

fot. Ankieta na bazie „Place Game", ARCA, Michał Stangel

PLACE GAME („GRA W MIEJSCE")

metoda terenowa, jakościowa, **bezpośrednio angażująca interesariuszy**

Gra w miejsce (ang. „Place Game") jest metodą **wstępnej diagnozy przestrzeni** i poszukiwania kierunków pożądanych rozwiązań, opracowaną przez organizację Project for Public Spaces. Małe grupy uczestników (ok. 4–8 osób) pracują w terenie, odpowiadając na pytania z ankiety dotyczącej miejsca (przestrzeni publicznej). Pierwsza część ankiety dotyczy ogólnej diagnozy różnych aspektów przestrzeni w podanej skali; natomiast najważniejsza jest druga część, w której odpowiednio dobrane pytania **zwracają uwagę uczestników na konkretne aspekty funkcjonowania,** diagnozy i potencjału przestrzeni. Pytania te to m.in.: Jaki miejsce ma potencjał/silne strony? Co podoba się nam tu najbardziej? Kto jest lub mógłby być głównym użytkownikiem tego miejsca? Kto mógłby być partnerem w zarządzaniu i użytkowaniu miejsca? (np. pobliska kawiarnia, biblioteka, sklep, szkoła, instytucja...) Co można zrobić by ulepszyć miejsce szybko i niskim kosztem? Co przyciągnęłoby ludzi i podniosłyby atrakcyjność przestrzeni? Co można zrobić w dłuższym terminie, aby ulepszyć to miejsce? W jednym z pytań uczestnicy są też zachęceni do tego, by nawiązać kontakt z innymi osobami znajdującymi się w przestrzeni i by zapytać kilka osób, które tam przebywają, co im się tam podoba, a co chcieliby poprawić. Ćwiczenie to może być wykonane w kilku podgrupach, a prezentacje wyników mogą być podstawą do dalszych prac warsztatowych.

(Na podstawie: „Place Game" – metoda wstępnej diagnozy przestrzeni i poszukiwania kierunków pożądanych rozwiązań, opracowana przez organizację Project for Public Spaces.)

Fundusze Europejskie Wiedza Edukacja Rozwój
Rzeczpospolita Polska
Unia Europejska Europejski Fundusz Społeczny

- **Cel:** wstępna diagnoza przestrzeni wykonana w terenie, w miejscu będącym przedmiotem planu i konsultacji. **Identyfikacja i uświadomienie mieszkańcom potencjału miejsca.**

- **Etap procedury planistycznej:** faza analiz lub przygotowywania założeń projektu dokumentu planistycznego.

+ **Mocne strony:** pozwala **poznać opinie użytkowników** na temat potencjału miejsca; pozwala zdiagnozować i **zidentyfikować potencjalnych partnerów;** zachęca do myślenia w kategoriach procesu przekształceń – kilku etapów zmian oraz ewentualnych wariantów rozwiązań.

− **Słabe strony: może skupić uwagę uczestników na detalach zagospodarowania** (np. nierówne chodniki, śmieci, graffiti) a nie na sprawach istotnych w skali i możliwości dokumentów planistycznych. **Skupia się na subiektywnych odczuciach uczestników,** które mogą wynikać niekoniecznie z obiektywnych warunków (np. pogoda w danym dniu, klimat, tymczasowe zagospodarowanie przestrzeni, osoby obecne w przestrzeni w chwili badania, itp.).

- **Uwagi i praktyczne wskazówki: ćwiczenie do wykonania w dobrych warunkach pogodowych**; trudne do wykonania w czasie deszczu lub mrozu – alternatywnie może być wykonane w pobliskiej przestrzeni zamkniętej (np. sali, klasie szkolnej, kawiarni). Warto, aby ćwiczenie to było wykonane w kilku podgrupach, a prezentacje wyników mogą być podstawą do dalszych prac warsztatowych (prezentacja, dyskusja, głosowanie rozwiązań itp.). W takim przypadku ważne, by grupy były różnorodne. **Należy zadbać o komfort uczestników** i możliwość dojścia lub dojazdu do miejsc, będących przedmiotem badania.



FUNDACJA SENDZIMIRA
WSPÓLNA PRZESTRZEŃ partycypacyjne planowanie przestrzenne w gminach