

ФОРМАТ ПЛОЩАДОК «ПЛЕЙХАБ» КАК ПЕРСПЕКТИВНАЯ ФОРМА РЕКРЕАЦИОННО-ИГРОВОЙ АКТИВНОСТИ В УСЛОВИЯХ ВЫСОКОПЛОТНОЙ ЗАСТРОЙКИ

Семикин П.П., кандидат архитектуры
Московский государственный академический художественный институт имени В.И. Сурикова при Российской академии художеств
Семикин П.В., кандидат технических наук, доцент
Новосибирский государственный университет архитектуры, дизайна и искусств имени А.Д. Крячкова

***Аннотация.** В статье рассматривается новая форма создания общественных пространств для всей семьи – плейхаб. Это переосмысление концепции стандартизированного набора площадок. Выявлены особенности, отличающие их от детских площадок, такие, как: использование ландшафта, всесезонность использования, транспарентность территории и вовлеченность людей всех возрастов. Проанализированы примеры плейхабов в общественных пространствах и на территориях жилых комплексов в РФ. Их распространение является результатом заинтересованности как жителей, так и девелоперов. Данное обстоятельство позволяет обоснованно прогнозировать развитие и распространение плейхабов в ближайшей перспективе. Статья формирует основу для создания типологии плейхабов в будущих исследованиях.*

***Ключевые слова:** плейхаб, игровая площадка, общественное пространство, городская среда*

По данным Федеральной службы государственной статистики доля городского населения в общей численности населения в России постоянно увеличивается [1]. Эта тенденция формирует спрос на квартиры для новых жителей. Одним из вариантов решения данной задачи является высокоплотная застройка, которая может быть реализована как в виде точечного объекта, так и ансамблевой группой. В связи с совершенствованием технологий производства материалов и методов возведения зданий, появляются 30-40-этажные объекты в разных городах России [2,11]. В Московской области готовится к выходу нормативный документ, регламентирующий понятие «Высокоэтажный градостроительный комплекс – объект (ансамбль объектов) капитального строительства жилого назначения, минимальная высотность в границах которого составляет не менее 100 метров от уровня земли до самой высокой точки здания» (ранее данный термин был введен в МГСН 1.04-2005 [3], однако с другой формулировкой). Подобная тенденция формирует определенный диапазон проблем, одной из основных является ограниченность территорий для размещения площадок, которые необходимы для жилых зданий и общественных пространств.

Существуют нормативные документы, которые регулируют количество, площадь и иные характеристики площадок. Основными из них являются:

- СП 42.13330.2016 «Градостроительство. Планировка и застройка городских и сельских поселений. Актуализированная редакция СНиП 2.07.01-89* (с Изменениями N 1, 2, 3, 4)»;

- СП 82.13330.2016 Благоустройство территорий. Актуализированная редакция СНиП III-10-75 (с Изменениями N 1, 2);
- СП 476.1325800.2020 "Территории городских и сельских поселений. Правила планировки, застройки и благоустройства жилых микрорайонов".

Также существуют различные региональные нормы, например, «Постановление Правительства Московской области от 01.06.2021 N435/18 «Об утверждении стандартов жилого помещения и комфортности проживания на территории Московской области» [4].

С одной стороны, наличие нормативов - это положительный аспект, они задают необходимые минимальные параметры комфортности в аспекте благоустройства территории. С другой стороны, подход во многом механистичный, прописывается разделение всех зон активности, и не учитывается формирование комплексного пространства, интересного для различных групп жителей.

В ходе проведенного исследования в 1972 г. П. Даунтауном, магистром архитектуры Мельбурнского университета, было выявлено, что у детей, живущих в центре города, в связи с физической и социально-образовательной средой города все вызывало скуку из-за отсутствия занятости на площадках [5]. Дети из бедных кварталов, общаясь со сверстниками и природой, чувствовали себя на площадках свободнее детей, которые проживали в центре города в благоустроенных районах [12].

В справочнике П. Нойферта и Л. Неффа «Строительное проектирование» описана идея, которая актуальна по сей день: «Опыт, полученный ребенком во время игр, является важным фактором в становлении его личности. Адаптация к условиям окружающей среды происходит у ребенка в основном во время игры. Игровые площадки должны быть изменяемы и иметь разнообразное оснащение» [6].

Наблюдение за поведением детей и подростков на традиционных площадках показало, что изучение ими свойств объектов ограничено простыми стереотипными действиями и происходит в большинстве случаев согласно логике использования объекта. А это значит, что уличная площадка — основной элемент городской среды, созданный для детей, — не стимулировала игровую деятельность. Иная картина наблюдалась на площадках нового поколения. Во время наблюдения были зафиксировано, что дети и подростки успешно «распредмечивают» все то, что было заложено при проектировании. В общем и целом, на площадках нового поколения взрослые активнее включены во взаимодействие со своими детьми, они меньше контролируют детей, находятся в более позитивном эмоциональном состоянии и в большей степени склонны к игровому поведению [13].

Для реализации подобного подхода появилось концептуально новое решение — формат плейхаб. Плейхаб (англ. play hub – игровой центр), представляет собой большое игровое пространство, предназначенное для длительного активного отдыха всей семьей. Площадка рассчитана не только на местных жителей, но и людей из других районов. Плейхабы могут представлять собой локальные центры активности или быть пространственно-протяженными объектами, включать в себя кафе, детские магазины, центры развития, пункты проката инвентаря, клубы и пр. [7]. Первые плейхабы появились в Петербурге на территории крупных парков и общественных пространств, таких как «Новая Голландия», «Мега-Парк», реконструированная территория на набережные реки Карповки в 2016 г. [8].

Основная идея заключается в создании мультифункционального пространства, реализующего возможность активного отдыха для детей различного возраста и взрослых. У плейхаба существует ряд характерных особенностей, отличающих его от обычных игровых площадок.

Центр притяжения (focal point). Это могут быть высотные доминанты, арт-объекты или крупные игровые комплексы. Они несут сразу несколько функций:

- навигационная (позволяет заметить площадку издалека);
- практическая (взаимодействие с данным объектом);
- айдендика (визуальное стилистическое представление).

Например, на площадке «Скрипучие пни» в Екатеринбурге это два гигантских пня высотой 9 м и 4,5 м – образы русских сказочных лесных жителей, мудрого старца и его внука (рис.1) [7].



Рис.1. Площадка «Скрипучие пни» в Екатеринбурге. Архитектурное бюро «Чехарда». Фото: Валентина Шумилова. Источник: <https://devision.blog/arhitektura-i-proektirovanie/kak-kamen-i-brevno-stanovyatsya-czentrom-igrovoj-vselennoj-rebenka/>

Использование особенностей ландшафта территории. Поддерживается подход, суть которого в сохранении рельефа, природных элементов и приспособление их для активных игр и спокойных прогулок. Если вокруг площадки есть много растений, это помогает придумывать дополнительные игровые сценарии. Например, игровое пространство «Гигантские грибы», расположенное в лесопарковой зоне парка «Горкинско-Ометьевский лес», который является самым крупным по территории в Казани (рис. 2). Все деревья бережно сохранили в процессе строительства, и теперь между ними можно бегать, прятаться [7]. Площадка размером 2000 м² включает: 11 игровых объектов, пространственную систему лазательных путей (панда-парк), открытую аудиторию с сидениями, амортизирующие покрытия и ландшафтные элементы [9].



Рис. 1. Игровое пространство «Гигантские грибы». Архитектурное бюро «Чехарда». Фото: Проект Россия, МРГ Онлайн. Источник: <https://devision.blog/arhitektura-i-proektirovanie/kak-kamen-i-brevno-stanovyatsya-czentrom-igrovoj-vselennoj-rebenka/>

Высокая степень вариативности взаимодействия. Плейхаб – пространственная структура, которая имеет трехмерную развитость по всем направлениям. Она может быть исследована с различных ракурсов и уровней, воспринимаясь по-новому, что повышает игровую заинтересованность детей. Предусматриваются различные фактуры, текстуры и

цвета, обеспечивающие многообразие визуального и тактильного опыта. Это достигается за счет размещения элементов под нестандартными углами, создание частей на которых можно повиснуть, подтянуть или раскачаться. Например, площадка «Космическая станция» в Парке Мира, неподалеку от Новосибирска (рис. 3). Игровой комплекс состоит из трех башен, подвесного тоннеля и двух горок. Самая высокая из башен достигает шести метров. Башни ограждены прозрачной металлической сеткой, и, залезая наверх по канатному 3D-лабиринту, дети могут любоваться панорамой окрестностей с постепенно меняющимся ракурсом [10]. Площадь 372 м².

Трансформируемость. Несмотря на то, что есть определенные опорные элементы, которые закреплены на рельефе, значительная часть деталей может быть расположена и использована по нескольким сценариям, в зависимости от потребностей людей. Количество и тип модификаций зависят от конкретной площадки. Данный подход формирует возможность длительного увлекательного пребывания в плейхабе для всей семьи (рис. 4). Также важным аспектом является всесезонность площадки, возможность организовать интересные активности как в теплое время года, так и в холодное.



Рис. 2. Парк Мира, Новосибирск. Площадка «Космическая станция». Архитектурное бюро «Чехарда». Фото: АБ «Чехарда». Источник: <http://chekharda.com/ru/proekty/gorodskie-ploshchadki>

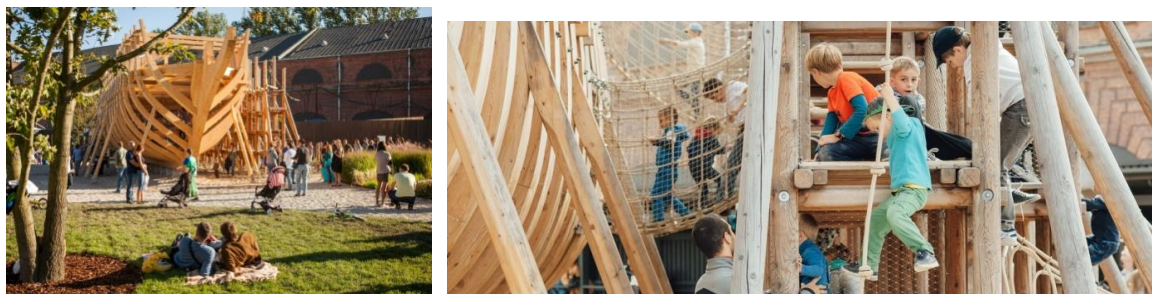


Рис. 3. Новая Голландия, Санкт-Петербург. Детская площадка, построенная по проекту West 8 при участии компании Richter. Фото: Photographer.ru и strana.ru. Источник: <https://devision.blog/arhitektura-i-proektirovanie/kak-kamen-i-brevno-stanovyatsya-czentrom-igrovoj-vselennoj-rebenka/>

Легенда, история. Она делает площадку интересной, привлекает и удерживает на ней людей. Легенда помогает площадке обрести уникальность, она создает атмосферу, а это для пространства отдыха и общения очень важно [7]. Пример, площадка «Шишка» в Нижнем Новгороде (рис. 5). Площадка расположилась среди деревьев чуть в стороне от основного пешеходного маршрута сквера. Здесь есть свой небольшой арт-объект – лохматая Шишка из переплетенных бревен, зона для малышей, горка и бурелом для детей постарше. Силуэт гнутых металлических опор бурелома напоминает крыши деревянных

домов. Домики тут появились не случайно: в середине 19 века на этом месте находился квартал малоэтажной застройки старого Нижнего Новгорода. Также неслучаен и красный цвет на площадке: он является акцентным для всего сквера [10]. Площадь 176 м².

В настоящее время по всей России реализовано более 20 различных проектов плейхабов в общественных пространствах. В соответствии с концепцией каждый из них имеет индивидуальный образ и планировку. С 2018-2019 гг. девелоперские компании, занимающиеся жилой застройкой, также обратили внимание на данный тренд. Образовалось два подхода:

- устройство плейхаба внутри двора жилого комплекса (далее – ЖК);
- устройство плейхаба на общественной территории, прилегающей к ЖК.



Рис.4. Сквер Свердлова, Нижний Новгород. Площадка «Шишка». Архитектурное бюро «Чехарда». Фото: АБ «Чехарда». Источник: <http://chekharda.com/ru/proekty/gorodskie-ploshchadki>

Первый характерен для более компактных объектов, позволяя реализовать также концепцию «двор без машин», выводя парковочные места за пределы внутреннего пространства объекта, делая его более комфортным и безопасным (рис. 6, 7). Второй наоборот, более приоритетен для проектов, имеющих значительную территориальную развитость. При этом в каждом жилом дворе тем не менее устраиваются свои локальные площадки. В обоих случаях получается уйти от «набора» площадок к органичной территории, которая обеспечивает связность пространств и стилевое единство.



Рис. 6. Схема ЖК со «стандартным» расположением площадок во дворе. а) принципиальная схема расположения площадок в ЖК б) схема генерального плана ЖК стадии ПД в) внутренний двор ЖК «Богородский». Иллюстрации выполнены автором. Фото: <https://zhkbogorodskiy.domter.ru/data/styles/nfigv/data/ig/0/840/69215f205398d8e924ee110e7c33755f.jpg>



Рис.5. Геопластичные формы, применяемые при формировании внутреннего двора в рамках концепции плейхаба (вариант). Источник: <https://geon.pro/news/playhabs>

Устройство отдельных мест времяпрепровождения в рамках крупных ЖК получило реализацию в виде отдельных фрагментов в разных частях территории (рис. 8). Несмотря на определенные сценарии использования площадки, нет жестко заданных поведенческих паттернов, наоборот важным аспектом является возможность нестандартного взаимодействия с плейхабом. Наличие определенной «сюжетной» направленности позволяет получить более комплексный опыт контакта со средой, будь то активные физические нагрузки или же минуты релаксации.



Рис. 8. Плейхаб в ЖК «Остафьево», Москва. Архитектурное бюро «Чехарда». Фото: АБ «Чехарда», комплекс градостроительной политики и строительства города Москвы. Источник: <https://stroi.mos.ru/news/v-tinao-zaviershieno-stroitel-stvo-dvukh-korpusov-vtoroi-ochieriedi-zhk-ostaf-ievo?from=cl>

Другой вариант – променадная зона, пронизывающая и соединяющая все очереди в комплексе. Тем самым обеспечивается проницаемость, связность, но при этом и транспарентность территории (рис. 9). Включение в неё плейхаба позволяет реализовать концепцию перетекающих пространств различной тематики. Кроме того, он может стать частью круглогодичного маршрута для различных видов активности (мультивей).



Рис. 9. Плейхаб «Сказочные острова» на территории ЖК «Символ» и парка «Зеленая река» на месте бывшего завода «Серп и молот». Архитектурное бюро «Чехарда». Фото: АБ «Чехарда», комплекс градостроительной политики и строительства города Москвы. Источник: <https://stroi.mos.ru/news/zastroishchik-poluchil-razrieshieniie-na-stroitelstvo-korpusa-19-v-zhk-simvol>

Количество проектов, где предусматриваются плейхабы, увеличивается. Подобный подход является следованием Градостроительному Кодексу РФ в части комплексного и устойчивого развития территорий. При этом в ближайшие пару лет можно прогнозировать рост интереса к подобным площадкам и со стороны потребителей, которые уже оценили подобные проекты в существующих жилых комплексах, и со стороны девелоперов, для которых важно дифференцировать свой продукт и сделать его конкурентным.

Плейхаб имеет комплексное значение:

- с точки зрения градостроительства – это новый элемент среды, объединяющий знакомые объекты, но синтезирующий при этом, новое содержание;
- с точки зрения архитектуры – это новый объект средового подхода в проектировании зданий и пространств;
- с точки зрения психологии – это место качественного и интересного взаимодействия разных поколений, возможность паритетного вовлечения родителей и детей в совместную активность.

Город разрастается, и в каждом его районе, должны быть свои центры притяжения. Тем более, что пандемия показала необходимость рассредоточивать и разделять потоки людей. Приехать на центральную площадку, стоять в общей очереди на качели – скоро такое поведение станет атавизмом [7].

Поведение детей, подростков и пришедших с ними взрослых на традиционных площадках и на площадках нового поколения различается по всем выделенным параметрам: от выполняемых действий до траекторий движения. На площадках нового поколения посетители вовлечены в активное взаимодействие с объектами, материалами,

с другими посетителями, совершают исследовательские и рискованные действия. Родители включены в совместную с детьми деятельность [13].

А значит, все больше качественных игровых площадок должно появляться в разных районах города. Будущее за плейхабами и мультипространствами, в которых можно будет несколько часов провести всей семьей [7].

Библиографический список

1. Федеральная служба государственной статистики. Витрина статистических данных. [Электронный ресурс]. – URL: <https://showdata.gks.ru/report/278932/> (Дата обращения: 28.02.2023)
2. Новосибирск онлайн. Жилые резиденции «Чикаго» в Новосибирске. [Электронный ресурс]. – URL: <https://ngs.ru/text/realty/2022/05/11/71308583/> (Дата обращения: 28.02.2023)
3. Библиотека гостей, стандартов и нормативов. МГСН 1.04-2005. [Электронный ресурс]. – URL: https://www.infosait.ru/norma_doc/46/46066 (Дата обращения: 28.02.2023)
4. Постановление Правительства Московской области от 01.06.2021 г. №435/18. [Электронный ресурс]. – URL: <https://mosreg.ru/download/document/1130745> (Дата обращения: 28.02.2023)
5. Designing with Children, Streetspace (Growing Up in Cities) [Электронный ресурс]. – URL: <https://www.designingwithchildren.net>. Режим доступа: свободный. (Дата обращения: 26.08.2021)
6. Нойферт П., Нефф Л. Проектирование и строительство. Дом, квартира, сад / Пер. с нем. – Третье изд., перераб. и доп. – М.: Изд-во «Архитектура-С», 2005. – 264 с.
7. DE|VISIONBLOG. Плейхабы во дворе: как камень и бревно становятся центром игровой вселенной ребенка. [Электронный ресурс]. – URL: <https://devision.blog/arhitektura-i-proektirovanie/kak-kamen-i-bревно-stanovyatsya-czentrom-igrovoj-vselennoj-rebenka/> (Дата обращения: 28.02.2023)
8. Агентство строительных новостей. Игра без границ: каким должен быть плейхаб в современном ЖК. [Электронный ресурс]. – URL: <https://asninfo.ru/comfortlive/193-igra-bez-granits-kakim-dolzhen-byt-pleykhab-v-sovremennom-zhk> (Дата обращения: 28.02.2023)
9. Парковые пространства. [Электронный ресурс]. – URL: <http://chekharda.com/ru/proekty/parkovye-prostranstva> (Дата обращения: 28.02.2023)
10. Городские площадки. [Электронный ресурс]. – URL: <http://chekharda.com/ru/proekty/gorodskie-ploshchadki> (Дата обращения: 28.02.2023)
11. Лихачев Е. Н., Шамец А. А. Функционально-планировочные модели высотных зданий на начальном этапе их формирования // Творчество и современность. — 2022. — № 3. — С. 13–20.
12. Хасанова Н.У., Довганюк А.И. Психологический потенциал детских игровых пространств в условиях городской среды г. Ташкента и принципы их проектирования (республика Узбекистан) // Вестник ландшафтной архитектуры. — 2021. — № 28. — С. 65-71.
13. Корепанова-Котляр И.А., Соколова М.В. Детская площадка как феномен детской субкультуры // Вопросы образования. — 2017. — № 2. — С. 153-166.

**FORMAT OF «PLAYHUB» AREAS AS A PERSPECTIVE FORM OF RECREATION
AND GAMING ACTIVITY
IN CONDITIONS OF HIGH-DENSITY DEVELOPMENT**

Semikin P.P., Candidate of Architecture

Moscow State Academic Art Institute named after V.I. Surikov of Russian Academy of Arts

Semikin P.V., Candidate of Technical Sciences, Associate Professor

Kryachkov Novosibirsk State University of Architecture, Design and Arts

***Abstract.** The article discusses a new form of creating public spaces for the whole family - playhub. This is a rethinking of the conception of a "standardized set" of sites. The features that distinguish them from playgrounds are revealed, such as: the use of the landscape, the all-season use, the transparency of the territory and the involvement of people of all ages. Analyzed examples of playhubs in public spaces and in the territories of residential complexes in the Russian Federation. Their distribution is the result of the interest of both residents and developers. This circumstance makes it possible to reasonably predict the development and distribution of playhubs in the near future. The article forms the basis for creating a typology of playhubs in future research.*

***Keywords:** playhub, playground, public space, urban environment.*