiej, a lokalizowane w nich place zabaw są sprzęgnięte z elementami zagospodarowania uwzględniającymi potrzeby również innych użytkowników. Jak wskazuje Marcus C. C., program miniparku obejmuje: elementy identyfikacji (symbole czytelne dla okolicznych mieszkańców), miejsca integracji sąsiedzkiej, gier i zabaw grupowych, miejsca zabaw dla dzieci, zieleń. Marcus C. C., Francis C., *People places: Design Guidelines for Urban Open Space*, Wiley, John & Sons, New York 1998, s. 150.

²⁰ Jak wskazuje Harvard: „Ludzie decydują się na pójście do parku w zależności od tego kogo mogą tam spotkać i z kim spędzić czas”. Ibidem, s. 91

Zieleń w tym wypadku wydaje się stanowić element wspólny zarówno samego placu, jak i większej całości. Wpisuje się to w dobrze znany już fakt, że plac zabaw pozbawiony zakomponowanej zieleni, wody, piasku będzie atrakcyjny do zabawy tylko na krótko, stanowiąc przestrzeń ubogą i pozbawioną autentyczności²¹.

Niestety, przypadający na lata 70. ub. wieku „złoty wiek” indywidualnie projektowanych placów zabaw niemal w każdym amerykańskim parku jest definitywnie zakończony i zastąpiony wszechobecną standaryzacją sprzętu i presją projektowania bezpiecznego, zgodnego ze ściśle określonymi wytycznymi. Powszechnie obecnie obowiązujący model współczesnego placu zabaw zarówno w USA, jak i Europie ma dobrze ugruntowaną pozycję. Wyłonienie pożądaných rozwiązań w zagospodarowaniu współczesnego placu zabaw i przyjęcie dla kształtowania placu kierunku widocznego w amerykańskich realizacjach może okazać się zatem bardzo cenne, tym bardziej, że nie sposób oprzeć się wrażeniu, że zmiany w sposobie kształtowania placów zabaw są konieczne, chociażby dlatego, że zmieniają się społeczeństwo i uwarunkowania dotyczące korzystania z wolnego czasu²².



Il. 9. Współczesny plac zabaw zainspirowany tradycją miejsca. Plac zabaw w McNair Park w Nowym Jorku zainspirowany tematyką kosmosu. Źródło: Playgrounds in Parks. http://www.nycgovparks.org/sub_about/parks_history/playgrounds.html, 04.12.2009

Fig. 9. Contemporary playground inspired by the tradition of the place – playground in New York's McNair Park inspired by the outer space. Source: Playgrounds in Parks. http://www.nycgovparks.org/sub_about/parks_history/playgrounds.html, 04.12.2009



Il. 10. Współczesny plac zabaw zainspirowany tradycją miejsca. Plac zabaw w Union Point Park w Oakland w Kalifornii zainspirowany tematyką morską z powodu swojej lokalizacji nad Zatoką San Francisco. Źródło: fot. autorki

Fig. 10. Contemporary playground inspired by the tradition of the place – marine-themed playground in Oakland's Union Point Park, inspired by its location at the San Francisco Bay. Source: photo by author

W przyszłości oba modele współczesnych placów zabaw, a w szczególności model europejski potrzebować będą z pewnością zindywidualizowania, nawiązywania do kontekstu miejsca, poczucia więzi z krajobrazem i, być może, ponownego poszukania inspiracji w amerykańskich realizacjach z lat 70. Kolejne wariacje placów zabaw z coraz bardziej nowoczesnymi i złożonymi urządzeniami nie wydają się drogą słu-

²¹ Choć na znaczenie natury w zagospodarowaniu placów zabaw wskazywało już wielu naukowców od praktycznie 30. lat XX w., to nadal często mamy do czynienia z miejscami komponowanymi wyłącznie na bazie katalogowych urządzeń.

²² W dobie powszechnego kryzysu korzystanie z dobrze zaprojektowanych przestrzeni zabaw położonych blisko miejsca zamieszkania wydaje się być koniecznością. Europejski model rekreacji jest coraz bliższy amerykańskiemu – bardziej powszechnemu i otwartemu. Place zabaw na pewno więc nie będą tracić na znaczeniu. Model europejski musi jednak ewoluować w kierunku bardziej otwartej formuły z programem uwzględniającym całe rodziny.

szą. Korzystne raczej wydaje się tworzenie „krajobrazów zabawy” – indywidualnie projektowanych przestrzeni bazujących na materiałach i strukturach typowych dla kontekstu otoczenia, w których standardowy sprzęt zabawowy (jeżeli jest) będzie stanowił tylko jeden z komponentów przestrzeni. Tak projektowane przestrzenie (już nie place), dobrze osadzone w krajobrazie i kontekście miejsca, dające możliwość zabaw kreatywnych, konstrukcyjnych, tematycznych, z uwzględnieniem funkcji integracyjnej miejsca, mają potencjał przestrzeni wszechstronnie stymulującej rozwój dziecka, jednocześnie stanowiąc kolejny etap ewolucji placu zabaw.

PODSUMOWANIE

Ewolucja placu zabaw przyniosła kilka istotnych rozwiązań przestrzeni, reprezentujących odmienne podejście do kształtowania terenów zabaw dla dzieci i dających w efekcie różne możliwości zabawy. Żadna z wykształconych na przestrzeni lat koncepcji nie wydaje się idealna, każda ma swoje wady i ograniczenia. Również model współczesnego placu zabaw, choć stanowi niewątpliwie najpowszechniejszy wariant przestrzeni zabaw dla dzieci, wymaga modyfikacji.

Analiza ewolucji modelu placu zabaw kształtowanego w Europie i Stanach Zjednoczonych wskazuje, że wypracowane koncepcje, mimo wspólnych korzeni, różnią się znacznie pod względem funkcjonowania. Amerykański model współczesnego placu zabaw, funkcjonującego jako centrum aktywności społeczności lokalnej, należy uznać za kierunek zmian pożądanym dla placów europejskich (programowo zorientowanych praktycznie wyłącznie na dzieci). Wydaje się, że model rodzinnego czy sąsiedzkiego placu zabaw, uwzględniającego w swym programie szerokie spektrum użytkowników, mógłby wypełnić z powodzeniem lukę programową w zagospodarowaniu lokalnych parków i terenów rekreacyjnych osiedli. Nie jest to jednak jedyny pożądanym kierunek zmian. Czerpanie z tradycji miejsca, inspiracja lokalną kulturą stanowią ważną wytyczną zwiększającą szansę na kreowanie przestrzeni społecznej, której adresatem jest cała społeczność lokalna. Złożone i zaawansowane technologicznie struktury nie wydają się znacznie zwiększać atrakcyjności przestrzeni zabaw; znacznie lepszym rozwiązaniem wydają się tradycyjne formy cechujące się autentycznością dzięki silnej łączności z miejscem.

W przypadku projektowania placów zabaw najlepszą wytyczną wydaje się dbałość o to, aby prostota rozwiązań łączyła się z prostotą myślenia dziecka, dla którego o wartości przedmiotów nie decydują ich formy i kolory, ale możliwości ich wykorzystania w zabawie. Jak na razie jednak ten kierunek myślenia można zauważyć tak naprawdę tylko w pojedynczych realizacjach (zarówno europejskich i amerykańskich), co tylko potwierdza fakt, że zrozumienie umysłu dziecka jest trudniejsze, niż można by przypuszczać.

EVOLUTION OF THE PLAYGROUND. A CONCEPT OF CHILDREN PLAY-SPACE IN EUROPE AND THE UNITED STATES

1. INTRODUCTION

Since the first playground was established, many attempts were made to find an optimal model of play space for children. This critical perspective of evolution of the model for shaping the children's play space presents an attempt at finding the most valuable concepts.

2. THE FIRST PLAYGROUNDS

The first organized playgrounds started to appear in Europe in mid-XIX century as a expression of a need to better safeguard children playing outdoors. In 1849 in Queen's Park in Manchester the first playground with spaces for playing games was established. In 1877 the first playground with special equipment for children was opened and in 1886 The Massachusetts Emergency and Hygiene Association (MEHA) established the first playground in the United States at the yard of Children's Mission in Boston.

3. MODEL PLAYGROUNDS AT THE TURN OF THE 19TH AND 20TH CENTURY

The playgrounds opened towards the end of the 19th century were inspired by Turner movement and its model of public outdoor gymnasiums. With this background, the playgrounds in Europe and United States look very alike - closed space with high and metal equipment, often with no greenery at all. Numerous accidents on these playgrounds forced the necessity of taking up the research on directions defining universal safety standards for play equipments.

4. NEW WAY OF THINKING ABOUT PLAYGROUNDS

A different way of thinking about play space for children emerged in 1930s, originated by Danish landscape architect C. Th. Sørensen²³. The first adventure playgrounds based on his idea was opened in Emdrup in Denmark in 1943. In the next years adventures playgrounds became popular not only in Denmark, but also outside its borders. One example of opposing trend was the concept of Poland's dr Jordan²⁴. His gardens were an example of a specific way of understanding children's needs.

5. GOLDEN AGE OF DESIGNERS' PLAYGROUNDS

1960s and 1970s brought an incredibly interesting and creative period and with it numerous unique examples of playgrounds designed by famous landscape architect, like M. Paul Freidberg, Aldo Van Eyck and Isamu Noguchi. Not bound by restrictive safety regulations, their concepts were characterized by original design solutions and experimental spatial forms.

6. STANDARDIZATION OF TRADITIONAL PLAYGROUNDS AND THE DEVELOPMENT OF ALTERNATIVE SOLUTIONS

The 1980s and 1990s brought further standardization of playgrounds and elimination of individually designed equipments in practice. The concept of the modular solutions in bright colors, inspired by selective themes, appointed the standard of the play space for children that is now obligatory all over the world. Its criticism brought around a new concept of nature playground and many thematic variations thereof, like butterfly gardens, edible gardens or urban children farm gardens, which became popular in United States and some of European countries.

²³ In 1931 Sørensen created a concept of „junk playground”, where children can create and build as they please. Source: Adventure Playgrounds – a children's world in the city. <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/history.html>, 25.11.2009.

²⁴ „Garden or park complexes in Poland from the end of 19th century, based on the pioneering ideas of dr Henryk Jordana”, which called for „integrating the concerns for physical development, good health and psycho-intellectual, as well as moral development”. Mitkowska A., Siewniak M., Tezaurus sztuki ogrodowej, Oficyna Wydawnicza Rytm, Warszawa 1998, s. 103.

7. CONTEMPORARY PLAYGROUND

Finally, at the turn of the century the model of the contemporary playground was crystallized. Currently, increasingly advanced variations of the playground concept are being proposed based on that principle. Main difference between these models, seen in United States and Europe, is the way they function. In the United States a playground holds a very strong position as a crucial element of a park, often being its core. In Europe contemporary playgrounds often remain enclosed spaces with no connection with their surroundings.

8. WHAT'S NEXT?

The analysis of mainstream American playgrounds indicates that in spite of the strong criticism of the contemporary playground, it may in fact fulfill functions of social space. Inspiration with local culture, strong playground's connections with its surroundings, using elements of nature and landscape as well as concept of „integration space” are the cornerstones of successful realization.

RECAPITULATION

None of the concepts developed so far seems ideal, each has its disadvantages and limitations. The contemporary model of a playground, in spite of being the most popular variant of children play space, also requires some modifications. There is a need to create a family, or neighborhood playground, with wide spectrum of intended users. It is also important to draw inspiration from the local culture and to make local community the addressee of these spaces. The traditional forms, natural for their strong ties with the place, seem better than high-tech equipments.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Bell P. A., Greene Th. C., Fisher J. D., Baum A., *Psychologia środowiskowa*, Gdańsk, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, 2004.
- [2] Christiansen M., An evaluation of playground, *P&R* 1999 nr 4, s. 74-82.
- [3] Czałczyńska-Podolska M., *Kształtowanie terenów rekreacji codziennej w kontekście potrzeb rekreacyjnych człowieka (na przykładzie Szczecina)*, praca doktorska, Wrocław, Politechnika Wrocławska, 2006.
- [4] Dickason, J. G., The origin of the playground. The role of the Boston women's clubs, 1885-1890., *Leisure Sciences* 1983, s. 83-98.
- [5] Gamble, J. C., Evolution of the Park: Why the Playground is the Heart, *elevation: 2006 „Park and Recreation”*, Illinois, 2006.
- [6] Lady Allen of Hurtwood, FILA, *Planning for Play*, Wyd. Thames and Hudson Londyn 1975.
- [7] Łuczyńska B., *Fenomen Henryka Jordana*, Kraków, Uniwersytet Jagielloński, 2002.
- [8] Mitkowska A., Siewniak M., *Tezaurusz sztuki ogrodowej*, Warszawa, Oficyna Wydawnicza Rytm, 1998.
- [9] Solomon S. G., *American Playgrounds: Revitalizing Community Space*, Lebanon, University Press of New England, 2005.
- [10] Wroczyński R., *Powszechne dzieje wychowania fizycznego i sportu*, Wrocław, Zakład Narodowy im. Ossolińskich, 1985.
- [11] <http://adventureplaygrounds.hampshire.edu/history.html> (Adventure playgrounds – a children's word in the city)
- [12] <http://imaginationplayground.org/photos/index.html>

- [13] <http://playgrounddesigns.blogspot.com/2008/03/playgrounds-of-aldo-van-eyck-amsterdam.html>
- [14] <http://sites.google.com/site/playgroundresearch/topic/history> (Playground of the Future)
- [15] <http://www.cityfarmer.org/germanCfarms.html#germanCF>,
<http://www.cityfarmer.org/subchildren.html> (Urban Agriculture Notes by City Farmer – Canada's Office of Urban Agriculture)
- [16] http://www.classic.archined.nl/news/0207/AldovanEyck_playgrounds_eng.html
- [17] <http://www.divinecaroline.com/22111/84399-playgrounds-70-s> (Playgrounds From the 70's)
- [18] <http://www.noguchi.org/> (The Noguchi Museum)
- [19] http://www.nycgovparks.org/sub_your_park/historical_signs/hs_historical_sign.php?id=11939 (New York City Department of Parks & Recreation)

O AUTORZE

Autorka artykułu jest pracownikiem naukowo-dydaktycznym w Katedrze Projektowania Krajobrazu ZUT. Jej zainteresowania naukowe leżą na pograniczu psychologii środowiskowej i architektury krajobrazu i dotyczą kształtowania przestrzeni zabaw dla dzieci, terenów rekreacji w kontekście potrzeb człowieka, oceny i rewitalizacji terenów mieszkaniowych oraz tożsamości krajobrazu miejskiego i jego odnowy. Aktualnie prowadzi prace badawcze dotyczące aranżacji przestrzeni placów zabaw w Kalifornii jako visiting researcher na University of California w Davis oraz badania porównawcze zrewitalizowanych terenów nadrzecznych miast.

AUTHOR'S NOTE

The author is an adjunct at the Chair of Landscape Design of West Pomeranian University of Technology (ZUT). She researches the borderland of environmental psychology and landscape architecture and is interested in the shaping of childrens' play spaces, recreational areas in relation to people needs, assesment and revitalization of housing estates, as well as the identity of the urban landscape and its renewal. Currently, she is conducting research work on arrangements of playground spaces in California as a visiting researcher at University of California, Davis and comparative analysis of revitalized urban riverfronts.