



DOI: 10.21005/pif.2016.26.B-01

WSPÓŁCZESNY PLAC ZABAW JAKO ATRAKCYJNA PRZESTRZEŃ CONTEMPORARY PLAYGROUND AS ATTRACTIVE SPACE

Magdalena Czałczyńska-Podolska

dr inż. arch.

Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny w Szczecinie
Wydział Kształtowania Środowiska i Rolnictwa
Katedra Projektowania Krajobrazu

STRESZCZENIE

Celem artykułu jest przybliżenie wyników badań dotyczących problematyki atrakcyjności przestrzeni zabawy i wskazanie najważniejszych warunków, by współczesny plac zabaw mógł być atrakcyjny dla swoich użytkowników. Jako metodę wykorzystano obserwację zachowania dzieci na placu zabaw Mercy-Bush Park Playground w Mountain View w Kalifornii.

Słowa kluczowe: atrakcyjność przestrzeni, współczesny plac zabaw, zabawowość placu zabaw.

ABSTRACT

The aim of this paper is to present the topic of a play area's attractiveness and identify the key conditions for making a contemporary playground attractive to its users based on observations of children's behaviour in the Mercy-Bush Park playground in Mountain View, California.

Key words: contemporary playground, playground's playability, space's attractiveness.

1. WPROWADZENIE

Rozpatrując kwestie atrakcyjności przestrzeni z punktu widzenia architekta krajobrazu, warto odnieść się do sposobu jej funkcjonowania i użytkowania, które wydają się miarodajnym sposobem oceny. Użytkownik przestrzeni, a właściwie forma aktywności, jaką podejmuje, a także czas, jaki jej poświęca, świadczy o jakości przestrzeni, a więc o jej atrakcyjności dla użytkownika. Współczesne place zabaw, rozumiane jako przestrzenie zabaw, w których aranżacji wykorzystuje się szeroko dostępne urządzenia zabawowe, są szeroko krytykowane m.in. za to, że są nudne, przewidywalne i nie stymulują wszechstronnego rozwoju dziecka, zachęcając jedynie do aktywności fizycznej. Jednak czy tak jest w istocie? Czy najbardziej popularna współcześnie forma zagospodarowania terenu dla dzieci jest rzeczywiście chybionym pomysłem? Badania przeprowadzone w USA przez autorkę artykułu w latach 2010–2012, dotyczące wpływu cech przestrzennych placu zabaw na zachowania dzieci, pozwalają sądzić, że współczesny plac zabaw, przy spełnieniu określonych warunków, może być przestrzenią atrakcyjną dla dzieci [4]. Badania te stanowią dobry przykład oceny atrakcyjności przestrzeni przez obserwacje zachowania użytkowników oraz możliwości wykorzystania metod badawczych stosowanych w psychologii i psychologii środowiskowej dla potrzeb architektury krajobrazu.

Celem artykułu jest przedstawienie badań i ich wyników dotyczących problematyki atrakcyjności przestrzeni zabawy oraz wskazanie najważniejszych warunków, by współczesny plac zabaw mógł być atrakcyjny dla swoich użytkowników. Jako metodę wykorzystano obserwację zachowania dzieci na placu zabaw Mercy-Bush Park Playground w Mountain View w Kalifornii.

2. GENEZA WSPÓŁCZESNEGO PLACU ZABAW

Pierwsze place zabaw dla dzieci zaczęły pojawiać się w Europie w połowie XIX w. W 1821 r. założono pierwszy plac zabaw w Stanach Zjednoczonych inspirowany turnerowskimi boiskami do ćwiczeń. W 1886 r., z inicjatywy Marii Zakrzewskiej, amerykańskie towarzystwo The Massachusetts Emergency and Hygiene Association (MEHA) otworzyło pierwszy publiczny plac zabaw dla dzieci, w postaci górki piaskowej usypanej na działce należącej do Boston Children's Mission. Maria Zakrzewska ideę górki piaskowej przywiozła z Berlina, gdzie była świadkiem ogromnego powodzenia podobnego miejsca wśród dzieci [2]. Założony w Bostonie ogród piaskowy miał na celu zapewnienie dzieciom bezpiecznej przestrzeni do zabawy oraz stworzenie warunków do edukacji i amerykanizacji dzieci imigrantów [1, s. 437]. Górka piaskowa zyskała sobie dużą popularność, dając początek ruchowi na rzecz zakładania placów zabaw.

Przełom XIX i XX w. był okresem popularności teorii, że aktywność fizyczna przyczynia się do kształtowania lepszych postaw obywatelskich [18, s. 8]. To przekonanie legło u podstaw wykształcenia się tradycyjnego modelu placu zabaw z urządzeniami typu drabinki i huśtawki. Ogromna liczba wypadków, do których dochodziło w początkach istnienia tych placów zabaw, pociągnęła za sobą konieczność dalszych poszukiwań przestrzeni zabaw, które rozwijały się dwukierunkowo. Pierwsza ścieżka stanowiła antytezę tradycyjnego podejścia, prowadząc do powstania koncepcji przygodowego placu zabaw, jego odmian oraz form przestrzeni o charakterze ogrodowym (np. *nature playground* i farmy dziecięce). Druga ścieżka wiązała się z poszukiwaniami lepszych urządzeń i nowych sposobów ich aranżacji. Najbardziej twórczy pod tym względem okres przypadł na lata 50. i 60. XX w. Wiele placów zabaw z tamtego okresu było przestrzeniami autorstwa znanych architektów (np. M. Paula Freidberga). Złota era placów zabaw, pozbawiona jeszcze regulacji dotyczących bezpieczeństwa, pozwalała na dużą dowolność i poszukiwanie autorskich rozwiązań, przynosząc m.in. ideę placu zabaw tworzącego z otoczeniem jedną całość, nowe propozycje tematycznych urządzeń oraz popularną w USA koncepcję betonowych form (tzw. *turtle concrete*), tworzących ciekawe krajobrazy, jednak bez możliwości przekształcania i modyfikacji. Lata 70. zaznaczyły się produkcją urzą-

dzeń zabawowych na szerszą skalę oraz nowymi rozwiązaniami estetycznymi. Szczególnie popularne były tradycyjne urządzenia z kolorowymi głowami zwierząt lub klaunów (oferta Game Time) oraz tematyczne urządzenia typu „Golden Gate Bridge”, „Fort Imagination”, „Story Book Village” (w tym „Old Woman's Shoe”, „Cinderella Carriage”, the „Gates of Camelot”, the „Castle Chute”) [22, s. 98, 100–111]. Koniec lat 70. wiązał się ze schyłkiem oryginalnych rozwiązań. W 1981 r. organizacja the U.S. Consumer Product Safety Commission opublikowała pierwsze standardy i wytyczne odnośnie do publicznych i przydomowych placów zabaw. W 1993 r. wprowadzono w życie opublikowane przez the American Society for Testing and Materials standardy bezpieczeństwa dla poszczególnych urządzeń na placu zabaw. Lista urządzeń rekomendowanych przez CPSC okazała się ostatecznym krokiem w kierunku wyeliminowania z przestrzeni indywidualnie projektowanych placów zabaw. Wprowadzone standardy, chociaż poprawiły bezpieczeństwo, jednocześnie pozbawiły współczesne place zabaw urozmaicenia. Lata 90. charakteryzowały się postępującą standaryzacją związaną z użyciem komputerów i narzędzi CAD w projektowaniu oraz produkcją urządzeń na masową skalę. Niektórzy producenci urządzeń podążyli za odkryciami naukowymi dotyczącymi atrakcyjności placów zabaw. W sprzedaży pojawiły się elementy stymulujące nie tylko aktywność fizyczną: panele i ściany do gier i zabaw dramatycznych (Landscape Structures, Play Design), zabaw kreatywnych (np. Musical Hopscotch – urządzenie z dzwoneczkami w ofercie Children's Playgrounds) oraz do zabaw piaskiem (Children's Playgrounds, Kompan).

Nowe materiały, bogactwo kolorów przyczyniły się do poprawy jakości zabawy [22, s. 100] oraz trwałości urządzeń. Czy jednak współczesny plac zabaw stał się przestrzenią faktycznie atrakcyjną dla dzieci? Standardy bezpieczeństwa i ogromny wybór urządzeń sugerują, że tak. Wyglądające jednak podobnie, niezależnie od kontekstu otoczenia przestrzenie nakazują sądzić, że to pozory, a nawet pobieżne obserwacje zachowania dzieci na placach zabaw pokazują, że przy wykorzystaniu podobnych urządzeń atrakcyjność przestrzeni może być bardzo różna.

3. ATRAKCYJNOŚĆ PLACU ZABAW

Dotychczasowe badania dotyczące atrakcyjności przestrzeni zabaw skupiają się przede wszystkim na krytyce modelu współczesnego placu zabaw oraz wskazywaniu lepszych rozwiązań dla dzieci. Naukowcy na całym świecie zgadzają się, że środowisko zabawy dla dzieci ma ogromne znaczenie dla ich rozwoju. Jak zauważają Frost i Wortham, *zewnętrzne środowisko zabawy powinno wzmacniać każdy aspekt rozwoju dziecka: ruchowy, poznawczy, społeczny, emocjonalny* [8, s. 24–25], stymulując każdą z form zabawy [20]. Dobrze wyposażony plac zabaw może stymulować szerokie spektrum zabaw, w tym zabawy dramatyczne [10], oraz wszechstronny rozwój dziecka [20]. Co w takim razie oznacza dobrze wyposażony plac zabaw i co czyni go atrakcyjnym dla dzieci?

Według Stephena J. Langendorfera współczesny plac zabaw jest atrakcyjny dla dzieci tylko wtedy, gdy jest nowy [12]. Żeby mógł faktycznie stanowić przestrzeń atrakcyjną powinien zapewnić możliwości zarówno do rozwoju ruchowego, jak i społecznego, do nauki i zabaw tematycznych [14, s. 3]. W kreacji takiej przestrzeni pomocne będą: różnorodność w doborze elementów, integracja placu zabaw z kontekstem sytuacyjnym oraz uwarunkowaniami lokalnymi [15]. Urozmaicenie rzeźby terenu oraz włączenie do placu zabaw roślinności jest konieczne, aby stworzyć *kompletne środowisko zabawy* [6, s. 8]. Strefowanie zaś placu zabaw i tworzenie wnętrza jest wymagane dla zapewnienia przestrzeni dla zróżnicowanych pod względem socjalności form zabawowych [14, s. 16]. Iln zaobserwował, że dzieci wolą się bawić wspólnie przebywając na dole urządzenia, pod platformą [10]. Półprywatne, wydzielone przestrzenie wzmacniają zaangażowanie dzieci w zabawie i wydłużają jej czas [3]. Za równie ważne wskazywane jest tworzenie powiązań pomiędzy elementami. Przyczynia się to do zapewnienia kontynuacji w zabawie [9, s. 142], a także interakcji społecznych [11].

Jednym z ważniejszych czynników podnoszących atrakcyjność placu zabaw jest wyzwanie. Dzieci potrzebują wyzwań w zabawie – umożliwiają to ich rozwój i pozwala na odkrycie własnych możliwości [6]. Jeśli plac zabaw nie stawia żadnych wymagań i zadań do pokonania, dzieci znajdą nowe formy aktywności, które im to umożliwią [16, s. 96]. Jednak wyzwania na placu zabaw powinny być stopniowane [14] i zrównoważone [21], tak by zapewnić aktywności dla dzieci o różnym stopniu umiejętności. Oprócz wyzwań plac zabaw powinien zapewniać urozmaicenie i elastyczność użytkowania. Środowisko zabawy powinno pozwolić na wprowadzanie zmian w aranżacji przestrzeni do potrzeb zabawy, a także modyfikowanie lub adaptowanie tych przestrzeni oraz manipulowanie nimi [14]. Wielu naukowców podkreśla wagę natury oraz prostych narzędzi i materiałów w zapewnieniu zróżnicowanego i podatnego na modyfikacje środowiska zabawy. Badania, które przeprowadził Iln, wskazują, że dzieci preferują możliwe do poruszania i przemieszczania elementy, które mogą być adaptowane do potrzeb ich zabawy. Drobne elementy (*loose parts*) są bardzo atrakcyjne do zabawy, ponieważ zapewniają tak elastyczność, urozmaicenie, jak i wyzwanie. Domki i panele zabawowe nie są tak popularne, ponieważ nie pozwalają na zabawę z materiałami [10].

Część naukowców wskazuje również, że istotna jest specjalna atmosfera, kreacja miejsca magicznego i ekscytującego [11, s. 272]. Talbot i Frost wymieniają szereg cech, które nudny plac zabaw zmieniają w krajobraz zabaw: zróżnicowanie w skali (np. elementy miniaturowe), wykorzystanie postaci z bajek, realizm elementów (np. prawdziwa straż pożarna), wykorzystanie symboli archetypowych, poczucie miejsca (*placeness* – atmosfera i poczucie odcięcia od reszty świata), niedopowiedziane kształty i formy (*open-endedness*), elementy natury, sensoryczność (bogactwo kolorów, zapachów, faktur i dźwięków), innowacyjność (*novelty*) oraz tajemniczość [19]. Gary T. Moore utożsamia atrakcyjność placu zabaw z bogactwem środowiska w kolory, faktury, formy i obiekty [13, s. 54]. Multisensoryczność jako podstawowy element w kreacji przestrzeni zabaw wskazują również Moore, Gooltsman i Iacofano, zwłaszcza w kontekście miejsc zabaw dla wszystkich dzieci niezależnie od stopnia ich sprawności [14]. Każda część placu zabaw powinna być *komponentem dziecięcej świadomości sensorycznej* [7, s. 270].

W takim ujęciu plac zabaw powinien być projektowany kompleksowo jako środowisko zabawy [22]. Według Marka Francisa krajobraz powinien być wykorzystywany jako plac zabaw, a natura jako elementy zabawy [18]. Innymi słowy, gotowe elementy i urządzenia powinny być wkomponowane w naturalny krajobraz.

Podsumowując, warto zauważyć, że wskazywane czynniki podnoszące atrakcyjność placu zabaw dotyczą zarówno jego estetyki, użyteczności, jak i aranżacji. Nie sposób jednak oprzeć się wrażeniu, że choć są to cenne wskazówki, to jednak dość ogólnikowe.

4. ATRAKCYJNY WSPÓŁCZESNY PLAC ZABAW – REALIZACJE

Mercy-Bush Park Playground to niewielki plac zabaw (0,67 akra) zlokalizowany w parku sąsiedzkim w Mountain View (CA). Całe założenie posiada charakter publicznego ogrodu, którego oferta programowa obejmuje otwarte pole trawnikowe, grupowe miejsca piknikowe, urządzenia do zabawy wodą i piaskiem, urządzenie wielofunkcyjne, pole piaskowe, huśtawki, tzw. suchą rzekę z kamieni. Park posiada się dość swobodną kompozycją, której głównym elementem jest ścieżka doprowadzająca do poszczególnych stref zabawowych.

Użytkowanie placu zabaw skupia się w centralnie usytuowanej strefie, w której zlokalizowano duże pole piaskowe z elementami do zabaw wodą i piaskiem (ryc.1–2). Drugie, mniejsze pole piaskowe z kamieniami i drzewem jest też chętnie użytkowane, głównie jednak do zabaw samotnych. Trzecie pole piaskowe, wyraźnie wyizolowane i zacienione, nie jest użytkowane i okazało się strefą martwą pod względem zabaw. Ogromną popularnością cieszy się część trawiasta parku. Stosunkowo mało użytkowana jest strefa z huśtawkami.

Zabawy grupowe były bardzo często obserwowane (49% wszystkich zaobserwowanych aktywności, 69 ze 141). Najwięcej zabaw grupowych zaobserwowano w strefach: pola piaskowego dużego, ścieżki oraz trawnika. Większość form aktywności, podobnie jak na innych analizowanych placach zabaw, stanowią zabawy funkcjonalne (53% wszystkich aktywności). Pozostałych form obecności (zabawy dramatyczne 12,1%, zabawy konstrukcyjne 14,2%, aktywności niebędące zabawą 8,5%, inne formy obecności 9,9%) jest mniej, jednak relatywnie jest ich znacznie więcej i są dość mocno zróżnicowane.

Ryc. 1. Mercy-Bush Park – widok na pole piaskowe i urządzenie wielofunkcyjne.

Źródło: fot. M. Czałczyńska-Podolska

Fig. 1. Mercy-Bush Park – the view on the sand pool and multi-structure. Source: photo by M. Czałczyńska-Podolska



Ryc. 2. Mercy-Bush Park – zabawy wodą i piaskiem.

Źródło: fot. M. Czałczyńska-Podolska

Fig. 2. Mercy-Bush Park – water and sand play. Source: photo by M. Czałczyńska-Podolska



Plac zabaw w Mercy-Bush Park właściwie nie wyróżnia nic szczególnego – to typowy przykład współczesnego placu zabaw z wykorzystaniem gotowych elementów zabawowych. Co zatem decyduje o jego atrakcyjności? Czy cechy przestrzenne dotyczące estetyki (unikatowość rozwiązań, kontrasty), użytkowania (urozmaicenie, elastyczność i wyzwanie) oraz aranżacji (ciągłość, domknięcie) mają tu faktycznie znaczenie?

Analizy wykazały, że czynnikiem zdecydowanie wpływającym na wydłużanie czasu zabawy i jej ciągłość jest sposób kompozycji i aranżacji placu zabaw. Poszczególne strefy zabawowe nie są wyizolowane, możliwe jest swobodne przemieszczenie pomiędzy nimi. Ciąg komunikacyjny został tak poprowadzony, że pełni on rolę nie tylko użytkową, ale też zabawową. Strefy pozbawione urządzeń jak trawnik czy też tzw. sucha rzeka są pod względem funkcjonalnym częścią placu zabaw. Taki układ sprawia, że wytwarza się tutaj rodzaj pętli aktywności (*activity loop*) pozytywnie wpływającej na kontynuowanie zabawy. Wciągnięcie w założenie strefy trawnikowej przede wszystkim rozszerza ofertę programową o strefę zabaw dowolnych (trawnik funkcjonuje jako doskonałe miejsce zabaw grupowych, piknikowe i wypoczynkowe). Poza tym trawnik, podobnie jak piaskownica, przy odpowiedniej aranżacji działają jako strefy docelowe, do których zabawa zmierza i gdzie przyjmuje finalną postać. W trakcie badań zaobserwowano, że zabawa dzieci rozwija się w specyficzny sposób, a aranżacja placu zabaw może wspomóc lub zaburzyć jej naturalny rytm. Zlokalizowanie blisko wejścia strefy z urządzeniami z platformami ma korzystny wpływ dla zainicjowania zabawy wspólnej. Trawniki zaś lub piaskownice stanowią doskonałe strefy docelowe, do których zabawa przenosi poprzez swoistą dla każdego placu zabaw ścieżkę zabawy (*path play*). Sposób aranżacji wytwarza na placu zabaw dodatkowo pętlę aktywności (*activity loop*), która stymuluje wielokrotne odradzanie się zabawy w nowych formach. Zaobserwowano na placu zabaw dużą ilość zabaw wspólnych ma związek z niewielką powierzchnią parku. Badania wykazały dużą korelację pomiędzy wielkością placu zabaw a jego integracyjnością (rozumianą jako stymulowanie zabaw wspólnych).

Wszystkie strefy w parku (poza jednym polem piaskowym) są chętnie użytkowane. Z czego zatem wynika pojawienie się martwej pod względem zabawowym strefy? W Mercy-Bush Park decydujące okazało się powielenie stref o tej samej funkcji. W sytuacjach, gdy na placu zabaw znajdują się co najmniej trzy strefy o tej samej funkcji, następuje naturalna ich selekcja – dzieci dokonują oceny i wyboru najlepszego rozwiązania, a użytkowanie ogranicza się do dwóch najbardziej atrakcyjnych.

Natomiast bogactwo form zabawy oraz ich integracyjność należy łączyć z obecnością w strefach konkretnych cech przestrzennych. Największe znaczenie dla ilości i czasu zabawy mają cechy związane z elastycznością wykorzystania strefy. Wyraźnie widać to w strefach placu Mercy-Bush, gdzie elementy sztuczne łączą się z naturalnymi (piasek, woda, kamienie, roślinność). Marginalne znaczenie zaś mają na publicznym placu zabaw cechy dotyczące estetyki, jak unikatowość rozwiązań i kontrasty. Dodatkowo zabawowość danej strefy można wzmocnić przez zastosowanie cechy komplementarnej wobec cechy charakterystycznej dla danej strefy (np. w Mercy-Bush Park przy aranżacji strefy trawnika, którego cechą charakterystyczną jest otwartość, wykorzystano jako cechę komplementarną domknięcia).

5. PODSUMOWANIE

Mercy-Bush Park Playground stanowi przykład współczesnego placu zabaw, który jest przestrzenią atrakcyjną do zabawy. Świadczą o tym obserwacje zachowania dzieci na placu zabaw. Atrakcyjność przestrzeni wynika z zastosowania konkretnych rozwiązań, z których najważniejsze są:

- aranżacja placu zabaw zgodnie z naturalnym rytmem zabawy (kreacja przestrzeni jako ścieżki zabawy i tworzenie pętli aktywności ze strefą docelową);
- wykorzystanie w kreacji stref zabawowych cech przestrzennych o istotnym dla zabawowości i/lub socjalności znaczeniu (elastyczność, urozmaicenie);
- unikanie powielania stref o tych samych funkcjach oraz funkcjonalnej i wizualnej izolacji.

Zastosowanie powyższych rozwiązań może współczesny plac zabaw uczynić przestrzenią atrakcyjną i wartościową do zabawy, a rodzaj placu zabaw nie musi decydować o poziomie jego atrakcyjności.

CAN A CONTEMPORARY PLAYGROUND BE ATTRACTIVE?

1. INTRODUCTION

When analysing the topic of a space's attractiveness from a landscape architect's perspective, it is worthwhile to take a look at the way in which a particular space functions and is used; these two factors seem to ensure reliable assessment. The user of a space, or more specifically, the kind of activities he/she undertakes as well as the amount of time he/she spends there testifies to the quality of the space and thus also to its attractiveness. Contemporary playgrounds are seen as play areas that are designed to be constructed by using widely available playground equipment, which is often criticised, among other things, for being boring and predictable. It is believed that this equipment only encourages children to be physically active and, therefore, that it fails to foster their comprehensive development. But is this really so? Is this form of developing areas for children, which is currently most popular, really a misguided idea? The results of the study which was carried out by the author of this article in the years 2010–2012 and which concerned the influence of a playground's spatial features on children's behaviour suggest that a contemporary playground can be an attractive space for children if particular conditions are met [4]. This study is a very good example of how a space's attractiveness can be evaluated by observing users' behaviours and how research methods that are typical of psychology and environmental psychology can be used for the purposes of landscape architecture.

The aim of this paper is to present the topic of a play area's attractiveness and identify the key conditions for making a contemporary playground attractive to its users based on observations of children's behaviour in the Mercy-Bush Park playground in Mountain View, California.

2. HOW THE IDEA OF A CONTEMPORARY PLAYGROUND ORIGINATED

The first playgrounds for children started to appear in Europe in the mid-19th century. The first playground was built in the United States in 1821. It was inspired by open-air gymnasiums (*Turnplatz* in German). In 1886 the Massachusetts Emergency and Hygiene Association (MEHA) opened the first public playground for children which was built of sand piled on a plot of land that belonged to Boston Children's Mission. Maria Zakrzewska brought the idea of "a pile of sand" from Berlin, where she had noticed that such a space was very popular with children [2]. The "sand garden" that was set up in Boston was aimed to provide a safe play area for children and create proper conditions for educating and Americanising immigrant children [1, p. 437]. The pile of sand became very popular and it sparked the playground movement.

The theory that physical activity helps people to become better citizens was popular at the turn of the 20th century [17, p. 8]. As a result, a traditional model of a playground, i.e. equipped with climbing frames and swings, was developed. However, due to the huge number of accidents that happened in these playgrounds at the beginning, it became necessary to look for different kinds of play areas. The new trends developed in two directions. The first trend was in opposition to the traditional approach and it produced the

concept of an adventure playground and its different kinds as well as garden-like forms of space (for example, natural playgrounds and children's farm parks). The second trend involved a search for better equipment and new designs. The 1950s and 1960s was the most creative period, during which many playgrounds were designed by famous architects (e.g. M. Paul Friedberg). The "golden age" of playgrounds, when there were still no safety regulations, allowed great freedom of choice, made it possible to look for original solutions and, for example, generated the idea of a playground that would blend with the environment or new proposals for thematic equipment as well as the concept of "concrete turtles", which was popular in the U.S. and which created interesting landscapes, but with no possibility of modification. In the 1970s playground equipment was produced on a larger scale and new aesthetic solutions were adopted. Traditional equipment featuring colourful heads of animal or clowns (Game Time's products) as well as thematic equipment such as "Golden Gate Bridge", "Fort Imagination" and "Storybook Village" (including "Old Woman's Shoe", "Cinderella Carriage", "Gates of Camelot" and "Castle Chute") enjoyed particular popularity [22]. The late 1970s saw the end of an era of original solutions. In 1981 the U.S. Consumer Product Safety Commission published the first standards and guidelines regarding public and backyard playgrounds. The safety standards for particular pieces of playground equipment that were published by the American Society for Testing and Materials were implemented in 1993. The list of pieces of equipment that were recommended by the CPSC turned out to be the final step towards eliminating individually designed playgrounds. The standards that were introduced then improved the safety of contemporary playgrounds, but at the same time they also took away variety. The 1990s were characterised by increasing standardisation, which was connected with the use of computers and CAD tools in design and with the manufacturing of equipment on a massive scale. Certain equipment manufacturers began to put scientific findings about the attractiveness of playgrounds into practice. Playground elements which did not only stimulate physical activity were put on the market, i.e. panels and walls for playing games, including drama games (Landscape Structures, Play Design), for creative play (e.g. "Musical Hopscotch" – a device with bells sold by Children's Playgrounds) and play with sand (Children's Playgrounds, Kompan).

New materials and the richness of colours helped to improve the quality of play [22, p. 100] and durability of equipment. But has a contemporary playground really become a space which is attractive to children? Judging from the safety standards and the huge selection of equipment, one can answer this question affirmatively. However, the fact that playground areas all look alike, regardless of the surroundings, leads one to believe that they are only seemingly attractive, whereas even casual observations of children in playgrounds indicate that spaces can differ in terms of attractiveness even though similar equipment is used there.

3. A PLAYGROUND'S ATTRACTIVENESS

Previous studies on the attractiveness of space have mostly focused on criticising the contemporary model of a playground and identifying solutions that would be better for children. Scientists around the world agree that children's play environment is extremely important for their development. Frost and Wortham noted that "the outdoor play environment should facilitate every aspect of a child's development, i.e. motor, cognitive, social, and emotional aspects" [8, pp. 24–25] [own translation] by stimulating every form of play [20]. A well-equipped playground can promote different kinds of play, including drama games [10], and foster a child's comprehensive development [20]. What does it mean then that a playground is "well-equipped" and what makes it attractive to children?

According to Stephen J. Langendorfer, a contemporary playground is only attractive to children if it is new [12]. If a playground is to really constitute an attractive space it should provide opportunities for children to develop both their motor and social skills as well as to learn and play thematic games [14, p. 3]. In order to create such a space, one should

use a variety of elements, integrate a playground into the surroundings and make it fit the local context [15]. If one intends to create a “complete play environment”, it is necessary to diversify the landscape and incorporate plants into a playground space [6]. Playgrounds should also be divided into zones and interior spaces must be created to ensure a diversity of spaces, which would be conducive to different forms of play with different socialising functions [14, p. 16]. Ihn noticed that children prefer to play together while staying in the lower area of a piece of equipment, i.e. under the platform [10]. Semi-private and somewhat enclosed spaces facilitate children’s involvement in play and make it last longer [3]. It is also important that particular elements should be connected in order to ensure the continuation of play [9, p. 142] and social interactions [11].

The presence of a challenge is one of the most important factors that increase a playground’s attractiveness. Children need to be challenged when they are playing because challenges are inherent in their development and allow them to discover their abilities [6]. If a playground does not require children to accomplish any challenging tasks, children will find new, more demanding forms of activity [15, p. 96]. However, particular tasks in a playground should be graded [14] and balanced [21] so as to ensure different kinds of activity for children with different abilities. Apart from challenges, a playground should also provide a variety of uses and flexibility. A play environment should allow for making changes to the design as well as modify, manipulate and adapt the elements of space for the purposes of play [14]. Many scientists emphasise the importance of nature as well as of using simple tools and materials for ensuring a diverse and modifiable play environment. The research that was carried out by Ihn indicates that children prefer elements which can be moved, displaced and adapted for the purposes of play. Loose parts are very attractive to children because they provide flexibility, variety and challenges. Small houses and playground panels are not that popular because they do not allow children to play with materials [10].

Certain scientists also point out that the atmosphere in a playground should be special and the place should be magical and exciting [11, p. 272]. Talbot and Frost list a range of features which turn a boring playground into a landscape of play: elements of different sizes (at different scales), e.g. miniatures, representations of characters from fairy tales, realistic elements (e.g. a “real” fire brigade), archetypal symbols, the feel of a place (“placeness”, i.e. a special atmosphere and a sense of being cut off from the rest of the world), indefinite shapes and forms (open-endedness), elements of nature, sensory stimuli (the richness of colours, smells, textures and sounds), innovativeness (novelty) and mysteriousness [19]. Gary T. Moore identifies the attractiveness of a playground with an abundance of colours, textures, forms and objects [13, p. 54]. Moore, Gooltsman and Iacofano also state that a multi-sensory space is of crucial importance as far as play areas are concerned, especially because it ensures that children of all abilities will be able to play there [14]. Each part of a playground should be “a component of a child’s sensory awareness” [own translation] [7, p. 270].

When viewed from this perspective, a playground should be comprehensively designed as a play environment [22]. According to Mark Francis, a landscape should be used as a play environment and natural elements should be utilised for play [18]. In other words, ready-made elements and pieces of equipment should be integrated into the natural landscape.

To sum up, it should be noted that the factors which raise a playground’s attractiveness and which are identified here are connected with a playground’s aesthetics, usefulness and design. It seems, however, that although these tips are valuable, they are also somewhat vague.

4. AN ATTRACTIVE CONTEMPORARY PLAYGROUND – REALIZATIONS

The Mercy-Bush Park playground is small (0.67 acre). It is located in a park in Mountain View, CA. The whole complex has the character of a public garden and it features an open lawn area, group picnic spots, facilities for playing with water and sand, a multifunctional piece of equipment, swings and a “dry river” made of stones. The park has a somewhat loose structure and a path leading to particular play areas is its main component.

The usable playground area is mostly located in the central zone which features a large sand area with elements designed for play with water and sand (Fig.1–2). The second sand area, which is smaller and which has rocks and a tree, is also popular, but it is mainly used for solitary play. The third sand area, which is clearly separated and shaded, is not used at all, whereas the lawn in the park enjoys great popularity. The zone with swings is used relatively rarely.

Group play was very often observed (it made up 49% of all of the recorded activities, i.e. 69 out of 141). This kind of play usually took place in the following zones: the large sand area, path, and lawn. Functional play constitutes the majority of forms of activity that are undertaken there, like in other analysed playgrounds (53% of all activities). The proportion of the remaining forms of spending one’s time in this playground is smaller, but they represent more different kinds of play and they are quite varied (drama games – 12.1%, construction play – 14.2%, activities that do not constitute play – 8.5% and other forms of spending one’s time – 9.9%).

The playground in Mercy-Bush Park does not stand out in any particular way; it is a typical example of a playground where ready-made elements are used for play. What makes it attractive then? Do spatial features connected with aesthetics (unique solutions and contrasts), use (variety, flexibility and a challenge) and design (continuity and enclosures) really matter?

Analyses show that the structure and design of a playground definitely influence the duration of play and its continuity. Particular play zones are not isolated and one can freely move from one to another. The play path does not only have a utilitarian function; it also facilitates play. The zones without equipment such as the lawn or the so-called “dry river” are, functionally speaking, part of the playground. Such an arrangement creates a kind of activity loop which makes children want to continue to play. The lawn, which has been incorporated in the complex, primarily provides a free play zone (the lawn functions as a perfect place for group play and as a picnic and recreational spot). Moreover, the lawn and the sand area, when arranged properly, act as target zones, to which play is directed and where it enters its final phase. When the research was carried out, it was observed that children’s play develops in a specific way and a particular design of a playground can either facilitate or hinder this natural process. When a zone that features equipment with platforms is located near the entrance, this encourages children to start playing together. A lawn and sand area are perfect target zones, where children are directed when they follow a play path which is specific to every playground. This particular layout additionally creates an activity loop in a playground; this loop stimulates and repeatedly “revives” play, which can then be continued in new forms. Children often play together in this playground mainly because the park has a small area. The study that was carried out there shows that there is a high correlation between a playground’s size and its integrative capacity (which is understood as the ability to stimulate group play).

All of the park’s zones are eagerly used (except for one sand area). Why did this sand area become a “dead zone” then? This was because several duplicate zones, i.e. zones having the same function, were created in Mercy-Bush Park. When there are three or more zones which fulfil the same function, some of them are naturally eliminated – children evaluate such zones and choose two most attractive ones.

A multiplicity of forms of play and their integrative capacity can be linked to particular spatial features of the zones. The possibility of using a zone in a flexible way is the most important factor as far as the number of different kinds of play and the duration of play are concerned. This is clearly demonstrated by the example of the zones in Mercy-Bush Park, where artificial elements are combined with natural ones (sand, water, rocks and plants). A public playground's aesthetic features, such as unique solutions and contrasts, are of marginal significance. Additionally, a given play zone can become more attractive as a result of adding a feature which is complementary to the feature that is characteristic of this zone (e.g. the lawn in Mercy-Bush Park which is characterised by openness was complemented by the feature of being enclosed).

5. CONCLUSIONS

The Mercy-Bush Park playground is an example of a contemporary playground which constitutes an attractive play area, as the observations of children's behaviour have shown. A space becomes attractive as a result of adopting specific solutions. The following principles are of crucial importance:

- a playground must be designed so as to reflect the natural process of play (a space should constitute a play path; also, activity loops should be created together with a target zone);
- one should introduce spatial features that are important as far as a play area's attractiveness and its socialising function are concerned (flexibility and variety);
- zones having the same functions should not be duplicated; one should also avoid creating functionally and visually isolated spaces.

The above-mentioned ideas can make a contemporary playground an attractive and valuable play area, whereas the level of a playground's attractiveness does not have to depend on the type a given playground represents.

BIBLIOGRPHY

- [1] Bell P.A., Greene T.C., Fisher J., Baum A., *Psychologia środowiskowa*. Trans. Harcourt Inc. Gdańsk, Gdańskie Wydaw. Psychologiczne 1990, ISBN 83-89120-64-X.
- [2] Brett A., Moore R.C., Provenzo E.F., Jr., *The Complete Playground Book*, New York, Syracuse University Press 1993, ISBN 0-8156-0271-5.
- [3] Brown P., Sutterby J., Thornton C., *Dramatic Play in Outdoor Play Environments*. PTO Today, 2006, <http://www.ptotoday.com/pto-today-articles/article/79-dramatic-play-in-outdoor-play-environments>, dostęp/access 2014-06-15.
- [4] Czałczyńska-Podolska M., The impact of playground spatial features on children's play and activity forms: An evaluation of contemporary playgrounds' play and social value, *Journal of Environmental Psychology*, vol. 38, s. 132–142, <http://authors.elsevier.com/sd/article/S0272494414000097>, dostęp/access 2014-06-18.
- [5] Francis C., Child Care Outdoor Spaces, w: *People Places: Design Guidelines for Urban Open Space*, ed. C. Marcus Clare, C. Francis, revised 2nd ed., New York, John Wiley & Sons 1999, s. 259–310.
- [6] Freidberg M.P., *Playgrounds for City Children*, Washington, D.C., Association for Childhood Education International 1969.
- [7] Frost J.L., Wortham S., The evolution of American playgrounds, *Young Children*, July 1988, 43(5), 19–28.
- [8] Frost J.L., *Play and Playscape*, New York, Delmar Publisher Inc 1992, ISBN 0-8273-4699-9.
- [9] Ihn H., Analysis of Preschool Children's Equipment Choices and Play Behaviors in Outdoor Environments, *Early childhood NEWS The Professional Resource for Teachers and Parents* 1999, 10(4), 20–25.
- [10] Johnson J.E., Christie J.F., Yawkey T.D., *Play and Early Childhood Development*, 2nd ed., New York, Longman 1999.

- [11] Langendorfer S.J., Bowler T., Olayos J., Buchanan E., Lance M., Crawford S.A.G.M., Grella J., Scroggins J., Raschke E., Have playgrounds become boring? (Issues), *JOPERD The Journal of Physical Education, Recreation & Dance* 2008, [wydanie internetowe: <http://www.highbeam.com/doc/1G1-179279582.html>, dostęp/access 2014-05-18]
- [12] Moore G.T., Child care facilities and equipment, w: *Employers and child care: Establishing services through the workplace*, ed. K.S. Perry, Washington, D. C., U.S. Government Printing Office and U.S. Department of Labor, Women's Bureau 1982, s. 54–64.
- [13] Moore R.C., Goltsman S.M., Iacofano D.S., *Play for All Guidelines: Planning, Design and Management of Outdoor Play Settings for All Children*, 2nd ed., Berkeley, MIG Communications 1992, ISBN 0-944662-17-3.
- [14] Moore R., Playgrounds at the crossroads. w: *Public places and spaces*, ed. Altman, Irvin and Zube, Ervin, New York, Plenum 1989, s. 83–120.
- [15] Moore R., Playgrounds a 150-Year-Old Model. w: *Safe and Healthy School Environments*, ed. H. Frumkin, R. Geller, I.L. Rubin, J. Nodvin, Oxford Scholarship Online Monographs 2006, s. 86–103, <http://www.naturalearning.org/content/playgrounds-150-year-old-model>, dostęp/access 2014-06-18.
- [16] Solomon S.G., *American playgrounds: Revitalizing community space*, Hanover, University Press of New England 2005.
- [17] Shell E.R., Kids Don't Need Equipment, They Need Opportunity, *Smithsonian Magazine*, Jul 1994, http://www.pps.org/articles/kids_smithsonian/, dostęp/access 2014-05-30.
- [18] Talbot J., Frost J., Magical playscapes, *Childhood Education* 1989, 66(1), 11–19, http://www.naturalplaygrounds.com/documents/NaturalPlaygroundsDotCom_Magical_Playscapes.pdf, dostęp/access 2014-05-30.
- [19] Wardle F., Support constructive play in the wild, *Child Care Information Exchange*, May 2000, s. 26–30, www.dpi.state.wi.us/ccic/pdf/weekly.../support_constructive_play_wild.pdf, dostęp/access 2014-05-29.
- [20] Wellhousen K., *Outdoor Play, Every Day. Innovative Play Concepts for Early Childhood*, Albany, NY, Delmar Thomson Learning 2002.
- [21] Wortham M.R., Advances in Playground Equipments for Young Children, w: *Playground for Young Children: National Survey and Perspectives*, ed. S.C. Wortham, J.L. Frost, Reston, VA, AAHPERD Publication Sales Office 1990, 98, s. 100–111, http://www.eric.ed.gov:80/ERICWebPortal/search/detailmini.jsp?_nfpb=true&_ERICExtSearch_SearchValue_0=ED326492&ERICExtSearch_SearchType_0=no&accno=ED326492 dostęp/access 2014-05-28

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. Przez ponad dwa lata (2010–2012) prowadziła prace badawcze dotyczące aranżacji przestrzeni placów zabaw w Kalifornii.

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. More over 2 years (2010–2012) she was conducting research work on arrangements of playground spaces in California.

Kontakt | Contact: magda_czp@me.com