

Architektura a budowanie więzi społecznych – kształtowanie przestrzeni w oparciu o podstawy psychologii środowiskowej

Dorota Flor

*Politechnika Lubelska, Wydział Budownictwa i Architektury,
Katedra Architektury, Urbanistyki i Planowania Przestrzennego,
Nadbystrzycka 40 20-618 Lublin, email: dorota.flor@gmail.com*

Streszczenie: Celem artykułu jest spojrzenie na proces projektowania z perspektywy potrzeb społecznych i próba przybliżenia idei architektury partycypacyjnej. Bazując na założeniach psychologii środowiskowej podjęto próbę oceny szans i zagrożeń wynikających z włączenia użytkowników w proces projektowania.

Słowa kluczowe: architektura partycypacyjna, psychologia środowiskowa, przestrzeń społeczna, relacja między użytkownikiem a projektantem.

1. Wstęp

Projektowanie architektoniczno-urbanistyczne to proces wielowątkowy, który nie może się odbywać tylko przy udziale intuicji projektanta oraz wiedzy o charakterze technicznym. Niezbędna jest odpowiednia wiedza o człowieku i umiejętność współpracy z przyszłym użytkownikiem.

Projektowanie to proces, któremu ciągle towarzyszą pytania „dlaczego” i „jak” budować przestrzeń przeznaczoną dla człowieka. Być może teoretyczne rozważania na ten temat wydają się być mało przydatne z punktu widzenia praktyków (projektantów, działaczy, władz miejskich czy nawet samych użytkowników), ale jak mawiał Kurt Lewin¹ (1890-1947) „nie ma nic bardziej praktycznego niż dobra teoria” [1].

2. Geneza współczesnej myśli o architekturze partycypacyjnej

Przełom wieków XVII i XIX oraz przemiany społeczne jakie wtedy nastąpiły radykalnie zmieniły spojrzenie na problemy miasta. Coraz głośniejsze społeczeństwo wyrażało swoje niezadowolenie z nierówności warunków zamieszkania. Z tym problemem zderzali się przede wszystkim przedsiębiorcy, którzy mieli za zadanie zapewnić swoim pracownikom warunki do mieszkania. Fabryki otaczały się

¹ Kurt Lewin (1890-1947) psycholog niemiecki, urodzony w żydowskiej rodzinie w Moglinie (dawny zabór pruski, dystrykt Poznań) od 1922 pracował na uniwersytecie w Berlinie gdzie poznał twórców nowej szkoły psychologii, tzw. psychologii postaci (gestalteryzm), w 1932r. emigrował do Stanów Zjednoczonych. Twórca teorii pola, zaliczany do ważnych postaci w historii psychologii oraz grona uczonych, którzy wywarli szczególnie wpływ na nauki społeczne XXw. (w tym psychologię środowiskową) [2].

prymitywnymi kwaterami robotniczymi. Koncentracja procesów wytwórczych wymusiła uzupełnienie terenów mieszkalnych w usługi, transport i infrastrukturę, przemysł zatem stał się głównym czynnikiem miastotwórczym. Rozległe tereny, brak wystarczającego doświetlenia kwater i dostępu do zieleni oraz zanieczyszczenia środowiska wynikające z obecności przemysłu powodowały, że warunki higieniczne mieszkań były nie do przyjęcia.

Pierwsze koncepcje rozwiązywania tych problemów pojawiły się na przełomie wieków XVIII i XIX za sprawą utopijnych socjalistów takich jak: Robert Owen – twórca Nowej Harmonii² czy Charles Fourier – autor koncepcji falansteru³. Obie teorie zakładały zniesienie rodziny jako podstawowej jednostki społecznej, mieszkanie w dużych grupach, korzystanie z wspólnych pomieszczeń, po to aby budować jak najściślejsze więzi społeczne. [3] Jednak zawarta w manifestach próba zmiany dotychczasowego modelu społeczeństwa była z góry skazana na niepowodzenie. Pozycja rodziny jako jednostki budującej społeczność jest zakorzeniona zbyt głęboko, żeby można było to zmienić.

Jednak dzięki kolejnym manifestom teoretyków – utopistów rozpoczęła się zmiana myślenia na temat problemów miasta. Zaczęto dostrzegać niewystarczający poziom warunków higienicznych, dlatego coraz więcej teoretyków podejmowało próby kreowania rozwiązań umożliwiających bliższy kontakt z przyrodą, dostęp do światła i świeżego powietrza. Tak zaczęła kształtować się koncepcja miasta-ogrodu („*Garden Cities of Tomorrow*” 1898) Ebeneza Howarda (1850-1928), która miała łączyć w sobie zalety mieszkania w mieście i na wsi, omijając przy tym wady obu modeli. Idea polegała na tworzeniu koncentrycznych miast satelitarnych o niskiej zabudowie, dużym udziałem zieleni wśród zabudowy oraz parkiem jako centrum każdej z jednostek. Poszczególne strefy miały przypisane cechy rekreacyjne, mieszkaniowe i usługowe. Małe osiedla i zdefiniowane prawo własności korzystnie wpływało na rozwój więzi społecznych [3]. Ponadto kreowało to poczucie pełnej osobowości, za którą szła swoboda poczynañ stymulowana odpowiedzialnością za swoje czyny i słowa [4]. Model miasta – ogrodu zyskał wielu zwolenników w Anglii, Francji, Stanach Zjednoczonych, Niemczech a nawet w Polsce.

Rozwiązanie idealnego miasta-ogrodu na początku wieku XX było już przytłumieniem. Warunki ekonomiczne oraz terytorialne były nie wystarczająco dobre, aby każdy mógł mieć własny ogród z drzewami owocowymi, wielkimi tarasami wychodzącymi na południowy zachód [5]. Ówczesni architekci stanęli przed ważnym zadaniem rozwiązania problemu, jakim był pogłębiający się deficyt mieszkań. Aby zapobiec pogarszającej się sytuacji powołano w 1928r. w La Sarraz w Szwajcarii Międzynarodowy Kongres Architektury Nowoczesnej (fr. *Congrès International d'Architecture Moderne - CIAM*) zrzeszający awangardowych architektów i urbanistów (Le Corbusier, Walter Gropius, Alvar Aalto). CIAM rozpoczęło swoją działalność od ustalenia minimalnych wymiarów przestrzeni mieszkalnej, opracowania prostych

² Nowa Harmonia – idea Roberta Owena zakładająca stworzenie idealnej gmin – wiosek zgody i harmonii (*villages of unity*) dla 1000 osób każda. W takiej gminie mieszkańcy mieliby mieszkać i pracować w przemyśle oraz na roli, mając do dyspozycji niezbędne instytucje społeczno-gospodarcze.

³ Falanster – „pałac społeczny” zamieszkiwany przez ok. 810 kobiet i 810 mężczyzn żyjących w najściślejszej wspólnocie. Wszystkie pomieszczenia znajdujące się w falansterze (z wyjątkiem pomieszczeń do spania) miały być wspólne i sprzyjać nawiązywaniu więzi społecznych.

metod konstrukcyjno-budowlanych, stworzenia idei połączenia grupy funkcji w całość (kongres CIAM we Frankfurcie, 1929) oraz określenia zasad nowej urbanistyki (Karta Ateńska, 1933).

Działalność europejskich architektów zrzeszonych na kongresach CIAM znalazła odbicie w pracach polskich specjalistów. Do czołowych przedstawicieli „nowej myśli społecznej” należeli Barbara i Stanisław Brukarscy – współautorzy osiedla spółdzielczego Warszawskiej Spółdzielni Mieszkaniowej na Żoliborzu, którzy w oparciu o wzorce miasta-ogrodu Howarda zbudowali koncepcję z parkiem jako „zielonym rdzeniem osiedla” [4]. Działały tu kluby, biblioteki, sklepy spółdzielcze, łaźnie i pralnie. Więź społeczna w ramach tego osiedla była bardzo silna i nie wynikała tylko z ukształtowania przestrzeni publicznej, ale raczej z codziennego użytkowania przestrzeni wspólnych takich jak pralnia, usługi, przystanki autobusowe oraz z działalności osiedlowych klubów. Ukształtowanie osiedla WSM miało następną niepodważalną zaletę, mianowicie było zaprojektowane tak, że funkcjonowało jako zespół mniejszych jednostek (kolonii), dzięki czemu mieszkańcy identyfikowali się z miejscem swojego zamieszkania, a co za tym idzie czuli się za nie odpowiedzialni.

Dzięki takiemu zabiegowi Państwo Brukarscy uniknęli problemów z jakimi borykały się spółdzielnie, w których taki podział nie funkcjonował. Z powodu nieuregulowanej własności przestrzenie wspólne niszczały w zastraszającym tempie. Dowiedziono bowiem, iż funkcjonowanie w przestrzeni o nieokreślonej własności może mieć szkodliwy wpływ na równowagę i świadomość społeczeństwa [6].

Zaniebane otoczenie wskazuje na brak panowania nad środowiskiem ze strony mieszkańców oraz organu zarządzającego. Poziom dewastacji przechodzi bezpośrednio na samopoczucie oraz skutecznie zniechęca do dbałości o dobro wspólne. Aby zapobiec tym mechanizmom postanowiono wprowadzić program partycypacji społecznej i aktywować mieszkańców do większej dbałości o swoje otoczenie. Dało to możliwość uniknięcia zjawiska rozproszonej odpowiedzialności i przywróciło mieszkańcom poczucie dumy ze swojego otoczenia.

Wraz z zaistniałą potrzebą tworzenia przestrzeni przyjaznych człowiekowi, stymulujących nawiązywanie więzi społecznych zaczęto poszukiwać nowego spojrzenia na otaczającą przestrzeń. I tak pod koniec lat 50. XX w. rozwijały się badania socjologów, geografów, urbanistów, architektów, psychologów na temat wzajemnej relacji człowiek – środowisko, które dały podwaliny nauki zwanej psychologią środowiskową (*environmental psychology*).

3. Architektura i jej związek z psychologią

Wpływ współczesnej myśli architektonicznej na rozwój psychologii bierze się stąd, iż psychologia środowiskowa⁴ i architektura mają wspólny praktyczny cel, który wyraża się w optymalizacji i kreowaniu środowiska człowieka poprzez

⁴ *Psychologia środowiskowa* – najmłodsza (lata 50te XX w.) i najbardziej interdyscyplinarna spośród dziedzin psychologii. Przedmiotem jej badań jest szeroko pojęty związek człowieka ze środowiskiem. Relacja ta jest rozumiana dwukierunkowo: z jednej strony przedmiotem badań czyni wpływ środowiska na człowieka, a z drugiej wpływ człowieka na środowisko. Za ojców duchowych uważa się między innymi amerykańskiego urbanistę, współtwórcę koncepcji map poznawczych i autora pojęcia czytelności miasta Kevina Lyncha oraz Christophera Alexandra – autora trylogii o ponadczasowym zgodnym z potrzebami człowieka budowania.

uwzględnienie i integrację wszystkich aspektów dotyczących przestrzeni. Różnica między psychologią środowiskową a architekturą polega na środku realizacji założeń. Psychologia dąży do tego celu za pomocą badań i tworzenia teorii (sprzężenie zwrotne), natomiast architektura przez projektowanie (sprzężenie postępowe).

Pierwszy wymiar projektowania jest związany z fizycznym kształtem projektowanej przestrzeni, która powinna zapewniać człowiekowi odpowiednie warunki do spełniania swoich podstawowych potrzeb (np.: potrzeb fizjologicznych, pożywienia, odpoczynku, pobudzenia, higieny i bezpieczeństwa) natomiast w sensie psychologicznym zaspokajając potrzeby społeczne i osobowe.

Zadaniem architektury jest również podkreślenie prestiżu i rangi społecznej, umożliwiać kontakty z innymi ludźmi i dawać możliwości realizacji swoich zainteresowań [7].

Jednak architektura może być również silnym czynnikiem kształtującym ludzkie emocje i postawy, może wyzwalać lęk i umożliwiać rozwijanie zachowań agresywnych. Otoczenie architektoniczne winno kształtować pozytywne emocje i dawać pozytywne skojarzenia. Taka przestrzeń może być źródłem relaksu, poczucia jakości życia, dumy, i przywiązania do miejsca. Fizyczne aspekty pracy, jak kształt, skala, faktura, światło powinny być czynnikami wyzwalającymi pozytywne emocje przy okazji procesów życiowych takich jak edukacja czy wychowanie. Architektura jako filozoficzny wymiar środowiska powinna bezpośrednio lub sama przez kształtowanie właściwych postaw, kierować socjalizacją, wychowywać, uzdrawiać, i rozwijać [8].

4. Architektura i potrzeby człowieka jako użytkownika przestrzeni

O ile wielu architektów traktuje swoje wytwory jako dzieła sztuki tym samym aspiruje do tworzenia projektów niepowtarzalnych, awangardowych, często utopijnych, o tyle zwykli użytkownicy wolą rozwiązania tradycyjne. Dlaczego tak się dzieje? Odpowiedź można znaleźć w podstawach teoretycznych estetyki środowiska.

Ważnym nurtem tej dziedziny są teorie ewolucyjne. Zgodnie z tymi teoriami preferencje użytkowników wynikają z wartości adaptacyjnej, jaką pewne środowiska miały dla przetwarzania gatunku ludzkiego. Oznacza to, że rozwiązania obecnie uważane za ładne kiedyś były po prostu użyteczne. Przykład stanowi teoria widokuschronienia Jaya Appletona (1988) głosząca, że ludzie będą preferować takie miejsca, które z jednej strony dają rozległy widok (w przeszłości możliwość wypatrzenia zdobyczy lub zbliżającego się wroga) z drugiej zaś zapewniają schronienie przed nieprzyjacielem lub niesprzyjającymi warunkami. Być może dlatego w powszechnym kanonie piękna znajdują się wszelkiego rodzaju zaułki, arkady, wykusze oraz duże przeszklenia i panoramy.

Następna potrzeba to nadawanie sensu otaczającej rzeczywistości oraz zaangażowanie (teoria Stevena i Rachel Kaplanów). Środowisko pozwala na realizację tych potrzeb poprzez określone właściwości. Czytelność i harmonia środowiska, jako elementy dające swobodną orientację w otoczeniu zaspokajają potrzebę nadawania sensu. Natomiast złożoność i tajemniczość środowiska, umożliwiają doskonalenie własnych umiejętności i zdobywanie nowej wiedzy, oraz tym samym realizują potrzebę zaangażowania.

Kolejny czynnik, wpływający na odbiór otoczenia jest omówiony w kołowej teorii reakcji afektywnych sformułowanej przez kanadyjskiego badacza Jamesa Russela⁵. Reakcje na środowisko są opisywane na dwóch wymiarach: pozytywności – negatywności (przyjemne – przykre) oraz siły pobudzenia (pobudzające – niepobudzające). Na podstawie tej teorii stwierdzono, iż ludziom najbardziej podobają się miasta określane jako tętniące życiem i ekscytujące (przyjemne, pobudzające) jednakowo negatywnie oceniano miasta monotonne i senne (nieprzyjemne, niepobudzające).

Wraz z rozwojem psychologii środowiskowej krystalizowały się metody badań preferencji użytkowników. Zostało zebranych wiele wskaźników za pomocą, których określano ocenę przestrzeni. Z dotychczasowych doświadczeń wynika, iż najbardziej lubiane obszary miasta charakteryzują się ładem przestrzennym, są otwarte i czyste, niejednokrotnie posiadają walory historyczne i kulturowe. Wysoko oceniane są również tereny bogate w zielen zapewniające dużą relaksację fizjologiczną [7].

Biorąc pod uwagę te upodobania i ich podstawy w ewolucji człowieka można podjąć próbę budowania przestrzeni o walorach ponadczasowych, która jednocześnie będzie znakiem czasów obecnych. Wykorzystywanie tej wiedzy i transponowanie tradycyjnych wzorców na język współczesny gwarantuje dobre przyswojenie powstających tworów przez użytkowników bez rezygnacji ze świeżego spojrzenia na architekturę.

5. Architektura partycypacyjna

Przemiany społeczne, ekonomiczne oraz polityczne, jakie nastąpiły w ciągu ostatnich wieków przyniosły ludziom poczucie odpowiedzialności za losy swoje i środowiska, w którym żyją. Wzrost tej świadomości jest główną przyczyną zmiany w myśleniu i postrzeganiu przestrzeni. Zaiszła zatem potrzeba włączenia użytkownika w proces projektowania.

O ile do potrzeby partycypacji użytkowników nikt nie ma wątpliwości, o tyle zakres wpływów poszczególnych uczestników procesu projektowego na ogólny efekt pracy jest nadal przedmiotem sporu. Na tle tej kontrowersji ścierają się dwa przeciwstawne stanowiska. Pierwsze, reprezentowane przez organy zajmujące się zarządzaniem i polityką środowiska, które postrzega proces kształtowania miejsc jako szereg zaleceń i decyzji eksperckich, bez rozważenia potrzeb poszczególnych użytkowników. Drugie, reprezentowane przez aktywistów środowiskowych, którzy widzą ten proces jako inicjatywę obywatelską (*civil activism*). Jednak i ta perspektywa nie jest pozbawiona wad, nadmierne akcentowanie potrzeb poszczególnych jednostek oraz grup ludzkich utrudnia obiektywne spojrzenie na ogół procesu. Niezbędne jest zatem uzyskanie równowagi w angażowaniu poszczególnych jednostek w projektowaniu i ocenie jakościowej [7].

Idea projektowania partycypacyjnego jest głęboko zakorzeniona w różnych dziedzinach. Proces zaspokajania potrzeb użytkowników poprzez kształtowanie otaczającej ich przestrzeni ma swoje podstawy w teorii zarządzania, teoriach społeczno-politycznych oraz w psychologii środowiskowej. Bez względu jak różnorodne są

⁵ James A. Russel – profesor psychologii, pracuje w Boston College. Członek APA, APS, International Society for Research on Emotion oraz Society for Personality and Social Psychology. Zajmuje się psychologią motywacji i emocji oraz relacjami tych kategorii ze środowiskiem.

te podejścia, każde z nich ma wspólny cel: „rozpoznanie i zaspokojenie potrzeb środowiskowych wymaga obecności tych, którzy te potrzeby mają” [7].

Partycypacja społeczna w procesach projektowych oznacza nie tylko prawo do kompletnej informacji, ale także wgląd we wszystkie decyzje oraz możliwość do wyrażania opinii, a tym samym współdecydowanie i współtworzenie koncepcji przestrzennych. Jako przejaw aktywności obywatelskiej stanowi żywy element dialogu i dowód świadomości o środowisku, dlatego powinna być wspierana przez politykę i administrację.

6. Zasady projektowania partycypacyjnego

Według psychologów Marii Lewickiej i Augustyna Bańki nowoczesne podejście do projektowania partycypacyjnego charakteryzują główne trzy tendencje:

- Rozszerzenie pojęcia projektowania o głębszą fazę programowania, czyli inicjowania zmiany
- Rozszerzenie pojęcia projektanta na laika i przyszłego użytkownika
- Wykorzystanie współczesnych zdobyczy psychologicznych i nauk społecznych do oceny jakości projektów po zasiedleniu środowiska i w trakcie jego dalszej eksploatacji [7].

Dotychczasowe podejście do projektowania bazowało na intuicji specjalistów – urbanistów i architektów – deprecjonując przy tym inne źródła informacji o środowisku projektowanym. Brak dokładnej analizy potrzeb powodował rozbieżność odczuć projektantów i użytkowników środowiska, dlatego obecnie coraz częściej przyjmuje się założenie, iż przyszli użytkownicy mają wiedzę o kreowaniu przestrzeni równie wartościową co profesjonalni projektanci. Różnica w wiedzy między obydwoma podmiotami projektującymi tkwi w doświadczeniach, jakie umożliwiły jej pozyskanie. Współpraca między nimi bazuje zatem na pośrednim doświadczeniu środowiska przez projektantów oraz bezpośrednim doświadczeniem środowiska przez użytkowników. Celem omawianego procesu jest opracowanie i wprowadzenie rozwiązań, które będą realizować potrzeby oraz preferencje użytkowników [7].

Niezwykle istotną rolę odgrywa relacja między mieszkańcami i projektantami, oparta na chęci współpracy, otwartości i wspólnego zaufania. Idea dialogu między nimi istniała od zawsze, jednak dopiero w ostatnich latach zwiększyła się liczba zainteresowanych efektami projektowania partycypacyjnego. Zaczęto zatem szukać metod prowadzenia dyskusji oraz sposobów jej rejestrowania. Wśród nich najbardziej typowe formy to grupy robocze, burza mózgów, warsztaty i gry. Przykładem opracowanej w Polsce gry projektowej jest ARCHIGRA⁶ autorstwa architektów ze środowiska krakowskiego. Znalezienie wspólnego języka między podmiotami projektującymi jest gwarantem sukcesu partycypacji społecznej, dlatego duży udział w tym działaniu ma psychologiczne znaczenie gier, warsztatów i innych interakcyjnych metod, aby doprowadzić do poznania specyficznego zasobu wiedzy każdego z uczestników procesu projektowego.

⁶ ARCHIGRA – Edukacyjna gra dla dorosłych i dla młodzieży „I Ty zostaniesz architektem.” Metoda stymulacji służąca edukacji w złożonym procesie inwestowania w mieście przy istniejącej, częściowo chronionej zabytkowej zabudowie. Autorzy: Teresa Cieńska, Jacek Czekał, Janusz Dubliński, Witold Gawłowski, Krzysztof Lenartowicz, Andrzej Walkowski, Małgorzata Złowłódzki. [10].

Zjawisko partycypacji jest jak najbardziej pożądane. Jednak często w praktyce okazuje się, że z powodu braku kompetencji u laików i nieświadomych barier w ich myśleniu nie jest możliwe pełne zastosowanie aktywnej partycypacji, czyli samodecydowania w projekcie przez grupy użytkowników. W wyniku czego partycypacja staje się dialogiem nieobejmującym wszystkich aspektów problemu projektowego. Ponadto w Polsce istnieje również problem braku kultury przestrzennej, widoczny w dużych miastach. Fascynacja wieżowcami oraz wielkimi galeriami handlowymi, brak planu zagospodarowania skutkuje chaotyczną zabudową budzącą w użytkownikach niepokój, a czasem nawet agresję. Brak podstawowych wzorców przestrzennych w dużych ośrodkach urbanistycznych bardzo poważnie zaburza świadomość społeczną problemów i rzeczywistych celów procesu projektowania. Ciężko jest zatem współpracować z niekompetentnymi użytkownikami, którzy na podstawie złych wzorców mogą błędnie ocenić rzeczywistą wartość proponowanych rozwiązań. Zanim jednak wzorce przestrzenne ulegną pozytywnym przeobrażeniom nie wolno zapominać o użytkowniku podczas procesu projektowego. Wiedza o jego preferencjach pomaga w projektowaniu obiektów, które będą w przyszłości chętnie użytkowane.

Bibliografia

- [1] Lewin K., *Resolving Social Conflicts and Fidel Theory In Social Science*, Washington: American Psychological Association (pisma zebrane pod redakcją Gertrudy Weiss i Drowina Cartwrighta), 1997.
- [2] Trempała J., *Kurt Lewin: kilka słów o życiu i pracy naukowej*, Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy, Kurt Lewin Center for Psychological Research, Bydgoszcz, http://www.lewincenter.ukw.edu.pl/docs/lewin_biogr.pdf.
- [3] Chmielewski J.M., *Teoria urbanistyki w projektowaniu i planowaniu miast*. Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, Warszawa 2001.
- [4] Gawryszewska B., *Architektura partycypacyjna w kształtowaniu systemów terytorialno-krajobrazowych*, Materiały konferencji Restrukturyzacja i projektowanie systemów terytorialno-krajobrazowych, Ustka 2004 <http://www.bgawryszewska.webpark.pl/ustka.htm>.
- [5] Nagy E., *Le Corbusier*, Arkady, Warszawa 1977.
- [6] Alexander C., *Język wzorców. Miasta – budynki – konstrukcje*, Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008 r.
- [7] Lewicka M., Bańka A., *Psychologia środowiskowa*. [w:] *Psychologia tom II. Podręcznik Akademicki*. – prof. Jan Strelau. Gdańskie Wydawnictwo Psychologiczne, Gdańsk 2008.
- [8] Sanoff H., *Integrowanie programowania, ewaluacji i partycypacji w projektowaniu architektonicznym*, Stowarzyszenie Psychologia i Architektura, Poznań 1999.

Architecture and forming social relations – creation of space based on assumptions of environmental psychology

Dorota Flor

*Lublin University of Technology, Faculty of Civil Engineering and Architecture,
Chair of Architecture, Urban Design and Town Planning, email: dorota.flor@gmail.com*

Abstract: The general purpose of the article is to consider design process from the social needs perspective and the attempt to interpret the idea of participative design. Based on the environmental psychology assumptions, the efforts were made to estimate the chances and risks arising from the incorporation of users into the process of designing.

Key words: participative architecture, environmental psychology, social space, the relation between a user and a designer.