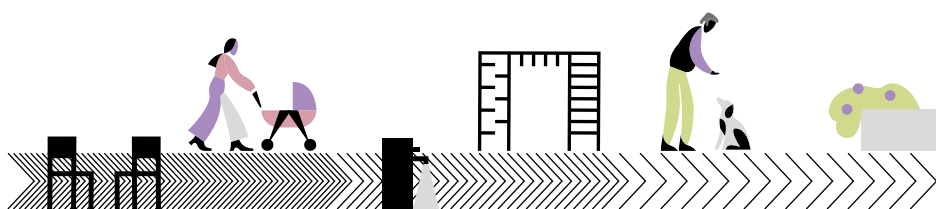


KÖZÖS VÁROSI JÁTÉKTÉR



Kurucz Olívia

COMMON
URBAN
GAME
SPACE

KÖZÖS VÁROSI JÁTÉKTÉR

Urbanisztikai gamifikációs eszközök és alkalmazásuk



Kurucz Olívia

Témavezető: prof. Dr. Alföldi György DLA

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

Építőművészeti Doktori Iskola

DLA értekezés

2024

TARTALOM

JEGYZÉK

BEVEZETÉS

tézisek	8
absztrakt	9
motiváció	10
felépítés	12
keretek	14

ELMÉLET

B1. KÖZÖS VÁROS [COMMON CITY]	18
» TÉZIS 1	21
közös/ség [commons & communities]	22
közös jövő [shared urban future]	23
közös tervezés [collaborative planning]	25
B2. JÁTÉKTÉR [GAME SPACE]	28
» TÉZIS 2	31
játékmotiváció [game motivations]	32
játékosítás [gamification]	36
komoly játék [serious games]	40
B3. URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ [URBAN GAMIFICATION]	42
» TÉZIS 3	45
UFLab részvételi tervezési metodika	46
alkalmazási környezetek	50
urbanisztikai játéktár	55

GYAKORLAT

C1. POZITÍV BOX [POSITIVE BOX]	60
» TÉZIS 4	63
előkészületek	64
a játék menete	66
a játék vége	69
C2. PUBLICITY [PUBLICITY]	72
» TÉZIS 5	75
előkészületek	76
a játék menete	78
a játék vége	86
C3. LEGYEN TERED! [BE YOUR SPACE!]	88
» TÉZIS 6	91
előkészületek	92
a játék menete	96
a játék vége	99

MELLÉKLETEK

nyilatkozatok	202
theses [en]	204
abstract [en]	205
szakmai életrajz	206
mestermunka	212

FÜGGELÉK

X1 – urbanisztikai játéktár	106
X2 – Publicity játékesztek	112
X3 – glosszárrium	184
X4 – irodalomjegyzék	188
X5 – kép- és ábrajegyzék	196

INTRO



BEVEZETÉS

TÉZISEK

» **TÉZIS 1 – KÖZÖS VÁROS:** A településtervezési/városalakítási eszközökben a társadalmi fenntarthatóság érdekében szükség van olyan innovatív transzdiszciplináris technikákra, amelyekkel növelhető a társadalmi párbeszéd esélye és amelyek segítenek reagálni az interkulturális kihívásokra.

» **TÉZIS 2 – JÁTEKTÉR:** A játékosítás a játékok sajátságai miatt a 21. században közös platformot biztosít az interkulturális különbségek áthidalására, növelve a társadalmi párbeszéd hatékonyságát.

» **TÉZIS 3 – URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ:** A gamifikáció a részvételi tervezés során alkalmas a játékosított elemeken keresztül történő párbeszéd kialakítására, a részvétel vonzerejének növelésére, a résztvevők egyenlő véleménynyilvánítási feltételeinek biztosítására, a tervezői gondolkodásmód előhívására, valamint a társadalmi vagy kulturális különbségek áthidalására a város szereplői, a tervezők és a lakók között.

» **TÉZIS 4 – POZITÍV BOX:** A várostervezésben a játékosítás segíti a nemszakértők/nemtervezők figyelemfelkeltését, bevonását és a közös gondolkodás elindítását, valamint képessé teszi őket a kapcsolódásra.

» **TÉZIS 5 – PUBLICITY:** A játékosított eszközök alkalmasak a résztvevők saját szerepkörükben való kizökkentésére a városfejlesztés kezdeti szakaszában, ezáltal az egyéni érdekek közelítésére és a társadalmi elfogadás növelésére.

» **TÉZIS 6 – LEGYEN TERED:** A játékosítás az urbanisztikai részvételi tervezési folyamat során felhatalmazza és képessé teszi a résztvevőket egy tervezési koncepcióban hasznosítható javaslattételre, ezáltal segíti a személy-környezet összeállítás megteremtését vagy fokozását.

ABSZTRAKT

A Közös Városi Játéktér c. disszertáció célja, hogy elősegítse a gamifikáció urbanisztikai felhasználását, hogy a magyar várostervezési gyakorlat eszköztára a városi szereplők közötti párbeszéd elindítását támogató „közös platformokkal” bővüljön. A részvételi tervezés eszközrendszerének gamifikációval történő gazdagítása érdemben nyit új távlatokat és mélységeket a települési-jövő kutatás és várostervezés számára, mert a beépülő játékosított eszközök segítik a különböző társadalmi csoportok megszólítását, felhatalmazzák és képessé teszik az érintetteket a hozzászólásra, ezáltal lehetővé teszik a lakóhelyükhöz való viszonyuk feltérképezését, valamint a helyi tapasztalatokra és igényekre építő többváltozós szcenáriók kidolgozását.

Az elmúlt évtizedekben rengeteg változás, krízis, társadalmi válság vagy technológiai robbanás történt az európai városi rendszerekben, amelyek hatással vannak a tervezési folyamatokra. Ebben a technológiai és társadalmi átalakulásokkal teli párbeszédhiányos döntéshozatali közegben a városi szereplők közötti párbeszéd folyamatos fenntartása szükséges a várossal kapcsolatos egyre nagyobb közös tudás összegyűjtéséhez, az aktuálisan felmerülő problémák láthatóvá tételéhez, és a turbulens környezet változásaira való minél reziliensebb reagáláshoz. Azonban a jelenlegi várostervezés döntéshozatali eszközrendszere nehezen tudja követni a gyors tendenciákból kialakuló kapacitás-különbségeket és feltárni a folyamatosan módosuló elvárásokat, így az nem nyújt megfelelő háttérrel a megalapozott döntésekhez.

A részvételi tervezés Magyarországon még nem képezi a szervezeti kultúra részét, illetve a laikusok számára nehézkes és formálisnak tűnő a városi folyamatokhoz való hozzászólás. Ezért kerestem azokat az eszközöket, amelyekkel képesek lehetünk az egyes urbanisztikai folyamatokba az érintetteket értő módon bevonni, hogy kialakuljon a közös tudások és a közösség jövőjét megalapozó értékek, elképzelések együttese.

Az elméleti/tudományos felvetéseimet a gyakorlati tapasztalataimból származó visszajelzésekkel pontosítottam. Kutatásom ezeknek az interakcióknak az eredményeire épül. A disszertáció elméleti részében a részvételi tervezés városi-társadalmi és jövőkutatási alapjait fektettem le, valamint a játékok pozitív hatásainak várostervezésbe ültetéséhez a játékosítás szakmai és technikai alapjait, illetve a gyakorlatban alkalmazott eszközeit vizsgáltam. A disszertáció gyakorlati részében három általam kifejlesztett új játékosított eszközt és a hozzájuk kapcsolódó módszertanokat ismertettem. A Pozitív Box, a Publicity és a Legyen tered! eszközöket összesen 19 eseményen, több mint 400 ember bevonásával teszteltem, és eredményesen alkalmaztam offline térben részvételi tervezési folyamatokban vagy oktatási környezetben. Az eszközöket az adott projekthez adaptálva használni tudják a döntési/tervezési térben dolgozó önkormányzatok, építésszek, facilitátorok, civil szervezetek vagy városi aktivátorok a városépítészeti- vagy urbanisztikai tervezési folyamatok egyes lépéseiben, különösen a városi jövőképek meghatározásánál.

kulcsszavak: urbanisztikai gamifikáció, játékszerű várostervezés, közös városi játéktér, várostervezési eszköztár, játékosított eszközök, részvételi tervezés.



01 – motiváció [a Publicity közös jövőképkalkotása]

MOTIVÁCIÓ

Építészként vallom, hogy a városok az emberekért vannak és a szerepem, hogy a munkámmal segítsen megteremteni a köztük lévő kapcsolatokat. Az érezhető napjainkban, hogy a városi alkotóelemek eltávolodtak egymástól, a rendszerek fenntarthatatlanok és a megoldáshoz közös cselekvésekre van szükség. Azt gondolom, hogy a jelenlegi tendenciákban (mint a klímaválság-energiaválság, túlépítés-túlfogyasztás, társadalmi elidegenedés, filter-bubble effektus, interkulturális problémák) a szerepünk egyértelmű: kevesebb esztétika és több felelősség.¹

A szakmámban az egyén és a város viszonyát keresem. Teszem ezt az urbanisztikai projekteknél, építészeti tervezésben, oktatásban, kutatásban és egyesületi tevékenységemben egyaránt. Azt gondolom, hogy nem a városban lévő épületek és terek jelentik a várost, hanem azok inkább annak közösségi- vagy magánéletet adó kulisszái, melyben a jelenlévők folyamatosan és egyre gyorsabban cserélődnek. A városalakítás kulcskérdései ma a város szereplőinek aktivizálásában rejlenek. A (köz)térhasználat konfliktuscsoökkentéséhez, az egyensúlyi állapotok megtalálásához és a különböző szereplők közti párbeszéd növeléséhez, illetve magához a városkutatáshoz és -tervezéshez is újfajta módszerek és stratégiák kidolgozására lenne szükség.²

A részvételi tervezéssel 2015-ben találkoztam először, amikor csatlakoztam az Urban Future Laboratory [UFLab] kutatóműhelyhez. Már az első alkalom végére megfogalmazódott bennem, hogy a számos eltérő érdekeltségű szereplő nélkül nem lehetséges „jó várost” tervezni.³ Azóta egyre erősödik bennem, hogy a részvételi tervezés módszere elengedhetetlen a fenntartható, reziliens és inkluzív városok jövőképek kialakításához, a szükséges alternatívák feltérképezése és a döntéshozatal során. Viszont a valós döntési folyamatokba rendkívül nehéz a helyiek bevonása. Ennek oka kereshető például abban, hogy a hatalom és a szakértelmiségek a települések jövőjével kapcsolatos szövegeket és metódusokat „szaknyelvisítik” vagy a magyar lakosság egyfajta intézménybázisú gondolkodásmódjában vagy abban, hogy a lakóhelyhez való kötődésünk csökken. Az UFLab projektjeiben a részvételi folyamatok kialakítása, szervezése és facilitálása mellett elkezdtem olyan figyelemfelkeltő, vonzó, egyenlő véleménynyilvánításnak keret adó eszközöket keresni, amelyek a vélemények rögzítésében és bemutatásában egyaránt segítenek. Az ún. gamifikációban találtam rá az egyik lehetséges megoldásra: ez biztosította a könnyebb érthetőséget, az informálisabb légkört és kézzelfoghatóbbá tette a kihívásokat.

A KÖZÖS VÁROSI JÁTEKTÉR egyszerre egy elméleti transzdiszciplináris várostervezési szemlélet és egy gyakorlati eszköztár, amely az összes városi szereplőt ösztönzi a környezetével kapcsolatos törődésre. Egy olyan kísérlet, amely a szereplőket összehozza, felhatalmazza és képessé teszi arra, hogy beleszólhassanak településük jövőjébe. Kezdődjön a közös városi kultúraváltás!

¹ Fuksas, 2001.

² Tan, 2017.

³ Aravena, 2022, 6-8.

KÖZÖS VÁROSI JÁTÉKTÉR

A – BEVEZETÉS

tézisek
absztrakt
motiváció
felépítés
keretek

B – ELMÉLET

B1. KÖZÖS VÁROS – tézis 1
közös/ség
közös város
közös tervezés

B2. JÁTÉKTÉR – tézis 2
játékmotiváció
játékosítás
komoly játék

B3. URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ – tézis 3
UFLab részvételi tervezési metodika
alkalmazási környezetek
urbanisztikai játéktár

C – GYAKORLAT

C1. POZITÍV BOX – tézis 4

C2. PUBLICITY – tézis 5

C3. LEGYEN TERED! – tézis 6

X – FÜGGELÉK

X1. urbanisztikai játéktár
X2. Publicity játéktesztek
X3. glosszárrium
X4. irodalomjegyzék
X5. kép- és ábrajegyzék

GYAKORLAT – UFLAB RÉSZVÉTELI TERVEZÉSEK

2015 – 2020

urbanisztikai részvételi tervezések
6 lépéses részvételi tervezési folyamat
játékosított eszközök kezdeti használata
2016 – Kistarcsa
2017 – Pécel2030
2018 – Zsámbék
2018 – Pesterzsébet
2019 – Salgótarján

ELMÉLET – DLA

2. TEMATIKUS ÉV – TANULMÁNY
2020

játékosítás elméleti háttér
alkalmazott eszközök elemzése
4 részvételi tervezés
6 célzott konzultáció
6 nyilvános párbeszéd
7 játékosított eszköz
összehasonlítás, értékelés
konklúzió, tapasztalatok

GYAKORLAT – UFLAB URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ

2021 – 2024

játékosított eszközök célkitűzései
urbanisztikai játékkataszter felállítása
játékosított megszólítás – Pozitív box
1 esemény – 78 fő
játékosított konzultáció – Publicity
15 esemény – 250 fő
játékosított párbeszéd – Legyen tered!
3 esemény – 86 fő

ELMÉLET – DLA DISSZERTÁCIÓ

2024

eszközfejlesztés eredményei
játékosított eszközök értékelése
urbanisztikai játéktár értékelése
konklúzió
tézisek, célkitűzések bizonyítása

FELÉPÍTÉS

A KÖZÖS VÁROSI JÁTÉKTÉR című DLA disszertáció négy részből áll [lásd 02 ábra], amelyek a Bevezetés [A], az Elmélet [B], a Gyakorlat [C] és a Függelék [X]. A megfogalmazott hat tézis az Elmélet [A] és a Gyakorlat [B] részek három-három fejezetéhez tartozó főbb megállapításokat foglalja össze. A disszertáció felépítése reagál a kutatási módszerre, amely a gyakorlati tapasztalatok és elméleti/tudományos alátámasztásuk ciklikus váltakozásából állt [lásd 03 ábra]. A 2015-2020 közötti urbanisztikai részvételi tervezéseken alkalmazott játékosított eszközök tapasztalatait 2020-ban összegeztem,⁴ majd ezekre a megállapításokra alapozva felállítottam az elméleti/tudományos paramétereket tartalmazó urbanisztikai játéktár keretrendszerét, amely alapján a további eszközöket terveztem és alkalmaztam különféle közegekben.

A BEVEZETÉS [A] részben ismertetem a téma iránti elköteleződésemet, a kutatás kereteit és a disszertáció felépítését.

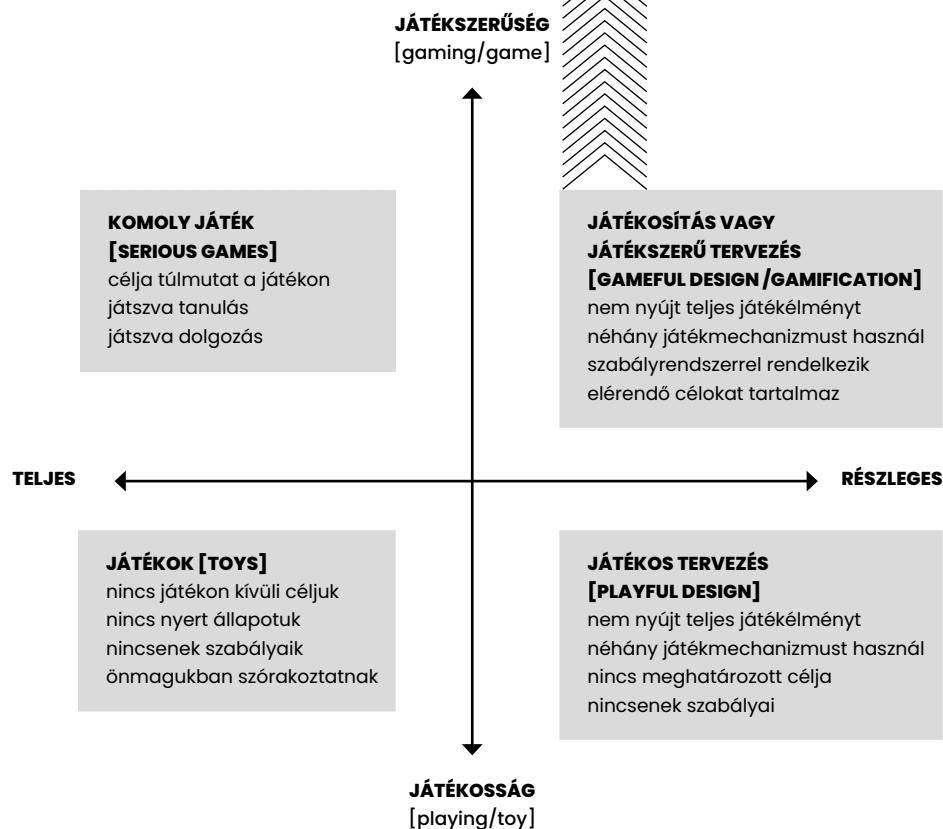
Az ELMÉLET [B] rész azokat a legfontosabb, várossal és játékokkal kapcsolatos elméleti és tudományos alapokat foglalja össze, amelyek a tágabb várostervezési/társadalmi kihívások szintjén jelennek meg és életre hívták a játékosítás várostervezésben történő gyakorlati alkalmazását. A KÖZÖS VÁROS [B1] fejezetben a részvételi tervezés városi-társadalmi és jövőtervezési alapjait, illetve indokoltságát támasztom alá. A játékok széleskörű kiterjeszthetőségét és az alkalmazásukhoz kapcsolódó pozitív hatásokat a JÁTÉKTÉR [B2] fejezet írja le. Az URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ [B3] fejezetben a saját részvételi tervezési gyakorlatom során kifejlesztett módszertant [UFLab részvételi tervezési metodika] és az ezen folyamat különféle alkalmazási környezetbe integrált játékosítással szemben felállított követelményeit vezetem be, amelynek része a kapcsolódó játékok vagy játékosított eszközök rendszerszintű vizsgálatát tartalmazó urbanisztikai játéktár szempontjainak ismertetése és főbb megállapításainak leírása.

A GYAKORLAT [C] részben három olyan általam kifejlesztett urbanisztikai gamifikációs eszközt mutatok be, amely alkalmas a várostervezés előkészítő szakaszaiban megjelenő interperszonális konfliktusok oldására. Az ismertett eszközök az Elmélet [B] részben lefektetett tudományos és tapasztalati alapokra épülnek, valamint az UFLab részvételi tervezési metodika különböző lépéseihez lettek kifejlesztve. A POZITÍV BOX [C1 fejezet] urbanisztikai gamifikációs eszköz alkalmazásának kitűzött célja a városi szereplők érdeklődésének felkeltése és bevonása a részvételi tervezés megszólítás lépésében. A PUBLICITY [C2 fejezet] a célzott konzultációk első alkalmain, közös városi jövőkép építéshez alkalmazható karakterjáték. A LEGYEN TERED! [C3 fejezet] egy játékosított párbeszéd módszertant foglal magába, amely több játékosított eszközön keresztül hatalmazza fel és teszi képessé a résztvevőket a tervezéshez való hozzászólásra.

A FÜGGELÉK [X] rész az elméleti és gyakorlati részekben értékelt eszközök kiegészítő dokumentációit és a glosszárriumot foglalja magában.



04 – az urbanisztikai gamifikáció szakterületei



05 – a játékok felosztása Deterding-féle mátrix [Deterding – Dixon – Khaled – Nacke, 2011]

KERETEK

A Közös Városi Játéktér c. disszertációmban azt a lépéssort mutatom be, amelynek során a nemzetközi tervezési folyamatokhoz hasonlóan a magyar gyakorlatban is elmélyíthető az urbanisztikai gamifikáció. A megnevezést a várostervezés részvételi tervezési folyamataiban alkalmazott játékszerű tervezésekre, játékosított eszközökre és a kapcsolódó eljárásokra használok [lásd 04 és 05 ábrák].

Az urbanisztikai gamifikáció fogalmának bevezetéséhez egyik oldalról a tágabb településtervezési alapokat fektettem le, míg másik oldalról a játékok és a játékosítás szakmai, illetve technikai alapjaival foglalkoztam, valamint a gyakorlatban alkalmazott eszközeit vizsgáltam. A disszertáció céljait és kereteit azonban jelentősen meghaladja mindkét témakörhöz kapcsolódó teljes nemzetközi szakirodalom ismertetése, így kizárólag a témához szorosan kapcsolódó anyagokat emelem ki.

A dolgozat kereteit meghaladja az országos közigazgatási és törvényi változások értékelése, amelyek érintik a településtervezés rendszerét, ugyanakkor az egyes fejezetekben jelzem, hogy az urbanisztikai gamifikáció törvényi kodifikációja az egész magyar urbanisztika számára fontos lenne. A disszertációban nem kerül kifejtésre a társadalmi bevonás különböző szintjeinek ismertetése, a módszerek közötti különbségek elemzése, a regionális eltérések vagy a hagyományos várostervezési eszközrendszerek bemutatása.

A játék és játékosítás témakörénél az urbanisztikai gamifikáció fizikai (offline) eszközfejlesztései szempontjából releváns áttekintést biztosítom. A játékosítás más szakterületeken (marketing, oktatás, turisztika, egészségügy, vállalati környezetek stb.) való alkalmazása mára általánossá vált a motiváció és elkötelezettség növelésére, ezáltal meglehetősen előrehaladottabbak a gamifikációs eredmények és az eszközök mélyebb hatásmechanizmussal működnek. A disszertációban nem törekszem a gamifikáció különféle területeken történő alkalmazásának bemutatására, a játék definiálására, a játéktípusok meghatározására vagy csoportosítására. Az angol nyelvben elkülönül a „game” és a „play” fogalma, amit magyarul mindkét esetben játéknak fordítunk. A dolgozatban a játék szó használatakor a „game” játékformát értem, ellenkező esetben ezt [zárójelben] egyértelműsíttem.

Mivel a szakirodalom jellemzően angol nyelvű és számos új vagy speciális értelmű fogalmat használ, a magyarra fordított kifejezések mellett az eredetieket is jelzem [zárójelben]. A téma transzdiszciplináris jellegéből fakadóan a dolgozat több szakterület kifejezéseit tartalmazza, ezért az elméleti részben bevezetett hagyományos (város)építészeti fogalmakon túlmutató, a Közös Városi Játéktér szempontjából legrelevánsabb kollokációkat az X3 függelékben glosszárium formában is csatolom.

THEORY

B

ELMÉLET

COMM
CITY

ON

T

KÖZÖS VÁROS



06 – közös város [a józsefvárosi Szeszgyár köz részvételi tervezése, 2023]

B1. KÖZÖS VÁROS [COMMON CITY]

Városaink „térben és időben állandóan változó organizmusok”, amelyek közös döntéseink hatására alakulnak.⁵ A Közös város c. fejezetben városalakítási-társadalmi oldalról vizsgálom az elmúlt évtizedek változásait, a várható jövőbeli bizonytalanságokat, a turbulens környezet okozta felgyorsult városi tendenciákat, az ebből következő társadalmi konstrukció-változásokat és mindezek hatását a várostervezésre. Mára láthatóvá válnak évszázadokkal ezelőtt indított folyamatok eredményei: a fizikai szövet elöregedése, a természeti környezet korlátossága és a társadalmi tér konfliktusai. A globális folyamatok rámutatnak a pusztán műszaki-mérnöki alapú városfejlesztés hiányosságaira, hogy csupán az épületek formálására, az építészeti alkotásra épülő módszerek nem tudják kezelni a városi tér változásait, az együtt élő társadalom és gazdaság kölcsönhatásait.⁶

» TÉZIS 1

A településtervezési/városalakítási eszközökben a társadalmi fenntarthatóság érdekében szükség van olyan innovatív transzdiszciplináris technikákra, amelyekkel növelhető a társadalmi párbeszéd esélye és amelyek segítenek reagálni az interkulturális kihívásokra.

A városi térben jelentkező komplex problémák azonosításához több tudományterület elméleti és gyakorlati módszereit integráló, valamint tudományon kívüli szempontokat [tacit tudásokat] is bevonó módon kell újszerű megismerésmódokat kifejleszteni. Az ezekre reagáló urbanisztikai megoldási lehetőségek a különféle városi szereplők együttműködésével, kölcsönös és kumulatív tudásépítésével dolgozhatók ki, amelyhez valós problémahelyzetekben történő együttműködési készségekre, párbeszédre, értékészlet azonosításra és közös platformokra van szükség. A tudományos, tervezői és nemtervezői szereplők kohéziójának erősítése azért fontos, mert a fenntartható urbanisztikai beavatkozásokhoz elengedhetetlen az együttműködések kialakítása a különböző társadalmi és kulturális csoportok között, a közös cél – a KÖZÖS VÁROS – elérése érdekében.

⁵ Alföldi, 2015, 24.

⁶ Alföldi – Balázs – Balizs – Kurucz, 2021, 8.

KÖZÖS/SÉG [COMMONS AND COMMUNITIES]

„A város mint szerveződés maga időtlen, mert az maga a társadalom.”⁷

Az elmúlt évtizedekben rengeteg változás – krízisek, technológiai robbanások, népességnövekedés, éghajlatváltozás, energiaválság stb. – történt az európai városi rendszerekben. Emiatt napjainkra egyre sürgetőbbé válnak az olyan kérdések, hogy hogyan kezeljük és őrizzük meg közös erőforrásainkat, tudunk-e közösen cselekedni a fenntartható városok és társadalom irányába vagy hogy mit értünk a közös(ség) fogalma alatt.

A városok lakóiként megosztjuk egymással az utcákat, tereket, parkokat, folyókat, de a levegőt és a fényt is. Ezek a városi közösséghez tartozó területek vagy erőforrások képezik a közös tulajdonokat [commons], a területhasználatra vonatkozó közös jog gyakorla pedig a közös használat [commoning]. A közös javakról szóló döntéshozatalban a közösségek [communities] különféle módon vettek és vesznek részt. Csányi Vilmos humánetológus a közösséget négy tulajdonsággal definiálja, amelyek a közös akciók, a közös hiedelmek, a közös konstrukciók és a lojalitás.⁸ A modern kor előtt a városokban az együttélési és döntési kultúra közösségi alapú volt, de a modern korban a gyors populációnövekedés hatására a közösségek elérték a végső csoportredukciót és a társadalom szerkezete egyre inkább közelít az ún. egytagú közösségekhez vagy másnéven autonóm egyénekhez.⁹ A magasabb autonómiával rendelkező városlakókra pedig jellemző, hogy alacsonyabb a helykötődésük,¹⁰ kevésbé épül ki a körülhatárolt helyidentitásuk,¹¹ és kevésbé ragaszkodnak szülőhelyükhöz. Ezek a tulajdonságok is eredményezik azt a tendenciát, hogy a városok fizikai keretei között az emberek folyamatosan, egyre gyorsabban cserélődnek és könnyebben döntenek a jobb körülményeket ajánló lakóhely mellett.¹²

A gyors városi lakosságcsere miatt az autonóm egyénekből álló, aktuálisan azonos helyen élők csoportjából „ad-hoc társadalmak” alakulnak, amelyek tagjai különféle kulturális közegekből származhatnak, vagyis eltérőek lehetnek a fizikai, a környezeti, az életmódbeli szokásaik és elvárásaik. Az autonóm egyének részaránya mára annyira megnövekedett a társadalomban, hogy szociális konstrukcióként kell számolni hatásukkal.¹³ Annak ellenére, hogy az autonóm egyének egyre kevesebb ideig képezik egy adott városi keret részét, a közös tulajdonokat közösen használjuk, így az „ad-hoc társadalmak” térnyerése városalakítási döntési szempontoknál sem elhanyagolható. Ezért a városi és társadalmi fenntarthatóság érdekében a városokat alakító döntéseknek számolniuk kell a társadalmi konstrukció-változásokkal, az egyének szerepének megerősödésével és a fizikai környezettel kapcsolatos megnövekedett elvárásokkal.

7 Alföldi, 2015, 24.

8 Csányi, 2022, 44-62.

9 Csányi, 2022, 371-372.

10 Düll, 2017, 214.

11 Tartaglia – Rollero, 2010, 244.

12 Kurucz, 2019, 175.

13 Csányi, 2022, 375.

KÖZÖS JÖVŐ [SHARED URBAN FUTURE]

Az egytagú közösségek megjelenése nagy bizonytalanságot hozott a modern társadalmak életébe és ha a belőlük kialakult ad-hoc társadalmak viselkedését szeretnénk „megjósolni”, akkor a szükséges személyes információk megszerzéséhez új modellek, új módszerek felállítására van szükség.¹⁴ A társadalmi átalakulások mellett az elmúlt évtizedekben zajló globális környezeti kihívások és az előző [közös/ség] fejezetben feltett kérdések életre hívják a közös jövőről való intenzív gondolkodást. Ebben a jövőkutatás módszerei segítségünkre lehetnek, mert „a jövőkutatás segíti a megalapozottabb és preferált döntések meghozatalát és azt a szemléletét, hogy a jövő alakítható a részvétellel és nemcsak a változásokra való reagálással, hanem a változások tudatos alakítása révén.”¹⁵

A jövőkutatás vagy pontosabban fogalmazva a jövők kutatásai [future studies] az 1970-es, '80-as években – a számítógépek megjelenésével párhuzamosan – vált tudománnyá. A jövőkutatás tudományos eszközökkel elemzi döntéseink várható hatásait és annak érdekében kutatja a jövő várható, vágyott vagy félt elemeit és folyamatait, hogy a jelen döntéseit a jövő generációk iránti felelősség tudja vezérelni. Azonban bármennyire széleskörű a modellalkotáshoz felhasznált tudományos háttér és részletezett az adatbázis, a jövő nem megsejthető, hiszen a nyitott folyamatokat nem látható, de bekövetkező kölcsönhatások határozzák meg.¹⁶ A jövőkutatás ugyanakkor a távlati, komplex, alternatívákat előállítani képes szemlélettel és módszertani apparátussal hozzájárulhat a jövővel kapcsolatosan mindig fennálló bizonytalanság csökkentéséhez.¹⁷

A jövőkutatók az 1990-es évekig főként a múlt és a jelen ismeretében tudományos módszerek felhasználásával meghatározható, valószínűleg bekövetkező jövők feltárására törekedtek. A jövőkutatás ilyen szemléletű megközelítése az előrejelzés, amelyet stabil helyzetekben, a múltban kialakult tartós tendenciák továbbélésének feltételezésével érdemes használni.¹⁸ Azonban jelenlegi társadalmi-gazdasági környezetünk instabil, amikor az objektív adatokból lesűrhető fejlődéstendenciák nem egyértelműek az előrejelzés módszereinek alkalmazásával.¹⁹

Instabil helyzetben az előretétekintés módszerei alkalmazhatók, amelyekben megnő a szubjektív tényezők szerepe, valamint többféle minőségileg eltérő alternatív jövő lehetősége jelenik meg.²⁰ Ilyen körülmények között különösen nagy figyelmet kell fordítani az egyénekben, az ad-hoc társadalmakban és a helyi vezetésben rejlő erőkre és motiváló tényezőkre.²¹ A laikusok elképzelései megkönnyítik és színesítik a jövőkutatók számára a számos jövőváltozat-lehetőség érzékelését és kidolgozását, emiatt napjainkban egyre gyakrabban alkalmazzák az előretétekintésen belül a partícipatív jövőkutatás módszereit.²²

14 Csányi, 2022, 374.

15 Monda, 2018, 30.

16 Alföldi – Wettstein, 2012, 153.

17 Monda, 2018, 5.

18 Monda, 2018, 13-21.

19 Nováky, 2011, 6.

20 Monda, 2018, 38-39. Nováky, 2011, 6.

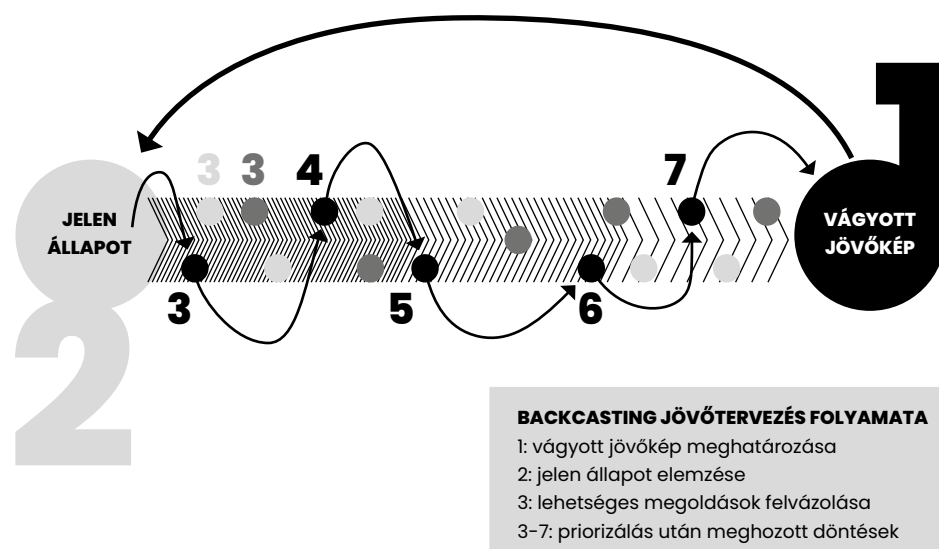
21 Nováky, 2011, 6.

22 Nováky, 2011, 6. Nováky, 2012, 48-58.

A partícipatív jövőkutatásnál a jövő feltérképezése az érintett érdekeltségi csoportok hozzájárulásával, laikusok részvételével történik, akik releváns tudással, ismeretekkel, tapasztalatokkal rendelkeznek az adott területről és/vagy azokkal, akiknek a tevékenysége alakíthatja a jövőt.²³ A tudás dinamikus interakciókon keresztül jön létre, amelynek során feltárássra kerülnek jövőváltozatok és megjelenik azok jelenbeli cselekedetigénye.²⁴

Az ilyen irányú gondolkodás a *backcasting forgatókönyv* [backcasting scenario], amikor először a jövőbeni állapotot határozzuk meg, majd ebből az elképzelt jövőképből visszafejtve határozzuk meg a szükséges lépéseket [lásd 07. ábra].²⁵ Vagyis a „Mi történne, ha (megvalósulnának az egyes elképzeléseink)?” kérdés helyett a „Minek kellene történnie, hogy (elérjük a vágyott jövőt)?” kérdéssel dolgozunk. A backcasting instabil helyzetekben a fordulópontok feltárássra használható minőségi [kvalitatív] előretekintési módszer, amelyben erősen megjelenik az interaktivitás és az értékszemlélet.²⁶ Vagyis nem képes a jövő számokban történő meghatározására, de segítségével megjeleníthetők a jövővel kapcsolatos normák, speciális értékek, vágyak, kívánságok vagy igények.

A közös jövő felé vezető lépések beazonosításához tehát – a backcasting forgatókönyvnek megfelelően – először a közösen megfogalmazott jövőbeli normákra és értékekre alapuló, minőségileg eltérő jövőalternatívák felállítása szükséges. Ahhoz, hogy a jövőalternatívák minél közelebb álljanak egy társadalmi konszenzuson alapuló, közösen elfogadott jövőhöz,²⁷ annál szélesebb körű társadalmi párbeszédet kell kialakítanunk.



07 – backcasting jövőtervezés folyamata [saját szerkesztés]

23 Monda, 2018, 30. Nováky, 2011, 7-9.

24 Hines – Gold, 2014, 1-13.

25 Monda, 2018, 39.

26 Monda, 2018, 31, 34, 38, 55.

27 Nováky, 2011, 7.

KÖZÖS TERVEZÉS [COLLABORATIVE PLANNING]

Az urbanisztikai tervezések kezdetektől fogva szorosan összefonódnak a jövőkutatással. A vágyott vagy félt jövőképek mindig az adott korszak legnagyobb kihívásaira reagálnak és azok két végpontját jelenítik meg: idealizált utópiában keresik a megoldási lehetőséget vagy a folyamatban lévő tendenciák hosszútávú veszélyeit *disztópiában* ábrázolják. A 19. században az ipari forradalom következtében például a megnövekedő szegénység hatására a jövő ideális társadalmát igyekeztek kigondolni, és ezt kísérelték meg ideális város formájában ábrázolni.²⁸ A 20. század közepén elszaporodó víziók az ipar és az infrastruktúra fejlődésén fellelkesülve a műszaki-építészeti fejlődést állították a jövő városának fókuszába, majd a technológiai alapú jövőképek tovább erősödtek a digitális és okos eszközök elterjedésével. Bár a digitális technológia alkalmas nagymennyiségű adatszolgáltatásra, de kevésbé szolgálja a valódi társadalmi érdekeket: kis mértékben jeleníti meg a folyamatok hatásait és a városi szereplők – lakók, használók, civilek, intézmények, gazdasági szereplők – igényeit. Az elmúlt évtizedben körvonalazódnak a pusztán adat alapú okos város [datapolis] hiányosságai, ahol a városi egyénekről a bevonásuk nélkül gyűjtik az adatokat.²⁹ Ezért az a jelenlegi kihívásunk, hogy a felgyorsult környezetben a városok minél rövidebb idő alatt tudjanak reagálni a különféle változásokra.

A rugalmas alkalmazkodó képesség, vagyis a *reziliencia* eléréséhez a városokban szükséges a széleskörű és folyamatos problémafeltárás, az eltérő jövőalternatívák kidolgozása, a városlakók partnerként kezelése és aktivizálása, vagyis a részvételen alapuló közös tervezés feltételeinek megteremtése. A városalakítási eszközök – úgy mint a döntés, a fejlesztés, a szabályozás és a tervezés – lassú átalakuláson mennek keresztül. A jelenlegi várostervezés döntéshozatali eszközrendszere nehezen tudja követni a településeken kialakuló kapacitás-különbségeket és feltárni a folyamatosan módosuló elvárásokat. A használt tervezési eszközök és módszerek lassan reagálnak a folyamatokra, nem nyújtanak megfelelő háttérrel a megalapozott döntésekhez. A közös tervezés eléréséhez azonban nem elég új eszközöket bevezetni, hanem városvezetői, -tervezői és -lakói oldalról egyaránt szemléletváltásra van szükség. A városvezetőknek elkötelezettnek kell lenniük a társadalmi részvételen alapuló módszerek iránt, a lakóknak aktivizálniuk kell magukat saját környezetük alakításában, a tervezőknek pedig segíteniük kell a párbeszéd folyamatokat.

A fizikai környezet alakításával kapcsolatos társadalmi felelősségtudat az 1960-as évek közepén erősödött meg az USA-ban és Európában, ahol a lakossági mozgalmak a centralizált hatalom és a nehezen kezelhető bürokratikus rendszer ellen léptek fel.³⁰ Paul Davidoff (amerikai tervező és ügyvéd) pártfogó tervezésről [advocacy planning] szóló cikke új modellt állított fel a tervezés területén, amelyben többek között a tervezőket társadalmi felelősségvállalásra szólítja fel és szorgalmazza az összes társadalmi csoport bevonását vagy érdekképviselését a tervezésbe.³¹

28 Ilyen szociálutópiák voltak például Robert Owen ideális faluja vagy Richard Fourier falansztere. Alföldi – Wettstein, 2012, 151-152.

29 Kurucz, 2019, 176. Pisani, 2015, 181-182.

30 Sanoff, 2000, 3.

31 „Advocacy and Pluralism in Planning” - Davidoff, 1965, 331-338.

A településtervezésben az 1970-80-as években zajlott le az a kommunikatív vagy kollaboratív fordulat, amelytől kezdve a tervező – a technikai szakemberen felül – kommunikátor és *facilitátor* [facilitator] szerepet is felvett.³² Európában az 1990-es évektől kezdve a településtervezési eszközök egyre jobban támaszkodnak a gazdasági-társadalmi kölcsönhatások beépítésére és mára megjelentek köztük a társadalmi bevonáson alapuló módszerek is.

A *társadalmi bevonás* [public participation] az a kétirányú kommunikációs folyamat, amellyel a különböző társadalmi csoportok és egyének – vagyis a köz [public] – értékeit, érdekeit, igényeit vagy akár aggodalmait felméri a megalapozottabb döntések érdekében.³³ A különféle társadalmi bevonáson alapuló módszerek megjelenésével a részvételiség terminológiája az elmúlt évtizedekben gyorsan bővült, a szakirodalomban számos elnevezéssel illetik az egyes eszközökben vagy a bevonás mértékében eltérő részvételi módszereket.³⁴ A participatív tervezéseket mindig az adott ország törvényi keretei között érdemes elemezni, mert sokféle orientációja, hozzáállása és módszertana van.

Magyarországon a társadalmi bevonás nem képezi a szervezeti kultúra részét, a 20. századi történeti folyamatok miatt nem alakultak ki stabil, az állampolgároknak teret adó és őket bevonó tervezési intézmények és folyamatok, ezért az embereknek egyfajta intézményi bázisú (önkormányzat, kormányzat) a gondolkodásmódja.³⁵ Ezért a cél az intézményes társadalom és a helyi közösségek közötti bizalom megteremtése, valamint a helyi közösségek értékeinek nyilvános megvitatása és figyelembevétele, vagyis a képviselési demokrácia eszközei mellé a direkt demokrácia eszközeinek bekerülése.³⁶

A két legelterjedtebb társadalmi bevonáson alapuló elnevezés Magyarországon a *közösségi tervezés* [community planning] és a *részvételi tervezés* [public participatory planning].³⁷ A két módszer között a legnagyobb eltérés a folyamat céljában van. A közösségi tervezés legfontosabb törekvése a tervezés szempontjából releváns érdekelt csoport közösséggé alakítása, akik a tervezési folyamat alatt egymással együttműködnek, majd a tervezési alkalmak végére egy konszorzuson alapuló tervet készítenek a folyamatvezetővel és/vagy tervezővel. A várostervezésben használt részvételi tervezés célja elsősorban a településsel kapcsolatos döntések széles társadalmi alapra helyezése, a párhuzamos értékek megjelenítése, a tudásmegosztás és a tudásbővítés, valamint a jövőképek összegyűjtése és a döntés módozatainak előkészítése. A résztvevők – lakók, használók, érdekeltek, tervezők és döntéshozók – mint autonóm egyének mondhatják el értékeiket, ötleteiket, igényeiket, használati szokásaikat stb., amelyekből különféle alternatív (egymással akár szemben álló) tervváltozatok vagy döntési javaslatok készíthetők.

32 Düll, 2017, 169.

33 Kurucz, 2020, 85.

34 Ilyen elnevezések például: használói, közösségi akció, tanácskozó, kommunikatív, kollaboratív, pártfogó, átfogó, auto- vagy tranzaktív tervezés. Horelli, 2002, 608. Düll, 2017, 167.

35 Alföldi – Kurucz, 2021, 140-141.

36 Alföldi – Kurucz, 2021, 142.

37 A közösségi tervezés szintén tágan értelmezhető fogalom, amelyet jól érzékeltetett a Borsos Melinda DLA és Dimitrijevic Tijana DLA szervezésében 2019.11.13-án és 27-én Budapesten megtarott Közösségi Tervezés Konferencia és Kerekasztal. https://issuu.com/microarchitectsgroup/docs/nka_kozossegi_fuzet_2020 (utolsó elérés: 2023.08.01)

Az elmúlt évtizedekben világszerte kiformalódott számos közös tervezési módszer ellenére kis számú hatékony technika és eszköz áll rendelkezésre a közös gondolkodás elősegítéséhez, a különböző álláspontok feltérképezéséhez, a folyamatok lebonyolításához és a társadalmi részvétel hatékonyabbá tételéhez, valamint az emberek bevonása és a résztvevők közötti kommunikáció még mindig nagy kihívást jelent a folyamatvezetők számára az urbanisztikai projektekben.³⁸ Az 1990-es évek közepére kiderült, hogy a tervezői szaktudás nem jár automatikusan együtt a facilitatori képességekkel, mivel a részvételi tervezések folyamatvezetése és kommunikációja rendkívül összetett, transzdiszciplináris feladat. Egyrészt a folyamatvezetőnek képessé kell tennie az érdekelteket arra, hogy a *nemszakértői, nemtervezői* [non-professional, non-designer] résztvevők átlássák a tervezési folyamatot és az azokat alakító szempontokat, valamint reagálni tudjanak a felvetésekre az egyes döntési helyzetekben.³⁹ Másrészt egyszerre kell más szakmák képviselőivel (gazdasági, vallási, oktatási, civil, politikai, környezetvédelmi stb.) és a városlakókkal párbeszédet kialakítani. Harmadrészt a teljes folyamatot szükséges átlátnia, szerveznie, hirdetni, dokumentálnia és az egyes lépések eredményeire alapozva rugalmasan alakítani azt.

Bár a részvételi tervezési folyamat időbefektetéssel és pénzráfordítással jár, valamint számos nehézsége, korlátja és kockázata van, azonban minden érdekelt városi szereplő számára hordoz pozitívumokat, amelyek lehetnek logikai, emocionális, technológiai vagy gazdasági előnyök egyaránt.⁴⁰ A városvezetők számára a legfontosabb érv a részvételi tervezés alkalmazása mellett a bizalomépítés, a szövetségesek gyűjtése, a konfliktusok megismerése és a párbeszéd biztosítása a „polgárok” és a döntéshozók között.⁴¹ De olyan gazdasági előnyökkel is jár a folyamat, mint a költségek hosszútávú minimalizálása vagy a kérdés felvetődése és a döntés végrehajtása közötti időszak lerövidülése.⁴² A nemtervezők autonómiát és kompetenciát élnek át saját (szociofizikai) környezetük felett,⁴³ és sok esetben maga a részvétel és hozzászólási lehetőség nagyobb horderejű számukra, mint a folyamat eredménye.⁴⁴

A tervezők naprakész és hiteles információkhoz juthatnak közvetlenül a mindennapi használóktól, akik a helyi körülményekről sajátos bölcsességgel és hétköznapi tudással [tacit tudások] rendelkeznek, valamint a tervezés és a későbbi fenntartás szempontjából hasznos szokások, igények és viselkedések derülhetnek ki.⁴⁵ Bár a részvételi tervezésben elkülönülnek eltérő építészeti attitűdök,⁴⁶ de a szakma feladata módszereket találni arra, hogy „az építész párbeszédet kezdeményezzen a munka ürügyén a helyet birtokló emberrel”.⁴⁷

38 Kurucz, 2020, 86.

39 Sanoff, 1988, 28.

40 Sanoff, 1988, 28-29.

41 Alföldi – Kurucz, 2021, 141.

42 Creighton, 2005, 14-25.

43 Düll, 2017, 169, 173.

44 Sanoff, 2000, 12.

45 Sanoff, 2000, 12.

46 Carp négyféle építész-facilitátor attitűdöt határoz meg a részvételi projektek szempontjából. Carp, 2004, 242-254.

47 Reischl, 2004, 259.

GAME
SPACE

2

JÁTÉKTÉR



08 – játéktér [a Publicity nyírbátori célzott konzultációja, 2024]

B2. JÁTÉKTÉR [GAME SPACE]

A játék régebbi, mint maga az emberi kultúra,⁴⁸ de a játékok ma több formában, platformon és műfajban fordulnak elő, mint a történelemben bármikor.⁴⁹ A Játéktér c. fejezetben a játékok sajátosságait vizsgálom abból a szempontból, hogy miként hatnak az alapvető emberi motivációkra, hogyan biztosítanak kollaboratív platformot egy meghatározott cél elérése érdekében és hogyan alkalmazhatóak valós problémák megoldásához. Ami a játék irányába hajtja a világot, az az a tény, hogy a játék minden területen és minden eszközzel megkönnyíti az emberek közötti „közlekedést”.⁵⁰ A játékokban bármilyen jövőképet vagy világot elképzelhetünk, amelyek megtapasztalása erőt adhat erőltet helyzetekben, struktúrát kaotikus környezetben és alkalmazkodási képességet folyamatosan változó körülmények között.⁵¹ A nyomasztó problémák előtt a passzivitásba, hanyagságba vagy virtuális világokba menekülés helyett a valós élet kihívásait oldhatnánk meg a játékvilágok és -küldetések mintájára, ahol a közös cél érdekében az egyének képesek helyi szinteken cselekedni.

» TÉZIS 2

A játékosítás a játékok sajátosságai miatt a 21. században közös platformot biztosít az interkulturális különbségek áthidalására, növelve a társadalmi párbeszéd hatékonyságát.

A mai specializálódott, professzionista megközelítések még az egy szakterületen belüli kommunikációt is nehezkesé teszik. A közös problémák megoldása azonban nem hárítható egy szakterületre sem, ezért biztosítani kell egy olyan nyelvet és platformot, ahol szakzsargonmentesen együtt észlelhetjük a különféle igényeket és érdekeket, ahol alternatívákat dolgozhatunk ki, miközben egyéni erőforrásainkat és képességeinket felismerjük, illetve gyakoroljuk. A játékok univerzális nyelvezete és alapvető emberi hajtóerőkre gyakorolt hatásai a valós életbeli feladatokban is segítenének áthidalni az eltérő kultúrák, korosztályok, igények, érdekek, lehetőségek és adottságok közötti különbségeket, amely megkönnyítené az optimális kihívások felállítását, a közös gondolkodást és a cselekvést.

48 Huizinga, 1944, 9.

49 McGonigal, 2012, 20.

50 Huizinga, 1944, 209.

51 McGonigal, 2012, 6.

JÁTEKMOTIVÁCIÓ [GAME MOTIVATIONS]

„A játék ellentéte nem a jelen valósága vagy a munka, hanem a bizonytalanság vagy ami még rosszabb: a depresszió. Játsszani annyit jelent, mint cselekedni és annyira tudatosnak lenni, mintha az ember tudná, mit hoz a jövő.”⁵²

A bolygón együttesen több mint 3 milliárd órát töltünk hetente számítógépes és videójátékokkal,⁵³ és az előrejelzések szerint a játékok piaca a következő években tovább fog növekedni.⁵⁴ Azonban ez a tendencia nem tudható be kizárólag a technológia fejlődésének, mivel a digitális szórakoztató források erős versenye ellenére a társasjátékok szintén népszerűek a játékosok [gamers] körében és ezen a területen is növekedéssel számolnak.⁵⁵ Mindemellett a trendek – az összes kontinenst összevetve – azt mutatják, hogy a játékipar a különböző összetételű demográfia adatok ellenére a világon mindenhol hasonlóan gyors ütemben fejlődik.⁵⁶

A játékok nyújtotta alternatív világokba menekülés azonban nem a játékipar fejlődéséről árulkodik legfőképpen, hanem inkább arról, hogy a mai társadalom valós életében és környezetében egyfajta hiány lépett fel. Az életben a legnyomasztóbb közös [shared] problémáink megoldására – mint például a társadalmi elidegenedés [social alienation], a klímaszorongás vagy -depresszió, a tehetetlenség és az egyéni tudat, hogy semmi nem számít igazán, amit teszünk – sokszor nincs eszközünk és befolyásunk.⁵⁷ A valóságban gyakran túlzott kontrollal, nem optimális kihívásokkal és az összekapcsolódás hiányával találkozunk, amely körülmények eredményezhetik a kezdeményezés és a felelősségérzet hiányát, de szorongást vagy akár pszichopatológias betegségeket válthatnak ki.⁵⁸ Ezen problémák fokozódása vagy megjelenésük gyakoriságának növekedése felerősíti a már elindult tendenciát, hogy az egyének egyre inkább elmenekülnek a való világtól, egyre több időt töltenek elképzelt vagy virtuális világokban, mesterséges konfliktusok megoldásával.⁵⁹

A játékok inspirálnak, elvarázsolnak, jutalmakat nyújtanak, tanítanak bennünket és képesek az emberek közötti kapcsolatok kiépítésére, a hosszútávú elköteleződés kiváltására vagy a kreatív potenciál fejlesztésére,⁶⁰ ezáltal olyan emberi szükségleteket elégítenek ki, amelyek pótolni tudják a valóságban keletkezett hiányokat. A játékok azért tudnak teret nyerni a valósággal szemben, mert jelenleg erősebben hatnak az alapvető emberi motivációinkra, mint a valós környezetünk és lehetőségeink.

A motiváció a pszichológiában egy gyűjtőfogalom, amely magában foglal minden cselekvésre vagy viselkedésre készítő tényezőt.

A motivációtól függően megváltozhat például az aktivitás mértéke, a viselkedés szervezettsége, célirányultsága vagy hatékonysága. A pszichológiában az emberi motiváció két típusát különböztetik meg: a külső [extrinzik] és a belső [intrinzik] motivációt.⁶¹ Az ún. extrinzik motiváció esetén valamilyen külső, eszköz jellegű tényező érdekében hajtjuk végre a cselekvést – amely lehet például pénz, anyagi javak, díjak, jutalom, státusz, osztályzat, dicséret. Ezzel szemben az ún. intrinzik motiváció esetén valamilyen belső, önjutalmazó cél érdekében cselekszünk, melynek motivációja maga a cselekvésben rejlő élvezet. Az intrinzik motivációval szoros kapcsolatban áll a hatékonyság érzése, a spontán érdeklődés, az újdonság és kihívás keresése vagy az exploráció.

Általánosságban elmondható, hogy a belső motiváció hasznosabb, mint a külső motiváció, de mindkét fajtára szükség van. Az életben sokszor kizárólag külső motiváció miatt végzünk el feladatokat, amely hosszútávon olyan káros hatásokat hordoz magában, mint a passzivitás vagy a hanyagság. Sok játékos [gamer] már felismerte, hogy a játékok immerzív [immersive] ereje használható figyelemelterelésként a mindennapok olyan nyomasztó problémáiról, mint a kielégítőbb munka, az erősebb közösségi érzés, valamint az elkötelezettebb és tartalmasabb élet iránti vágy.⁶² A játékipar ezt kihasználva egyre nagyobb, élethűbb és immerzívebb virtuális világokat hoz létre, amelyeket a játékosok motivációira épít.⁶³ Főként ezen különféle motivációk felderítése érdekében számos kutatás zajlik és elmélet születik.

Az ún. öndeterminációs elmélet [self-determination theory, SDT] szerint három kiemelt tényező szükséges az emberi motiváltság, produktivitás és jóllét eléréséhez: az autonómia [autonomy], a kompetencia [competence] és a kötődés [relatedness].⁶⁴ Az ezeket támogató kontextusok elősegítik a nagyobb internalizációt és integrációt, valamint nagy jelentőséggel bírnak az elkötelezettség, az erőfeszítéstétel és a kiváló minőségű teljesítmény elérésében.⁶⁵ Az autonómia támogatása abban nyilvánulhat meg, hogy a játékosoknak a játék során lehetőségük van saját döntéseket hozni és jelentőségteljes opciók közül választani. A játéknak a kompetencia, vagyis a hozzáértés/alkalmasság érzését kell kiváltania a játékosokban. Ha a játékkal lehetővé tesszük, hogy az emberek egy számukra megfelelően nehéz szintű kihívással teli helyzetben érezzék magukat, akkor sokkal kiugróbb teljesítményt érhetnek el, mintha alacsonyabb szintű feladatot adnánk nekik. Emiatt egy játéknak azt az optimális szintet kell megtalálnia, amely a célközönsége számára nem annyira bonyolult, hogy az emberek frusztráltnak érezzék magukat, viszont nem annyira egyszerű, hogy unják.⁶⁶ Senki nem akarja elszigeteltnek, magányosnak vagy figyelmen kívül hagyva érezni magát, ezért egy jó játékkörnyezet megteremti azt az érzést, hogy a játékosok valami maguknál „hatalmasabbnak” a részesei, ahol figyelnek vagy reagálnak rájuk és egy közösséghez tartoznak; tehát valamilyen jellegű kötődésük van a játékban.⁶⁷

52 Sutton-Smith, 2001, 198.

53 McGonigal, 2012, 6.

54 2023-ban a számítógépes és videójátékok globális piaci értéke 221,6 milliárd US\$ volt, amely a becslések szerint 471,3 milliárd US\$-ra emelkedik 2032-re. Imarc Group, 2024.

55 Arizton, 2023.

56 McGonigal, 2012, 12.

57 McGonigal, 2012, 36. Csíkszentmihályi, 1975, 197.

58 Ryan–Deci, 2000, 76.

59 „Exodus to the Virtual World” – Castronova, 2007.

60 McGonigal, 2012, 4. Chou, 2015, 10.

61 Ryan–Deci, 2000, 75.

62 McGonigal, 2012, 6.

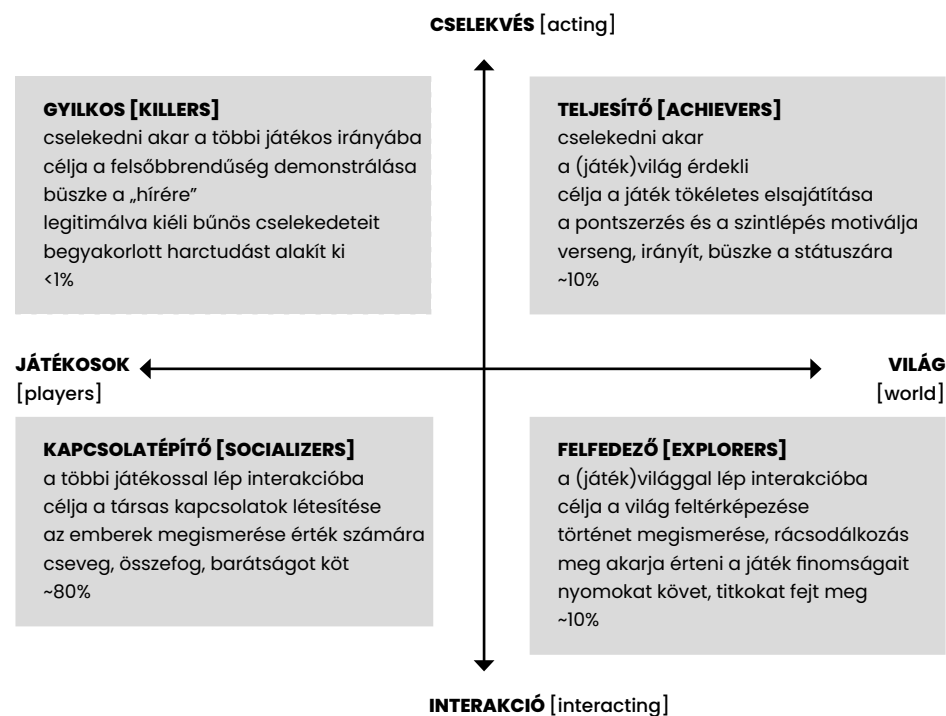
63 McGonigal, 2012, 7.

64 Ryan–Deci, 2000, 68.

65 Ryan–Deci, 2000, 76.

66 Flow-elmélet, Csíkszentmihályi; Fishman, 2020.

67 Fishman, 2020.



09 – Bartle-féle játékos-típus meghatározás [Bartle, 1996, saját szerkesztés]

AKCIÓ „Boom!”	PUSZTÍTÁS: fegyverek, káosz, robbanóanyagok, csonkítás	IZGALOM: pörgős tempó, meglepetések, borzongás
TÁRSAS „Játsszunk együtt!”	VERSENGÉS: párbajok, csaták, előkelő hely a rangsorban	KÖZÖSSÉG: csapattagság, chat, interakció
PROFIZMUS „Hadd gondolkozzak!”	KIHÍVÁS: gyakorlás, kihívás, a legnehezebb szinten játszás	STRATÉGIA: döntéshozatal, előregondolkodás
TELJESÍTMÉNY „Többet akarok!”	TELJESÍTÉS: gyűjtögetés, az összes küldetés teljesítése	HATALOM: erős karakter, erős felszerelés
BELEMERÜLÉS „Egyszer volt...”	FANTÁZIA: valaki más bőrébe bújni, valahol máshol lenni	TÖRTÉNET: kidolgozott cselekmény, érdekes karakterek
KREATIVITÁS „Mi lenne, ha?”	DIZÁJN: kifejezés, testreszabás	FELFEDEZÉS: felfedezés, barkácsolás, kísérletezés

10 – játékmotivációs modell [Yee és Ducheneaut, 2015]

Brian Sutton-Smith új-zélandi játékteoretikus játékmotivációnak [play motivation] nevezi azt a jelenséget, hogy a játéktevékenységben gyakran nagyobb az elkötelezettség és a hit, mint az emberi viselkedés legtöbb más formájában.⁶⁸ Az egyéni érdeklődés alapján megkülönböztethető játékos-típusok alapját a Bartle-féle taxonómia [09. ábra] foglalja össze.⁶⁹ Richard Allen Bartle brit író és játékkutató az online játékosokat vizsgálta és egyéni érdeklődés szerint négy fő játékos-típust határozott meg, amelyek változó arányban találhatók meg egy-egy emberben: a teljesítőt, a gyilkost, a felfedezőt és a kapcsolatépítőt.⁷⁰ Bartle aszerint tanulmányozta a játékosokat, hogy inkább cselekedni vagy interakcióba lépni szeretnek, illetve hogy az érdeklődésük az őket körülvevő játékvilág vagy a többi játékos felé irányul-e. Azt figyelte meg, hogy a teljesítők cselekedni akarnak és a külvilág érdeklő ők, a gyilkosok cselekedeteiket a többi játékos felé irányítják. A felfedezők az őket körülvevő világgal, a kapcsolatépítők pedig a játékosársakkal szeretnének interakcióba lépni.⁷¹ A Bartle-féle játékos-típus meghatározásokra, az öndeterminációs elméletre és a játékipari analitikus elemzésekre egyaránt alapoz Nick Yee és Nick Ducheneaut játékmotivációs modellje, amely tizenkét különböző motivációs hajtóerőt különböztet meg a játékosok között [lásd 10. ábra].⁷²

A sikeres játékok építenek a különböző játékos-típusok érdeklődésének fenntartására, kombinálják a belső és külső motivációt és az alternatív világaikban megjelennek az öndeterminációs elmélet tényezői, így az emberek azt érzik, hogy valaminek a részesei, a tetteik számítanak, szükség van rájuk és hogy a befektetett energiának eredménye van. A minél meggyőzőbb alternatív világok megalkotásának folyamatára egy új szakma is született az elmúlt évtizedben, amelyet legfőképpen az élő szerepjátékokban [LARP: live action role-playing] és videójátékokban alkalmaznak [RPG: role playing-game]: ez a világépítés.

A játékiparban a világépítés [worldbuilding] egy olyan kollaboratív, transzdiszciplináris folyamat, amelyben számos szakterület dolgozik együtt a való világ elemeiből táplálkozva egy olyan környezet megteremtésén, amelyben a játékosok nagy beleéléssel tudnak megoldani mesterséges konfliktusokat. Christopher Totten építész végzettségű játéktervező definíciója szerint a világépítés „a narratív fejlődés, a kulturális eszmék megtestesülése és a használható játéktér kifejeződései közötti összefüggések” megteremtése.⁷³ Totten rávilágít arra, hogy a videójátékok és a (város)építészeti tervezés folyamata hasonló elveken alapul, mivel mindkettő célja egy olyan rendszer és kontextus létrehozása, amelyben a használók időt töltenek, ahol terekkel irányítják a mozgásukat, interakcióba lépnek, szabályokat követnek és mindkettőnél fontos elemek a térbeli tájékozódáson, a ritmusokon, a felfedezésen, a fényviszonyokon túl az olyan kifejező terek létrehozása, amelyek történeteket mesélnek és érzelmeket váltanak ki a használókból.⁷⁴

68 Sutton-Smith, 2001, 198.

69 Bartle, 1996, 3-7.

70 Bartle, 1996, 4.

71 Bartle, 1996, 7-8.

72 Yee, 2015.

73 Totten, 2014, 268.

74 Totten, 2014, xxii-xxvi.

JÁTÉKTÉR

- » Amikor belépünk egy játékba, akkor egy másfajta térbe (alternatív vagy modellvilágba) kerülünk, ahol a valós (hétköznapi) élet szabályait ideiglenesen felfüggesztjük, és helyette a játék szabályai válnak érvényessé.
- » A résztvevők saját akaratukból lépnek be a játéktérbe.
- » A játéktérbe lépéssel a résztvevők elfogadják a játék szabályait.
- » A szabályok elfogadásával a játékosok között egy megállapodás jön létre, amely által egyfajta biztonságos hely alakul ki, ahol (a szabályokat betartva) megengedettek olyan viselkedésformák is, amelyek a való életben kockázatosnak, kényelmetlennek vagy akár durvának számítanának.

HATÁROK

- » A játék térbeli és időbeli határokkal rendelkezik.
- » Van kezdete és vége, de felfüggeszthető szünetekkel.
- » Amennyiben kilépünk a térbeli határból, vagy felfüggesztjük a játékot, a játékszabályok megszűnnek.

SZABÁLYOK

- » A játéktérben kötött megállapodással a játékosok azt is vállalták, hogy betartják a játék interakciós szabályait.
- » Amennyiben valaki nem a szabályoknak megfelelően cselekszik vagy helytelenül viselkedik, úgy az csalásnak minősül.

JÁTÉKTÁRGYAK

- » A játék mindig tartalmaz olyan tárgyakat, amelyek a játékkal kapcsolatos információkat hordoznak beltartalmuk vagy helyzetük alapján.
- » A játéktárgyak felhasználhatók a játékban való előrehaladás nyomon követésére és a játék aktuális állapotának fenntartására.

CÉL

- » A játékosoknak tudniuk kell, mikor van vége a játéknak.
- » A játék vége egy olyan állapot, amelyet minden résztvevő el akar érni, és amelyet minden játékos megért és elfogad.

JÁTÉKOSÍTÁS [GAMIFICATION]

A játékos versengés kezdetektől fogva megtöltötte és serkentette az archaikus kultúra formáit és a közösségi élet nagy fejlődési szakaszaiban is mindig kimutathatóak voltak a játéktényezők [play-factors].⁷⁵ Az angol nyelvben elkülönül kétfajta játéktípus, amelyet magyarul mindkét esetben játéknak fordítunk: a play és a game. Johan Huizinga holland kultúrtörténész és filozófus levezetése szerint az emberi kultúránál is régebből származik a play játéktípus,⁷⁶ amely a szabad (szabályok nélküli), spontán (bármikor elkezdhető és befejezhető) és önmagáért való (nem számszerűsíthető kimenetellel rendelkező) játékot jelenti. A szabad játékok [play] folytonos ismétlésével, egyre növekvő fegyelmezésével és rendszerezésével alakult ki a game játéktípus. Az első game típusú játékról Hérodotosz feljegyzéseiben [i.e. 5.sz.] találhatunk írásos említést olyan játéktárgyakról, mint a kocka, labda vagy csontok, azonban a legősibb játékok kutatási leletei i.e. 3000-2000 közötti időszakból származnak.⁷⁷

A játék [game] definiálása sokfélesége miatt rendkívül nehéz és emiatt számos meghatározása létezik. Salen és Zimmerman szerint: a játék egy olyan rendszer, amelyben a játékosok elköteleződnek egy szabályok által meghatározott elképzelt kihívásban, amelynek eredménye számszerűsíthető kimenetellel rendelkezik.⁷⁸ Egy másik meghatározás a játékokat – legyen az sport, számítógépes- vagy társasjáték – alapkomponeensekre bontja [lásd 11. ábra].⁷⁹ A játékkultúra annyira szerteágazó, hogy a fogalmi és típusbeli keretrendszerek meghatározása helyett az általa kiváltott hatásokra érdemesebb koncentrálni. Csíkszentmihályi Mihály magyar-amerikai pszichológus szerint a játékok egyértelműen „flow” tevékenységek, vagyis az emberekből elégedettséget adó, gyakran mámorító, a kreatív teljesítmény és a felfokozott működés érzését váltják ki.⁸⁰ Jane McGonigal amerikai író, játéktervező és kutató megállapítása szerint a játékosok a mesterséges konfliktusok megoldásával reziliensebbé válnak, mert egy biztonságos környezetben szerezhetnek tapasztalatokat saját erősségeikről és motivációikról, miközben gondolkodásmódjuk, szervező- és cselekvőképességük fejlődik.⁸¹

Mivel a játékok ennyire vonzóvá tudják tenni saját teljesítőképességünk feszegetését és rámutatnak arra, hogy valójában szeretnénk cselekedni és problémákat megoldani, ezért célszerű lenne a játékok pozitív tulajdonságait valós életbeli problémák megoldására alkalmazni. Ezt a gondolatot először Charles A. Coonradt amerikai tanácsadó fogalmazta meg, ugyanis a *The Game of Work* című könyvében arra a következtetésre jutott, hogy a munka világát a játékokhoz (közel) hasonlóan élvezetessé kellene tenni.⁸² Ez az ötlet indította el a játékosítás módszereinek kifejlesztését, amelyet Nick Pelling 2002-ben gamifikációnak [gamification] nevezett el.⁸³

75 Huizinga, 1944, 184.

76 Huizinga, 1944, 9.

77 Rawlinson, 1861, 181.

78 Salen – Zimmerman, 2003, 11.

79 Gray – Brown – Macanufo, 2010, 1-2.

80 Csíkszentmihályi, 1975, 36-37.

81 McGonigal, 2012, 12.

82 Coonradt, 1984.

83 Pelling, 2011.

Jutalmak Ütemezése	1 RJ Random Jutalmak				
Általános	4 BL Belépő	5 Ú Útmutatás			
	8 FV Folyamat/ Visszajelzés	9 T Téma			
	12 IK Időkényszer	13 H Hiány	14 S Stratégia		
Kapcsolat- építő	17 CS Klánok, Csapatok	18 KH Közösségi Hálózat	19 KS Közösségi Státusz	20 KF Közösségi Felfedezés	21 KNY Közösségi Nyomás
Teljesítő	23 KI Kihívások	24 O Oklevelek	25 TA Tanulás	26 KÜ Küldetések	27 SZ Szintek, Fejlődés
Szabad Szellem [Felfedező]	29 FF Felfedezés	30 EL Elágazási Lehetőség	31 EE „Easter Eggs”	32 FT Feloldható Tartalmak	33 KE Kreatív Eszközök
Filántróp	35 AC Altruista Célok	36 G Gondos- kodás	37 HO Hozzáférés	38 GY Gyűjtemény	39 AJ Ajándékozás Megosztás
Játékos	41 P Pontok	42 D Díjak	43 R Ranglisták	44 J Jelvények	45 VG Virtuális Gazdaság
Romboló [Gyilkos]	47 IP Innovációs Platform	48 SZA Szavazás	49 FE Fejlesztési Eszközök	50 A Anonimitás	51 HO Hozzáférés
					52 FB Finom Beavatkozás

A játékosítás [gamification] vagy pontosabban játékszerűvé-tétel egy olyan technika, amely játékelemeket alkalmaz az élet alapvetően játékon kívüli területein. Vagyis a játékosítás során a játékok egyes elemeit valós szituációkba emeljük át annak érdekében, hogy a megismerési, tanulási, párbeszédképességi és egyéb folyamatokat érdekesebbé, átláthatóbbá és figyelemfelkeltőbbé tegyük.⁸⁴ Azt, hogy egy rendszerre játékként vagy játékosításként tekintünk, a játszás célja különbözteti meg. A játék célja maga a játék, a játékosításnál viszont annak érdekében alkalmazzuk a játék egy vagy több alapkomponeusát, hogy egy valós eredményhez használjuk ki a játékban rejlő előnyöket és motivációkat.

Ezen felül a gamifikáció egy olyan teljes folyamatot jelöl, ahol hosszabb időintervallumon vagy több lépésen keresztül játékelemeket építünk be egy valósághoz kötődő feladat megoldásához. Abban az esetben, ha csak egyszer játszunk végig egy játékot valós céllal vagy egy valós folyamatnak kizárólag egy eseménye játékosított, akkor játékosított eszközök [gamified tools] alkalmazásáról beszélünk. Játékosított eszköz valójában szinte bármilyen tárgy lehet, amelyet játéktulajdonságokkal ruházunk fel és építünk be egy olyan játékkörnyezetbe, amelynek eredménye valamilyen valós életbeli szituációhoz köthető.

Szemléltetésként vegyük például A Mars Terraformálása nevű társasjátékot.⁸⁵ Ha a barátainkkal együtt játszunk végig egy szombat este azért, mert szeretünk vele játszani, abban az esetben ez egy játék. Játék, mert célja a szórakozásunk és számunkra sem az idő (jövő), sem a tér (a Mars felszíne), sem a megoldandó alapkonfliktus (terraformálás) nem köthető a valós állapotunkhoz. Viszont, ha ugyanezt a játékot egy valós Mars-küldetési akció keretei között játsszák el asztronauták abból a célból, hogy a kimenetelekből szimulációkat készítsenek különféle eredmények levonásához, akkor ugyanez a társasjáték már játékosításként lenne értelmezhető. Játékosítás, mivel számukra valós cél a Mars lakhatóvá tétele, és azért játsszák végig több alkalommal, hogy a jövőbeli valós helyszínnel legyenek előzetes elképzeléseik és alternatív megoldásaik.

A játékosítás hasznos eszköz olyan esetekben is, amikor hosszabb időn keresztül szükséges az emberek aktivizálása vagy bevonódásban tartása. A játékosítás mechanizmusának és hatásának elemzése számos kutatás tárgya napjainkban, mivel elköteleződésnövelő eszközként egyre elterjedtebb a használata szinte minden iparágban és szakterületen. A jelenlegi eredmények szerint a játékosításban résztvevők a játékokkal játszókhöz hasonlóan csoportosíthatók a játékmotivációik alapján. A Bartle-féle játékos-típus meghatározással analóg elvű megközelítés a játékosításban a „játékosítási elemek periódusos rendszere” [lásd 12. ábra],⁸⁶ amely az általános támogatási elemeken túl hat eltérő felhasználó-típushoz [user-types] rendel profilhoz illeszkedő interakció preferenciákat.⁸⁷ Vagyis egy gamifikálni kívánt folyamatban a minél mélyebb elköteleződés eléréséhez érdemes meghatározni a jövőbeli célcsoport felhasználó-típusait és a számukra leginkább vonzó játékmotivációs elemeket beépíteni.

84 Kurucz, 2020, 87.

85 Terraforming Mars. Tervező: Jacob Fryxelius. Kiadás éve: 2016.

86 Marczewski: 52 Gamification Mechanics and Elements, 2023. Gamified UK.

<https://www.gamified.uk/user-types/gamification-mechanics-elements/> (utolsó elérés: 2024.05.16)

87 Marczewski, 2023, 189-203.

KOMOLY JÁTÉK [SERIOUS GAMES]

A játékosítás a 21. században arra hivatott, hogy a túl komoly, bénítóan nagy felelősséggel vagy stresszel járó feladatoknál levegyen ezekből a nyomasztó terhekből és a tiszta játék [play] gondtalanságából, önfeledtségéből csempésszen vissza elemeket a komoly dolgokba. A játék és a komolyság ellentétes fogalmaknak hangozhatnak, azonban a játéktudat nem zárja ki azt, hogy a legkomolyabban játsszunk: önfeledten és teljes odaadással, olykor elfeledve azt, hogy „csak” játszunk.⁸⁸ A játék kultúránk elválaszthatatlan része, a játéktényezőkből alakultak ki évezredek során olyan komollyá merevedett kultúrfunkciók, mint a zene, a tánc, a költészet, a sport, a jog, a tudomány vagy a háború.⁸⁹

A kultúra a különböző korokban eltérő irányokba mozdul el a játék-komolyság tengelyén. A 18. század során különösen sokféle játékelem figyelhető meg, viszont a 19. század egyik tipikus jelensége a kultúra fokozatos komolyabbá válása: a társadalom érdekeit és céljait tekintve túlságosan tudatossá vált, így a munka, a komolyság és a nevelés kiszorította a játékosságot.⁹⁰ Mára azonban a játék olyannyira fontos tényezővé vált, hogy egyes elméletek szerint jelenleg a Homo Ludens, vagyis a „játékos ember” korszakát éljük.⁹¹

A játékosítás alkalmazásával napjainkra szinte minden iparág elkezdett kísérletezni, így megjelent többek között marketingstratégiaként, üzleti fejlesztési lehetőségként, munkahelyi és oktatási ösztönzőerőként vagy rehabilitációs segédeszközként is.⁹² A játékosítással megoldandó problémától, azok komolyságától és alkalmazási területétől függően (vagyis hogy miért, hogyan, hol és kivel játsszák) elterjedtek különféle játékosítási típusok, mint például a játékalapú tanulás vagy a komoly játékok.

A játékalapú tanulás [game-based learning] egy instruktor által vezetett játékosítási forma, ahol a fő cél a tudásanyag átadása, új készségek megtanulása és azok gyakorlása. Fontos kihangsúlyozni, hogy a játékosítás és így a játékalapú tanulás sem korosztályhoz kötött. Bár a tanító jellegű játékok alkalmazása gyerekek részére tűnhet kézenfekvőnek (számítási feladatok személyre szabott gyakorlásától kezdve⁹³ egy városrész vízfogyasztási szokásainak megváltoztatása által annak csökkentéséig),⁹⁴ de a játékosítás pozitív tulajdonságai felnőttek számára éppúgy felhasználhatók bármilyen területen.

Amikor globális méretű nehézségeket egyéni cselekvési szintre szeretnénk eljuttatni vagy túlzott mértékű felelősségvállalás alatt van szükségünk kísérletezési lehetőségekre, vagy egy adott stresszhelyzet kezelésének gyakorlására tréningeznénk embereket, olyankor a komoly játékok játékosítási kategóriájáról beszélünk.

A komoly játékok [serious games] célja az ismeretek átadásán túl a viselkedésváltozás ösztönzése, az elköteleződés növelése, a belső és külső motivációk fokozása, az absztrakció fejlesztése és a játékosok olyan tevékenységekbe való bevonása, amelyek lehetővé teszik számukra, hogy egy adott terület problémamegoldásával kapcsolatban gyakorolják készségeiket és új perspektívákat nyerjenek.⁹⁵

A komoly játékok érzékeltetésére [és az egész JÁTÉKTÉR fejezet mondanivalójának összefoglalására] jó példa az EVOKE nevű társadalmi innovációs játék, amely a fiatal felnőttek képessé tételét tűzte ki célul aktuális globális problémák kezelésére.⁹⁶ A játék koncepciója a „titkos társadalmi innovátorok” képzése, akik az online közzétett globális kihívásra helyi szinten, egyéni cselekvéssel, innovatív megoldásokkal reagálnak a saját közösségükben.⁹⁷ A jövőben játszódó történetet a résztvevők 10 héten keresztül virtuális grafikus novella formájában követhették, ahol hetente új küldetéseket kellett teljesíteniük olyan témákban, mint a szegénység, az éhezés, a fenntartható energia, a tiszta víz hozzáférés, a természeti katasztrófa megelőzés és az emberi jogok. A küldetés akkor számított teljesítettnek, ha a közös online platformon (blog bejegyzésben, videóbeszámolóban vagy fotó esszé dokumentációban) megosztották a lokális kezdeményezés megvalósítását és azzal kapcsolatos tapasztalataikat. Így a résztvevők a 10 hetes misszió végére (a közös innovációgyűjteményen túl) egy személyes portfólióval rendelkeztek törekvéseikről, amely bizonyította számukra, hogy világszintű problémák kapcsán is tudnak változást elérni. A küldetések mellett önvizsgálatra irányuló feltérképezést is végeztek saját személyiségjegyeikről, erősségeikről és képességeikről.⁹⁸

Az Evoke társadalmi innovációs játék kifejlesztését afrikai egyetemek munkahelyteremtő igényei inspirálták, ahol olyan hatékony eszközre volt szükség, amely a diákokat valós problémamegoldásra, kreativitásra, innovációra és vállalkozásra ösztönzi. A kollaboratív problémamegoldó játékot 2010-ben több mint 19 ezer fiatal játszotta végig 150 országból, akik 35 ezer feletti számú jövőépítő kezdeményezést végeztek el közösen.⁹⁹ A résztvevők a játékelményen túl valós életbeli kitüntetések és jutalmakat is kaptak, illetve a legkiemelkedőbb innovátorokat a játékot fejlesztő Világbank Intézete [World Bank Institute] mentorprogrammal és ösztöndíjakkal jutalmazta, amelyből megalapíthatták valós kreatív vállalkozásaikat. Az Evoke túlmutat egy játékon. Valójában egy olyan projektalapú tanulási modell, amely a történetmesélést [story-telling], a játékmechanizmust [game mechanics] és a globális közösségi hálózatokat használja arra, hogy a fiatalokat újfajta, 21. századi társadalmi-érzelmi készségekkel ruházza fel a valós életben.¹⁰⁰

88 Huizinga, 1944, 14, 17.

89 Huizinga, 1944.

90 Huizinga, 1944, 184, 202-204.

91 Hamari, 2013.

92 Kurucz, 2020, 87.

93 My Match Academy, Bang et al., 2022.

94 *Wijk & Water Battle*, Grendel Games, 2015.

95 Grendel Games, 2020. A játékosítás, játékalapú tanulás és komoly játékok összehasonlító táblázata.

96 Evoke. Kreatív igazgató: Jane McGonigal. Fejlesztő: World Bank Institute, 2010. McGonigal, 2012, 333-340.

97 McGonigal, 2012, 334.

98 McGonigal, 2012, 337.

99 A pilot projekt alkalmával. McGonigal, 2012, 338.

100 Az Evoke készségfejlesztő hatásairól szóló tanulmány: Freeman – Hawkins, 2017.

URBAN GAMIFI CATION

3

**URBANISZTIKAI
GAMIFIKÁCIÓ**



13 – urbanisztikai gamifikáció [Tervezzük meg együtt a Jázmin teret!, 2023.]

B3. URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ [URBAN GAMIFICATION]

Urbanisztikai gamifikáció [játékszerű várostervezés] alatt a várostervezés előkészítésénél végbemenő részvételi tervezési folyamatokban alkalmazott játékosított eszközök technikáját értem. A játékosítás városi közegben történő alkalmazására rengeteg kísérlet születik napjainkban,¹⁰¹ a gamifikációs eszközök használata egyre szélesebb körben terjed,¹⁰² azonban kevés példát találunk nemzeti szinten is a döntéshozatali folyamatok elősegítése érdekében történő játékszerű várostervezésre. Az Urbanisztikai gamifikáció c. fejezetben bemutatom a BME Urban Future Laboratory [UFLab] kutatóműhelyének hat lépéses részvételi tervezési metodikáját, a játékelemeket integráló lépések alkalmazási környezeteinek jellemzőit, valamint a várostervezéssel kapcsolatos játékosított eszközök alapvető tulajdonságain és kiemelt céljain alapuló szempontrendszeremet, az urbanisztikai játéktárat.

» TÉZIS 3

A gamifikáció a részvételi tervezés során alkalmas a játékosított elemeken keresztül történő párbeszéd kialakítására, a részvétel vonzerejének növelésére, a résztvevők egyenlő véleménynyilvánítási feltételeinek biztosítására, a tervezői gondolkodásmód előhívására, valamint a társadalmi vagy kulturális különbségek áthidalására a város szereplői, a tervezők és a lakók között.

A különböző események során szerzett tapasztalatok alátámasztották, hogy a játékosított eszközök alkalmazása a részvételi tervezés rendkívül hasznos eszköze.¹⁰³ A feltűnő, színes és változatos játékszerű elemek segítik a részvétel vonzerejének növelését, mert figyelemfelkeltő hatással bírnak, előre hirdetik az adott témát és az informális légkört. Ezáltal az emberek kezdeményezését eredményezhetik, így fokozzák a párbeszédet a város résztvevői között. Elősegítik a résztvevők egyenlő véleménynyilvánítási feltételeit, mert a játékosított elemek és vizuális jelek az asszociáció érthetőbb szintjére fordítják a kérdéseket, valamint a játékszabályok minden résztvevőre azonosan vonatkoznak. Az eszközök által megjelenített absztrakt elemek és a játéksituáció hozzájárulnak a tervezői gondolkodásmód előhívásához, mert elemelik annyira a valóságtól a kérdéseket, hogy a szereplők a saját értékeiket félelemmentesen tudják képviselni. Áthidalják a társadalmi vagy kulturális különbségeket, mert minden résztvevő képes a játékosított eszközökkel kifejezni a véleményét. A játéktárgyak valós időben jelenítik meg az eredményeket, ezzel növelik az átláthatóságot is.

101 Magyar példák a városi gamifikációra: Kurucz, 2019.

102 Például városmarketing, ismeretátadási, turisztikai, élményszerzési, oktatási vagy közösségépítési célokkal.

103 Kurucz, 2020, 97-99

UFLAB RÉSZVÉTELI TERVEZÉSI METODIKA

„Egy jó játék egyedi módja a tapasztalatok strukturálásának és pozitív érzelmek előidézésének. Ez egy extrém erős eszköz a participáció ösztönzésére és munkára motiválásra.”¹⁰⁴

Az UFLab a BME Urbanisztika Tanszékének egyik kutatóműhelye. A rövidítés az Urban Future Laboratory – Városias Jövő Kísérleti Műhely – elnevezést takarja, ahol a kutatócsoport tagjai kiemelten az urbanizált jövő szerteágazó szcenárióit és ezen alternatívák kihívásait kutatják.¹⁰⁵ A laboratórium a folyamatosan változó városi-települési térben zajló folyamatok megtapasztalására, feltérképezésére és megértésére törekszik különböző kísérleti projekteken keresztül. Keresi az építészeti, városalakítói, társadalmi vagy akár technikai megoldásokat az oktatók, doktoranduszok, egyetemi hallgatók, városlakók, önkormányzatok, valamint hazai és külföldi egyetemek együttműködésével.

Az UFLab műhely munkatársainak első részvételi tervezési projektje 2004-ben a Mátyás tér [Budapest, Józsefváros, 8. kerület] közterületi megújítása volt, amely során 7 „lakossági megbeszélés” során vonták be a tervezés folyamatába a környéken élőket.¹⁰⁶ A lakók észrevételei és igényei beépültek az elkészült tervekbe, de a részvételi folyamatban összemósódtak a különféle szereplők hatáskörei és eszköztárában sem volt kiforrott metodika. Ezután a hazai gyakorlat továbbfejlesztéséhez az UFLab műhely a részvételi tervezési alkalmain a Design Charrette technikát vette alapul, amelyet kifejezetten a várostervezésben [urban planning] alkalmaznak az Amerikai Egyesült Államokban, majd később – az eseményeken szerzett tapasztalatok hatására – ezt módosította és bővítette.¹⁰⁷ Mára a műhely a részvételi tervezési folyamatok hat lépését különbözteti meg: az elköteleződést, a megszólítást, a célzott konzultációt, a nyilvános párbeszédet, az összegzést és az önkormányzati döntést [lásd bővebben a 14. ábrán].¹⁰⁸

Az UFLab hat lépéses részvételi tervezési metodikájával átláthatóan szervezhető és kommunikálható a bevonási folyamat, valamint előre meghatározottak a különféle szereplők hatáskörei. A 6 lépéssel kialakítható és biztosítható a párbeszéd az érintettek között, amellyel közelebb kerülhetünk az egyének személyes szférájához, megismerhetjük a döntési helyzeteiket és képességeiket. A folyamat célja a minél több stakeholder érdekének, igényének, lehetőségének, térhasználatának feltérképezése és ezen alternatívák párhuzamos megjelenítése. Ezért a településtervezési vagy városalakítási projekteknél több szempontból is érdekesebbnek találjuk a részvételi tervezési [public participatory planning] módszert alkalmazni a közösségi tervezés [community planning] helyett [vö. B1 – közös tervezés fejezet].

104 McGonigal, 2012, 33.

105 Az UFLab honlapja: www.uflab.org.hu (utolsó elérés: 2024.07.08)

106 A RÉV8 Zrt. keretei között. Alföldi – Horváth, 2009, 514.

107 A Design Charrette egy alternatív részvételi tervezési módszer, amely a szerteágazó várostervezési folyamatot egy időben korlátozott és átlátható időtartamra alakítja ki, és ehhez szervezési, tervezési, valamint technikai eszközöket rendel. A módszer segítséget nyújt például a vélemények megismerésében, a viták lefolytatásában és ezeknek a döntéshozók és tervezők közötti facilitálásában. Condon, 2008, 81-112. Kurucz, 2020, 86.

108 Alföldi – Kurucz, 2021, 144-146.

Egyik érv a részvételi tervezés mellett, hogy a városalakítási projekteknél a facilitátorok egy meghatározott időszakban foglalkoznak az adott területtel és annak használóival, így hiteltelen lenne azt demonstrálniuk ezeknek az embereknek, hogy egy közösséget alkotnak. Természetesen a közösségek társadalmilag elengedhetetlen fontosságúak, azonban településtervezési vagy városalakítási projektek szempontjából nem feltétlenül szükséges a résztvevők (a majdani használók) közötti szoros kötelék kialakítása és a közösségépítés legtöbbször az időbeli- és pénzbeli kereteket is túlfeszítené. A részvételi tervezési módszertan alkalmazása mellett szól továbbá az a társadalmi szerkezetbeli változás is, hogy a városokban az egytagú közösségek vagy autonóm egyének dominálnak [vö. B1 – közös/ség fejezet],¹⁰⁹ amelyre az egyéni autonómiát biztosító folyamatok, események és eszközök jobban tudnak reagálni.

Az UFLab részvételi tervezési folyamataiban a stakeholder bevonása nem helyettesíti a döntést, de jó eszköz annak elősegítésére.¹¹⁰ A döntéseket az önkormányzatok és a tervezők hozzák meg, a résztvevők ehhez szolgáltatnak olyan információkat, amelytől a fejlesztésbe megalapozottabb, a helyiek számára hasznosabb, indokoltabb vagy vágyott elemek kerülhetnek. Ezáltal a megvalósult állapot alkalmasabb lesz a helyiek életmódjának kiszolgálására; igényeikhez és preferenciáikhoz illeszkedőbb fejlesztés jöhet létre. Ezenfelül tapasztalataink megerősítik a részvételi tervezés egyéb társadalmi és környezetpszichológiai hatásait [vö. B1 – közös tervezés fejezet], amelyek túlmutatnak a konkrét projekt megvalósításán és a különböző érdekelt csoportok preferenciáihoz igazodó tervezés elérésén. Ilyen előnyök közé tartoznak: az eltérő érdekek és nézőpontok iránti érzékenyítés;¹¹¹ a tervezés folyamatának és korlátainak átadása a résztvevőknek, amely a kivitelezést gördülékenyebbé teszi; a személy-környezet összeillesztés [congruence] megteremtése és/vagy fokozása,¹¹² amely az elkészült projektet elfogadhatóbbá vagy szerethetőbbé teszi a helyiek számára és a társas- vagy személyes változások előidézése,¹¹³ amelyből fakadóan a későbbi üzemeltetési, fenntartási kérdésekben hajlandóságuk nő, a vandalizmus pedig csökkenhet a területen.

A 6 lépéses folyamat optimális esetben ciklikusan megújul és a végtelen játékok [infinite games] mintájára működik,¹¹⁴ amelynek célja a folyamatos visszajelzés, az újratervezés és a városi szereplők közötti állandó párbeszéd fenntartása. A város így közelebb juthat a „legideálisabb” állapotához, az egyre nagyobb közös tudás összegyűjtéséhez, az aktuálisan felmerülő problémák láthatóvá tételéhez és képes lesz reagálni a turbulens környezet változásaira [vö. B1 – közös jövő fejezet]. A várostervezésben több megoldási javaslat felmerülhet, több alternatív jövő körvonalazódhat [vö. B1 – közös jövő fejezet], amelyeket a kollaboratív világépítés technikájának [vö. B2 – játékmotiváció fejezet] mintájára felépítve közelebb juthatnánk a sikeres megoldásokhoz, csökkenthetnénk a bizonytalanságot és reziliensebben reagálhatnánk a kis valószínűségű, de nagy határfokú események bekövetkeztére.

109 Csányi, 2022, 44-62, 371-372.

110 Alföldi – Kurucz, 2021, 141.

111 Churchman, 1987, 127.

112 Düll, 2017, 169.

113 Mint az aktivitás, szocializálódás, önállóság, kompetencia vagy irányítás erősítése.

114 Amelynek nincs nyertese, vesztese vagy vége. Carse, 1986, 3-33.

A RÉSZVÉTELI TERVEZÉS FOLYAMATA

1. LÉPÉS – ELKÖTELEZŐDÉS:

A folyamat egyik legfontosabb mozzanata az önkormányzat elköteleződése a széles körű bevonás és a részvételi tervezés módszerének alkalmazása mellett. Az önkormányzat képviselő-testületi döntésekkel teheti világossá, hogy milyen témában kíván megismerkedni a véleményekkel és milyen döntési lehetőségeket oszt meg. A folyamat lebonyolításához az önkormányzat kiválasztja és felhatalmazza a facilitátorokat, akik a résztvevők (vagyis az önkormányzat, a lakók, az érdekeltek és a tervezők) beszélgetéseit szervezik, irányítják a folyamatot és összeállítják az ezekhez szükséges szakmai előkészítő anyagokat. Az önkormányzat a területről szóló releváns dokumentumokat átadja a facilitátoroknak, akik ezekből elkészítik a nyilvános felületekre kikerülő anyagokat. A facilitátor „megtanulja” a várost, hogy a párbeszéd szakmai kérdéseit fel tudja tenni.

+ ÚJRATERVEZÉS: Optimális esetben a folyamat eredménye beépül a városi döntéshozatalba és ciklikusan megújul (vagyis a folyamat kezdődik előlről).

6. LÉPÉS – ÖNKORMÁNYZATI DÖNTÉS:

A nyilvánosságra hozott összefoglaló tanulmányra érkezett visszajelzések alapján készül el a végleges anyag, amelyet a képviselő-testület megtárgyal és önkormányzati döntésben határoz (az első lépésben tett vállalásuknak megfelelően) arról, hogy mely elemeket építik be a város terveibe, és mely elemeket miért nem fogják használni.

5. LÉPÉS – ÖSSZEGZÉS: Az első négy lépés anyagából, valamint a találkozók írásbeli, fényképes vagy videós dokumentációiból a facilitátorok egy összefoglaló tanulmányt állítanak össze, amelynek célja a vitákon elhangzó eltérő érdekek és értékek megjelenítése, valamint a döntéselőkészítő anyag elkészítése. A különféle módokkal és eszközökkel kialakított vélemény-csomagokból a facilitátor célszerűen területi és tematikus összefoglalókat készít, amelyekben a bevonás jellege szerint a legfontosabb értékeket, problémákat vagy konfliktusokat jeleníti meg képekkel vagy infografikákkal támogatott anyagokban. Érdemes ezekből orientáló javaslatcsomagokat is felvázolni a tervezők és döntéshozók számára. Az átláthatóság biztosítása érdekében a facilitátor a tanulmányt a kialakított kommunikációs csatornákon nyilvánosan elérhetővé és véleményezhetővé teszi.

2. LÉPÉS – MEGSZÓLÍTÁS: A folyamat legnehezebb lépése az emberek megszólítása. A hosszútávú együttműködés sikerének egyik kulcsa az állandó, nyitott kommunikáció a lakossággal és a partnerekkel. Ebben a lépésben a feladat a kapcsolatfelvételhez szükséges platformok megtalálása, a hatékony kommunikáció kialakítása és a résztvevők informálása. Ennek érdekében érdemes először célzott csoportokkal, személyes megkeresésekkel kutatni, hogy mely eszközökkel lehet az itt élőket a leghatékonyabban elérni, tekintettel a különféle társadalmi csoportokra. A megszólítás történhet személyes megkeresés útján, emailben, nyilvános online felületeken vagy fizikai hirdetőfelületek által. A megszólítás fázis fontos eleme a visszajelzések gyűjtése és azok becsatornázása a társadalmi bevonásba.

3. LÉPÉS – CÉLZOTT KONZULTÁCIÓ: A konzultációk az önkormányzaton keresztül célzottan meghívott érdekeltekkel, döntésbefolyásolókkal és különféle helyi csoportok tagjaival zajlanak le. Ezek általában kisebb (5-20 fős) létszámú és zárt fórumú javaslat-, vélemény- és problémagyűjtő beszélgetések a részvételi tervezés adott területével és annak jövőjével kapcsolatban. A konzultációs csoportokat és azok számát a bevonás érdekeltségi- vagy hatásköre határozza meg, így alakhatnak fókuszcsoportot például a vállalkozók, az intézményi- vagy hitéleti vezetők, helyi egyesületek, lakók vagy akár fenntartók, környezetvédők. A konzultációkon elhangzottakat a facilitátorok feldolgozzák és erre alapozva tesznek javaslatot a nyilvános párbeszéd módjára és eszközeire.

4. LÉPÉS – NYILVÁNOS PÁRBESEZÉD: A párbeszédet a facilitátor az első három lépés anyagait, platformjait és részeredményeit felhasználva építi fel és hirdeti meg. A párbeszéd olyan nyilvános rendezvények, ahol minden érdeklődő elmondhatja a részvételi tervezés témájával vagy területével kapcsolatos megfigyeléseit. A nyilvános eseményeknél különösen fontos, hogy ne hagyományos „lakossági fórumok”-ban gondolkozzunk, hanem a lakosság lehetőleg teljes spektruma számára érdeklődést kiváltó eszközöket alkalmazzunk. Így nagyobb hangsúlyt kapnak a bevonást fokozó elemek, az interaktív felületek és a játékosított eszközök, amelyek a minél több résztvevő elérése mellett egyaránt segítik a pontos kérdésfeltevést és a javaslatok rögzítését.

ALKALMAZÁSI KÖRNYEZETEK

Az UFLab műhellyel 2015-ben alkalmaztunk először urbanisztikai gamifikációt, azaz játékosított eszközöket [lásd B2 – játékosítás fejezet] építettünk be a részvételi tervezési metodika [lásd előző alfejezet] egyes szakaszaiba.¹¹⁵

A játékosítás bevezetését azért éreztük szükségesnek, mert az egyes lépésekben különféle nehézségekkel talákoztunk, úgymint a résztvevők bevonása, a könnyen érthetőség és a kérdésfeltevés pontosságának biztosítása, a vélemények gyors és szabatos rögzítése, a különféle korosztályok és társadalmi csoportok figyelmének felkeltése, valamint az eltérő személyiségtípusú és különböző végzettségű résztvevők egyenlő véleménynyilvánítási lehetőségének támogatása. Ezen nehézségek oldásához olyan figyelemfelkeltő és (be)vonzó eszközöket kezdtünk kifejleszteni, amelyek biztosítják a könnyebb érthetőséget, az informálisabb légkört és kézzelfoghatóbbá teszik a kérdéseket, valamint a vélemények rögzítésében és bemutatásában egyaránt segítenek.¹¹⁶

A részvételi tervezési folyamatok kiemelt szempontja az öntevékeny participáció elősegítése,¹¹⁷ ezért célunk az adott feladatokhoz olyan támogató eszközök fejlesztése, amelyek képessé teszik azokat a laikusokat a tervezéshez szükséges információ átadására, akik ezt szeretnék megtenni, de különféle okokból nem tudják vagy nem merik.¹¹⁸ A folyamatok eredményei magukban hordozzák a megkérdézettek csoportérdekeinek felülreprezentációját, de törekedtünk a minél szélesebb körű bevonásra és a tervezéshez szükséges közös szókészlet kialakítása érdekében történő edukálásra. Az eszközök kifejlesztésénél a fizikai [offline] kontaktusra épülő tervezési alkalmakat részesítettük előnyben, mert ezen események vitathatatlan előnye és fontos tényezője a résztvevők közötti bizalom kialakulása, amelynek megalapozása kulcsfontosságú a folyamatban.

Kezdetben a célzott konzultáció és a nyilvános párbeszéd fázisaiban alkalmaztuk a játékosított eszközöket és azt tapasztaltuk, hogy az urbanisztikai gamifikáció képes a megismerési, a tanulási, a párbeszédképességi és a tervezési folyamatokat érdekesebbé, figyelemfelkeltőbbé, átláthatóbbá, valamint adatosíthatóbbá tenni, ezáltal ösztönzi a résztvevőket a participációra.¹¹⁹ A játékosított eszközök segítik a részvétel vonzerejének növelését, a részvételi folyamatok informálisabb légkörének kialakítását, a résztvevők egyenlő véleménynyilvánítási feltételeit, a tervezői gondolkodásmód előhívását, a társadalmi vagy kulturális különbségek áthidalását, a vélemények rögzítését, valamint a párbeszédet a város szereplői között.¹²⁰ Mivel a résztvevők bevonása továbbra is az egyik legnagyobb kihívást jelentette a folyamatokban, ezért az urbanisztikai gamifikációt a megszólítás lépésben is elkezdjük bevezetni.¹²¹

115 BME/URB/UFLab: Kistarcsa, 2016.

116 Ugyanis a facilitátorok (szándékukon kívül) félrevezető eredményeket produkálhatnak a kérdésfeltevésből adódóan vagy befolyásolhatják a lakók egyéni véleménynyilvánítását.

117 A teljesértékű participáció [wholehearted participation] azt jelenti, hogy öntevékenyen, intenzíven érdeklődően és valós lelkesedéssel veszünk részt valamiben. McGonigal, 2011, 124.

118 Például nem jut el hozzájuk az online közzétett felhívás; nem érzik megszólítotttnak magukat; nem bíznak benne, hogy valóban számít a véleményük; nem értik a közzétett szöveget vagy a feladatot; nem gondolják magukat képesnek a feladat elvégzésére, stb.

119 BME/URB/UFLab: Kistarcsa, 2016. Pécel, 2017. Zsámbék, 2018.

120 Kurucz, 2020, 88-99.

121 BME/URB/UFLab: [Szeszgyár köz, 2022.](#) [Jázmin tér, 2023.](#)

A három játékosított lépésben [a megszólítás, a célzott konzultáció és a nyilvános párbeszéd fázisaiban] különbözik az urbanisztikai gamifikáció alkalmazási környezete, vagyis eltér a résztvevők száma, a rendelkezésre álló időkeret és a párbeszéd mélysége. Ezen körülmények miatt a különféle szakaszokban más és más célt szolgál a játékosított eszközök beépítése.

A megszólítás [2. lépés] során a játékosított eszközök feladata az érdekeltek elérésén, figyelemfelhívásán, kapcsolatfelvételén és az informáláson túl az olyan mértékű kapcsolatteremtés, amely ösztönzőleg hat a későbbi részvételre, valamint annak bemutatása, hogy képesek lesznek hozzászólni az adott tervezési folyamathoz és számíthat a véleményük. A kezdeti bizalmatlanság és sok esetben bátortalanság miatt a megszólítás játékosított eszközeinek rendkívül könnyen érthetőnek és egyszerűen elvégezhetőnek kell lenniük, amelyek az érdekeltek kötődésére és korábbi személyes tapasztalataira alapoznak.¹²² Ezek segítik a vélemények előhívását, amelyet a facilitátornak érdemes grafikus elemekkel operáló játékkörnyezettel és előre elkészített választási lehetőségekkel (tervezési szempontból releváns ötletekkel) támogatnia. Az ilyen jellegű játékosított megszólítás során gyűjtött tapasztalatok hasznosak a facilitátor számára a későbbi lépések optimalizálásában (a helyszínre és a résztvevőkre adaptálásnál), de az események legfőbb előnye a megszólítottak (város/tér/épület) tervezéssel kapcsolatos kreatív gondolkodásmódjának elindítása. Játékosított megszólítás alkalmazható a részvételi tervezési folyamatba integrálva, mint ahogy azt részletesen bemutatom a Legyen tered! [lásd C3 fejezet] esettanulmányánál, de használható más események előzetes ötletgyűjtéséhez vagy „reklámozásához”, amelyre példa a Pozitív box [lásd C1 fejezet] installáció, ahol egy városi fenntarthatósággal foglalkozó városépítészeti kiállítás hirdetéséhez használtuk.

A célzott konzultációkon [3. lépés] a játékosított eszközök feladata, hogy a résztvevők között megteremtse a beszélgetéshez szükséges kohéziót, és úgy létesítsenek interakciót az 5-20 fős csoportban, hogy a jelenlévők az eltérő érdeklődéseiket felülírva tudjanak véleményt alkotni.¹²³ A célzott konzultáció esetében az alkalom előre meghatározott (általában két-három óra hosszúságú) időkereten belül és meghívott résztvevőkkel zajlik, akik a teljes időintervallumban részt vesznek a beszélgetésen [lásd 14.ábra]. Az ilyen alkalmakon a résztvevők általában asztal köré szerveződnek, interakcióba lépnek egymással, valamint reagál(hat)nak az elhangzottakra, amelyek vezetéséhez legtöbb esetben egy vagy két facilitátor elegendő. A jelenlévők többnyire ismerik egymást, amely megkönnyítheti vagy megnehezítheti a szabad véleményformálást: attól függően, hogy milyen viszonyban vannak egymással, felbátorodhatnak vagy elcsendesedhetnek. A feloldódást nehezíti továbbá, hogy a megjelentek rendszerint eltérő érdekeket képviselnek, valamint az is, hogy ebben a formában az elhangzottak nem tudnak anonim módon történni.¹²⁴ Ezen sajátosságok miatt ezeket az alkalmakat érdemes egy 20-30 perc időtartamú bemelegítő feladattal kezdeni [warm-up vagy ice-breaker activity].

122 Például olyan utca, ahol szinte minden nap járnak; olyan tevékenység/elfoglaltság amelyet ők vagy közeli ismerőseik végeznek a környéken (séta, kutyasétáltatás, játszótérezés, találkozás, pihenés, sportok, stb.) vagy olyan tapasztalat, emlék, történet, helyi tudás/szokás/hagyomány, amelyről beszámolhatnak.

123 Kurucz, 2020, 94.

124 Kurucz, 2020, 94.



15 – megszólítás [2] lépésben alkalmazott játékosított eszköz [Pozitív Box, 2022]



16 – célzott konzultáció [3] lépésben alkalmazott játékosított eszköz [Publicity, 2023]



17 – nyilvános párbeszéd [4] lépésben alkalmazott játékosított eszköz [Térkarakter/Legyen tered, 2022]

A warm-up vagy ice-breaker activity célja, hogy a résztvevők megismerkedjenek a játékszituációval (például hogy szabályok szerint kell cselekedniük vagy játékelemeket kell használniuk a feladatok teljesítéséhez), hozzászokjanak az aktivizált jelenlétnek (hogy például írni, ragasztani, beszélni, gondolkodni, ötletelni kell a csoport előtt), beazonosítsák az adott akcióterületet és megfogalmazzák első benyomásaikat, valamint tapasztalataikat. A célzott konzultáció lépésben alkalmazott játékosítás előnye, hogy a játék keretei miatt a résztvevőkre egyenlő véleménynyilvánítási feltételek vonatkoznak, ezzel segítve az esetleges hierarchikus különbségek oldását és az introvertáltságból-extravertáltságból fakadó különbségeket.¹²⁵ Ezen felül a játékbeli tetteik jutalomérzetet és sikerélményt jelentenek számukra, mert azonnal megjelenik a gondolatuk a játéktérben. A facilitátor(ok) számára azért hasznosak ebben a lépésben a játékosított eszközök, mert folyamatos állapotjelzést biztosítanak az esemény haladásáról és a vélemények azonnal rögzítésre kerülnek, méghozzá a hozzászólók saját megfogalmazásával, amely csökkenti a (tudattalan) manipuláció lehetőségét.

A célzott konzultációk alkalmain megfelelő bemelegítő feladatok lehetnek például a Szeret/Nem Szeret, a Mapping első kérdései vagy a Habmakett.¹²⁶ Ezeket követheti egy komplexebb és hosszabb időtartamú (90-120 perces) kihívás, mint például az adott helyszínre adaptált Kistarcsa Okosan, ahol a résztvevők játékosított keretek között vitatják meg a jövőt érintő kérdéseket és választják ki a támogatott fejlesztési alternatívákat.¹²⁷ Kifejezetten a célzott konzultáció első alkalmára kifejlesztett játékosított eszköz a Publicity [lásd C2 fejezet], amely egy közös városi jövőképalkotást segítő karakterjáték. Az imént említett játékosított eszközök a részvételi tervezéseken kívül beépíthetők együttgondolkodást igénylő tervezési jellegű workshopokba és (város)építészeti oktatás keretei közé [lásd X2 függelék – Publicity játéktesztek].

A nyilvános párbeszéd [4. lépés] alkalmával a játékosított eszközök feladata a résztvevők bevonása, a jelenlévők véleménynyilvánításra való ösztönözése, a kreatív gondolkodásmód elősegítése, valamint a javaslatok valós idejű rögzítése.¹²⁸ Ezekre az eseményekre a résztvevők nem egyszerre érkeznek, hanem egymáshoz képest eltérő időpontokban csatlakoznak be és változó ideig (10-60 perc) maradnak. A körülbelül 3-4 órnyi időintervallum alatt akár 120 ember javaslatainak rögzítése is szükséges lehet, ennek kezelésére több facilitátorra/játékmesterre/segítőre van szükség (5-15 fő). A nyilvános párbeszédre a nagyobb létszám kezelésére érdemes több játékalomást egymástól távolabb (látótávolságon belül, de beszédátvolságon kívül) berendezni, ezzel egyértelműsítve a különféle feladatok számát, jellegét és határait. Az első játékalomáson találhatók a nagyobb bevonzási képességgel rendelkező, figyelemfelkeltő, aktivitásra ösztönző eszközök, amelyek messziről hirdetik a felvetett témát és előre jelzik a játékos tartalmat.

125 Például, ha az a feladat (és játékszabály), hogy minden résztvevőnek 3 fejlesztési javaslatot kell megfogalmaznia és letennie a térképre, akkor a játékosok tudják, hogy felesleges fél órási vitaközlésbe kezdeni, mert a játéktérben a játéktárgyak által megjelenített vélemények (a térképre került javaslatok) lesznek a mérvadók.

126 A Szeret/Nem Szeret, Mapping és Habmakett játékosított eszközök leírását, alkalmazási esettanulmányait és értékelésüket lásd: Kurucz, 2020, 88-99.

127 A Kistarcsa Okosan leírását, alkalmazási esettanulmányát és értékelését lásd: Kurucz, 2020, 88-99.

128 Kurucz, 2020, 95.

A célzott konzultáció alkalmaihoz hasonlóan a nyilvános párbeszéd eseményein is érdemes egy rövidebb, néhány mondatban ismertethető, a résztvevők által gyorsan megérthető és teljesíthető bemelegítő kihívással kezdeni (10-20 perc), amely segíti a ráhangolódást a játéksituációra, a véleményadásra, valamint a bevonódásra. A játékállomások száma a feladatok komplexitásától és a projekt céljától függ, de érdemes eltérő karakterű és más jellegű feladatokat tartalmazó (például szöveges kifejtős, térképes, rajzolós, jelölős, vonalazós, számszerű adatok, érzetekre hagyatkozó) állomásokat létrehozni, illetve azok összetettségét fokozni. Az utolsó játékállomásra kerüljön a legösszetettebb és leghosszabb játék (15-30 perc), amelyet egy „szabad platform” (mintegy levezetesként) kövessen, ahol a játékállomásokhoz szorosan nem kötődő javaslatokat, ötleteket vagy kimaradt vizsgálati szempontokat rögzíthetik a résztvevők. Ezeknél az eseményeknél azért célszerű a játékszerű tervezés használata, mert az eszközök biztosítani tudják a vélemények gyors megjelenítését és rögzítését, illetve a játékállomások egymásra épülésével és egyre összetettebb feladatainak teljesítésével az egyének „szinte észrevétlenül” eljuthatnak egy tervezési koncepcióban hasznosítható javaslatlételhez. A különböző jellegű játékállomások segítik a facilitátort abban, hogy széleskörű információt és változatosabb eredményeket gyűjtsön össze, mivel az eltérő feladatok különféle igényeket, prioritásokat és jellemzőket mutatnak ki.

Az első játékállomásra célszerű nagyobb méretű, háromdimenziós figyelemfelhívó jelként szolgáló játékosított eszközök elhelyezése, mint amilyen például a kifejezetten nyilvános párbeszédre tervezett Urban 3D Diagram.¹²⁹ Az Urban 3D Diagram [U3D] egy olyan többször használható installáció, amely egyben kommunikációs felület, bevonó hatással rendelkező figyelemfelkeltő jel és játékosított véleménygyűjtő eszköz.¹³⁰ Az Urban 3D Diagramot 2017 óta 8 alkalommal, 5 különböző részvételi tervezési projektben alkalmaztuk.¹³¹ Ezt az aktivitással járó feladatot követhetik olyan eltérő jellegű kihívások, mint a Mapping, az Inspirációs fal, a Térkarakter [lásd C3 fejezet], de beépíthető a Szeret/Nem Szeret, a PetPalackPosta, a Városi Vélemény Vonal vagy az adott tervezési kérdéshez szükséges egyéb játékosított eszközök.¹³² Befejező játékállomás lehet például a Mapping komplex változata, a Habmakett vagy egyéb makettező feladat, amely összefoglalja és térben megjeleníti a korábbi játékállomásokon összegyűjtött és megfogalmazott elképzeléseket. A Legyen tered! [C3] fejezetben részletesen bemutatom egy józsefvárosi [BP 8. kerületi] közterület részvételi tervezésének nyilvános párbeszéd lépésére kifejlesztett játékosítási folyamatát, tanulságait és eredményeit.

129 Lásd: Kurucz, 2020, 88-89.

130 Az U3D első két prototípusát a 2017-es BME alkotóhét keretei között, építész mérnök hallgatókkal közösen terveztük meg és gyártottuk le. Az erről készült videók elérhetők itt: http://uflab.org.hu/portfolio/pecel2030_public_participation/ (utolsó elérés: 2023.10.09)

131 BME/URB/UFLab: Pécel, 2017. Pesterzsébet, 2018. Szeszgyár köz, 2022. Jázmin tér, 2023.

132 A Szeret/Nem Szeret, a Pet Palack Posta és a Városi Vélemény Vonal játékosított eszközök leírását, alkalmazási esettanulmányait és értékelésüket lásd: Kurucz, 2020, 88-99.

URBANISZTIKAI JÁTÉKTÁR

Az urbanisztikai gamifikációhoz kezdetben az építészeti eszközkészlet elemeit tettük interaktívabbá,¹³³ majd egyre céltudatosabban, a különféle jellegű események elvárásaira és nehézségeire reagáló eszközöket fejlesztettünk. A játékok hatásmechanizmusának – minél inkább az adott részvételi tervezési fázis alkalmazási környezetére szabott – felhasználásához egyrészt várostervezési oldalról fogalmaztam meg a játékosított eszközökkel szembeni elvárásokat [lásd előző alfejezet], másrészt a játékok sajátosságait és működését kutattam [lásd B2 fejezet], harmadrészt a gyakorlatban alkalmazott urbanisztikai gamifikációs eszközöket elemeztem. A kutatási eredmények alapján egy urbanisztikai játéktárat állítottam össze, amely a játékszerű várostervezés alapvető tulajdonságain és kiemelt céljain alapuló kataszter [lásd 18. ábra és X1 függelék]. A játéktár szempontrendszere használható az urbanisztikai gamifikációs eszközök tervezésénél a célok meghatározására, valamint segítséget nyújt az eszközök összehasonlításában vagy értékelésében.

Az urbanisztikai játéktárban összesen 36 darab urbanisztikai relevanciával rendelkező hazai és nemzetközi játékosított eszközt vagy játékot tanulmányoztam a játék alapkategorizációját [lásd B2 – játékosítás] és játékmotivációs tulajdonságok [lásd B2 – játékmotiváció], valamint a válaszok jellege és az eredményből kinyerhető formátum [output] szempontjaiból. A játéktár alapján tett megállapítások hozzájárultak az eszközfejlesztéseimhez, mivel a Pozitív Box [lásd C1 fejezet], a Publicity [lásd C2 fejezet] és a Legyen tered! [lásd C3 fejezet] játékosított eszközöket az értékelési szempontrendszer alapján, előre meghatározott játéktulajdonságok, válaszjellegek és kinyerhető formátumok figyelembevételével terveztem meg [lásd 18. ábra]. Az alábbi alfejezetben a kataszter szempontjainak felállítását és a városi közegben alkalmazott eszközök összehasonlításából származó konklúziókat fogalmazom meg, a teljes játéktárat az X1 függelék tartalmazza.

A játékhatárok szempontjából időbeli és térbeli [online, offline vagy hibrid] határokat vettem figyelembe. A fizikai jelenléttel [offline] játszódó játékok időbeli határai mind a 20 és 180 perc közötti intervallumban mozogtak, a szabályok ismertetésével együtt. Az online és hibrid eszközök ennél sokkal tágabb játékidő-spektrumot tudtak felölelni: a legrövidebb játékokban a résztvevők 10-30 percen belül a meglévő városi helyzetek jobbá tételéhez tehettek átalakítási javaslatokat képmánipuláció segítségével [Utrecht 2040, Game.Up, Unlimited Cities DIY], a leghosszabb játékok több héten vagy akár hónapokon keresztül futottak az online térben világméretű problémák megoldásáról való közös gondolkodás céljából [World without oil, Superstruct, Evoke].

A játéktér szempontjából azt vizsgáltam, hogy a játékok milyen idősíkon történnek, hogy kötődnek-e adott akcióterülethez vagy helytől függetlenül eljátszhatók, illetve aszerint is jelöltem őket, hogy valós vagy elképzelt az általuk megoldandó kihívás. A játékok döntő többsége a jelenben vagy a közeli jövőben játszódik és elméleti kihívással foglalkozik, viszont a helyspecifikus és a független téri kihívások aránya közel azonosan jelenik meg bennük.

133 Makettezési vagy térképes feladatokat egészítettünk ki színes, ábrákat és ikonokat tartalmazó elemekkel vagy játéktárgyakkal, mint például a Habmakett vagy a Mapping. Lásd: Kurucz, 2020, 88-89.

			01	02	03	04	05	06	07	08		
HATÁROK	időbeli határ	perc	10	120	180	10	10	10	10	15		
		térbeli határ	online									
			offline	x	x	x	x	x	x	x	x	
JÁTÉKTÉR	idő	hibrid										
		múlt										
		jelen				x	x					
		közeli jövő	x			x	x	x	x	x		
	tér	távoli jövő	x	x	x							
		helyspecifikus	x	x		x	x		x	x		
	kihívás	független			x			x				
		valós kihívás	x	x		x	x	x	x	x		
	JÁTÉKMENET	képzelt kihívás		x								
			egyéni	x			x	x	x	x	x	
interakció (kölcsonhatás)		kiscsoportos		x	x							
		nagy csoportos										
		bemelegítő	x			x	x	x				
kompetencia (összetettség)		közepes							x			
		komplex		x	x						x	
		autonómia	kötött opciók, súlyozás	x	x	x	x	x	x			
szabad opciók, saját döntések			x	x	x					x	x	
jelentőségteljes lehetőségek				x	x						x	
kötődés	kis mértékű	x		x	x	x	x	x				
	nagy mértékű		x							x		
JÁTÉKTÁRGYAK – TÁMOGATÁS	megismerés, felfedezés	projekt bemutatása	x	x	x	x						
		térképes érzékelés					x				x	
		szakkifejezések, közös nyelv	x	x	x			x	x		x	
	motiváció	bevonzási képesség	x		x	x	x	x				
		inspiráció / asszociáció	x	x	x			x	x			
		kreatívan használható	x	x	x						x	
		kiváltott jutalomérzet	x	x	x	x	x	x	x	x	x	
	társadalmi támogatás	kohézió erősítése		x	x							
		elfogadás / kizökkentés		x	x					x		
		átláthatóság biztosítása		x		x	x	x	x	x	x	
urbansztika	jelenlegi állapot felmérése	x			x	x				x		
	helyi értékek megjelenítése	x	x	x		x				x		
	projekttervezés (kisebb lépték)		x	x			x	x		x		
	várostervezés (nagy lépték)		x	x								
VÁLASZJELLEG	kvantitatív	jövőkép keresés	x	x	x	x		x	x	x		
		problémák szemléltetése		x	x		x					
		értékek szemléltetése		x	x		x	x	x	x	x	
	kvalitatív	javaslatok megfogalmazása	x	x	x	x		x	x	x	x	
		élmény / érzet / hangulat	x	x	x	x	x	x	x			
		történet		x	x							
		karakter		x	x			x	x			
	OUTPUT	kvantitatív	számszerűsített	x	x	x	x	x	x	x	x	
			információ helyhez kötése	x				x				x
			funkció/beavatkozás	x	x	x	x		x	x		x
kvalitatív		szöveges leírás	x	x	x		x					
		történet/karakter		x	x				x			
		hangulat/vízió	x	x	x	x		x	x	x		

18 – urbanisztikai játéktár szempontrendszer, 01: Pozitív Box, 02: Publicity, 03: Publicity Edu,
04: Urban 3D Diagram, 05: Mapping, 06: Inspirációs Fotófal, 07: Térkarakter, 08: Beépítési modell.

A sikeres játékok világaiban megjelennek az öndeterminációs elmélet tényezői [lásd B2 – játékmotiváció],¹³⁴ ezért a játéktárban a játékmenetet az interakció, a kompetencia, az autonómia és a kötődés nézőpontjaiból tanulmányoztam. A példák közül a legtöbb eszközt kiscsoportos környezetben alkalmazzák és a kötött szabályok mellett többségükben megjelennek szabad döntési lehetőségek, amelyek biztosítják a játékosok autonómiáját. A játékmenetben szinte minden esetben szükséges a résztvevők kis vagy közepes mértékű kötődése a játéktérhez, azonban kevés eszköz igényel nagyon mély helyszínismeretet. A személyesen játszott, egy óránál több időt igénylő játékok általában összetettebb, stratégia- és/vagy szcenárióépítő játékok, vagy a kohézióteremtés/társadalmi elfogadás növelése érdekében hosszabb beszélgetéseket, véleménykifejtést tartalmaznak.

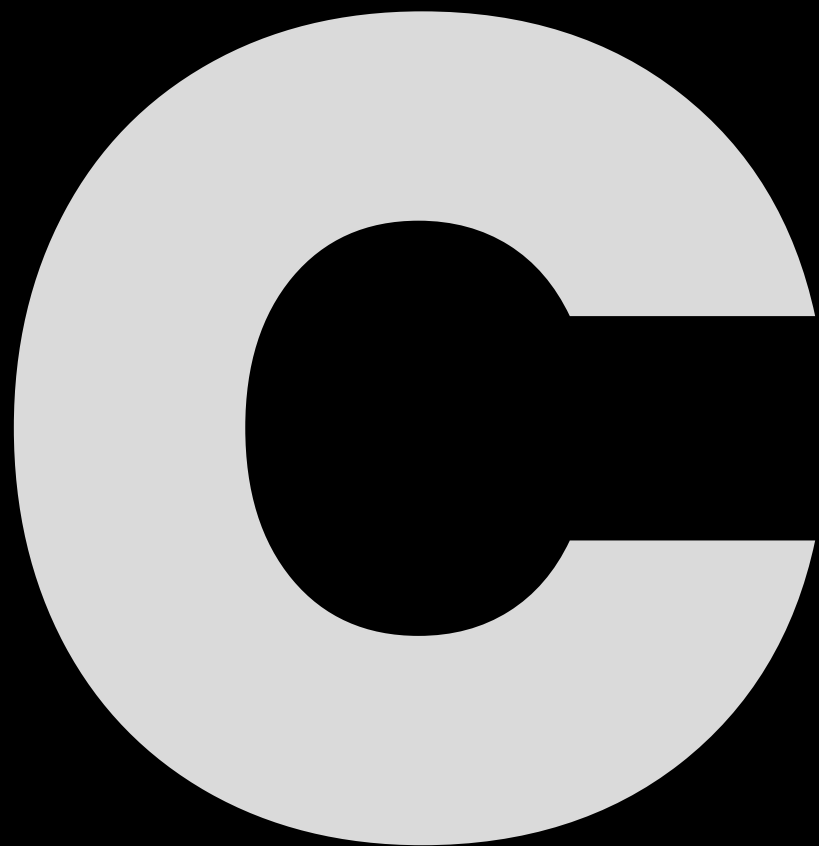
A játéktárgyak és a válaszok jellege szempontjából azt vizsgáltam, hogy az eszközök által megjelenített információk milyen tervezési kihívás esetén tudnak támogatást nyújtani. Az alapvető urbanisztikai fókuszú kérdések (jelenlegi állapot, helyi értékek, projekt-, város- vagy jövőtervezés) megjelenítésén túl a játékosított eszközök segíthetnek például a kezdeti lépéseknél a bevonzásban, a projekt megismerésében vagy a terület téri érzékelésében, de céljuk lehet társadalmi ügyek (kohézió, társadalmi elfogadás, kizökkentés, átláthatóság) előmozdítása is. Ezen felül a jó játék bátorít a felfedezésre. Általuk megérthetünk új megközelítéseket, feltárhatunk problémákat vagy megtanulhatunk hasznos kifejezéseket, ezért olyan játékkörnyezetekre van szükség, amelyek bevonják az embereket a szituációba és a mechanizmus elvégzése közben a tartalommal foglalkoznak.¹³⁵ Output szempontjából a játékosított eszközökkel kvantitatív és kvalitatív jellegű információkat egyaránt gyűjthetünk a participációs folyamat összegzés lépéséhez. A számszerűsíthető adatokkal megtudhatjuk a résztvevők számát vagy az egyes problémák, értékek és javaslatok mennyiségi eloszlását az adott területen. A minőségi formátumok gyűjtésével személyes érzékelésekhez, hangulatokhoz, történetekhez vagy víziókhoz juthatunk hozzá. Az összegyűjtött példák alapján elmondható, hogy a részvételi tervezési folyamatok kezdeti lépéseihez már állnak rendelkezésre eszközök, viszont a válaszok jellege még kevésbé segíti a konkrét várostervezési döntések előkészítését.

A kataszterből körvonalazódik az a tendencia, hogy az elmúlt évtizedekben egyre népszerűbbé válnak az urbanisztikai gamifikációs eszközök, azonban ezek komplexitása egyelőre messze elmarad a játékosítással kapcsolatos kutatások eredményeitől. A várostervezési részvételi tervezésekben használt játékosított eszközök játékmotivációs szempontok szerinti kifejlesztéséhez (mint a Bartle-féle taxonómia vagy Yee és Ducheneaut modellje [vö. B2 – játékmotiváció]) vagy játékosítási hatásmechanizmusok beépítéséhez (mint a játékosítási elemek periódusos rendszere [vö. B2 – játékosítás]) először a részvételi tervezés és a játékosított eszközök használatának kultúráját kell megalapozni. Amíg nincs meg a város szereplői között a várostervezéssel kapcsolatos közös platform, mindset és szókészlet, addig a játékosított eszközök kompetenciaszintje is alacsonyban marad. Ezért jelenleg minél több támogató és edukatív urbanisztikai gamifikációs eszköz alkalmazására van szükség a településtervezésben, amelyek komplexitását a laikusok urbanisztikai felzárkóztatása után lehet növelni.

134 Ryan–Deci, 2000, 68.

135 Fishman – Neimer, 2020. („transfer question”)

P R A C T I C E



GYAKORLAT

POSITIVE
BOX

1

POZITÍV BOX



19 – Pozitív Box a budaörsi Szivárvány utcai buszpályaudvaron [2022]

C1. POZITÍV BOX – JÁTÉKOSÍTOTT MEGSZÓLÍTÁS

A részvételi tervezési folyamatok kulcsa a sikeres megszólítás, amely megteremti a városi szereplők közötti közös kommunikációs platformot és elindítja a párbeszédet a hosszútávú együttműködéshez [lásd B3 fejezet]. A Pozitív box c. fejezetben egy kifejezetten a részvételi tervezési folyamat megszólítás [2.] lépésében alkalmazható játékosított eszközt mutatok be annak tervezési igényétől kezdve, a működésének leírásán át egészen a tapasztalatokig. Az eszköz kifejlesztésének kiemelt célja volt a közös nyelvezet megteremtése a város összes szereplője között a városi fenntarthatóság témakörében, valamint a közös gondolkodás elindítása és a személyes kötődés köztéri érzékeltetése. Ezekon felül a Pozitív box egy adaptációs kísérlet, amely egy globálisan fontos kihívás általános szempontjait és kulturálisan távoli megoldásait a helyi közösség bevonásával próbál lokálisan értelmezhetővé tenni.

» TÉZIS 4

A várostervezésben a játékosítás segíti a nemszakértők/nemtervezők figyelemfelkeltését, bevonását és a közös gondolkodás elindítását, valamint képessé teszi őket a kapcsolódásra.

A Pozitív box egy olyan installáció, amely köztéri vagy kiállítási térben egyaránt segít egy szakmai témáról különböző mélységben párbeszédet kezdeményezni a város használóival. A játékosított installáció lehetőséget ad az elgondolkodtatástól kezdve a kritikai, kreatív környezetészlelésen át a javaslatétel megfogalmazásáig. Közös platformot teremt a szakmai kérdések megvitatására minden korcsoport számára.

2. LÉPÉS – JÁTÉKOSÍTOTT MEGSZÓLÍTÁS



20 – az UFLab 6 lépéses részvételi tervezési folyamata



21 – a részvételi tervezés 2. lépésének általános célkitűzései



22 – a játékosított eszközök alapvető céljai a 2. lépésben

ÉPÍTÉSZ SZÜRET 9

városi fenntarthatóság
nemzetközi kiállítási anyag
skandináv megvalósult projektek
25 globálisan aktuális kérdés
5 témakör:
egészséges város
mozgásalapú város
alacsony CO2 kibocsátású város
körforgásos gazdaságú város
reziliens város

23 – a Budaörsi Építész Szüret 9 alkalmazási környezetének jellemzői

POZITÍV BOX

helyi adaptáció [kötődés]
önállóan megoldható [autonómia]
eltérő kompetenciaszintek
multifunkcionalitás, interaktivitás
önmagában értelmezhető
kültéri és beltéri helyszín
esemény reklámozása
felhatalmazás, képessé tétel
párbeszéd elindítása
közös nyelvezet

24 – Pozitív box felé felállított elvárások, tervezési célkitűzések

POZITÍV BOX INSTALLÁCIÓ: tervezők: Kurucz Olívia, Monory Rebeka, Dobos Botond Zsolt DLA.
grafika és képeslap fotók: Kurucz Olívia, Monory Rebeka. *matrica grafika:* Dobos Boglárka.
kivitelezés: Dobos Botond, Szatmári Gábor, Kurucz Olívia, Monory Rebeka, Dobos Vilmos.

25 – Pozitív Box stáblista

POZITÍV – ÉPÍTÉSZ SZÜRET 9 KIÁLLÍTÁS ÉS ESEMÉNYSOROZAT:
kurátorok: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia, Monory Rebeka. *kiállítási anyag:* Nordic Sustainable Cities Exhibition.
fordító: Kurucz Olívia, Gerzsenyi Judit. *esemény promóciós grafika:* Pucz Dániel. *installáció- és eseményfotók:* Regőczy László. *gyerek tárlatvezetés, építész szakkör és játszóház:* Gerzsenyi Judit, Virt Ágnes, Dobos Boglárka. *felnőtt tárlatvezetés:* Dobos Botond. *A kiállítást támogatta:* Budaörs Város Önkormányzata, Nemzeti Kulturális Alap, Intramuros Építésziroda. *A kiállítást szervezte:* Húsnegyven Egyesület.

26 – Budaörsi Építész Szüret 9 stáblista

ELŐKÉSZÜLETEK

A városi fenntarthatóság problémakörére reagált a budaörsi Húsnegyven Egyesület POZITÍV – Budaörsi Építész Szüret 9 című kiállítása, amely egyszerre hívta fel a figyelmet a nemzetközi tapasztalatokkal és a helyi megoldási lehetőségekkel kapcsolatos közös gondolkodás fontosságára.¹³⁶ Az eseménysorozat nemzetközi kitekintésként szolgáló kereteit egy a Skandináv országok összeállítását tartalmazó kiállítási anyag adta meg,¹³⁷ amely témaköreinek lokális kapcsolódását keresve egy Budaörsre adaptált installációval szerettük volna bevonni a lakókat a témával kapcsolatos együtt gondolkodásba, illetve összegyűjteni a helyi kihívásokra tett javaslatokat.

A Skandináv Fenntartható Városok című nyílt hozzáférésű kiállítás a városokhoz kötődő fenntarthatósággal kapcsolatban öt témakört meghatározva tesz fel 25 darab globálisan aktuális kérdést,¹³⁸ amelyekre a skandináv önkormányzatok, építészek és mérnökök megvalósult projekteken keresztül adnak konkrét válaszokat az egészséges, a mozgásalapú, az alacsony széndioxid kibocsátású, a körforgásos gazdaságú és a reziliens városok felé vezető úton. A kiállított projektek olyan példákat mutattak be, amelyek hozzájárulnak az ENSZ által kidolgozott Fenntartható Fejlődési Keretrendszer célkitűzéseinek eléréséhez is, mivel az Agenda 2030 11. Fenntartható Fejlődési Célja kifejezetten a városok és a közösségek kulcsfontosságú szerepét vázolja fel.¹³⁹ A kiállítás fontos üzenete továbbá, hogy sok esetben a kihívások pozitív megközelítése és a társadalmi, az infrastrukturális, valamint a környezeti problémák átfogó vizsgálata hozhat sikert a város kedvezőbb feltételeinek megteremtésében; mivel ezek együttes kezelésével olyan megoldásmixek alakulhatnak ki, amelyek egyszerre tudnak eltérő igényekre reagálni vagy több konfliktust egy időben kezelni, ezáltal energia- és költséghatékonyan megoldani azokat.¹⁴⁰

Az általános fogalmakhoz és külföldi példákhoz sokszor nehéz helyi nézőpontokból kapcsolódni, mert más környezetben, eltérő adottságokkal és erőforrásokkal rendelkező városokban különböző megfontolásokra lehet szükség a helyileg legfenntarthatóbb beavatkozás megtalálásához. Ezért a megszólítás lépés alapvető célkitűzésein felül [lásd bal oldali összefoglaló ábra és B3 fejezet] további elvárásokat állítottunk fel a Budaörsi Építész Szüret 9 játékosított installációjával kapcsolatban. A Pozitív box koncepcióalkotásánál fontos szempont volt, hogy multifunkcionális és interaktív legyen. Arra terveztük, hogy a kiállítást megelőző időszakban egy önmagában értelmezhető helyi adaptációként kültéri helyszíneken megjelenhessen, ahol felhívja a figyelmet a témát komplexen tárgyaló eseményre, lehetőséget és eszközt adva a városlakóknak az egyéni gondolataik megfogalmazására, de megengedje a gyorsabb, kevésbé elmélyült kapcsolódást is. Szintén fontos volt az a szempont, hogy a kültéri gondolatindító, hirdető és ötletgyűjtő szerep után, az installáció a kiállítási térben felületet adjon a nemzetközi projektgyűjtemény megjelenítésére.

136 A kiállítás 2022. október 21-én nyílt meg, 2022.11.06-ig a budaörsi Zichy Major nagytermében, majd 2022.11.14-31 között a Budaörsi Városháza aulájában volt megtekinthető.

137 [Nordic Sustainable Cities Exhibition.](#)

138 Kurucz, 2022/1.

139 Az ENSZ [Agenda 2030 Fenntartható Fejlődési Keretrendszer](#) 11. Fenntartható Fejlődési Céja [Sustainable Development Goal 11] a Fenntartható Városok és Községek.

140 Kurucz, 2022/2.



27 – Mozgásalapú Város Pozitív Box belső felületei



28 – Módosított képeslapok képes oldala

A JÁTÉK MENETE

A Skandináv kiállításanyag 5 témaköréhez kapcsolódva 1-1 Pozitív box készült, amelyek az adott témakör lokálisan releváns kérdését és helyszíneit tartalmazták. Az egyedileg készített installációkban vonalgrafikákkal ábrázolt személyes belső terek jelentek meg, amelyeket köztérre kihelyezve egyfajta kontrasztot létrehozva hívtuk interakcióba a helyieket.¹⁴¹ Míg az installáció kérdésfeltevő jellege elindította a gondolkozást, addig a boxokban megjelenő játékosítás lehetővé tette a téma helyi környezetben való értelmezését és az egyéni javaslatok bemutatását.

Az érdeklődők feladata az adott fenntarthatósági témakörrel kapcsolatban feltett kérdés vizuális alterációval történő megválaszolása volt, átértelmezett képeslapküldés formájában.¹⁴² Ehhez az installáció belső oldalán megjelenő szobabelső vonalaiból „leváló” valós elemeket – a képeslapokat, a matricákat, a tollakat és a postaládát – használhatták a lakók. A feladatok lépései szintén szerepeltek az installáció belső oldalán, így azok önállóan teljesíthetőek voltak.

A résztvevők először a budaörsi helyszíneket ábrázoló képeslapokból választhattak egy olyan fotót, amelyet a pozitív változás előidézésére a legfontosabb beavatkozási pontnak tartanak a városban. Ezután a kiválasztott – jelenlegi funkciót és kondíciót megjelenítő – képeslapot egy városi elemeket megjelenítő matricacsomag segítségével módosíthatták egy fenntarthatóbb budaörsi jövőt megjelenítő képpé. A különböző piktogramok elhelyezése mellett lehetőség nyílt szöveges leírásra és kiegészítésre is. Az így elkészített egyéni városi jövőképeket ábrázoló képeslapokat a helyiek a kihelyezett postaládjába dobhatták, amelyek később a kiállítás részévé váltak, egy közös tárlatban megjelenítve a különböző helyi nézőpontokat.

A Budaörsi Építész Szület 9 c. kiállításon a Pozitív boxok belső oldalain lévő helyi adaptáció kiegészült a megszólítás szakaszban összegyűlt képeslap-javaslatokkal és az installációk külső oldalai a megvalósult pozitív külföldi példákkal bővültek. A tematikus installációk „kétoldalúsága” szimbolikusan megjelenítette a belső (helyi/ismerős) és a külső (távolabbi/ismeretlen) környezetet, amelyek között a kapcsolatot kerestük. Az egyes boxokon a különféle szobabelső vonalgrafikái a személyes közeget jelenítették meg, amelyet – a fenntarthatóság szemléletében lomtalanításból összegyűjtött – ülőbútorokkal, kávézóasztalokkal és szőnyegekkel egészítettünk ki a kiállítási terekben. A belső oldalakhoz ezáltal a könnyebben befogadható, interaktív felvetések tartoztak, a külső oldalakon a témakörök kifejtése, valamint minden szempontoz 5 darab jó gyakorlat fényképes és szöveges leírása szerepelt. A külföldi projektek Agenda 2030 Fenntartható Fejlődési Keretrendszerhez való kapcsolódásai ikonokkal jelentek meg a kiállításanyagban, ezért ilyen szemszögből is elemezhetővé váltak a skandináv megoldások.

141 A Pozitív boxokból a kiállítás előtti időszakban először az Egészséges város témakörét feldolgozó installációt telepítettük a Budaörsi Városi Uszoda és Sportcsarnok előterébe (2022.09.29-10.17), majd a Mozgásalapú várossal kapcsolatos doboz került a Budaörsi Buszvégállomás fedett-nyitott közterületére (2022.10.17-21). Kurucz, 2022/1.

142 Kurucz, 2022/2.



29 – Alacsony CO2 kibocsátású és Reziliens Város Pozitív Box a kiállítási térben



30 – Skandináv Fenntartható Városok c. kiállításianyag a Reziliens Box külső oldalán

A JÁTÉK VÉGE

A köztéri és kiállítási helyszíneken összesen 78 darab egyéni városi jövőképjavaslatot „küldtek el” az egyesület számára. A Pozitív Boxok bevonzottak új érdeklődőket a szakmai kiállításra, különböző kompetenciaszinteken biztosították a kapcsolódást a szakmai anyaghoz, valamint már a kiállítás előtt elindították a közös nyelvezet megteremtését és képessé tették a város szereplőit arra, hogy reagáljanak a felvetésekre.

Az installáció köztérre helyezésével a témát mindenki számára hozzáférhetővé tettük és ez egy arra irányuló kísérlet is volt számunkra, hogy (fél)publikus városi területeken teljesen „magára hagyott”, de instrukciókkal ellátott urbanisztikai játékosított eszköz mennyire vonzza be az embereket, milyen mértékben működőképes és milyen eredmények születnek így a vezetett alkalmakhoz képest. Célunk minden korcsoport megszólítása volt, ám a vizuális megjelenés és a játékosított eszköz alkalmazása leginkább a gyerekeket szólította meg, akiken keresztül a felnőttek is bevonódtak az interakcióba. Tapasztalatunk szerint a boxok segítettek a párbeszéd elindítását, de a téma mélyebb kifejtéséhez a kiállítás mellett beszélgetésekre és közösségi eseményekre volt szükség, ezért gyerek- és felnőtt tárlatvezetésekkel segítettük a városi fenntarthatóság komplexebb megértését.

A vezetett alkalmakon minden résztvevő alapos megfontoltsággal végezte el a feladatot, annak összes alkotóelemét felhasználva, szöveges kifejtéssel. Az önálló feladatvégzésnél vegyes végeredmények születtek: voltak a vezetett alkalmakhoz hasonló részletezettségű jövőképek, de túlnyomó részben vagy pár szavas leírás vagy csak a matricázás (képi) része készült el a képeslapoknak. Pozitív tapasztalat, hogy a több mint 3 hetes direkt felügyelet nélkül hagyott installáción semmifajta rongálás vagy kár nem keletkezett, azt rendeltetésszerűen használták.

Mivel a városi fenntarthatóság témakörét különféle kompetenciaszinteken tettük elérhetővé, ezért minden érdeklődő a saját kapcsolódásához mérten találhatott kihívást a többlettudás megszerzésére és adhatott választ a feltett kérdésekre az egyéni városi jövőképében [vö. B2 – játékmotiváció fejezet]. A helyiek kötődést éreztek a képeslapok által megjelenített helyszínekkel, ezért arra reagálva tudtak megoldási lehetőségeket adni és a kiállítás további elemeiből új tudást szereztek. Az építész/városépítész kiállításlátogatók a szakmai tartalomhoz (például a megvalósult külföldi projektekhez) tudtak kapcsolódni és az Agenda 2030 keretrendszer megismerésével bővíthették tudásuk. A fenntarthatósággal foglalkozó szakemberek számára az SDG célokhoz kapcsolódó szoftver vagy hardver alapú megoldások és a helyi lehetőségek összekapcsolása jelenthetett új kihívást.¹⁴³ A gyerekek pedig a képeslapküldésen felül fenntarthatóságra reagáló városmakettet készíthettek a tárlatvezetés után szakkör formájában, miközben a témához kapcsolódó fogalmakról beszélgettek.

143 Többek között megismerhettek olyan „nemépítési” megfontolásokat, amelyek szoftver eszközökkel oldanak fel konfliktusokat, mint például az épületek multifunkcionális használatát elősegítő organizációs törekvések, az időskori magányt és a fiatal generációk lakhatási problémáit egyszerre megoldó applikációfejlesztés vagy az egyes városi területek reaktivációjával a környezet élhetőbbé tétele, a klímaválságok és légszennyezés enyhítése, valamint a biodiverzitás növelése. Kurucz, 2022/2.



31 – Alacsony CO2 kibocsátású Város Pozitív Box belső oldala a kiállítási térben



32 – 3 Pozitív Box belső oldala az Építész Szüret 9 kiállításon

A kiállítás és az installáció nevét is viselő „pozitív” jelző egyszerre utalt a hozzáállásra, valamint az energetikai fenntarthatóságra. A Pozitív eseménysorozat, annak különböző elemei és helyszínei leginkább a gondolatébresztést, szemléletformálást és a megoldási lehetőségek bemutatását tűzte ki célul, annak érdekében, hogy a nemtervezők/nemszakértők képesnek érezzék magukat (a későbbiekben is) a témához való hozzászólásra, kövessék a helyi azonos célú törekvéseket vagy saját maguk változtassanak hozzáállásukon, esetleg kezdeményezzenek ilyen irányú megmozdulást. Emellett a pozitív példák bemutatása arra volt hivatott, hogy a szakmabelieknek jó gyakorlatokat mutasson arra, hogy lehetséges a globális kihívásokra adott (város)építészeti megoldások megvalósítása helyileg átgondolt erőforrásokra, adottságokra és lehetőségekre építve.

Az érdeklődők által elkészített egyéni városi jövőképeken nagy hangsúllyal jelentek meg az energiatudatos, közösségi, biodiverzitással és fenntartható közlekedéssel kapcsolatos ötletek. A legtöbb lakó a városban a faültetés és a környezetvédelem fontosságát emelte ki, emellett fontosnak tartották a zöldtetők, zöldhomlokzatok és napelemek telepítését, esővízgyűjtők és közösségi kertek kialakítását, illetve a szerves hulladék helyi felhasználását. Közlekedéssel kapcsolatban sok helyen megjelent az autók számának és a forgalmi torlódások csökkentésének szükségessége, amelynek megoldásaként elektromos buszokat vezetnének be, fejlesztnék a bicikliutak minőségét és mennyiségét, valamint megoldanák a kötött pályás tömegközlekedési lehetőséget Budaörs és Budapest között, vagy az M0 körgyűrű befejezését. Lényegesnek gondolták új városi közösségi találkozóhelyek megjelenését (mozi, szórakozóhely, közösségi terek, kilátók, parkok), köztéri elemek fejlesztését (ivóutak, utcabútorok, zajvédő fal, közvilágítás) és a levegőminőség javítását. A képeslapokon megjelentek olyan témától független, de a közösség számára fontos felvetések is, amelyek aktuálisan a helyszínekhez kapcsolódtak.¹⁴⁴ Az ehhez hasonló felvetések azt jelezhetik, hogy lenne igény gyors, mindenki számára elérhető „közös platform”-ra a városlakók és a döntéshozók között.

A beérkezett javaslatok továbbfejlesztése, kidolgozása és a városi fenntarthatóság valós budaörsi gyakorlatba való átültetése az Építész Szüret 9 kereteit túlfelezte volna, mivel az egy meglehetősen hosszabb és összetettebb együttműködést igényelne a város szereplőivel, de a kiállításon felmerült ötleteket a kiállítás megnyitón a város stakeholderei és döntéshozói is látták.

A 9. Budaörsi Építész Szüretre készült 5 tematikus installáció adaptálható más településre, adott helyszíni képeslapokkal és kérdésekkel. A Pozitív Box-okhoz kifejlesztett egyéni városi jövőképes megszólító eszközt a józsefvárosi Jázmin tér [BP 8. kerület] újratervezésénél a helyszínhez átalakítva használtuk a megszólítás részeként, ahol a képeslapokkal a budaörsi önálló köztéri feladatvégzéssel ellentétben személyes kitelepüléssel hívtuk fel a helyiek figyelmét a későbbi részvételi tervezési alkalmakra [lásd C3 – Legyen tered! fejezet].

144 Ilyen többször megfogalmazott felvetés volt például, hogy ne zárjon be a Budaörsi Városi Üszoda, amely szolgáltatás szüneteltetésére a 2022-es ugrásszerűen megnövekedett energiaárak következtében kényszerült a város.

PUBLICITY

2

PUBLICITY

3. LÉPÉS – JÁTÉKOSÍTOTT KONZULTÁCIÓ



34 – az UFLab 6 lépéses részvételi tervezési folyamata



35 – a részvételi tervezés 3. lépésének alkalmazási környezete



36 – a játékosított eszközök alapvető céljai a 3. lépésben



37 – Publicity általános célkitűzései

PUBLICITY

autonómia, kompetencia, kötődés
kizökkentés
társadalmi elfogadás növelése
közös városi jövőtervezés
jövőtervezés backcasting módszerrel
új perspektívák megfogalmazása
projektindító ötletelés
globális kihívás lokalizálása

38 – Publicity felé felállított elvárások, tervezési célkitűzések különböző alkalmazási környezetekben

PUBLICITY – EDU

autonómia, kompetencia, kötődés
várostervezési és döntéshozatali edukáció
városi stakeholderok megismerése
városi szereplők hatáskörének megértése
jövőtervezés backcasting módszerrel
ütemezett stratégiaalkotás
társadalmi elfogadás növelése
kizökkentés

PUBLICITY: eszközfejlesztés: Kurucz Olívia és prof. Dr. Alföldi György DLA. **grafika:** Kurucz Olívia.
közreműködők: BME ÉPK, BME Építőművészeti Doktori Iskola, BME Urbanista Szakmérnök képzés,
ELTE PPK EKI, RÉV8, Budaörs Város Önkormányzata, Nyírbátor Város Önkormányzata, Budaörsi
Illyés Gyula Gimnázium, KÉK, KÉK PLAY/ACT, Építészfesztivál, Trash Art MeetUp.

39 – Publicity stáblista

ELŐKÉSZÜLETEK

A részvételi tervezési folyamat célzott konzultáció lépésében 2015 óta alkalmazunk játékosított eszközöket az UFLab kutatóműhelyben [lásd B3 fejezet]. A kezdetben használt játékos elemek megteremtették a beszélgetésekhez szükséges kohéziót és interakciót az 5-20 fős csoportokban,¹⁴⁵ viszont a hierarchia oldásához, a különböző városi szereplők kizökkentéséhez és a közös jövőkép-alkotásához a játékosított eszközök alapvető céljain [lásd 36. ábra és B3 fejezet] felül specifikusabb elvárások felállítására volt szükség.

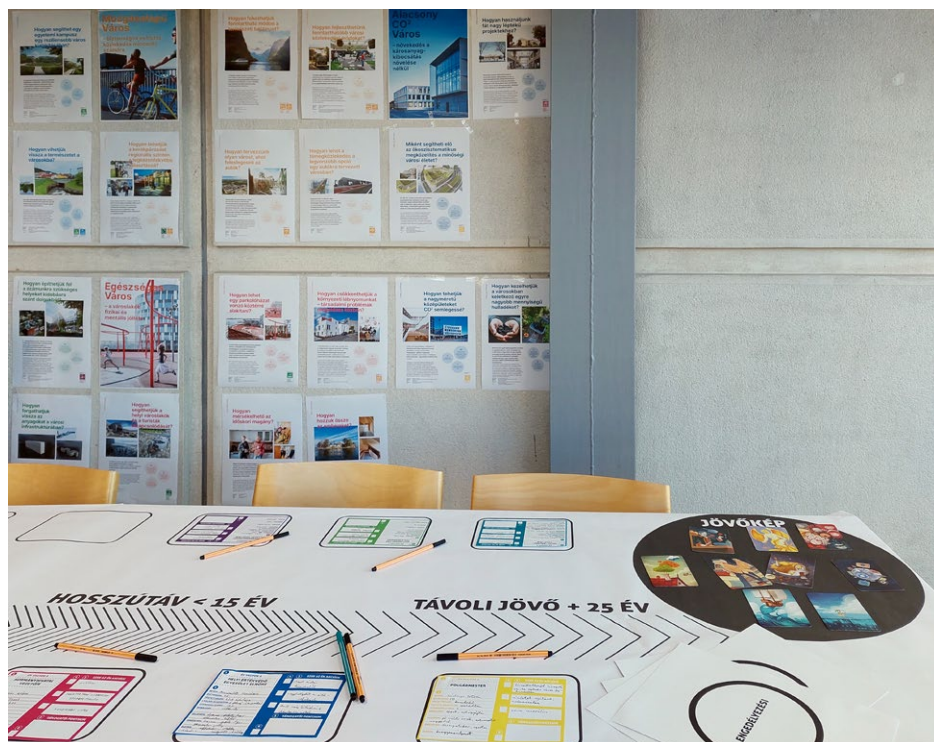
Mivel az urbanisztikai gamifikáció alapvetően transzdiszciplináris témakör, ezért a Publicity játékosított eszköz elméleti és kutatási alapjainak meghatározásánál több tudományág egymással szervesen összedolgozható, integrált, közös területét kerestem. Ennek megfelelően az eszköz segíti az eltérő szereplők számára a közös városi keretek értelmezését [vö. B1 – közös/ség] az urbanisztikai részvételi tervezési folyamatban [lásd B3 – UFLab metodika], operál a jövő kutatás technikáival [lásd B1 – közös jövő alfejezet] és beépít játékmotivációs elemeket [lásd B2 – játékmotiváció].

Ezen felül egy olyan közös platform kialakítása volt a cél, amely minden résztvevőt képes kizökkenteni a megszokott gondolkodási mintájából és szerepköréből, valamint támogatni tudja a különböző korosztályok, értékek, gondolkodások, igények és prioritások együtt dolgozását. A társadalmi elfogadás növelése érdekében fontos szempont volt, hogy a játékosított eszköz új nézőpontokat mutasson a résztvevők számára. A kötődés érzésének kialakítása érdekében a játékmenetben (is) hangsúlyos szerepet kap minden városi szerepkör, ezzel reprezentálva, hogy a város alakítása és a közösen kitűzött vágyott jövőkép együttműködéssel érhető el. Ezért fontos szempont volt a közös platformon az összes városi szerepkör megjelenítése, úgymint a használók, az üzemeltetők, az érdekképviselők, az intézmények, a hatóságok, a döntéshozók és a gazdasági szervezetek csoportja. A játék végére a játéktérben láthatóvá válnak a résztvevők egyéni és együtt meghozott döntései, ezáltal egy egyedi közös alkotás alakul ki, amely jutalomérzetet vált ki a résztvevőkből.

Alapvető igény volt, hogy univerzálisan alkalmazható legyen az eszköz és egyfajta közös játéktér teremtse a különböző léptékű urbanisztikai és építészeti részvételi tervezések indításakor (város, városrész, köztér és épület léptékhez), de oktatási keretek közé is beépíthető legyen (középiskolától posztgraduális képzésig) és egyeb városi témákhoz kapcsolódó rendezvényeken workshop formában szintén szemléletformáló hatással bírjon (például konferenciákon, fesztiválokon, kiállításmegnyitók, könyvbemutatókon).

Az elméleti/tudományos paraméterek felállítása alapján [lásd még B3 – urbanisztikai játéktér és 37-38. ábrák] terveztem meg az eszközt, amelyet 2021 szeptemberétől kezdve teszteltem különféle közegekben [lásd 82-85. oldal összefoglaló ábrái és X2 függelék]. A játéktesztek tapasztalatait, illetve a résztvevők meglátásait folyamatosan beépítve fejlesztettem a Publicity eszközt a minél gördülékenyebb játékmenet és alkalmazhatóságának megtapasztalása érdekében.

145 Kurucz, 2020, 88-99.



40 – Publicity a közös városi jövőképpel, idővonallal, karakterkártyákkal és szerepkörökkel



41 – Legtámogatottabb beavatkozások elhelyezése az idővonalon a backcasting elvnek megfelelően

A JÁTÉK MENETE

A Publicity teljes játékmenete ~3 óra időtartamú, amelyet egy facilitátor (vagy játékmester) vezet és 10 körből áll: <1> a bevezetésből, <2> a közös jövőképzésből, <3> a szerepkörök megvitatásából, <4> a kiemelt szereplők meghatározásából, <5> a karakterépítésből, <6> a karakterbemutatásból, <7> a beavatkozások ismertetéséből és prioritizálásából, <8> a támogatási körből, <9> a szcenárióépítésből és <10> a lezárásból. A játéktér egy 10 fő által körbeülhető asztal és az arra kiterített alaplap adja, amelyen a közös jövőkép, a karakterkártyák és az idővonal keretei találhatók. A játékosok száma egy asztalnál maximum 10 fő, de egymással párhuzamosan több csoport játszhat [lásd játékeszt 2, 11, 14 és 15]. A játék az alaplapon kívül tartalmaz csoportonként 7 darab szerepkört, 10 darab különböző színű karakterkártyát, 10 darab karakterszínnel megegyező támogatói pontos matricacsomagot, egy húzószágot, színes ragadós papírokat, üres matricás papírokat és kiegészítő elemei a Dixit nevű társasjáték asszociációs kártyái. A vonatkozó interakciós szabályokat minden kör kezdetén a játékmester ismerteti. A teljes játékmenet folyamán szünetet tartani az ötödik kör végeztével érdemes.

A bevezetés <1> mindig az adott projekthez kapcsolódó kontextust teremti meg, vagyis ismerteti a játék célkitűzését, az akcióhelyszín határait és relevanciáját. A játékosok egy (a játékmester és a megbízó előzetes egyeztetése által) meghatározott alapkérdést kapnak, amely reagál a helyszín aktuális kihívására, konfliktusára vagy beavatkozási potenciáljára, valamint amelynek megoldásához az összes városi szereplő aktív közreműködésére van szükség.¹⁴⁶

A bevezetés után a résztvevők feladata, hogy megalkossák a közös városi jövőképüket <2>. Ehhez a játékosok a Dixit nevű társasjáték asszociációs lapjaiból 1 olyan illusztrációt választanak, amely az alapkérdésre reagálva megjeleníti az általuk fontosnak vélt jövőbeli értékeket. A kiválasztása után a játékosok egyesével elmesélik a kártyához fűződő asszociációjukat és a projekthelyszínhez kötődő jövőképüket. Víziójuk legfontosabb célkitűzéseit a résztvevők címszavakban 1-1 papírra írják, az asszociációs kártyájukra ragasztják és az alaplap jövőkép körén belülre teszik. Miután mindenki sorra került, a játékmester összegzi az elhangzottakat és a játéktérben megjelenik az a közös városi jövőkép, amelynek elérése a további játék célja.

Az ideálisnak tartott hosszútávú jövőbeli állapot meghatározását követően a játékosoknak a közös jövőképhez tartozó kiemelt fontosságú városi szereplőket és a szereplők szükséges beavatkozásait kell meghatározniuk, majd arról strukturáltan vitázniuk és dönteniük. A Publicity ezen szakasza hat kört foglal magában. A kiemelt városi szereplők meghatározásához először a szerepkörök megvitatására <3> van szükség. Ehhez a résztvevők 7 darab szerepkör lapot kapnak, amelyeken közösen gyűjtik össze az adott akcióterülethez kötődéssel és/vagy felelősséggel rendelkező összes városi szereplőt. A meghatározott hét általános autoritás-archetípus: a döntéshozói, az üzemeltetői, a használói, az érdekképviselői, a gazdasági, az intézményi és az engedélyezési szerepkör.

146 Alapkérdések voltak: „Hogyan lehet multikulturális a Népszínház utca?”, „Milyen legyen a budaörsi Pozitív Energia Körzet?”, „Mi legyen Salgótarján és Sátoraljaújhely Smart Shrinking Stratégiája?”, „Milyen legyen a budaörsi Illyés Gyula Gimnázium kertje?”, „Mi legyen Veszprém Községi Klímapunk Stratégiája?”, „Milyen legyen a Józsefvárosi pályaudvar beépítése” vagy „ Milyen legyen Nyírbátor 2050-ben?”.

1

ÉN VAGYOK A

2

NEVEM:
ÉLETKOROM:
VÉGZETTSÉGEM:
CSALÁDI ÁLLAPOTOM:
GYEREKEIM SZÁMA:
HOBBIJAIM:
JELLEMEM:
KINÉZETEM:
ÉLETEM:

4

3

EZEK AZ ÉN AKCIÓIM

5

TÁMOGATÓI PONTJAIM

6

42 – karakterkártya - 10 színben

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

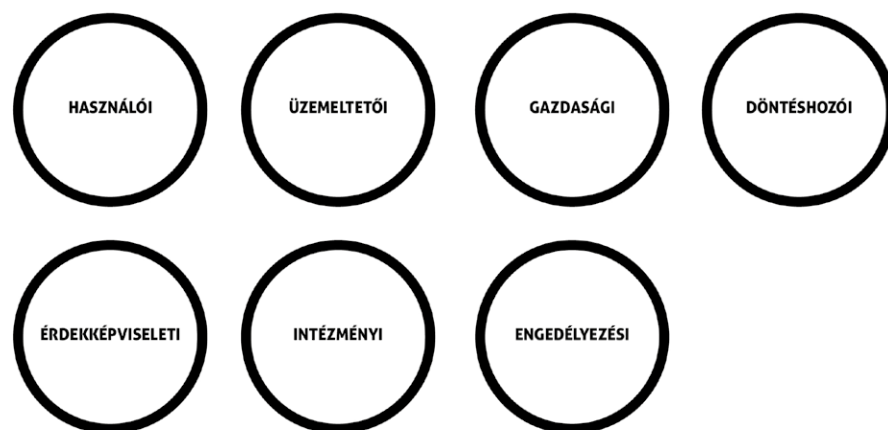
2

3

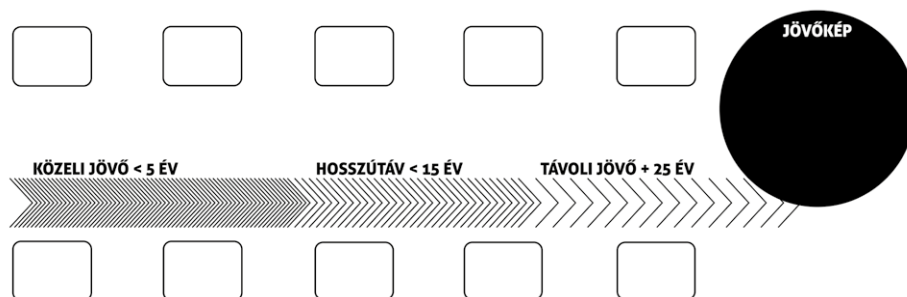
4

5

43 – támogatói pontok



44 – Szerepkörök [7 db általános autoritás-archetípus]



45 – Publicity alaplap - idővonallal, a karakterkártyák és a jövőkép kereteivel

A releváns szereplők összegyűjtése után a játékosok feladata a kiemelt szereplők meghatározása <4>, vagyis hogy a résztvevők számával azonos mennyiségű szereplőt válasszanak ki a felsoroltak közül aszerint, hogy kik a legfontosabb aktorok a közös városi jövőkép eléréséhez. Ezután mindenki véletlenszerűen húz a kiemelt szereplők közül, de a játék szabálya szerint senki nem alakíthat a valós életbeli szerepkörével megegyező szerepet a Publicity során.

A karakterépítés <5> körben a játékosok feladata a megkapott városi szereplő karakterré formálása. Ehhez a játékmester által kiosztott karaktertáblán a résztvevők a megadott szempontok alapján (név, életkor, végzettség, családi állapot, gyerekek száma, hobbi, jellem, kinézet, élet szerint) jellemzik a karakterüket. A karakterjellemzők leírását követően a résztvevők három olyan beavatkozást/projektet/akciót találnak ki, amellyel a karakterük szempontjából a leginkább hozzá tudnak járulni a közös városi jövőkép <2> megvalósításához. A beavatkozások olyan szoftver, hardver vagy társadalmi együttműködésen alapuló ötletek lehetnek, amelyre a karakternek szerepköréből adódóan, karakterjellemzőiből fakadóan vagy életútja miatt hozzáférése vagy befolyása lehet. Amikor mindenki felírta a beavatkozási ötleteit a karaktertáblán megadott helyekre, akkor a karakterbemutató <6> körben a játékosok egyesével bemutatkoznak a karakterük szerint.

A beavatkozások ismertetése és prioritizálása <7> lépésben a karakterek előadják három beavatkozási ötletüket, amelyeket a csapattagok közösen megvitatnak, majd megszavazzák a közös jövőképhez leginkább releváns akciót. A megszavazott beavatkozási ötletre kérheti minden karakter a többiek támogatását a támogatói körben <8>, amelyet a játékosok támogatói pontokkal (1-től 5-ig számozott színes matricákkal) fejezhetnek ki a karakterkártyákon. A résztvevőknek súlyozniuk kell a beavatkozások között, mivel öt pontot adhatnak a karakterük szemszögéből leghasznosabbnak vélt akciónak, majd csökkenő pontszámokat tehetnek további négy általuk támogatott ötletre. A játékosok minden táblára kizárólag egy darab matricát ragaszthatnak, de a saját beavatkozásukat nem támogathatják.

A játék utolsó részében a közösen megalkotott városi jövőkép és a leginkább támogatott beavatkozási javaslatok összefüggéseit keressük. A Publicity alaplapján található idővonal a vágyott vízióba mutat, az előtte lévő időtáv 3 szakaszból áll: a közeli jövőből (<5 év), a hosszútávból (<15 év) és a távoli jövőből (>25 év). A szcenárióépítés körben <9> a játékosok feladata, hogy beavatkozási ötleteket közös megegyezéssel elhelyezzék az idővonalon. Először a három legmagasabb támogatói pontot elérő akciót tehetik le a résztvevők az idővonalra a backcasting elvnek megfelelően [lásd B1 – közös jövő alfejezet]. Vagyis az időben legtávolabbi eső fejlesztésről és annak hozzávetőleges időpontjáról kell megegyezniük a karaktereknek, majd visszafelé haladva helyezik el a többi lépést. Ezután a három legtámogatottabb ötlet mellé további olyan megfogalmazott beavatkozási ötleteket javasolhatnak a játékosok, amelyek segítik a jövőkép elérését és kapcsolódnak a kialakult forgatókönyvhöz. A résztvevők ezzel a módszerrel a saját beavatkozási ötleteikből összeállítanak egy ütemezett stratégiát a közös cél eléréséhez. A játék utolsó köre a lezárás <10>, amelyben a facilitátor összegzi a szcenáriókat, valamint a játékosok megvitatják, hogy sikerült-e a beavatkozásaikkal megteremteniük a közös városi jövőképhez vezető utat és megoldották-e a Publicity első körében feltett alapkérdést, majd megbeszélhetik a játék során szerzett tapasztalataikat és az abból levont tanulságokat.

PUBLICITY ALAPKÉRDÉSE

játékteszt eseményének címe

dátum

helyszín

játékidő

részvevők korcsoportja

részvevők létszáma

téma

eseménytípus

JÁTÉKTESZTEK ÖSSZEGZÉSE

15 JÁTÉKTESZT

2021 – 2024

5 VÁROS

10–180 PERC

9–70 ÉV

287 FŐ

4 CÉLZOTT KONZULTÁCIÓ

2 NYILVÁNOS PÁRBESZÉD

9 EDUKATÍV

MILYEN SÁTORALJAÚJHELY STRATÉGIÁJA?



Zsugorodó városok workshop a BME ÉPK 150 rendezvényen

2022.03.09 10:00–13:00

BME, K276

180 perc

egyetmisták (18–25 év)

8 fő

zsugorodó városok

edukatív

MILYEN LEGYEN AZ ILLYÉS KERTJE?

A Budaörsi Illyés Gyula Gimnázium térszervezésének újragondolása

2021.09.24

Budaörs, Illyés Amfiteátrum

3 x 50 perc

gimnázium (14–18 év)

3 x 12 fő

Illyés Gyula Gimnázium újragondolása
céltzott konzultáció



MILYEN SÁTORALJAÚJHELY SMART SHRINKING STRATÉGIÁJA?



Zsugorodó városok könyvbemutató workshop

2022.03.24 16:00–19:00

KÉK

180 perc

18–70 év

12 fő

zsugorodó városok

edukatív

MILYEN 2 VÁROS „SMART SHRINKING” STRATÉGIÁJA?

Zsugorodó városok workshop a BME DLA iskolában

2021.11.10 12:15–14:00

Budapest, BME K210

90 perc

felnőttek (23–67 év)

2 x 8 fő

Sátorlajújhely és Salgótarján
edukatív



MILYEN LENNÉL HA TE LENNÉL A SZESZGYÁR KÖZ?



Részvételi tervezés egy 8. kerületi köztérrel kapcsolatban

2022.04.21 18:00–20:00

BP8, Szeszgyár kert

10–15 perc

felnőttek (18–65+ év)

22 fő

Szeszgyár köz
nyilvános párbeszéd

HOGYAN LEHET MULTIKULTURÁLIS A NÉPSZÍNHÁZ UTCA?

Népszínház utcai városrehabilitáció indítás

2022.01.18 16:00–19:00

BP, RÉV8

180 perc

felnőttek (25–65 év)

8 fő

Népszínház utca
céltzott konzultáció



MILYEN LEGYEN A BUDAÖRSI POZITÍV ENERGIA KÖRZET?



Energiatudatos városrész tervezése Budaörsön

2022.04.22 14:00–16:30

Budaörsi Városháza

150 perc

felnőttek (18–65 év)

11 fő

Pozitív Energia Körzet
céltzott konzultáció

8

MILYEN DUNAÚJVÁROS SMART SHRINKING STRATÉGIÁJA?

Zsugorodó Városok workshop
az Építészfesztiválon

2022.07.03
Dunaújváros
120 perc
felnőttek (20–60 év)
9 fő
Dunaújváros stratégiaalkotás
edukatív



9

HOGYAN OLDJUK A KLÍMASZORONGÁST?

Környezetvédelmi
szakpszichológus képzés

2022.11.04
ELTE PPK EKI
30 perc
felnőttek (18–50 év)
15 fő
klímaszorongás oldása
edukatív



10

MILYEN VESZPRÉM KLÍMAPUNK STRATÉGIÁJA?

Trash Art MeetUp
workshop

2022.11.25
Veszprém, Hangvilla
2×50 perc
gimnazisták (14–18 év)
17 fő
klímatudatos Veszprém
edukatív



11

HOGYAN LEGYEN NYÍREGYHÁZA FENNTARTHATÓ VÁROS?

Urbanista szakmérnök képzés
a BME-n

2023.04.03
BME K210
150 perc
felnőttek (25–65 év)
22 fő
fenntartható Nyíregyháza
edukatív



HOGYAN LEGYEN FELHASZNÁLÓBARÁTBAB A 11. KERÜLET?

PLAY/ACT Erasmus+
nemzetközi workshop

2023.04.27 10:00–13:00
Kortárs Építészeti Központ
180 perc
egyetemisták (18–25 év)
10 fő
felhasználóbarát Kelenföld
edukatív



12



MILYEN LENNÉL, HA TELENNÉL A JÁZMIN TÉR?

Jázmin tér részvételi
tervezése a 8. kerületben

2023.05.11 és 05.19
Budapest, 8. kerület
10–15 perc
9–65+ év
64 fő
Jázmin tér átalakítása
nyilvános párbeszéd

13

MILYEN LEGYEN A JÓZSEFVÁROSI PÁLYAUDVAR?

Városépítészet 2. tervezési
tárgy koncepcióalkotása

2024.03.22 9:00–12:00
BME K211
180 perc
egyetemisták (21–23 év)
24 fő
Józsefvárosi pályaudvar
edukatív



14

MILYEN LEGYEN NYÍRBÁTOR 2050-BEN?

Városi jövőképző
Nyírbátor városvezetőivel

2024.06.21 10:00–12:00
Nyírbátor, Édesanyák útja 7.
120 perc
felnőttek (23–65 év)
13 fő
Nyírbátor 2050
célzott konzultáció



15

A JÁTÉK VÉGE

A Publicity-t eddig 15 eseményen alkalmaztam 2021 és 2024 között, ezek közül hatszor valós tervezési projektben, kilenc alkalommal edukatív jelleggel [lásd a játékesztek összefoglalását a 82-85. oldalon és a játékesztek leírását az X2 függelékben]. Összesen 287 fő vett részt a workshopokon, ahol 9 és 70 év között minden korcsoport reprezentálta magát. A játékesztek tapasztalatai alapján elmondható, hogy a Publicity közös platformot teremtett az eltérő érdekeltségű résztvevők között, valamint új kor- és célcsoportokat szólított meg, mivel a játékosok között voltak gimnáziumi diákok, különböző egyetemek magyar és nemzetközi építészképzésében, doktori iskolában vagy szakirányú továbbképzésen tanuló hallgatói és oktatói, önkormányzatok, eltérő szakmai háttérrel rendelkezők, piaci szereplők, oktatási vezetők és szakági tervezők, valamint 8. kerületi helyi lakók.

Bár a Publicity főként egy célzott konzultációs alkalmakra kifejlesztett bemelegítő feladat, a valós tervezési projekteken kívül különféle eseményekre adaptálható. Egy város stakeholderei számára bármilyen léptékű urbanisztikai projekt indításakor hasznos ötletelő eszköz, amelyet eddig részvételi tervezési folyamatokban négyszer célzott konzultációk során, de kétszer a nyilvános párbeszéd lépés játékosított módszertanába integrálva használtam. Edukatív jellegű verziójában a résztvevők egy városvezetői megbeszélés szimulálásával személyes élményen keresztül ismerkednek meg a városi stratégiaalkotással és a jövőtervezéssel, valamint a különféle szereplők eltérő indíttatásaival, felelősségeivel és lehetőségeivel. A szimulált forma kilenc alkalommal tette a résztvevők számára játékosan megtapasztalhatóvá a közös szerepvállaláson alapuló városi folyamatok átlátását, ahol kreatívan alakíthatták a különböző városi szereplők motivációit. Ilyen módon hat alkalommal oktatási keretek között játszottuk végig a Publicity-t, de workshop formában szakmai fesztiválon, fenntartahósági konferencián, könyvbemutatón és nemzetközi együttműködési projektben is szerepelt szemléletformáló eszközként.

A Publicity univerzálisan alkalmazható különböző léptékű és eltérő indíttatású helyzetek megvitatására, mivel a megoldandó felvetések között szerepeltek egész várost (fenntarthatóság, zsugorodás) vagy városrészt érintő problémák (felhasználóbarátabb városrész), köztér, utca és épület léptékű feladatok, illetve energetikai beruházáshoz vagy klímaszorongás oldásához történő közös útkeresések. A léptékfüggetlenséget a játék első körében feltett alapkérdés <1> megválasztható jellege és a szerepkörök megvitatása <3> lépés biztosítja. A szerepköröknél kialakított 7 db általános autoritás-archetípus úgy lett kifejlesztve, hogy az bármilyen léptékű városi projekt esetén értelmezhető és a szituációra vonatkoztatható legyen.

A játékosok megszokott gondolkodásmódjából való kizökkentését a Publicity során a játéktechnikai karakterépítés <5> és a jövőtervezésben használt backcasting módszer eszközbe integrálása segíti elő [lásd B1 – közös jövő alfejezet]. A bizonytalan távoli jövőbe tekintés (+25 éves időtávlat) elemeli annyira a szituációt a valóságtól, hogy a berögzült gondolkodási minták helyett a szabadabb, kreatívabb vagy informálisabb ötletek kerülhessenek előtérbe. A backcasting minőségi [kvalitatív] előretekintési módszer értékérzékenysége megjelenik a Publicity közös városi jövőkép meghatározásának <2> körében, mivel a résztvevők a számukra legfontosabb értékeket fogalmazzák meg a vágyott jövőképben.

A résztvevők az <5> körtől kezdve a játék végéig, több mint másfél órára „karakterben maradnak”, vagyis behelyezkednek egy személyes kötődésüktől, saját értékrendjüktől és megszokott hatáskörüktől eltérő városi szereplő helyzetébe. A játékmenet során a megalkotott egyéniség tulajdonságaiból kiindulva, annak lehetőségeit mérlegelve hoznak döntéseket és lépnek kapcsolatba egymással. Ennek a szimulált szempontrendszer-változásnak a hatására új felismerésekre juthatnak és megérthetik korábban ismeretlen motivációk, kezdeményezések, döntések vagy cselekedetek indokait, ezáltal elfogadóbbá vagy nyitottabbá válhatnak az eltérő indíttatású városi szereplők irányába a valós szituációkban. Ezek a felismerések hozzájárulnak az interkulturális problémák áthidalásához és hatékonyabbá tehetik a társadalmi párbeszédet, amely elősegíti a társadalmi elfogadás növelését [vö. tézis2].

A projektek és események változatossága miatt szükség volt különböző időtartamú játékmenetek kifejlesztésére, ezért a játék egyes köreinek előre meghatározásával vagy egyes szakaszok kihagyásával csökkenthető a játékidő, így igény szerint 15, 50, 90, 120, 150 vagy 180 perc hosszúságban is működik. A legrövidebb, 15 perces verzió kizárólag a karakterépítés kört <5> tartalmazza és bemelegítő feladatként vagy több lépésből álló játékosított folyamat egyik játékallozmásaként funkcionál [lásd C3 – Legyen tered! fejezet]. Az 50 és 90 perces Publicity verziók esetén a facilitátor által előre megadott, a tervezési projekt szempontjából releváns szerepekkel dolgozunk, így a szerepkörök megvitatása <3> és a kiemelt szereplők meghatározása <4> kör kimarad a játékból. Valós projektek esetén 120-150 perc alatt végigjátszható a teljes Publicity játékmenet, mivel ezekben az esetekben a résztvevők általában jól ismerik a helyszínt, a problémát és a közös cél eléréséhez szükséges szereplőket (és egymást), ezért a bevezetés <1>, a szerepkörök megvitatása <3> és a kiemelt szereplők meghatározása <4> kör gördülékenyebb számukra. A 180 perces változatra leginkább edukatív alkalmakon, ismeretlen helyszín esetében vagy diverz összetételű játékosok esetén van szükség. Ilyenkor az akcióhelyszín bemutatása, problémakörének és lehetőségeinek ismertetése <1> hosszabb időt vesz igénybe, illetve a szerepkörök és a szereplők valós életbeli vonatkozásainak, hatásköreinek és feladatának megvitatása <3> szintén időigényesebb.

A valós részvételi tervezési projekteken alkalmazott Publicity segítette a közös városi jövőkép megalkotását, amelynek eredményeiről 3 esetben nyilvánosan elérhető kiadvány készült. A Milyen legyen a Pozitív Energia Körzet Budaörsön? című kiadvány a városi stakeholderek konzultációs alkalmainak és a lakossági bevonás workshopjainak leírását tartalmazza, amely az EUFC [European City Facility] nemzetközi pályázat mellékleteként került leadásra, valamint Budaörs Város Önkormányzata további várostervezési stratégiákba ültette át a workshopokon elhangzott ötleteket, és projekteket indít egyes beavatkozások megvalósítására.¹⁴⁷ A Milyen legyen a Szeszgyár köz? és a Tervezzük meg együtt a Jázmin teret! című kiadványok egyrészt a részvételi tervezések folyamatát és eredményeit teszik átláthatóvá a nyilvános felületen, másrészt a szaktervezőnek kerültek átadásra, az adott közterületek tájépítészeti tervének megalapozásaként.¹⁴⁸ A Publicity ezeknél a józsefvárosi [Budapest, 8. kerületi] részvételi tervezéseknél a Legyen tered! – játékosított párbeszéd módszertanba lettek átültetve, amelyet a következő [C3] fejezet tárgyal.

147 Húsznegyven – BME/URB/UFLab: Pozitív Energia Körzet Budaörsön, 2022.

148 BME/URB/UFLab: Szeszgyár köz, 2022. Jázmin tér, 2023.

**BE YOUR
SPACE!**

3

LEGYEN TERED!



46 – Legyen tered / Térkarakter [Tervezzük meg együtt a Jázmin teret!, 2023]

C3. LEGYEN TERED! – JÁTÉKOSÍTOTT PÁRBESZÉD MÓDSZERTAN

A részvételi tervezés nyilvános párbeszéd eseményei során a legnagyobb kihívás a résztvevők bevonása, véleménynyilvánításra való ösztönzése, a tervezői gondolkodásmód elősegítése, a minél gördülékenyebb játékfolyamat biztosítása, valamint az egyéni javaslatok folyamatos rögzítése [lásd B3 fejezet]. A Legyen tered! c. fejezet egy nyilvános párbeszéd során alkalmazható módszertan felé támasztott elvárásokat, az egymásra épülő játékallozmások feladatait és tapasztalatait tartalmazza, amelyet a józsefvárosi Jázmin tér esettanulmányán keresztül mutatnak be. A Legyen tered! játékosított párbeszéd módszertan kifejlesztésének célja egy olyan urbanisztikai tervezésekhez adaptálható játékművet létrehozása volt, amellyel a résztvevőket 30-60 perc alatt képessé tesszük arra, hogy eljussanak a részvételi tervezés témájának megismerésétől egy tervezési koncepcióban hasznosítható téri javaslatig.

» TÉZIS 6

A játékosítás az urbanisztikai részvételi tervezési folyamat során felhatalmazza és képessé teszi a résztvevőket egy tervezési koncepcióban hasznosítható javaslatig, ezáltal segíti a személy-környezet összeillés megteremtését vagy fokozását.

A Legyen tered! egy olyan technika, amely a részvételi tervezések nyilvános párbeszédein képessé teszi a résztvevőket arra, hogy egy általuk ismert területről egyéni beépítési koncepciót jelenítsenek meg. A módszer 5 specifikus urbanisztikai gamifikációs eszközt tartalmazó játékallozmással operál, amelyek növekvő komplexitással követik egymást. Az egyes állomások a résztvevők különféle érzékeire hatnak és az adott feladatok megoldásához eltérő készségeik előhívására van szükség. A játékszerű tervezési eszközök segítik a résztvevőket a térhasználati szokásaik kifejezésében, a kreatív gondolkodásmódjuk előhívásában és az urbanisztikai szempontból releváns preferenciáik beazonosításában. Ezen felül biztosítják az informálisabb légkör kialakítását és valós időben rögzítik a válaszokat. Az összegyűlt egyéni preferenciákból egy olyan alternatívákat megjelenítő tervezés-előkészítő anyag állítható össze, amely tartalmazza az egyéni térhasználati szokásokat, igényeket és elvárásokat, ezzel hozzájárul a fejlesztés személy-környezet összeillésének növeléséhez.

4. LÉPÉS – JÁTÉKOSÍTOTT PÁRBESZÉD



47 – az UFLab 6 lépéses részvételi tervezési folyamata



48 – a részvételi tervezés 4. lépésének alkalmazási környezete



49 – a játékosított eszközök alapvető céljai a 4. lépésben

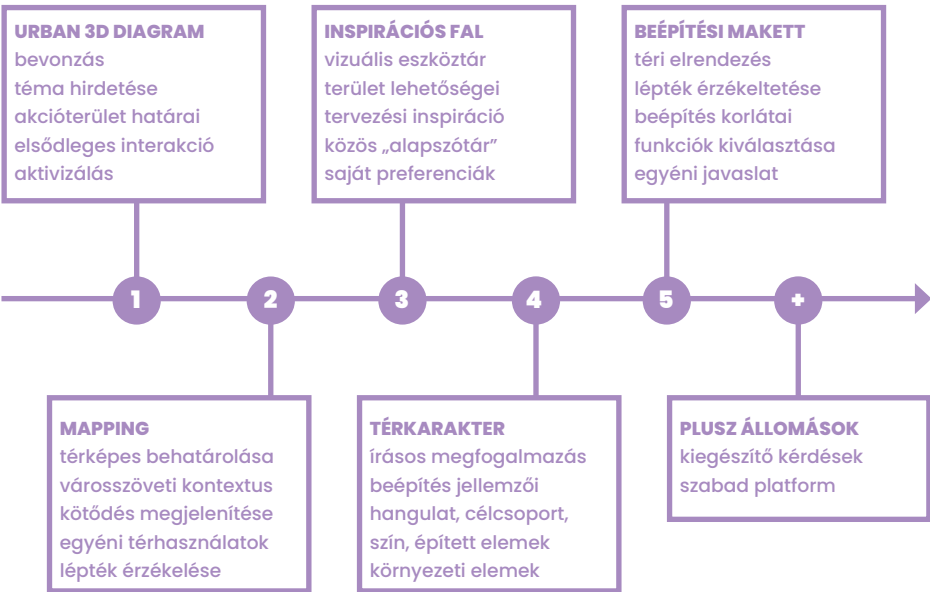
LEGYEN TERED!

képessé tétel a hozzászóláshoz [kompetencia] minden korosztály számára elvégezhető egyéni beépítési javaslat [autonómia] személy-környezet összeállítás fokozása környezeti tudások megjelenítése [kötődés] egyéni használatok rögzítése 30–60 perc gördülékeny játékfolyamat adaptálható módszertan

50 – Legyen tered! módszertan általános célkitűzései

LEGYEN TERED: részvételi folyamat
kialakítása: Kurucz Olívia és prof. Dr. Alföldi György DLA. *facilitálás, játékosítás és kiadványszerkesztés:* Kurucz Olívia. *lebonyolító:* RÉV8 Zrt. *grafika:* Zsuffa Zsanna Lúdia [RÉV8 Zrt.]. *közreműködő tájépítész:* Nagy Adrienn [Wildscape].

51 – Legyen tered! stáblista



52 – az egyes játékállomások felé támasztott elvárások a nyilvános párbeszéd alkalmain

ELŐKÉSZÜLETEK

A Legyen tered! játékosított párbeszéd módszertant mint átfogó technikát 2022-ben a józsefvárosi Szeszgyár köz részvételi tervezési folyamatában alkalmaztam először.¹⁴⁹ de a részt képező urbanisztikai gamifikációs eszközöket már korábbi nyilvános párbeszédetek eseményein, számos alkalommal használtuk [lásd B3 fejezet]. Az eltérő típusú játékosított eszközökből összeállított játékállomások ideális sorrendjével és minél gördülékenyebb működésével kísérleteztünk, majd azokat a tapasztalatoknak megfelelően fomáltuk.¹⁵⁰

A Legyen tered! 5 játékállomásos rendszerét a józsefvárosi Jázmin tér részvételi tervezési folyamatán keresztül ismertetem, ahol 2023-ban két nyilvános párbeszéd eseményen segítette a résztvevőket az egyéni preferenciáikat bemutató beépítési javaslatuk megjelenítésében.¹⁵¹ Az első alkalmon a résztvevők a játékállomásokon keresztül mondhatták el környékbeli közterülethasználati szokásaikat és javaslatot tehettek a Jázmin tér főbb funkcióira, célcsoportjaira, hangulatára, beépítésére és nevére. A második nyilvános esemény kiegészült a játékállomás-rendszer eredményeként egyénileg megalkotott beépítési koncepció téri tesztelésével, ahol a lakók az általuk kiválasztott funkciókkal és köztéri elemekkel szimbolikusan berendezhették a területet. A teljes részvételi tervezési folyamatot, annak ütemezését és eredményeit a Tervezzük meg együtt a Jázmin teret! című online platformon közzétett kiadvány tartalmazza.¹⁵²

A Jázmin tér részvételi tervezésének célja egy helyi igényekre reflektáló tájépítészeti terv elkészítése volt, amelynek megfelelően megújulhat a Budapest 8. kerületében lévő Jázmin – Fűvesskert – Tömő utca és a Tömő u. 48. sz. épület homlokzata által határolt közterület. Az elhanyagolt teret a környékbeliek főként áthaladásra használták, a területen meglévő játszótér nem funkciójának megfelelően működött, illetve közbiztonsági és fenntartási gondok merültek fel. A feladat ellátásával a Józsefvárosi Önkormányzat a RÉV8 Zrt.-t bízta meg, aki a részvételi tervezést az UFLab műhellyel közösen tervezte meg, beleértve a folyamat menetét, az eseményeken alkalmazott eszközöket és a facilitálást. Fontos elvárás volt a játékállomás-rendszerrel kapcsolatban, hogy az minden érdeklődő számára (iskolázottságra, korra, nemre, társadalmi csoportra való tekintet nélkül) lehetőséget adjon a részvételre és a különféle egyéni igények, térhasználatok és preferenciák megjelenítésével segítse a személy-környezet összeállításán alapuló fejlesztést, amely számos további előnyt von maga után a terület átalakítását követően is [lásd B1 – közös tervezés alfejezet].

A minél széleskörűbb bevonás érdekében a Jázmin tér részvételi tervezésénél már a megszólítás lépésben elkezdjük alkalmazni a játékosított eszközöket. Négy alkalommal két órás helyszíni kitelepüléssel kezdtük meg az ötletelést a területről, amelyhez egyfajta interaktív meghívóként használtuk a helyi lakók és térhasználók megszólítására a Pozitív box-nál kifejlesztett játékosított képeslapok [lásd C1 fejezet] Jázmin térre adaptált verzióit.

149 BME/URB/UFLab: *Szeszgyár köz*, 2022.

150 BME/URB/UFLab: *Kistarcsa*, 2016. *Pécel*, 2017. *Pesterzsébet*, 2018.

151 A Jázmin tér a terület projektneve, amelynek végleges elnevezéséről a párbeszéd folyamat során a résztvevők dönthettek.

152 BME/URB/UFLab: *Jázmin tér*, 2023.



53 – Tervezzük meg együtt a Jázmin teret! című nyilvános párbeszéd kihelyezett molinója



54 – játékosított megszólítás – résztvevői javaslat

A nyilvános párbeszéd alkalmazási környezetéből adódó jellegzetességek [lásd 48. ábra és B3 – alkalmazási környezetek alfejezet] kezeléséhez, valamint a résztvevők mélyebb elköteleződése és képessé tétele érdekében a játékosított eszközök alapvető feladatain túl [ld. 49. ábra] további elvárásokat foglaltunk meg az ebben a lépésben használt eszközökkel szemben [lásd 50. ábra].

A Legyen tered! 5+2 játékallozmásos rendszer olyan módon épül fel, hogy az egymást követő állomásokon a résztvevők egyre komplexebb feladatot kapnak, valamint minden kihívás megoldásához más készségek előhívására kerül a hangsúly, ezért a különböző játékallozmásokon a játékosított eszközöknek is eltérő attribútumokkal kell rendelkeznie [lásd 61. ábra]. Fontos szempont volt az eszközfejlesztésnél, hogy az egyes feladatok 5-10 perc alatt elvégezhetőek legyenek, mert a résztvevőket sok esetben eltántorítja a hosszú játékmenet. A feladatokhoz tartozó játékelemek és szabályok ismertetéséhez minden játékallozmáshoz szükséges legalább egy játékmester, aki a résztvevőket az adott feladat teljesítése után a következő játékallozmásra irányítja.

Az első állomáson a játékosított eszközzel [Urban 3D Diagram] szemben felállított elvárás, hogy bevonzza az embereket, hirdesse a megadott témát, kijelölje az akcióterület határait és elsődleges interakciót kezdeményezzen a résztvevőkkel, akik ebből fakadóan képesnek érzik magukat preferenciáik megfogalmazására és a bevonódásra, valamint kedvet kapnak a folyamat folytatásához. Az első játékallozmásnak alkalmasnak kell lennie arra, hogy a játékmester beszélgetést kezdeményezzen a résztvevővel az akcióterülethez fűződő szokásiról és egy egyszerű fizikai cselekvéssel látható eredménye legyen a véleménynyilvánításának.

A második játékallozmáson a játékosított eszköz [Mapping] feladata, hogy az adott akcióterületet léptékhelyes városszöveti kontextusba helyezze és a résztvevők számára megjelenítse környékbeli szokásaikat, illetve kötődésüket.

A harmadik állomáson a játékosított eszköz [Inspirációs fal] célkitűzése, hogy olyan kortárs vizuális ötlettárat adjon a tervezési terület lehetőségeiről, amelyből a résztvevők inspirációt meríthetnek, valamint egy közös nyelvezetet biztosítson a résztvevők számára, amely által megfogalmazhatóvá válnak számukra a tervezési eszközkészlet alapvető elemei és saját preferenciáik.

A játékosított eszköz [Térkarakter] célja a negyedik játékallozmáson, hogy a résztvevők írásban megfogalmazzák személyes elképzelésüket az adott tervezési feladat jövőbeli állapotáról és egyénileg rögzítsék a térrel kapcsolatos használati, funkcionális és hangulati elvárásaikat.

Az ötödik játékallozmáson az eszköz [Beépítési makett] feladata, hogy a résztvevők számára érzékelhetővé tegye az akcióhelyszín térbeli és funkcióbeli lehetőségeit, illetve korlátait, valamint kézzelfogható kísérletezési felületet biztosítson az elképzeléseik megjelenítésére.

Az Legyen tered! 5 játékallozmását követően a résztvevők számára szükséges egy szabad platformot biztosítani, amely alkalmas a további meglátások, ötletek vagy problémák rögzítésére. A módszer kiegészíthető plusz állomásokkal, amelyek az adott tervezési folyamat témaköréhez tartoznak, de nem feltétlenül köthetők a tervezéshez. Például szólhatnak fenntartási, üzemeltetési, közbiztonsági vagy egyéb kérdések megszavazásáról.



55 – Urban 3D Diagram – 1. játékállomás



56 – Urban 3D Diagram – 1. játékállomás

A JÁTÉK MENETE

A négy játékosított megszólítás alkalmával a résztvevők feladata egy egyéni Jázmin téri jövőképet ábrázoló képeslap elkészítése volt [lásd 63. kép]. Ehhez a megszólított embereknek először választaniuk kellett egyet a teret különböző nézőpontokból ábrázoló hat fotó közül aszerint, hogy a terület mely részén tartanak legfontosabbnak a fejlesztést. Ezután a résztvevők a meglévő állapot képét egy matricacsomag segítségével módosíthatták elképzelésük szerint, amelyhez különféle köztéri berendezési tárgyakat, funkciókat, növényzetet és felhasználói csoportokat ábrázoló matricákat használhattak fel. Az elkészített képet a helyiek hazavihették magukkal, mivel a képeslap hátulján egy meghívás szerepelt a nyilvános események időpontjaival.

A két nyilvános párbeszéd első játékállomásaként az UFLab Urban 3D Diagram nevű installációját használtuk, ahol az érdeklődők az adott színekhez tartozó jelentéstartalommal rendelkező labdák kiválasztásával és bedobásával szavazhattak [lásd 64-65. kép]. Ebben a bevezető feladatban két kérdésre vártuk a résztvevők választát. Az első kérdés megválaszolásához a játékosok két szín közül választhattak egyet, a második válaszához 5 labdát dobhattak be, de ehhez 4 előre megadott funkció közül kellett súlyozniuk döntésüket.

A második játékállomás a Mapping nevű eszköz volt [lásd 66. kép], ahol a résztvevők a környék légifotós térképén 10 különböző ikonnal ellátott matrica segítségével jelölhették meg különböző tevékenységeiket: hol laknak, dolgoznak, tanulnak, pihennek, vásárolnak, sportolnak, sétálnak, étkeznek, mely területen járnak kisállatokkal vagy merre vesznek igénybe szolgáltatást. A feladat elvégzése közben az állomás játékmestere segíti a helyszínek megkeresését a térképen, miközben a terület térhasználati problémáiról, lehetőségeiről és potenciáljairól beszélgetnek.

Az *Inspirációs Fal* 31 darab Jázmin térhez hasonló léptékű, megvalósult hazai vagy nemzetközi közterület fotóját tartalmazta a negyedik játékállomáson [lásd 67. kép]. A képek különféle közterületi funkciókat, eltérő anyaghasználatokat, különböző jellegű színhasználatokat és változatos hangulatokat/stílusokat mutattak be. A résztvevőknek az *Inspirációs Fal* fotóinak konkrét elemeit kellett szín, anyag, funkció és hangulat szempontjából egy-egy adott matriciával aszerint megjelölniük, hogy mit látnának/használnának szívesen a kérdéses akcióterületen. Az állomás játékmestere elakadás esetén példákat mutathat az egyes képek eltérő elemeinek megfigyelésére, illetve segítheti az egyes fotókon megjelenő funkciók, anyagok, közterületi bútorok beazonosítását és felhívhatja a figyelmet azok variációs lehetőségeire. Az *Inspirációs Fal* képei a könnyebb hivatkozás érdekében számozottak és mindegyik tartalmaz egy kifejezést, amely a legfőbb szakmai üzenetet hordozza.¹⁵³

Az akcióterület és környékének térhasználatát, az elsődleges funkciók megfogalmazását, valamint a megvalósult példákon keresztüli inspirálódást követően a résztvevőknek a negyedik játékállomáson a Jázmin tér karakterét kellett megfogalmazniuk. Ehhez a feladathoz a *Publicity* konzultációs eszköz [lásd C2 fejezet] karakterkártya elemét adaptáltuk a helyszínre.

¹⁵³ Például: organikus kert, natúr természetes játszótér, sportjátszótér, zöld pihenőkert, rovarbarát, szárazkert, élénk egyszínes, monokróm egyszínes, egyedi fabútorok.



57 – Mapping – 2. játékalomás



58 – Inspirációs Fal – 3. játékalomás

A Térkarakter feladatban a résztvevőknek térkarakter-építő kártyákon egyes szám első személyben, a Jázmin teret megszemélyesítve kellett az átalakított közterületet jellemezniük [lásd 68-69. kép]. Ehhez egységes szempontokra reagálva írták meg elképzelésüket a felújított tér használatáról, funkciójáról, hangulatáról és elemeiről, majd kártyájukat egy gyűjtődobozba dobták. A játékmester szükség esetén segíti a játékost a szempontok megértésében és kérdéseket tehet fel a korábbi játékalomásokon tapasztaltakra.

A jövőbeli közterület jellemzőinek írásos rögzítése után az ötödik állomáson a résztvevők Beépítési makettet készítettek az elképzelésükről [lásd 70. kép]. Ehhez egy M1:100 léptékű vonalas alaptérképet rendezhettek be előre elkészített léptékhelyes alapelemekből vagy saját berendezési tárgyakból. A játékmester tisztázza a térkép jelöléseit és az elemek jelentését, majd a játékos elrendezési javaslatait közösen elemzik használati, megvalósíthatósági, működési és egyéb releváns szempontok szerint. A résztvevő több körben átrendezheti a Beépítési makettet, majd a végleges egyedi koncepciót a játékmester dokumentálja.

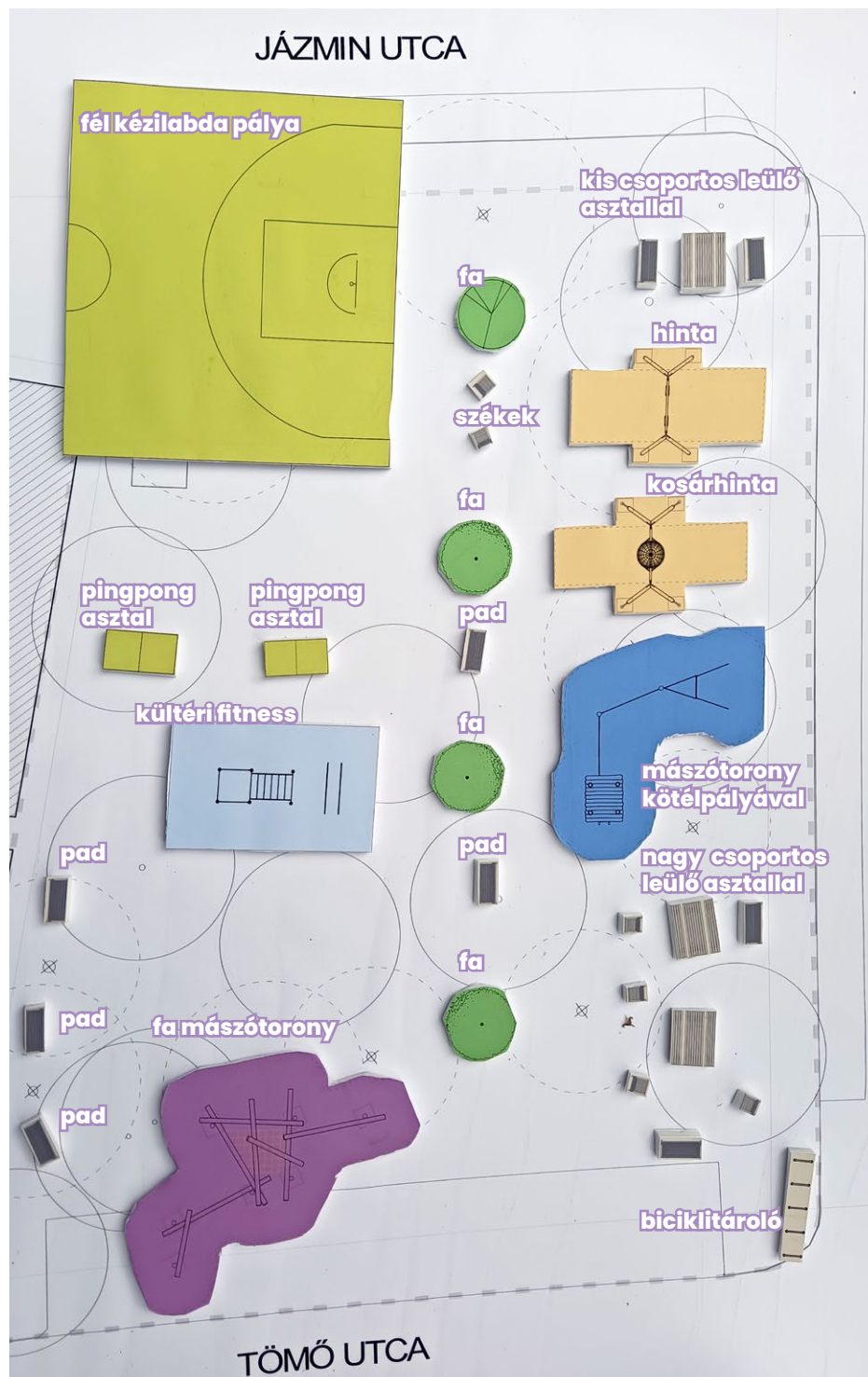
A Jázmin tér esetében további kérdés volt az új közterület elnevezése, ezért a résztvevők egy plusz állomáson felírhattak név-ötleteket, illetve támogathatták a korábbi javaslatokat. A szabad platform funkcióját egy Üzenőfal látta el, amelyen minden résztvevő kifejtette további gondolatát. Az összes feladatot teljesítő jutalomként választhattak a városias jövő ikonokkal ellátott lemosható tetovárlások közül, majd kötetlenül beszélgethettek a többi résztvevővel.

A JÁTÉK VÉGE

A Jázmin tér 4 játékosított megszólítás alkalmán 59 fő készített interaktív meghívót, a 2 nyilvános párbeszéd eseményen 64 fő rögzítette személyes preferenciáit a Legyen tered! módszertan eszközeivel, akik főként környékbeli lakók és a terület használói voltak. A résztvevők között héttől hetven éves korig minden korosztály reprezentálta magát, illetve többféle társadalmi csoport megjelent, akik mindannyian eredményesen végre tudták hajtani a feladatokat.

A játékosított megszólításon alkalmazott interaktív meghívók elsődleges célja az volt, hogy a nyilvános párbeszéd eseményeit előkészítse és már a rendezvények előtt elinduljon a lakók ötletelése. Emellett az előzetes helyszíni kitelepüléseket azért tartottuk indokoltnak, mert sok esetben a helyiek érdeklődésének felkeltését és bizalmuk elnyerését kizárólag személyes kapcsolatteremtéssel lehet elérni, akik így megbizonyosodhattak arról, hogy számít a véleményük és valóban hozzászólhatnak a tér jövőbeli kialakításához.

A Legyen tered! módszertan során a nemtervezők, nemszakértők autonómiát és kompetenciát élhetnek át saját környezetük felett [vö. B1 – közös tervezés alfejezet], mivel az 5 játékalomásos rendszer felépítésének köszönhetően egyre összetettebb feladatokat képesek megoldani és a folyamat végére egy saját térhasználati, vizuális, szöveges és téri elképzelésük/megtapasztalásuk lesz az akcióhelyszínnel kapcsolatban. Az első két játékalomás a jelenlévők tervezett területhez való kötődésére, térhasználati szokásaira és személyes preferenciáira alapoz. Az Urban 3D Diagram bemelegítő feladatban a szavazás – vagyis az „adathordozóként” szolgáló színes labdák hálóbba dobása – során a résztvevők egy egyszerű fizikai cselekedet által tapasztalják meg, hogy képesek elvégezni a feladatokat, miközben a hálóbba tértbeli grafikaként, valós időben látják saját hatásukat az aktuális felvetésre érkező válaszok között.



61 – Beépítési makett – 5. játékalomás – résztvevői javaslat

A Legyen tered! rendszere univerzálisan alkalmazható különböző tervezési folyamatokhoz: teljes városi beavatkozástól kezdve épület léptéken át beltéri elrendezések megvitatásáig. Ehhez a játékosított eszközök alapjainak (úgy mint az U3D kérdései, alaptérképek, inspirációs képek, karakterkártya, makettelemek) adott helyzetre adaptálása szükséges. Az adaptálhatóságra példa a Szeszgyár köz újratervezése, ahol a Jázmin tér módszertanával megegyező játékalomások szerint zajlott a nyilvános párbeszéd.¹⁵⁵

A Jázmin tér részvételi tervezési folyamatának első négy lépéséből egy nyilvánosan elérhető összefoglaló tanulmány készült, amely megjelenítette az összegyűjtött eltérő érdekeket és értékeket, valamint biztosította az átláthatóságot.¹⁵⁶ A tanulmány alapján a RÉV8 Zrt. megbízott tervezője tájépítészeti koncepcióterv-variációkat készített, amelyeket személyes és online módon 2023 szeptemberéig lehetett véleményezni.¹⁵⁷ A vélemények alapján átdolgozott tájépítész tervek fizikai megvalósulásáról és a fejlesztés költségeinek biztosításáról a képviselőtestület önkormányzati döntésben fog határozni.

A konkrét tervezési feladatokon túlmutatva a Legyen tered! reagál a modern korban bekövetkezett társadalmi szerkezeti változásokra, mert a technika az ún. egytagú közösségekkel vagy autonóm egyénekként operál [lásd B1 – közös/ség alfejezet].¹⁵⁸ Ugyanis az eseményeken a résztvevőknek nem szükséges egymással együttműködniük vagy közös megegyezésre jutniuk, hanem minden egyes résztvevő az egyéni köztérhasználati szokásait és igényeit fejezheti ki. Teljesíti az urbanisztikai részvételi tervezésekkel kapcsolatos célkitűzéseket [lásd B1 – közös tervezés alfejezet], mert a hangsúly a tudásmegosztásra, tudásbővítésre és az egyéni jövőképek összegyűjtésére kerül.

A Legyen tered, vagy hasonló célkitűzésű urbanisztikai részvételi tervezési események az összes városi szereplő számára hordoznak pozitívumokat. A tervezők és döntéshozók naprakész és hiteles információkhoz juthatnak közvetlenül a mindennapi használóktól, így a tervezés és a későbbi fenntartás szempontjából egyaránt hasznos szokások, igények és viselkedések derülhetnek ki, amelyek figyelembevételével elősegíthető vagy növelhető a személy-környezet összeállítás az akcióterületen [lásd B1 – közös tervezés alfejezet]. A résztvevők megtapasztalhatják, hogy a helyi körülményekről sajátos bölcsességgel és hétköznapi tudással rendelkeznek, valamint az adott fejlesztési projekttel személyes kötődésük alakulhat ki, amelynek hatására elindulhatnak társas- vagy személyes változások, de erősödhet a társadalmi elfogadás az eltérő érdekek és nézőpontok iránt is.¹⁵⁹

A józsefvárosi eseményeken az összes résztvevő eredményesen végre tudta hajtani a feladatokat, amelyhez sok esetben csupán biztatásra volt szükségük. Elmondásuk alapján maga a részvétel, a hozzászólás lehetősége és élménye nagyobb horderejű volt számukra, mint maga a fejlesztés eredménye lesz. Még sok ilyen kezdeményezés szükséges ahhoz, hogy valós változást érthessünk el.

155 BME/URB/UFLab: Szeszgyár köz, 2022.

156 BME/URB/UFLab: Jázmin tér, 2023.

157 A folyamat aktuális állásáról a RÉV8 Zrt. honlapján lehet tájékozódni: <http://rev8.hu/jazminter/> (utolsó elérés: 2024.07.31)

158 Csányi, 2022, 371-375.

159 Churchman, 1987, 127.

ANNEX



FÜGGELÉK

INVENT
URBAN

ORY OF
GAMES



**URBANISZTIKAI
JÁTÉKTÁR**

			01	02	03	04	05	06	07	08
HATÁROK	időbeli határ	perc	10	120	180	10	10	10	10	15
	térbeli határ	online								
		offline	x	x	x	x	x	x	x	x
JÁTÉKTÉR	idő	hibrid								
		múlt								
		jelen				x	x			
		közeli jövő	x			x	x	x	x	x
		távoli jövő	x	x	x					
	tér	helyspecifikus	x	x		x	x		x	x
		független			x			x		
	kihívás	valós kihívás	x	x		x	x	x	x	x
		képzelt kihívás	x		x					
JÁTÉKMENET	interakció (kölsönhatás)	egyéni	x			x	x	x	x	x
		kis csoportos		x	x					
		nagy csoportos								
	kompetencia (összetettség)	bemelegítő	x			x	x	x		
		közepes							x	
		komplex		x	x					x
	autonómia	kötött opciók, súlyozás	x	x	x	x	x	x		
		szabad opciók, saját döntések	x	x	x				x	x
		jelentőségteljes lehetőségek		x	x					x
	kötődés	kis mértékű	x		x	x	x	x	x	
		közepes mértékű	x	x			x			x
		nagy mértékű		x						x
	megismerés, felfedezés	projekt bemutatása	x	x	x	x				
		térképes érzékelés					x			x
		szakkifejezések, közös nyelv	x	x	x			x	x	x
JÁTÉKTÁRGYAK – TÁMOGATÁS	motiváció	bevonzási képesség	x	x	x	x	x	x		
		inspiráció / asszociáció	x	x	x			x	x	
		kreatívan használható	x	x	x					x
	társadalmi támogatás	kiváltott jutalomérzet	x	x	x	x	x	x	x	x
		kohézió erősítése		x	x					
		elfogadás / kizökkentés		x	x				x	
	urbansztika	átláthatóság biztosítása		x		x	x	x	x	x
		jelenlegi állapot felmérése	x			x	x			x
		helyi értékek megjelenítése	x	x	x		x			x
		projekttervezés (kisebb lépték)		x	x			x	x	x
		várostervezés (nagy lépték)		x	x					
	kvantitatív	jövőkép keresés	x	x	x	x		x	x	x
		problémák szemléltetése		x	x		x			
		értékek szemléltetése		x	x		x	x	x	x
VÁLASZJELLEG	kvantitatív	javaslatok megfogalmazása	x	x	x	x		x	x	x
		élmény / érzet / hangulat	x	x	x	x	x	x	x	
		történet		x	x					
	kvalitatív	karakter		x	x			x	x	
		számszerűsített	x	x	x	x	x	x	x	x
OUTPUT	kvantitatív	információ helyhez kötése	x				x			x
		funkció/beavatkozás	x	x	x	x		x	x	x
		szöveges leírás	x	x	x		x		x	
	kvalitatív	történet/karakter		x	x				x	
		hangulat/vízió	x	x	x	x		x	x	x

URBANISZTIKAI JÁTÉKTÁR ELEMEI:

(minden online hivatkozás utolsó elérése: 2024.08.02.)

01 POZITÍV BOX: UFLab, Húsnegyven Egyesület, 2022, Budaörs. [\[lásd C1 fejezet\]](#)

02 PUBLICITY: UFLab, Magyarország, 2021-. [\[lásd C2 fejezet\]](#)

03 PUBLICITY EDU: UFLab, 2021-. [\[lásd C2 fejezet\]](#)

04 URBAN 3D DIAGRAM: UFLab, 2017-. [\[lásd C3 fejezet\]](#)

05 MAPPING: UFLab, 2017-. [\[lásd C3 fejezet\]](#)

06 INSPIRÁCIÓS FAL: UFLab, 2022-. [\[lásd C3 fejezet\]](#)

07 TÉRKARAKTER: UFLab, 2022-. [\[lásd C3 fejezet\]](#)

08 BEÉPÍTÉSI MODELL: UFLab, 2022-. [\[lásd C3 fejezet\]](#)

09 SZERET/NEM SZERET: UFLab, 2015-. [\[lásd Kurucz, 2020, 88-98.\]](#)

10 KISTARCSA OKOSAN: UFLab, Kistarcsa, 2015. [\[lásd Kurucz, 2020, 88-98.\]](#)

11 HABMAKETT: UFLab, Kistarcsa, 2015. [\[lásd Kurucz, 2020, 88-98.\]](#)

12 VÁROSI VÉLEMÉNY VONAL: UFLab, Budapest, 2018. [\[lásd Kurucz, 2020, 88-98.\]](#)

13 PET PALACK POSTA: UFLab, Budapest, 2018. [\[lásd Kurucz, 2020, 88-98.\]](#)

14 SZUBURBIA2040: UFLab, Húsnegyven Egyesület, Budaörs, 2017.

[\[https://budaorsinaplo.hu/szuburbia-2040-avagy-budaors-jovo-szervkereskedoje/\]](https://budaorsinaplo.hu/szuburbia-2040-avagy-budaors-jovo-szervkereskedoje/)

15 SZCENÁRIÓJÁTÉK: UFLab, Zsámbék, 2018. [\[lásd BME/URB/UFLab: Zsámbék, 2018.\]](#)

16 100 SZÓBAN BUDAPEST: Mindspace, Budapest, 2014-2023. [\[http://www.100szobanbudapest.hu/\]](http://www.100szobanbudapest.hu/)

17 POP-UP PEST: Kultúráktív Egyesület, Budapest, 2012-.

[\[https://kulturaktiv.hu/projekt/pop-up-pest-elotarsas/\]](https://kulturaktiv.hu/projekt/pop-up-pest-elotarsas/)

18 URBANITY: Kultúráktív Egyesület, 2015-. [\[https://kulturaktiv.hu/projekt/urbanity/\]](https://kulturaktiv.hu/projekt/urbanity/)

19 APOKALIPSZIS TRÉNING: Átváltozó Egyesület, Budapest, 2019.

[\[https://placcc.hu/atvaltozo-egyesulet-apokalipszis-trening/\]](https://placcc.hu/atvaltozo-egyesulet-apokalipszis-trening/)

20 KÓ-KÓ-KÓ: Cserne Klára, 2016-. [\[https://ko-ko-ko.hu/\]](https://ko-ko-ko.hu/)

21 SZOCIOPOLY: Bass László, Fodor Kata, 2014-. [\[www.szociopoly.hu\]](http://www.szociopoly.hu)

22 UTRECHT 2040 – GAMING TOWARDS A SUSTAINABLE FUTURE: Utrecht University, 2021-2025.

[\[https://utrecht2040.sites.uu.nl/\]](https://utrecht2040.sites.uu.nl/)

23 GAME.UP – Gamification as a Communication Tool in Urban Planning: Chair for Computer Aided Medical Procedures and Augmented Reality – Technical University of Munich, 2020-.

[\[https://www.arc.ed.tum.de/en/ai/research/digital-participation/gameup/\]](https://www.arc.ed.tum.de/en/ai/research/digital-participation/gameup/)

24 PARTICIPATION GAME: Maarit Hohteri, City of Helsinki, 2018-.

[\[https://www.peoplepowered.org/resources-content/the-participation-game\]](https://www.peoplepowered.org/resources-content/the-participation-game)

25 THE THING FROM THE FUTURE: Situation Lab, 2014-.

[\[https://situationlab.org/project/the-thing-from-the-future/\]](https://situationlab.org/project/the-thing-from-the-future/)

26 UNLIMITED CITIES DIY: HOST Lab, 2010-. [\[https://www.unli-diy.org/EN\]](https://www.unli-diy.org/EN)

27 URBAN GAME: ACTION! ON THE REAL CITY: Urban – ThinkTank, ETH Zurich, 2014-.

[\[https://www2.lehrbetrieb.ethz.ch/id-workflows/faces/instances/innovedum/\]](https://www2.lehrbetrieb.ethz.ch/id-workflows/faces/instances/innovedum/)

[ProzessInnovedum\\$1/191525FIAD1989ID/innovedumPublic.Details/Details.xhtml](https://www2.lehrbetrieb.ethz.ch/id-workflows/faces/instances/innovedum/ProzessInnovedum$1/191525FIAD1989ID/innovedumPublic.Details/Details.xhtml)

28 JRC SCENARIO EXPLORATION SYSTEM: Laurent Bontoux, Daniel Bengtsson, Aaron Rosa,

John A. Sweeney, 2013-. [\[DOI:10.6531/JFS.2016.20\(3\).R93\]](#)

29 SARKAR GAME: Peter Hayward, Joseph Voros, Sohail Inayatullah, 2004-.

[\[Journal of Futures Studies, September 2013, 18\(1\): 1-12\]](#)

30 PLANSPIEL – ZUR ENTWICKLUNG VON SCHULEN: Die Baupiloten, 2017-2019.

[\[https://www.baupiloten.com/de/projects/schul-visionenspiel-unsere-perfekte-lernlandschaft\]](https://www.baupiloten.com/de/projects/schul-visionenspiel-unsere-perfekte-lernlandschaft)

31 WORLD WITHOUT OIL (WWO): Jane McGonigal, Ken Eklund, 2007.05. [\[lásd McGonigal, 2012\]](#)

32 SUPERSTRUCT AT THE INSTITUTE FOR THE FUTURE: Jane McGonigal, Institute for the Future,

2008, 6 hét játékidő. [\[lásd Jane McGonigal, 2012\]](#)

33 URGENT EVOKE: Jane McGonigal, 2010, 10 hét játékidő.

[\[lásd B2 – komoly játék, McGonigal, 2012, 333-340. és Freeman – Hawkins, 2017.\]](#)

34 YAP YAŞA: Play the City, Isztambul, Törökország, 2009-2010. [\[Tan, 2017, 94-121.\]](#)

35 PLAY NOORD: Play the City, Amsterdam, Hollandia, 3x1 nap, 2011-2012. [\[Tan, 2017, 124-151.\]](#)

36 PLAY DA LANG: Play the City, Shenzhen, Kína, 2 nap, 2015. [\[Tan, 2017, 266-289\]](#)

GAME
OF PUB

TESTS
LICITY

2
X

PUBLICITY
JÁTÉKTESZTEK

MILYEN LEGYEN AZ ILLYÉS KERTJE?

A BUDAÖRSI ILLYÉS GYULA GIMNÁZIUM ÚJRAGONDOLÁSA

JÁTÉKTESZT PUBLICITY

időpont: 2021.09.24
helyszín: Budaörs, Ilyés Amfiteátrum
játékidő: 3 x 50 perc
korcsoport: gimnázium (14-18 év)
résztevők: 3 x 12 fő
téma: gimnázium újragondolása
megbízó: Ilyés Gyula Gimnázium
szervező: Húsnegyven Egyesület
fotók: Regöczy László

A JÁTÉK TARTALMA FORDULÓNKÉNT:

1 db alaptérkép
12 db játékszabály kártya
12 db szereptábla
12 db szerep matrica
12 db fogpiszkáló
12 x 5 db támogatói pont matrica

1

ÉN VAGYOK A

3

2

EZEK AZ ÉN AKCIÓIM

szereptábla

A JÁTÉK MENETE

1

VÁLASZSZ EGY KARAKTERT

2

ÍRJ 3 OLYAN BEAVATKOZÁST (AKCIÓT), AMIVEL A TE KARAKTERED A LEGINKÁBB JOBBÍTANI TUDNÁ AZ ISKOLA KÖRNYEZETÉT

3

SZÁMOZD BE FONTOSSÁGI SORRENDEN AZ AKCIÓIDAT (1-es a LEGFONTOSABB, 2-es a FONTOSAT, 3-as a LEGKEVESEB FONTOSAT JELÖLJE)

4

MONDJÁTOK EL A TÖBBIEKNEK A LEGFONTOSABB AKCIÓIDATOKAT - AKI ELŐADTA, SZÚRJA A KARAKTERKÁRTYÁJÁT AZ AKCIÓ LEGKIEMLETTEBB HELYÉRE A TÉRKÉPEN

5

HA MINDENKI FELTÉRJESZTETTE AZ ÖTLETÉT, AKKOR TÁMOGASSÁTOK AZOKAT AZ AKCIÓIDAT (A TÁMOGATÓI PONTOKKAL), AMELYEKRE A LEGNAGYOBB SZÜKSÉG LENNE SZERINTETEK (MINDENKINEK 5 VAN ÉS A SAJÁTJÁNA NEM TENETI)

játékszabály kártya

PORTÁS
KERTÉSZ
KARBANTARTÓ
TAKARÍTÓ/NŐ
IGAZGATÓ/NŐ
SZMK ELNÖK
DÖK ELNÖK
SPORTTANÁR
KÖNYVTÁROS
KONYHÁS
RAJZTANÁR
ZENETANÁR

szerepek

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

2

3

4

5

1

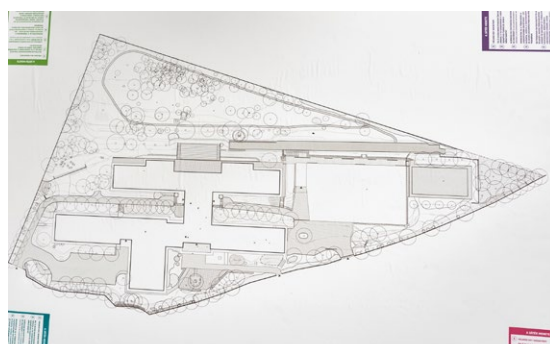
2

3

4

5

támogatói pontok



alaptérkép

JÁTÉKTESZT I – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A Budaörsi Ilyés Gyula Gimnázium épülete az 1980-as években épült, ekkor alakították ki az iskolaépület környezetét is. Az iskola egy jelentősebb zöldterülethez csatlakozik, amely a domborzati viszonyok miatt nehezen integrálható az épületegyütteshez. Az elmúlt években az épület egy tornacsarnokkal bővült, amely lényegesen átalakította, korlátozta a kerthasználati szokásokat, holott az aktuális történések (Covid-helyzet) feltámasztották az igényt a külső terek aktívabb felhasználására. 2010-2020 folyamán a kert átalakítására tájépítészeti tervdokumentáció készült (Szilfa Vica okl. tájépítész), azonban ez a terv csak részben vette figyelembe az épület használóinak igényeit, illetve jelentős anyagi forrás ráfordításával számolt. Az elmúlt időszak önkormányzati forráselvonásai, illetve az iskola fenntartójának szándékai miatt a terv megvalósításához szükséges pénzügyi keret nem állt rendelkezésre. Ennek megfelelően világossá vált, hogy a kert átalakításának egyetlen lehetséges formája az iskola használói közösségének bevonása. Vagyis csak úgy van mód a kert fejlesztésére, ha a használói kört (a tantestületet, a diákságot és szülőket) érdekeltté tesszük a folyamatban.

Ennél a teszthelyszínnél a teljes részvételi tervezési folyamat véghezvitelét nem tartottuk realinak és indokoltnak, ezért egy mikrobeavatkozásokon alapuló metodikával váltottuk ki. 2021. 03. 24-én személyes megbeszélés keretében megállapodtunk Bene Tündével, a Gimnázium igazgatónőjével az Amfiteátrum közösségi építés módszerével történő megújításáról és a játékosított eszköz teszteléséről. A Covid 19 pandémia miatt az esemény időpontját 2021 tavasz helyett szeptemberre módosítottuk. A nyár folyamán a terület és a program előkészítését valósítottuk meg, amely tartalmazta a tervezet összeállítását, a társművészek felkeresését, a dokumentációs rajzok elkészítését, a játékosított eszköz tervezését, a kivitelezéshez szükséges anyagok beszerzését és az ütemezést.





JÁTÉKTESZT 1 – A JÁTÉK MENETE:

2021. szeptember 24-én, a gimnázium sportnapján valósult meg a játékosított eszköz első tesztje, amelyre a diákok előre jelentkezhettek. A közösségi festéssel együtt a játékeszt a gimnázium Amfiteátrum részén, kültéren valósult meg. A játékban 12 fő vehetett részt egyszerre, amelyből három 50 perces fordulót tartottunk. A fordulók első 10 percében bemelegítő asszociációs gyakorlatot végeztünk a Dixit társasjáték kártyáinak segítségével, ahol a 12 résztvevőnek választania kellett az elvont képeket ábrázoló kártyákból egy darabot, amely számára az „Illyést” fejezi ki. A választott kártyát mindenki sorban megmutatta a többieknek és 1-2 mondatban kifejtette, hogy milyen részlet vagy szimbólum miatt kötődik szerinte a kép a gimnáziumhoz.

A „warm-up activity” után minden játékosnak 1 darab szereptáblát és 1 darab szabálytáblát osztottunk ki, valamint beazonosítottuk a helyszínt az alaptérképen. Ezután a játékosok megállapodtak abban, hogy ki melyik lesz a 12 darab előre meghatározott, iskolához kötődő szerep közül, amelyek a portás, a kertész, a karbantartó, a takarító/nő, az igazgató/nő, a szülői munkaközösség elnöke, a diákönkormányzat elnöke, a sporttanár, a könyvtáros, a konyhás, a rajztanár és a zenetanár voltak. A választott szerep matricáját a résztvevők a szereptáblájukra ragasztották, majd felírtak a táblán meghatározott helyre 3 olyan beavatkozást (akciót), amellyel a szerepük szempontjából a leginkább jobbítani tudnák az iskola környezetét. Ezt követően a játékosoknak priorizálniuk kellett a felírt akcióikat, a legfontosabbat elmondani a többieknek és a szerepkártyájukat az alaptérképbe szúrni (az akció legkiemeltebb helyére). Amikor mind a 12 játékos felterjesztette az ötletét, akkor a támogatói pontokat ábrázoló matricákkal tudták kifejezni a támogatásukat oly módon, hogy arra a szereptáblára ragasztották a pontjaikat, amely akcióknak a legnagyobb szükségét érzik. Ezután minden résztvevő összeszámolta a saját szereptábláján összegyűlt pontokat és kiderült, hogy melyik beavatkozások kapták a legtöbb szavazatot.



2

MI LEGYEN 2 VÁROS „SMART SHRINKING STRATÉGIÁJA”? ZSUGORODÓ VÁROSOK WORKSHOP A BME DLA ISKOLÁBAN

JÁTÉKTESZT PUBLICITY EDU

időpont: 2021.11.10 12:15–14:00
helyszín: Budapest, BME K210
játékidő: 90 perc
korcsoport: felnőttek (23–67 év)
résztevők: 2 x 8 fő
téma: zsugorodó városok
megbízó: BME DLA iskola
szervező: UFLab
fotók: Képkocka

A JÁTÉK TARTALMA CSAPATONKÉNT:
8 db játékszabály kártya
8 db karaktertábla
8 db kiemelt szereplő matrica
8 x 5 db támogatói pont matrica
Zsugorodó városok c. könyv kivonatai
(városok leírása és eszköztár 20 db eszközzel)

1 ÉN VAGYOK A 2 NEVEM: ÉLETKOROM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIJAIM: JELLEMEM: KINÉZETEM: ÉLETEM:	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6
--	---

karaktertábla

A JÁTÉK MENETE

- VÁLASZD EGY KARAKTERT
- ÍRD LE A KARAKTERED JELLEMZŐIT AZ ADATLAPRA
- ÍRD 3 OLVAN BEVÁLTÓZÁST/PROJEKTET/AKCIÓT, AMIVEL A TE KARAKTERED A LEGINKÁBB JOBBITANI TUDNÁ A VÁROST
- SZÁMOZD BE FONTOSSSÁGI SORRENDBEN AZ AKCIÓIDAT (1-es a LEGFONTOSABBAT, 2-es a FONTOSABBAT, 3-as a LEGKEVESEBB FONTOSST JELÖLVÉ), MAJD MONDJÁTOK EL A TÖBBIEKNEK A LEGFONTOSABB AKCIÓIDAT
- HA MINDENKI FELTÉRJESZTETTE AZ ÖTLETÉT, AKKOR TÁMOGASSÁTOK AZOKAT AZ AKCIÓKAT (A TÁMOGATÓI PONTOKKAL), AMELYEKRE A LEGNAGYOBB SZÜKSÉG LENNE SZERINTETEK (MINDENKINEK 5 VAN ÉS A SZÁRÍTÁSNA NEM TEGHETI)
- SZÁMOLJÁTOK ÖSSZE A TÁMOGATÓI PONTOKAT ÉS A 3 LEGINKÁBB TÁMOGATOTT PROJEKTHE ÉPÍTVE ALKOSSÁTOK MEG A VÁROS SMART SHRINKING STRATÉGIÁJÁT

játékszabály kártya



Zsugorodó városok c. könyv kivonatai



támogatói pontok

HELYI CIVIL EGYESÜLET ELNÖKE
HELYI ÉRTÉKVÉDŐ EGYESÜLET ELNÖKE
ÉPÍTŐIPARI CÉG TULAJDONOSA
INNOVATÍV STARTUP TULAJDONOSA
KORMÁNYHIVATAL VEZETŐJE
POLGÁRMESTER
HELYI "ZÖLDEK" VEZETŐJE
VÁROSÜZEMELTETÉSI VÁLLALAT VEZETŐJE

kiemelt szereplő matricák

JÁTÉKTESZT 2 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A BME Építőművészeti Doktori Iskola Tematikus építészeti kutatás c. tárgyának keretében kérték fel az UFLab kutatóműhelyt egy 2 órás előadás megtartására. Az akkor éppen nyomdában lévő (később 2021 decemberében kiadott) Zsugorodó városok: Stratégiák és módszertanok a zsugorodó városok vonzóképeségének növelésére c. könyv bemutatását választottuk témának, amelyet workshopszerű eszközökkel kívántunk megismertetni a résztvevőkkel. Egy körülbelül 15 perces bevezető előadás után indult a játékteszt, amelyre összesen másfél óra állt rendelkezésre. A játék kereteit ebben az esetben a könyv tartalma, az abban szereplő városok leírása és valós alapproblémái adták, amelyekre a játék során a résztvevőknek a város szereplőinek karaktereiből kellett megoldási javaslatokat adniuk.

JÁTÉKTESZT 2 – A JÁTÉK MENETE:

A második játékteszt 2021. november 10-én zajlott a BME K210-es termében, amelyen a DLA iskola első és második évfolyamos diákjai, illetve tanárai vettek részt. Az összegyűlt 16 játékost két nagy asztal köré ültettük, így alakultak ki a 8-8 fős csapatok, amelyek szimultán végezték el a feladatokat. A játékra hangolódást segítő, az első 10 percben minden csapattag választott a Dixit társasjáték kártyáiból egy darab olyan képet, amely számára leginkább kifejezi a várost, majd minden résztvevő egymás után 1-2 mondatban elmesélte az asszociációját a többieknek.

A bemelegítő feladat után a két csapat választott magának egy-egy játékhelyszínt, vagyis a könyvben feldolgozott zsugorodó városok közül egyet. Ennek megfelelően a csapatok Salgótarján és Sátoraljaújhely rövid leírását tartalmazó kivonatokat kaptak (a Zsugorodó városok c. könyvből), amelynek elolvasásával tájékoztak a város kialakulásáról és történetéről, valamint a lakónépeség, a vándorlási egyenleg, a munkanélküliségi ráta és a regisztrált vállalkozások számának változásairól, ezen felül a zsugorodásra adott helyi megoldási kísérletekről.





A településről való információszerzés után minden játékosnak 1 darab karaktertáblát és 1 darab szabálytáblát osztottunk ki, mivel a következő lépés a csapattagok megállapodása volt arról, hogy ki melyik karaktert fogja alakítani a játék során. A játékosok 8 darab előre megadott városi szereplő közül választhattak, amelyek a helyi civil egyesület elnöke, a helyi értékvédő egyesület elnöke, az építőipari cég tulajdonosa, az innovatív startup tulajdonosa, a kormányhivatal vezetője, a polgármester, a helyi „zöldek” vezetője vagy a városüzemeltetési vállalat vezetői voltak. A döntés után a résztvevők a karakter matricáját a karaktertáblájukra ragasztották és leírták az elképzelt karakter jellemzőit (név, életkor, végzettség, családi állapot, gyerekek száma, hobbi, jellem, kinézet, élet) a táblára. Miután elkészültek a karakterükkel, három olyan beavatkozást/projektet/akciót írtak fel a táblán megadott helyre, amellyel a karakterük szempontjából a leginkább jobbítani tudnák a városukat vagy annak jövőjét. Ezt követően a játékosoknak priorizálniuk kellett volna a felírt akcióikat és a karakter bemutatkozása után a legfontosabb beavatkozást elmondani a többieknek. Azonban a játékosok kérésére spontán módosítottunk a játékméneten, mert ragaszkodtak hozzá, hogy mind a három felírt akciójukat elmondhassák a többieknek és a csapattagok együtt vitassák meg és döntsenek arról, hogy melyik a leginkább mérvadó beavatkozás-ötlet. Így egy plusz kör beiktatásával a csapatok először megvitatták és közösen priorizálták az egyes karakterek akcióját, majd ezután indult a támogatói szavazás köre, ahol mind a 8 játékos a támogatói pontokat ábrázoló (1-től 5-ig számozott) matricájával tudta kifejezni támogatását. Ehhez a játékosok az általuk leginkább hasznosnak vélt akciót tartalmazó karakterkártya megfelelő helyére ragasztották a támogatói pontjaikat. Öt pontot adhattak a leghasznosabbnak akciónak és minden egyes táblára kizárólag egy darab matricát ragaszkodhattak. Ezután minden játékos összeszámolta a saját karaktertábláján összegyűlt támogatói pontokat és kiderült, hogy melyik beavatkozások kapták a legtöbb szavazatot.

A következő lépésben a csapatoknak a 3 legmagasabb támogatói pontszámot elérő beavatkozást társítaniuk kellett a Zsugorodó városok c. könyvben található eszközökkel, amelyhez segítséget kaptak a bevezető előadásban és a játék ezen pontján is. A zsugorodásra reagáló lehetséges eszközök (20 eszköz) megismerése után a játékosok párosították a saját beavatkozásait a könyv eszközeivel és ebből állítottak össze egy olyan „Smart Shrinking Stratégiát”, amely ötletet adhat a városoknak a továbblépéshez.



1 ÉN VAGYOK A KORMÁNYHIVATAL VEZETŐJE 2 NEVEM: KASSAI ADÁM ÉLETKOROM: 39 VÉGZETTSÉGEM: GAZDASÁGINFORMATIKA CSALÁDI ÁLLAPOTOM: HAZAS GYEREKEIM SZÁMA: 2 HOBBIJAIM: FALNA'SZÁS, TUDÁS'S, MŰGYŰJTÉS JELLEMEM: INTELLIGENS, FIATALOS, KULTURÁLT, GYAKORLATOS, AGILIS KINÉZETEM: VISZÁFOGOTT DIVATOS ÉLETEM: ELVÁRTAM-TO OCEÁN-AMULTI -> KORMÁNYHIVATAL	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 1. AUTÓPAJZA 2. LUXUS SZALINGÓ 1. MISKOLCI EGYETEM AGRÁR KART IDEKÖZ 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 24
---	--

Sátoraljújhely csapat – karaktertábla – I. helyezett

1 ÉN VAGYOK A HELYI "ZÖLDEK" VEZETŐJE 2 NEVEM: Dabi Gábor ÉLETKOROM: 20 VÉGZETTSÉGEM: Könyvtárkezelés CSALÁDI ÁLLAPOTOM: férfi GYEREKEIM SZÁMA: - HOBBIJAIM: könyvtár, olvasás, film JELLEMEM: nyitott, kíváncsi, figyelmes, humoros, szociális, a közösség érdekében KINÉZETEM: Férfi, természetesen ÉLETEM: Könyvtárkezelés, filmkészítés	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 2 Zöldes, élhetőbb lakóhely. Könyvtár, kertek, alkalmak. 3 Spán területen és lakatlan épületek felújítása. Mindegyik beavatkozással, közösséggel együttműködve. 1 Spán területen újragondolt terület, ártóanyagok eltávolítása. Bünyesztés. 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 20
---	---

Salgótarján csapat – karaktertábla – I. helyezett

1 ÉN VAGYOK A INNOVATÍV STARTUP TULAJDONOSA 2 NEVEM: Dagó Róbert ÉLETKOROM: 40 VÉGZETTSÉGEM: MARKETING, KÉPZÉSI CSALÁDI ÁLLAPOTOM: házas GYEREKEIM SZÁMA: 2 HOBBIJAIM: UTAZÁS, ÉPÍTÉSEK, KULTÚRA, GYAKORLATOS JELLEMEM: TUDÁS, CÉLOK, TUDÁS, KÖRÖK, KÖRÖK, KÖRÖK KINÉZETEM: 180cm, sportos, fiatalos, és fejlesztes ÉLETEM: ÉLETEM, ÉLETEM, ÉLETEM	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 * ÉPÍTÉSI KÉZMŰVÉSZ (+ SZÜKSÉGI) * ÉPÍTÉSI KÉZMŰVÉSZ (+ SZÜKSÉGI) * ÉPÍTÉSI KÉZMŰVÉSZ (+ SZÜKSÉGI) 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 20
--	---

Sátoraljújhely csapat – karaktertábla – II. helyezett

1 ÉN VAGYOK A INNOVATÍV STARTUP TULAJDONOSA 2 NEVEM: IMRE LAJOS BÓGI ÉLETKOROM: 92 EV VÉGZETTSÉGEM: ÉLELMISZERIPARI TECHNIKAI CSALÁDI ÁLLAPOTOM: EGYERŰLŐ GYEREKEIM SZÁMA: - HOBBIJAIM: REPÜLÉS, GOMBÁJÁZÁS JELLEMEM: GYILÁRD, MINT A KIVÁND, MEVEZTEGETHETLEN KINÉZETEM: ÚJERŐ ÉLETEM: HOSSZÚ, ÖRÖMTEN	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 2 GOMBATERMESZTÉS BEINDÍTÁSA, HÉRVETÉSE TETÉSE 3 REPÜLTÉR TERVEZÉSE /POLGÁRI, NEMZETKÖZI/ 1 TÁRSKERESŐ KLUB-HÁLÓZAT KÉTHATÁSA 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 18
---	--

Salgótarján csapat – karaktertábla – II. helyezett

3

HOGYAN LEHET MULTIKULTURÁLIS A NÉPSZÍNHÁZ UTCA? NÉPSZÍNHÁZ UTCAI VÁROSREHABILITÁCIÓ-INDÍTÁS – RÉV8

JÁTÉKTESZT PUBLICITY

időpont: 2022.01.18 16:00-19:00
helyszín: BP, RÉV8
játékidő: 180 perc
korcsoport: felnőttek (25-65 év)
résztevők: 8 fő
téma: Népszínház utca
megbízó: RÉV8
szervező: UFLab
fotók: UFLab

A JÁTÉK TARTALMA:

6 db játékszabály kártya
8 db karaktertábla
8 x 5 db támogatói pont matrica
7 db szerepkör
3 x 7 db szerepjelző
15 db szerepszám
1 db input kártya
1 db húzózsák

1	ÉN VAGYOK A	4	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
2	NEVEM: ÉLETKÖRÖM: VEZETÉSIKÖR: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIAIM: TELLEM: KINEZETEM: ÉLETEM:	5	6	TÁMOGATÓI PONTJAIM

karaktertábla (10 szín)

INPUT KÁRTYA	1	2	3	4	5
DÖNTÉSHOZÓI:					
ÉRDEKKÉPVISELETI:					
INTÉZMÉNYI:					
ENGEDÉLYEZÉSI:					
ÜZEMELTETŐI:					
HASZNÁLÓI:					
GAZDASÁGI:					
CSAPAT LÉTSÁMA:					

input kártya

1	1	1	1
1	1	1	2
2	2	2	2
3	3	3	3

támogatói pontok (10 szín)

HASZNÁLÓI

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
1	2	3	4	5

szerepjelzők (7 db)

DÖNTÉSHOZÓI

ÉRDEK-
KÉPVISELETI

INTÉZMÉNYI

ENGEDÉLYEZÉSI

ÜZEMELTETŐI

HASZNÁLÓI

GAZDASÁGI

szerepjelzők

A JÁTÉK MENETE	
- 1 - SZEREP KÖR	
A	tesztvéteket ki a szerepkörökhöz az asztalra
B	beszélgetnek meg és írástok bele a szerepkörökbe az összes olyan szerepet, aki az adott környezetben megjelenik/felelősséggel bír
C	fedjétek fel az input kártyát és annak megfelelően tesztvéteket a szerepszámokat a szerepkörökbe - így kialakul a szerepkörök súlyozása (1 szerepkörben maximum 3 szerep lehet)
D	döntseket el, hogy melyik a szerepkörből melyik szerep(ek) a legfontosabb(ak) - ez(ek)et karikázzátok be és írástok fel a megfelelő szerepjelzők hátuljára
E	tesztvéteket a szerepjelzőket a húzózsákba és egyesével húzzátok 1 szerepjelzőt a zsákból - ez lesz a játék során a karakteretek
- 2 - KARAKTER KÖR	
1	írástok fel a karakterkártyára a karaktereteket
2	írástok le a karakteretek jellemzőit
3	írástok 3 olyan beavatkozást/projektet/akciót, amivel a karakteretek a leginkább jobban tudná az adott környezetet
4	amikor mindenki készen van, egyesével mutatkozzatok be (karakterként), mondjátok el a 3 akciót és közösen döntseket arról, hogy melyik ezek közül a legfontosabb - tesztvéteket mellé X-et
5	ha mindenki feltérjesztette az ötletét, akkor támogatástokat azokat az akciókat (a támogatói pontokkal), amelyekre a legnagyobb szükség lenne szerintetek (mindenkinek 5 van és a sajátja nem teheti)
6	számoljátok össze a támogatói pontokat és hirdessétek ki a 3 leghatékosabb akciót
- 3 - VÁLLALÁS KÖR	
+	egyesével mindenki tesztvéteket egy olyan vállalatot, amellyel segíteni tudná a projekt előmozdítását

játékszabály kártya

JÁTÉKTESZT 3 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A VIII. Kerület Önkormányzata és a Fővárosi Önkormányzat közös tulajdonában lévő RÉV8 Józsefvárosi Rehabilitációs és Városfejlesztési Zrt. aktuálisan folyamatban lévő projektje a Népszínház utca városrehabilitációja volt, amelynek megújítása kerületi és fővárosi jelentőséggel egyaránt bír. Az ideális jövőkép egy olyan multikulturális Népszínház utca, amely élettel teli, egészséges, biztonságos és zöldebb utca, ahol a városlakók szívesen tartózkodnak.

A Népszínház utca József körút és II. János Pál pápa tér közötti szakaszára 2019-ben készült egy koncepcióterv, amelynek megvalósításához jelentős külső anyagi forrásra lett volna szüksége az önkormányzatnak, így ez a beruházás nem valósult meg. 2020 őszétől fogva a „Lépések a Népszínház utcáért” címen több kisebb léptékű, kísérleti beavatkozást helyezett kilátásba és valósított meg az önkormányzat. Azonban még számos megvalósításra váró feladat volt tervben, többek között a helyi vállalkozókkal és lakókkal való közös gondolkodás, közös vízió megalkotása. A projekt kapcsán felmerült, hogy segítség lenne a RÉV8 ezen rehabilitáción dolgozó munkatársai számára egy olyan workshop, ahol a Népszínház utcára a különböző városi szereplők szemszögéből nézhetnének rá, ezzel új meglátásokat és beavatkozási pontokat találva a projekt fejlesztésére. Ez alapján a játék kereteit a Népszínház utca és annak valós alapproblémái és beavatkozási lehetőségei adták.

JÁTÉKTESZT 3 – A JÁTÉK MENETE:

2022. január 18-án került sor a harmadik játéktesztre, a VIII. kerületi Önkormányzat épületében, a RÉV8 Zrt. tárgyalótermében. A nyolc játékost a RÉV8 munkatársai alkották: a vezérigazgató, a közlekedéstervező, a műszaki igazgató, a lakhatási projektmenedzser, a részvételi projektmenedzser, a kommunikációs vezető és két projektmenedzser.

Az előző játéktesztekhez hasonlóan bemelegítő feladatként a Dixit társasjáték lapjait használtuk, amelyekből most a Népszínház utcát ábrázoló képet kellett választaniuk a résztvevőknek és arról 1 mondatban elmondani a kettő közötti asszociációs kapcsolatot. Ezután indult a Szerep kör, ahol a hét előre meghatározott szerepkört (döntéshozói, engedélyezési, üzemeltetői, használói, gazdasági, intézményi, érdekképviseleti) ábrázoló nagy kör alakú lapokra kellett a játékosoknak felírni az adott szerepkörhöz kapcsolódó összes olyan szerepet, akik az adott környezetben megjelennek, illetve felelősséggel bírnak. Amint ezzel elkészültek, a facilitátor által meghatározott input kártya szerint a szerepköröket a szerepszámok segítségével súlyozták, ezáltal kiderült, hogy melyik szerepkörből hány darab szerepet formálnak majd meg. A szerepszámok alapján a játékosoknak közösen el kellett dönteniük, hogy a korábban felírt szerepek közül konkrétan melyiket vagy melyikeket tartják a legfontosabbnak és ezeket feltüntették a megfelelő szerepjelzők hátulján. A szerepjelzőket a húzózsákba dobta, majd innen húztak egyesével egyet-egyet, amely megadta, hogy kinek melyik karaktert kell felépítenie a Karakter körben. A Szerep kör eredményeként a használói szerepkörből az itt lakó és az átutazó, az intézményi szerepkörből a BMSZKI Alföldi Szálló tulajdonosa, az érdekképviseleti szerepkörből a C8 vezetője, a gazdasági szerepkörből a Kasmír tulajdonosa, az üzemeltetői szerepkörből a JGK városüzemeltetés vezetője, a döntéshozói szerepkörből a polgármester szerepet választották ki, az engedélyezési szerepkörből nem került be karakter a játékba.



A Karakter kör alatt minden játékos kapott 1 darab különböző színű karaktertáblát, amelyre felírták a véletlenszerűen kihúzott karakterüket és jellemezték (név, életkor, végzettség, családi állapot, gyerekek száma, hobbi, jellem, kinézet, élet szerint). A karakterépítés után a résztvevők három olyan beavatkozást találtak ki, amellyel a karakterük szempontjából a leginkább jobbítani tudnák a Népszínház utcát. Amikor mindenki felírta a táblán megadott helyre a beavatkozásait, akkor a játékosok egyesével bemutakoztak a karakterük szerint és előadták a három akciójukat. Az egyes karakterek akcióinak közös megvitatása után a csapat megszavazta a karakterhez kötődő leginkább releváns beavatkozást, amelyre a támogatást kérheti. A beavatkozások prioritizálása után mind a 8 játékos támogatói pontokkal (1-től 5-ig számozott színes matricákkal) súlyozva fejezte ki a támogatását azáltal, hogy az általuk leginkább hasznosnak vélt akciót tartalmazó karakterkártya megfelelő helyére ragasztották a támogatói pontjaikat. Öt pontot adhattak a leghasznosabbnak vélt akciónak és minden egyes táblára kizárólag egy darab matricát ragaszthattak. Ezután minden játékos összeszámolta a saját karaktertábláján összegyűlt támogatói pontokat és kiderült, hogy melyik három beavatkozás kapta a legtöbb szavazatot.

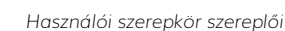
A játék vége a Vállalás kör volt, amikor egyesével mindenki tett egy olyan vállalást, amellyel segíteni tudná a három leginkább támogatott akció valamelyikének előmozdítását. A játékosok a vállalásukat már nem a karakter szempontjából, hanem valós személyként tették. A vállalások olyan kis lépések lehettek, amelyeket kis erőfeszítés ráfordításával valóban meg tudtak tenni a közeljövőben.



I. helyezett karaktertábla

III. helyezett karaktertábla

II. helyezett karaktertábla



4 MI LEGYEN SÁTORALJAÚJHELY SMART SHRINKING STRATÉGIÁJA? ZSUGORODÓ VÁROSOK WORKSHOP A BME ÉPK150 RENDEZVÉNYEN

JÁTÉKTESZT PUBLICITY EDU

időpont: 2022.03.09 10:00–13:00
 helyszín: BME, K276
 játékidő: 180 perc
 korcsoport: egyetemisták (18–25 év)
 résztvevők: 8 fő
 téma: zsugorodó városok
 megbízó: BME ÉPK
 szervező: BME ÉPK
 fotók: Fenes Tamás

A JÁTÉK TARTALMA:

10 db karaktertábla
 10 db kiemelt szereplő matrica
 10 x 5 db támogatói pont matrica
 Zsugorodó városok c. könyv kivonatai
 (városok leírása és eszköztár 20 db eszközzel)
 4 db előre elkészített videó a városokról
 jövőtervező idővonal

1ÉN VAGYOK A

2
NEVEM:
ÉLETKOROM:
VEGZETTSÉGEM:
CSALÁDI ÁLLAPOTOM:
GYEREKEIM SZÁMA:
HOBBIAIM:
JELLEMEM:
KINÉZETEM:
ÉLETEM:

43AZ ÉN SZORONGÁSAIM

5KAPOTT VÁLASZOK

karaktertábla



támogatói pontok

POLGÁRMESTER	HELYI CIVIL EGYESÜLET ELNÖKE
HELYI "ZÖLDEK" VEZETŐJE	HELYI ÉRTÉKVÉDŐ EGYESÜLET ELNÖKE
VÁROSÜZEMELTETÉSI VÁLLALAT VEZETŐJE	ÉPÍTŐIPARI CÉG TULAJDONOSA
HELYI TERMELŐ	INNOVATÍV STARTUP TULAJDONOSA
ISKOLAIGAZGATÓ	KORMÁNYHIVATAL VEZETŐJE

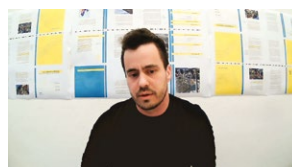
kiemelt szereplő matricák



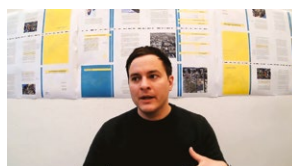
Zsugorodó városok könyv kivonatai



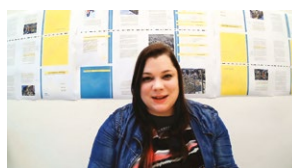
kontextus ismertető videó
 zsugorodó városok



városismertető videó
 Sátoraljaújhely



városismertető videó
 Salgótarján



eszközmertető videó

JÁTÉKTESZT 4 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetemen 150 évvel ezelőtt indult el először a magyarországi építészképzés. Az Építésztechnika Kar 150. évfordulójának, valamint a Műegyetem alapításának 240. jubileumi évének közös megünnepléséhez 2022. március 09-re meghívta az ország társképzőhelyeit és azok hallgatóit egy egésznapos rendezvényre a történeti Campusába. A fesztivál alkalmat teremtett a diákok országos szintű közösségépítésére, a szakmai érdekeltségeik bővítésére, valamint az egyetemek és az építész korosztályok közötti kapcsolatok bővítésére, mivel a kötetlen programsorozatban szakmai előadások, bemutatók, workshopok, beszélgetések mellett koncerteken, vetélkedőkön és filmvetítéseken vehettek részt a hallgatók és oktatók.

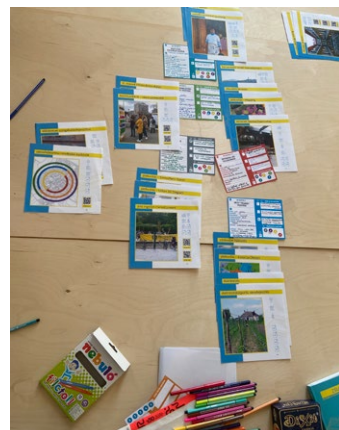
A „150 éves az Építészképzés Magyarországon” fesztivál egyik workshop lehetősége az UFLab játéktesztje volt, amelyben a játéktér háttérét a Zsugorodó városok: Stratégiák és módszertanok a zsugorodó városok vonzóképességének növelésére c. könyv adta. A workshopra 3 óra állt rendelkezésünkre, ahol szimuláltuk egy település stakeholdereinek megbeszélését és a beavatkozási ötletekből közösen összeállítottuk a város „smart shrinking stratégiáját”.

JÁTÉKTESZT 4 – A JÁTÉK MENETE:

A játékosított eszközt 2022.március 09-én teszteltem negyedik alkalommal, a BME K276-os termében, amelyen összesen 8 fő (3 építészhallgató a Debreceni Egyetemről, 3 a Pécsi Tudományegyetem Műszaki és Informatikai Karáról, 1 diák a BME ÉPK-ról és a budaörsi Húsnegyven Egyesület képviselője) vett részt 1 csapatot alkotva. Az UFLab tevékenységének bemutatása és a bevezető előadás után indult a játékteszt, amelyben a könyv szerzői (személyes megjelenés hiányában) egyes pontokon előre felvett 3-10 perces videókon segítették a zsugorodó városok témájának megismerését és a játékhoz szükséges alapinformációkat. A téma indokoltságát és a könyv megjelenésének apropóját Alföldi György ismertette az első videóban, amely után a bemelegítő kör következett. A játékosok a Dixit társasjáték képeiből választottak 1-1 olyan illusztrációt, amely számukra leginkább kifejezi a várost és ezt egymás után személyenként 1-2 mondatban elmesélték.

A „warm-up activity” után a csapat Sátoraljaújhelyt választotta játékhelyszínnek, ezért Balizs Dániel videóját néztük meg közösen, amelyben felvilágosítást adott a település történetéről, fekvéséről, jellemzőiről, változásairól, jelenlegi helyzetéről és potenciális fejlesztési irányairól. A videó mellett a résztvevők papíralapon egyaránt kezükbe vehették a város leírását – a Zsugorodó városok könyv vagy annak kivonatai formájában.

A játéktér megismerése után a játékosok 1-1 darab különböző színű karaktertáblát kaptak és megállapodtak abban, hogy ki melyik karaktert fogja alakítani. A 10 előre megadott városi szereplő (helyi civil egyesület elnöke, helyi értékvédő egyesület elnöke, építőipari cég tulajdonosa, innovatív startup tulajdonosa, kormányhivatal vezetője, polgármester, helyi „zöldek” vezetője, városüzemeltetési vállalat vezetője, iskolaigazgató és helyi termelő) közül választhattak. A döntés után a résztvevők a karakter matricáját a karaktertáblájukra ragasztották és leírták az elképzelt karakter jellemzőit a táblára.



Ezután három olyan beavatkozást találtak ki és írtak fel a táblára, amellyel a karakterük szempontjából a leginkább jobbítani tudnák Sátoraljaújhelyet vagy annak jövőjét. Amikor mindenki felírta a táblán megadott helyre a beavatkozásait, akkor a játékosok egyesével bemutakoztak a karakterük szerint és előadták a három akciójukat. Az egyes karakterek akcióinak közös megvitatása után a csapat megszavazta a karakterhez kötődő leginkább releváns beavatkozást, amelyre a támogatást kérheti. A prioritizálás után indult a támogatói szavazás köre, ahol mind a 8 játékos a támogatói pontokat ábrázoló (1-től 5-ig számozott) matricájával tudta kifejezni támogatását. Ehhez a játékosok az általuk leginkább hasznosnak vélt akciót tartalmazó karakterkártya megfelelő helyére ragasztották a támogatói pontjaikat. Öt pontot adhattak a leghasznosabbnak vélt akciónak és minden egyes táblára kizárólag egy darab matricát ragaszthattak. Ezután minden játékos összeszámolta a saját karaktertábláján összegyűlt támogatói pontokat és kiderült, hogy melyik beavatkozások kapták a legtöbb szavazatot.

A játék utolsó részében a „Smart Shrinking Stratégia” összeállítása volt a feladat, amelyhez egyrészt a Zsugorodó városok c. könyv eszközeit kellett társítani a három legmagasabb pontszámot elnyerő beavatkozáshoz, másrészt egy idővonalon kellett elhelyezniük az akciókat és eszközöket a játékosoknak. Az eszközök megismerését a könyv „Eszköztár” című fejezetéről készült videó megnézése segítette. Az idővonalon először a 3 beavatkozást helyezték el a játékosok közös megegyezés alapján, majd a „backcasting” elvnek megfelelően időben visszafelé tették fel a projekt megvalósulásához szükséges eszközöket. A játék végére elkészült Sátoraljaújhely beavatkozásokkal, eszközökkel és ütemezéssel összeállított (szimulált) középtávú stratégiája.



1

ÉN VAGYOK A

HELYI CIVIL
EGYESÜLET ELNÖKE

2

FIATALOKAT, CSALÁDOKAT SEGÍTŐ

NEVEM: TÓTH EMESE

ÉLETKOROM: 35

VÉGZETTSÉGEM: SZOCIÁLIS MUNKA'S

CSALÁDI ÁLLAPOTOM: HÁZAS

GYEREKEIM SZÁMA: 2

HOBBIJAIM: CSALÁDI TÁRSAS JÁTEK,
KÖZÖS AKKURSIÓ'S

JELLEMEM: ÖNZETLEN, ENERGIKUS,
TETTREKÖSZ, LELEKES

KINÉZETEM: MIINDIG MÓDOLY AZ ARCAJÁN,
KÖZEP TERMETŰ

ÉLETEM: KISEBBD TELEPÜLÉS RÖL ÖRKE-
ZETT, SZERETNE JÓ LEHETŐSÉGEKET
PIZT. A FIATALOKNAK

4

3

RENDSZERES KÖZÖSSÉGTÖRMAŁÓ
PROGRAMOK A HELYI
TALAŁKOZÁSOK SEGİTÉSÉRE

ÁLLÁSBÖRZE, DIÁK MUNKAJAI
NYÁR ELEJÉN

X

FIATAL MUNKA VÁLLALÓKNAK
LAKHATÁSI TÁMOGATÁS

5

TÁMOGATÓI PONTJAIM

5

4

4

5

1

2

6

24

I. helyezett karaktertábla

1

ÉN VAGYOK A

HELYI "ZÖLDEK" Vezetője

2

NEVEM: KISS KATALIN

ÉLETKOROM: 34

VÉGZETTSÉGEM: KÖNYVELŐ

CSALÁDI ÁLLAPOTOM: HÁZAS

GYEREKEIM SZÁMA: 2

HOBBIJAIM: NÖVÉNYTERMESZTÉS, TÁNCZÁS

JELLEMEM: LOBBANÉKONY, BARÁTSÁGOS

KINÉZETEM: 160 cm, SZŐKE, VÉkony

TÖRÉKENY TESTALKATÚ

ÉLETEM: KUTYABOLOND, CSALÁD, TÚNTETÉSEK, SZERVELÉSE

MÉG MÓLDULÁSON, EGÉSZ ÉLETEMEN ITT

4

közlekedésfejlesztés, (gyalogos) biciklitak, elektromos járművek

túraiktatónak népszerűsítése, turizmus fellendítése (zöld)

X

parkosítás, hősziget-csökkentés, hőszigetelés csökkentése, vízfelületet a központi. padok

3

EZEK AZ ÉN AKCIÓIM

5

TÁMOGATÓI PONTJAIM

6

16

III. helyezett karaktertábla

[illegible]

II. helyezett karaktertábla

1 ÉN VAGYOK A Z ÉPÍTŐIPARI CÉG TULAJDONOSA	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM megfelelő munkabérek • fejlesztés • több munkadíj (Külj dolgozók)
2 NEVEM: Adri Szawosi Amawaua ÉLETKOROM: 30 VÉGZETTSÉGEM: Technikum CSALÁDI ÁLLAPOTOM: Házas GYEREKEIM SZÁMA: 0 HOBBIJAIM: utazás, táncolás	4 Hüvelykék helye társasban mind ott - csak - utazasmű
JELLEMEM: Segítőkelem, Javamatok Kreatív KINÉZETEM:	X Szegtáncfejlesztés • alkalmi munkavégzés • építkezés
ÉLETEM: Családi vállalat új vezetője, Szociális munkás	5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 4 2 1 5 3 1 6 16

IV. helyezett karaktertábla

5

MI LEGYEN SÁTORALJAÚJHELY SMART SHRINKING STRATÉGIÁJA? ZSUGORODÓ VÁROSOK KÖNYVBEMUTATÓ WORKSHOP

JÁTÉKTESZT PUBLICITY EDU

időpont: 2022.03.24 16:00–19:00
helyszín: KÉK
játékidő: 180 perc
korcsoport: (18–65+ év)
résztevők: 12 fő
téma: zsugorodó városok
megbízó: UFLab
szervező: UFLab
fotók: KÉK

A JÁTÉK TARTALMA:

12 db karaktertábla
12 db kiemelt szereplő matrica
12 x 5 db támogatói pont matrica
Zsugorodó városok c. könyv kivonatai
(városok leírása és eszköztár 20 db eszközzel)
4 db előre elkészített videó a városokról
jövőtervező idővonal
húzózsák

1	ÉN VAGYOK A	4	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
2	NEVEM: ÉLETKOROM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIAIM: JELLEMEM: KINÉZETEM: ÉLETEM:	5	6	TÁMOGATÓI PONTJAIM

karaktertábla



támogatói pontok

POLGÁRMESTER	HELYI CIVIL EGYESÜLET ELNÖKE
HELYI "ZÖLDEK" VEZETŐJE	HELYI ÉRTÉKVÉDŐ EGYESÜLET ELNÖKE
VÁROSÜZEMELTETÉSI VÁLLALAT VEZETŐJE	ÉPÍTŐIPARI CÉG TULAJDONOSA
HELYI TERMELŐ	INNOVATÍV STARTUP TULAJDONOSA
ISKOLAIGAZGATÓ	KORMÁNYHIVATAL VEZETŐJE

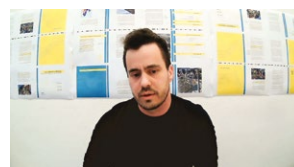
kiemelt szereplő matricák



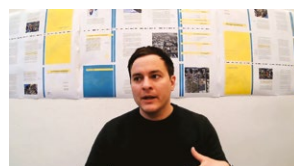
Zsugorodó városok könyv kivonatai



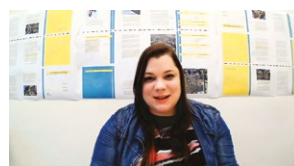
kontextus ismertető videó
zsugorodó városok



városismertető videó
Sátoraljaújhely



városismertető videó
Salgótarján



eszköztárismerető videó

JÁTÉKTESZT 5 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A Zsugorodó városok: Stratégiák és módszertanok a zsugorodó városok vonzóképességének növelésére c. könyv 2021. decemberében jelent meg, a hivatalos könyvbemutatót 2022. március 24-én tartották a KÉK – Kortárs Építészeti Központban. Az esemény két részből állt, az első blokkban (16:00 és 19:00 óra között) az érdeklődők a könyv gyakorlatban történő alkalmazását ismerhették meg, illetve a játékeszten keresztül közelebb juthattak a könyvben tárgyalt témákhoz, városokhoz és lehetséges megoldási eszközökhöz. A könyvbemutató második részében (19:30 és 21:00 között) a könyv szerzői, Alföldi György, Balázs Bálint, Balizs Dániel, Kurucz Olívia és Jelinek Csaba, a könyv szakmai lektora kerekasztalbeszélgetéses formában mutatták be a könyvet a megjelentek körében.

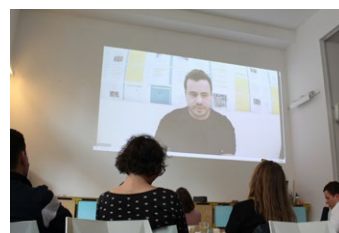
JÁTÉKTESZT 5 – A JÁTÉK MENETE:

A KÉK – Kortárs Építészeti Központ nagytermében rendezett könyvbemutatón 3 óra állt rendelkezésre a karakterjáték ötödik tesztelésére, amelyen összesen 12 fő vett részt 1 csapatot alkotva. A játékosok között a könyv szerzői, építészek, tájépítészek, építészhallgatók és családtagok is részt vettek, így szakmailag és korosztályban egyaránt vegyes közeg gyűlt össze a szimulált játékesztre, ahol egy település stakeholdereinek megbeszélését eljátszva, az összegyűlt beavatkozási ötletekből állítottuk össze a város „smart shrinking stratégiáját”.

Kezdeként pár szóban ismertettük a könyv megírásának indokoltságát, majd az UFLab tevékenységének rövid bemutatása következett. A bevezető előadások után indult a játékeszt, amelyben a könyv szerzői az egyes pontokon előre felvett 3-10 perces videókon segítették a zsugorodó városok témájának megismerését és a játékhoz szükséges alapinformációkat. Az eddigi játékesztekhez hasonlóan a Dixit társasjáték képeit használtuk az első asszociációk előhívására, ahol a játékosoknak 1-1 olyan illusztrációt kellett választaniuk, amely számukra leginkább kifejezi a várost. A résztvevők a választott kártyát az egész csoportnak felmutatták és egymás után 1-2 mondatban elmondták, hogy szerintük mi az összefüggés az adott kép és a város között.

A bemelegítő kör után a csapattagok a könyvben szereplő magyar zsugorodó városok közül választhatták ki a játéktér szimulált helyszínét. A játékosok Sátoraljaújhely mellett döntöttek, ezért Balizs Dániel videóját néztük meg közösen a település történetéről, fekvéséről, jellemzőiről, változásairól, jelenlegi helyzetéről és potenciális fejlesztési irányairól. A résztvevők papíralapon szintén tanulmányozhatták a város főbb alakulási folyamatait – a Zsugorodó városok könyv vagy annak kivonatai formájában.

A játéktér megismerése után a játékosok 1-1 darab különböző színű karaktertáblát kaptak és a húzózsákból véletlenszerűen kihúztak 1-1 kiemelt szereplő matricát. A húzózsákban 12 előre megadott városi szereplő volt: 2 db helyi civil egyesületi elnök, 1 db helyi értékvédő egyesületi elnök, 2 db építőipari cégtulajdonos, 1 db innovatív startup tulajdonos, 1 db kormányhivatal vezető, 1 db polgármester, 1 db helyi „zöld” vezető, 1 db városüzemeltetési vállalat vezető, 1 db iskolaigazgató és 1 db helyi termelő.



Miután mindenki megkapta a karakter matricáját, a résztvevők a karaktertáblájukra ragasztották azt és leírták a táblára az elképzelt karakter jellemzőit: név, életkor, végzettség, családi állapot, gyerekek száma, hobbi, jellem, kinézet, élet. A karakterjellemezés után három olyan beavatkozást kellett kitalálni a játékosoknak, amellyel a karakterük szempontjából a leginkább jobbítani tudnák Sátoraljaújhelyet vagy annak jövőjét. Amikor mindenki felírta a táblán megadott helyre a beavatkozásait, akkor a játékosok egyesével bemutatkoztak a karakterük szerint és előadták a három akciójukat. Az egyes karakterek akcióinak közös megvitatása után a csapat megszavazta a karakterhez kötődő leginkább releváns beavatkozást, amelyre a támogatást kérhette. A prioritizálás után indult a támogatói szavazás köre, ahol mind a 12 játékos a támogatói pontokat ábrázoló (1-től 5-ig számozott) matricájával tudta kifejezni támogatását. Ehhez a játékosok az általuk leginkább hasznosnak vélt akciót tartalmazó karakterkártya megfelelő helyére ragasztották a támogatói pontjaikat. Öt pontot adhattak a leghasznosabbnak vélt akciónak és minden egyes táblára kizárólag egy darab matricát ragaszthattak. Ezután minden játékos összeszámolta a saját karaktertábláján összegyűlt támogatói pontokat és kiderült, hogy melyik beavatkozások kapták a legtöbb szavazatot.

A játék utolsó részében a „Smart Shrinking Stratégia” összeállítása volt a feladat, amelyhez egyrészt a Zsugorodó városok c. könyv eszközeit kellett társítani a három legmagasabb pontszámot elnyerő beavatkozáshoz, másrészt egy idővonalon kellett elhelyezniük az akciókat és eszközöket a játékosoknak. Az idővonalon először a 3 beavatkozást helyezték el a játékosok közös megegyezés alapján, majd a „backcasting” elvnek megfelelően időben visszafelé tették fel a projekt megvalósulásához szükséges eszközöket. A játék végére elkészült Sátoraljaújhely beavatkozásokkal, eszközökkel és ütemezéssel összeállított (szimulált) középtávú stratégiája.



[illegible]

1 ÉN VAGYOK A

CÉG ÉPÍTŐIPARI CÉG TULAJDONOSA

2

NEVEM: Labanc Lajos

ÉLETKOROM: 40

VÉGZETTSÉGEM: Építész

CSALÁDI ÁLLAPOTOM: ház

GYEREKEIM SZÁMA: 3

HOBBIJAIM: futás, kutyáknak

JELLEMEM: célorientált,
funkcionális

KINÉZETEM: szelíd, kerek vonalú
kiadós

ÉLETEM:

1

ÉN VAGYOK A

KORMÁNYHIVATAL

VEZETŐJE

2

NEVEM: KOVÁCS MÁRIA

ÉLETKOROM: 49

VÉGZETTSÉGEM: JOGSZ

CSALÁDI ÁLLAPOTOM: HÁZAS

GYEREKEIM SZÁMA: 2

HOBBIJAIM: SMINKELÉS, TÁRÁZÁS

KÖRNYEZETVÉDELME

JELLEMEM: HATÁROZOTT,

SZIGORÚ

KINÉZETEM: HIVATALNOK

NEMI STÍLUS

ÉLETEM: HELYI ÖSLAKOS

ELEINTE ÜGYINTÉZŐ

VOLTAM

4

3

EZEK AZ ÉN AKCIÓIM

ÓRIÁS TERMÉSZET-

POMBOLO HOTEL HOTEL

LÁTOGATÓKÖZPONT

BERUHÁZÁS MEGALAI

ÖKOKOMALITÁS MEGALAI

JOBI KÖRNYEZET -

MEGTEREMTETÉS TENSŐ

SZINTEN KIS LEPTÉKŰ

MEGALAI TERMÉSZET

HOLTI MUNDACIOTOP-

OK A LÉTREHOZATA

EGYEDI ÉP. SZÁDA LTOZA

5

TÁMOGATÓI PONTJAIM

5

3

2

4

5

6

19

1

ÉN VAGYOK A

INNOVATÍV STARTUP
TULAJDONOSA

2

NEVEM: NOVA STARTUP

ÉLETKOROM: 36

VÉGZETTSÉGEM: YALE EGYETEM

CSALÁDI ÁLLAPOTOM: KAPCSOLATBAN

GYEREKEIM SZÁMA: 1

HOBBIJAIM: KERÉKPÁROZÁS,
TENISZ, SIKLI

JELLEMEM: KÖZVES, SEGÍTŐKÉSZ
KÖZÖSSÉGI,

KINÉZTESEM: JÓ MEGJELVELTÜ
CSINOS, A POUZ SPORTOS

ÉLETEM: ÚJ DOLGOK TELFEDÉSE
ÚJÍTÁSOK, TALÁLMAZOK

4

3

EZEK AZ ÉN AKCIÓIM

1

OKOS VÁZOS FEJLEKES
INTERNET PONTOK A PÁR
TERÜLETEN, KOROT FEJ
ESZTESEK

2

KÖRMEZETI VEDELH:
NAPELEMECNEKVEKES
#ÚJBAHAGYOGITOTT
HULLADÉKTALÉGYAK

X

KERDŐ VÁLLALKOZÁSOK
TÁMOGATÁSA, ÖTLETERKE
PÉNZELI (CA'M'E)

5

TÁMOGATÓI PONTJAIM

4

2

1

1

4

1

6

MILYEN LEGYEN A BUDAÖRSI EUCF POZITÍV ENERGIA KÖRZET? ENERGIATUDATOS VÁROSRÉSZ TERVEZÉSE BUDAÖRSÖN

JÁTÉKTESZT PUBLICITY

időpont: 2022.04.22 14:00-16:30
helyszín: Budaörsi Városháza
játékidő: 150 perc
korcsoport: (18-65+ év)
résztevők: 11 fő
téma: Pozitív Energia Körzet
megbízó: Budaörs Város
szervező: Húsnegyven + UFLab
fotók: Húsnegyven + UFLab

A JÁTÉK TARTALMA:

7 db szerepkör – Flipchart táblán
11 db karaktertábla
11 x 5 db támogatói pont matrica
húzózsák

1 ÉN VAGYOK A 2 NEVEM: _____ ÉLETKOROM: _____ VÉGZETTSÉGEM: _____ CSALÁDI ÁLLAPOTOM: _____ GYEREKEIM SZÁMA: _____ HOBBIJAIM: _____ JELLEMEM: _____ KINÉZETEM: _____ ÉLETEM: _____	4 3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM
--	---

karaktertábla

támogatói pontok

HASZNÁLÓI

ÜZEMELTETŐI

ÉRDEKKÉPVISELETI

INTÉZMÉNYI

GAZDASÁGI

DÖNTÉSHOZÓI

ENGEDÉLYEZÉSI

szerepkörök Flipchart táblára írva

JÁTÉKTESZT 6 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

Budaörs Város Önkormányzata 2021-ben elnyerte az EUCF (European City Facility) pályázat támogatását, amely lehetőséget teremt egy energiatudatos terület, vagyis a Pozitív Energia Körzet megtervezésére és annak beruházási koncepciójának kidolgozására. A Budaörsi Önkormányzat a Húsnegyven Egyesületet és az UFLab kutatóműhelyt kérte fel az akcióterületen lévő érdekeltek bevonására és a részvételi tervezés facilitálására, amely egy három workshopból álló egyeztetési folyamat. A részvételi tervezésen megszólításra kerültek a helyi stakeholderek, többek között a lakók (társasházak közös képviselői), az intézményvezetők (Holdfény Utcai Óvoda, Mentőállomás), a gazdasági szervezetek vezetői (Dechatlon, IKEA, Auchan) a sportlétesítmények tulajdonosa (tenispályák), illetve részt vettek az eseményen az energetikai tervezők (Energiaklub és HBH) és az Önkormányzat képviselői.

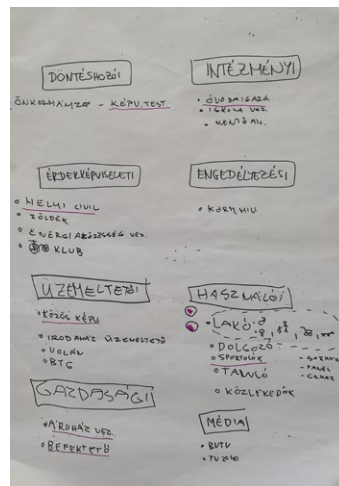
A budaörsi Pozitív Energia Körzet első workshopja lehetőséget adott a játékosított eszköz valós tervezési feladatban és változatos városi szereplők bevonásával történő tesztelésére. Az UFLab játékosított 1.5 óra állt rendelkezésre és a beavatkozási ötletekből közösen összeállítottuk az EUCF akcióterület jövőképét, amelynek kiemelt szempontjai voltak a csökkentett energiafelhasználás és CO2 kibocsátás, valamint a fenntarthatóbb és élhetőbb városrész kialakítása.

A workshopot Vágó Csaba (a Budaörsi Polgármesteri Kabinet vezetője) nyitotta meg, amelyet három 10-15 perces előadás követett. Magyar László (az Energiaklub szakértője) a Pozitív Energia Körzetek lehetőségeit, jellemzőit és megvalósult példáit mutatta be, Szabó Sándor (a projekt koordinátora) az EUCF pályázat céljait és ütemezését ismertette, Dobos Botond Zsolt DLA (a Húsnegyven Egyesület elnöke és az UFLab kutatóműhely tagja) a célterület történetéről, városstruktúráról, elhelyezkedéséről, fejlődéséről és potenciáljairól beszélt. Az előadások után zajlott az urbanisztikai gamifikációs játékosított, amelynek célja a résztvevők megismerésén, aktivizálásán és tervezői szemléletbe ültetésén kívül az energiatudatos városrészről való közös ötletelés megkezdése volt.

JÁTÉKTESZT 6 – A JÁTÉK MENETE:

A játékosított eszközt hatodik alkalommal teszteltem 2022.04.22-én a Budaörsi Városháza nagytermében, amelyen összesen 11 fő vett részt 1 csapatot alkotva.

A bevezető előadásokból a résztvevők megismerték a projekt céljait és az akcióterület határait, ezért a bemelegítő kör már a konkrét városrészről szólhatott. A játékosok 1-1 olyan illusztrált képet választottak a Dixit társasjáték kártyáiból, amely számukra leginkább kifejezi az akcióterület vágyott jövőképét. A választás indoklását a résztvevők egymás után személyenként 1-2 mondatban elmesélték, majd a kártyákat egymás mellé helyezve kialakult a Pozitív Energia Körzet közös jövőképe. Ebben a közös jövőképben hangsúlyosan megjelent a közlekedés energiatudatosabbá tétele, a helyi közösségek és köztér fontossága, az állat- és növényvilág megőrzésének és a zöld környezet kialakításának igénye, illetve többször említésre kerültek a területben rejlő potenciális lehetőségek, amelyek húzóerővel rendelkezhetnek egész Budaörs számára.



Kirajzolódott a jövőképből, hogy az érdekeltek mentális térképén az akcióterület még nem egy beállt használatú városrész, hanem egy identitását kereső „névtelen sziget” a városban, amely hiányra az EUCF projekt változást hozhat.

A jövőképkalkítás után a csapattagokkal közösen meghatároztuk azokat a városi szereplőket, akiknek jelentős szerepe lehet a közös cél elérésében. A játékosoknak a hét szerepkör-archetípus (döntéshozói, intézményi, érdekképviseleti, engedélyezési, üzemeltetői, használói, gazdasági) mindegyikébe minimum egy szereplőt kellett javasolniuk, majd együtt dönteni arról, hogy ki a 11 legfontosabb szereplő a Pozitív Energia Körzet létrehozásánál.

A meghatározott 11 szerepből alakultak ki a játékkarakterek. A karaktereket véletlenszerűen húzták ki a játékosok, viszont senki nem építhetett olyan karaktert, amilyen szerepkörrel valójában rendelkezik a területen. A játékba bekerült karakterek az áruházigazgató, az önkormányzati képviselő, az iskolaigazgató, a panelházban lakó, a sorházban lakó, a lakótelepi közös képviselő, a sportoló tanuló, a helyi kerékpáros egyesület elnöke, a BTG ügyvezetője, a befektető és a helyi kertészeti egyesület elnöke voltak.

A karakterek kisorsolása után a játékosok az elképzelt karaktereket a kiadott karaktertáblájukon megadott szempontok alapján jellemezték és három olyan beavatkozást/projektet/akciót írtak fel, amelyek megvalósítása elősegíthetné a budaörsi Pozitív Energia Körzet megvalósítását, működését vagy fenntartását. Amikor mindenki elkészült a karakterépítéssel és a beavatkozási javaslatokkal, akkor a résztvevők bemutatkoztak a karakterük szerint és előterjesztették az ötleteiket. A három beavatkozás közül a csapat szavazással döntött minden karakter legrelevánsabb akciójáról. Miután minden karakter bemutatkozott és az összes beavatkozás elhangzott, a játékosok támogatói pontokkal szavazták meg a szerintük leghasznosabb javaslatokat.

Így kialakult a beavatkozások rangsora, ahol első helyen a BTG ügyvezetőjének vízmegtartást segítő beavatkozása végzett, a második az áruházvezető energiatakarékos kigép kölcsönzője lett, a harmadik helyre az önkormányzati képviselő került, aki a helyi gazdasági szereplők bevonását javasolta a helyi célok finanszírozására. A játékosok fontosnak tartották a fiatalabb generáció szemléletformálását elősegítő projektet, a közösségi kert és komposztáló kialakítását, illetve finanszírozási lehetőségként a pályázatok intenzív figyelését.

A játék utolsó részében visszatértünk a közösen megalkotott „jövőképmozaikhoz”, amellyel a résztvevők összevetették a felmerült beavatkozási ötleteket. Fontos megállapítás volt, hogy az energiafelhasználás csökkentéséhez és a fenntarthatóság átfogó megközelítéséhez a „hardveres” beruházások mellett a „szoftveres” eszközökre szintén hangsúlyt kell fektetni. A közös vízió eléréséhez elengedhetetlen a stakeholderek kapcsolatteremtése és együttműködése, amely a beavatkozásokban erősen megmutatkozott, mert felmerült a közös képviselőket, a helyi egyesületeket, a gazdasági szereplőket vagy a lakókat összefogó szervezet hiánya és igénye. Konklúzióként megfogalmazódott, hogy az önkormányzati projekt sikerességét a helyi érdekeltek aktivitása, párbeszéde és közös cselekvése nagyban befolyásolja.

1 ÉN VAGYOK A BTG ÜGYVEZETŐ 2 NEVEM: BARABÁS TIBOR GÉZ ÉLETKOROM: 38 VÉGZETTSÉGEM: TÁJÉPÍTÉS CSALÁDI ÁLLAPOTOM: NŐS GYEREKEIM SZÁMA: 2 HOBBIJAIM: KERÉKPÁROSZÁS, KIRÁNDULÁS JELLEMEM: POSZITÍV, BARÁTSÁGOS, CSALÁDKÖZPONTÚ KINÉZETEM: MAGAS, VÉKONY, KISSÉ IGÉNYTELLEN ÉLETEM: A FOCI	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 FÁS PÁRKOLÓ KIALAKÍTÁSA A BEÉPÍTETLEN TERÜLETEKEN 5 VÍZMEGTARTÁS SEGÍTSÉGE LAKÓPARKBAN, INTÉZM. 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 29
---	--

I. helyezett karaktertábla

1 ÉN VAGYOK A ÖNKOMMUNIKÁCIÓ KÉZVÍZSŐ 2 NEVEM: ÖRDÖG IBOLTA ÉLETKOROM: 50 ÉVES VÉGZETTSÉGEM: JOGÁRSZ CSALÁDI ÁLLAPOTOM: ELVÁL GYEREKEIM SZÁMA: 2 HOBBIJAIM: KUTYAJELNYUTATÁS, JELLEMEM: HARCÁS, SZEMVÉRTŐS, KINÉZETEM: REJTŐNŐ, RÖNCS ÉLETEM: A 2 GYEREKEMLÉKEZÉSEK ÉS A HALADÓKAT ÉRŐ HARCOLÁS	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 HELYI KÖZSÉG ÉRTÉKE ÉS HATÁROZÓI FELNEVELÉSE A KÖZSÉGI BEVONÁSBAN 5 HELYI IDENTITÁS KIFEJTÉSE, KÖZSÉGI BEVONÁSBAN 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 14
---	--

III. helyezett karaktertábla

1 ÉN VAGYOK A ÁRUHAZ VEZETŐ 2 NEVEM: Nagy Melinda ÉLETKOROM: 45 év VÉGZETTSÉGEM: egyetem CSALÁDI ÁLLAPOTOM: légiert GYEREKEIM SZÁMA: 3 HOBBIJAIM: TENISZ ÉS VITORKOZÁS JELLEMEM: ERŐS EGÉNIEK KINÉZETEM: ELEGÁNS ÉLETEM: A MUNKA ÉS A MUNKA JÓ CSAPATÉRTŐ VAGYOK	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 LEBOMLÓ HULLADÉK TÁJAK VÁSÁRLÁSHOZ 5 HIBRID AUTÓK, ELEKTROMOS AUTÓK TANULÁSÁNAK LEHETŐSÉGE 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 19
--	---

II. helyezett karaktertábla

1 ÉN VAGYOK A ISKOLA IGAZG. 2 NEVEM: DR. NAGY ZSÓFIA ÉLETKOROM: 52 VÉGZETTSÉGEM: TÖRVI TANÁR DIPLOMA CSALÁDI ÁLLAPOTOM: KAZAS GYEREKEIM SZÁMA: 3 HOBBIJAIM: UTAZÁS, OLVASÁS JELLEMEM: KORREKT, GONDOSKODÓ KINÉZETEM: VÉKONY, MAGAS, KOPASZDÓ SZÁLLÁS ÉLETEM: A REGI CSATAK ELJÁTSZÁSA	3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM 4 BRINGA?? A SULIBA AKCIÓ 5 KAPESZDÓ LE AKCIÓ A SULIBAN HARCOLÓK VÁRÁSA 5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 12
---	--

IV. helyezett karaktertábla

MILYEN LENNÉL, HA TE LENNÉL A SZESZGYÁR KÖZ?

RÉSZVÉTELI TERVEZÉS A 8. KERÜLETBEN

JÁTÉKTESZT PUBLICITY PUBLIC

időpont: 2022.04.21 18:00–20:00
helyszín: BP8, Szeszgyár kert
játékidő: 10–15 perc
korcsoport: felnőttek (18–65+ év)
résztevők: 22 fő
téma: Szeszgyár köz
megbízó: RÉV8
szervező: RÉV8
fotók: RÉV8, Kurucz Olívia

A JÁTÉK TARTALMA:
térkarakter táblák
gyűjtődoboz

1 ÉN VAGYOK A SZESZGYÁR KÖZ	3 FUNKCIÓIM
2 ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM:	4 HANGULATOM
LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM:	
LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM:	
KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM:	5 KIEGÉSZÍTŐIM
KEDVENC SPORTOM:	
KEDVENC SZÍNEM:	6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM
KEDVENC FELÜLETEM:	

Térkarakter-építő tábla



JÁTÉKTESZT 7 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A Budapest 8. kerületi Szeszgyár utca korábban lezárt szakaszát 2021-ben a Józsefvárosi Önkormányzat gyalogosan átjárhatóvá tette, az így kialakuló új közterület a Szeszgyár köz nevet kapta. A megnyitással párhuzamosan elkezdődött a teljes utca részvételi tervezése, amelynek folyamán a Szeszgyár utca és a Szeszgyár köz felújításának tervezése az érintett lakosság, a helyi vállalkozók, az intézmények és egyéb szervezetek bevonásával együtt történt meg. A feladat ellátásával a Józsefvárosi Önkormányzat a RÉV8 Zrt-t bízta meg, aki a részvételi tervezést az Urban Future Laboratory (UFLab) műhellyel közösen tervezte meg, beleértve a folyamat menetét, az eseményeken alkalmazott eszközöket és a facilitálást.

A Szeszgyár köz részvételi tervezési folyamatát 2022. április és július közötti időszakban, az UFLab 6 lépéses metodikája szerint [lásd B3 fejezet] valósítottuk meg, amelyek közül két lépésben alkalmaztunk játékosított eszközöket: a célzott konzultációban és a nyilvános párbeszédben.¹

JÁTÉKTESZT 7 – A JÁTÉK MENETE:

A hetedik játékteszt célja eszközfejlesztési szempontból a Publicity karakterépítés <5> körének valós részvételi tervezésbe történő adaptálása volt, amely a Legyen tered! nyilvános párbeszéd módszertan [lásd C3 fejezet] Térkarakter feladata lett. A Térkarakter eszközt 2022.05.31-én, a Szeszgyár köz részvételi tervezési folyamatának második nyilvános párbeszéd eseményén alkalmaztam először, ahol 22 fő adta át ilyen formában a véleményét a tervezési területről.

A Térkarakter feladat az 5+2 játékallozmásos rendszerben a negyedik játékallozmást alkotta, mivel ez már egy komplexebb feladat, ahol a résztvevőknek írásban megfogalmazva kellett jellemezniük az elképzelt teret. A Publicity célzott konzultációs eszköz karakterépítés kártyái a nyilvános párbeszéd során térkarakter-építő kártyákként jelentek meg. A játékosoknak egyes szám első személyben, a Szeszgyár közt megszemélyesítve kellett a kártyákon olyan formában jellemezniük a teret, mintha az már megvalósult volna. A jellemzéshez egységes szempontokra reagálva írhatták meg a felújított tér elsődleges célcsoportját, legmeghatározóbb épített és környezeti elemét, kedvenc tevékenységét, sportját, színét és területét. Ezután bővebben kifejtették a jövőbeli tér funkcióit, hangulatát, kiegészítő elemeit és végül egyetlen kifejezéssel kellett jellemezniük az új közterületet. A leírást követően a játékosok a Térkarakter kártyájukat egy gyűjtődobozba dobták.

A játékteszt során szerzett tapasztalat a Térkarakter eszközzel az volt, hogy az írásos feladattól tartanak leginkább a résztvevők a Legyen tered! rendszerében. Szükség esetén a játékmesternek segítenie kell a játékosokat a szempontok megértésében vagy a korábbi játékallozmásokra visszautaló kérdéseket feltenni, amely segíti a preferenciák előhívását.

1 A Szeszgyár köz teljes részvételi tervezési folyamatáról szóló kiadvány beszámolója: BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – KURUCZ Olívia (szerk.): Milyen legyen a Szeszgyár köz? – Beszámoló a józsefvárosi Szeszgyár köz fejlesztésének részvételi tervezési folyamatáról. Issuu, 2022. <http://uflab.org.hu/portfolio/bp8-szeszgyar/> (utolsó elérés: 2024.08.03.)

1 ÉN VAGYOK A

SZESZGYÁR KÖZ

2

ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM:
Napra kellet függően külön korcsoportok

LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM:
Épített zöldfelület mászóká, fa

LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM:
Fa, gumidrelemez

KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM:
Feltöltődés, közösségi játék

KEDVENC SPORTOM:
Terméketes / funkcionális Művészet, park

KEDVENC SZÍNEM:
Narancs

KEDVENC FELÜLETEM:
mezőkben park

3 FUNKCIÓIM

Feltöltődés, egy csodás, játék, érzés, természet, egy csodás (vibráló permafektúra)

4 HANGULATOM

Fun, Chill

5 KIEGÉSZÍTŐIM

lábak, közec, elhelyezés növények

6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM

Bejár az új / újnak

Én vagyok a Szeszgyár köz - térkarakter kártya

1 ÉN VAGYOK A

SZESZGYÁR KÖZ

2

ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM:
tinik, idősök

LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM:
ÖSVény, TÁMFAL

LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM:
Platan

KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM:
Vendéglátás

KEDVENC SPORTOM:
Tollas

KEDVENC SZÍNEM:
zöld, sárga, sötét

KEDVENC FELÜLETEM:
gyep

3 FUNKCIÓIM

teret alkot megmozgatók, nyugalmat nyújtó, vidámság, otthon

4 HANGULATOM

aktív, nyugodt, vidám, kényelmes

5 KIEGÉSZÍTŐIM

csövek, rudak, ugrók, fűvek, kút, WC, játékok

6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM

befogadó

Én vagyok a Szeszgyár köz - térkarakter kártya

1 ÉN VAGYOK A

SZESZGYÁR KÖZ

2

ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM:
AZ ITT LAKÓK

LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM:
ZÖLD FELÜLET

LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM:
MÉH LEGELŐ

KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM:
FOTOSTÚDIÓ

KEDVENC SPORTOM:
BICIKLIZÉS

KEDVENC SZÍNEM:
ZÖLD

KEDVENC FELÜLETEM:
KUTYA WC

3 FUNKCIÓIM

Átmenő forgalom
Pihenés
Zöldfelület növelés

4 HANGULATOM

Nyugodt
Vidám
Barátságos

5 KIEGÉSZÍTŐIM

VIRÁGOS LÁDÁK
FAK, KOMPOSTÁLÓ
KUTYA WC, JEMETES

6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM

Közös

Én vagyok a Szeszgyár köz - térkarakter kártya

1 ÉN VAGYOK A

SZESZGYÁR KÖZ

2

ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM:
közelben lakók

LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM:
leültetés terület, padok, ülőhelyek

LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM:
fák és virágos növények

KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM:
falmásolás

KEDVENC SPORTOM:
falmásolás

KEDVENC SZÍNEM:
zöld

KEDVENC FELÜLETEM:
fa

3 FUNKCIÓIM

támogatni a csendes, nyugos, leültetés és a lakóközösséget

4 HANGULATOM

széles
barátságos
befogadó inspiráló

5 KIEGÉSZÍTŐIM

ülők helyek sportterületek
olyan helyek, ahol egy kicsit lehet lenni

6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM

Szerethető

Én vagyok a Szeszgyár köz - térkarakter kártya

8

MI LEGYEN DUNAÚJVÁROS „SMART SHRINKING STRATÉGIÁJA”? ZSUGORODÓ VÁROSOK WORKSHOP AZ ÉPÍTÉSZFESZTIVÁLON

JÁTÉKTESZT PUBLICITY EDU

időpont: 2022.07.03
helyszín: Dunaújváros
játékidő: 120 perc
korcsoport: felnőttek (20-65+ év)
résztevők: 9 fő
téma: Dunaújváros
megbízó: Építészfesztivál
szervező: Építészfesztivál
fotók: Fenes Tamás

A JÁTÉK TARTALMA:
1 db alaplap idővonallal
7 db szerepkör
9 db karaktertábla
9 x 5 db támogatói pont matrica
húzózsák

1	ÉN VAGYOK A	4	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
2	NEVEM: ÉLETKOROM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIAIM: JELLEMEM: KINÉZETEM: ÉLETEM:	5	TÁMOGATÓI PONTJAIM	

karaktertábla

1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5	1	2	3	4	5

támogatói pontok

--	--	--	--	--

HASZNÁLÓI	ÜZEMELTETŐI
ÉRDEKKÉPVISELETI	INTÉZMÉNYI
GAZDASÁGI	DÖNTÉSHOZÓI
ENGEDÉLYEZÉSI	

szerepkörök

JÖVŐKÉP

KÖZELI JÖVŐ < 5 ÉV	HOSSZÚTÁV < 15 ÉV	TÁVOLÍ JÖVŐ + 25 ÉV

Publicity alaplap – a karakterkártyák és a jövőkép kereteivel, valamint az idővonallal

JÁTÉKTESZT 8 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

Az Építészfórum az Építész Szakkollégiummal közösen 2022. június 27. és július 3-a között szervezte meg az első Építészfesztivált, amely a Future Perfect címet kapta. A fesztivál helyszíne és témája Dunaújváros volt, amelynek első részét egy alkotótábor tette ki, majd minden érdeklődő számára nyitott szakmai programsorozatba fordult át.¹ Az utolsó nap egyik programjaként Alföldi György (a BME ÉPK dékánja) Szabó Imrével (Dunaújváros főépítészével) és a moderátor Balázs Bálint építésszel arra keresték a választ, hogy milyen eszközökkel lehet megfékezni vagy legalább kordában tartani a városi lakosság számának zsugorodását mind általánosságban, mind konkrétan Dunaújváros esetében. A Zsugorodó városok című tanulmánykötethez kapcsolódó beszélgetést előzte meg a Publicity workshopja.

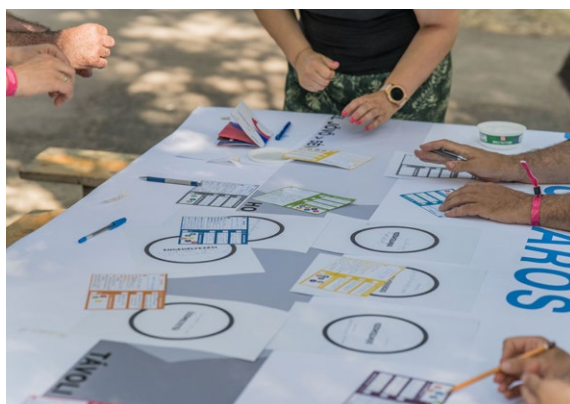
JÁTÉKTESZT 8 – A JÁTÉK MENETE:

A nyolcadik játékteszt célja annak megvizsgálása volt, hogy a Publicity játékmesterének szerepe átruházható-e. Ezért a dunaújvárosi alkalmon Alföldi György vezette le a játékot, Balázs Bálint segítségével. Eszközfejlesztési szempontból új elemként került be a játékmenetbe az idővonallal ellátott alaplap, amelyet korábban rögtönzött eszközökkel teszteltem [lásd 4. és 5. játékteszt]. Az Építészfesztivál keretei között 2022.07.03-án 9 fő (köztük a város főépítésze) gondolkodott közösen a Publicity-vel Dunaújváros jövőjéről.

A résztvevők a Publicity-t teljes játékmenettel [lásd C2 – a játék menete alfejezet], edukatív verzióban játszották végig. A közös jövőtervezés alapkérdése a Future Perfect fesztivál témájához és a zsugorodó városok problémaköréhez kapcsolódóan a „Mi legyen Dunaújváros smart shrinking stratégiája?” volt.



1 Építészfesztivál: Future Perfect, Dunaújváros, 2022. Építészfórum, 2022.07.01. <https://epiteszforum.hu/epiteszfesztival-future-perfect-dunaujvaros-2022> (utolsó elérés: 2024.08.05.)

[illegible]

I. helyezett karaktertábla

1 ÉN VAGYOK A CEGVEZETŐ; TULAJDONOS MECÉNÁ'S (AKKUMULÁTOR GÁZ)	4 3 EZEK AZ ÉN AKCIÓIM JÁRMŰMEGOSZTÁS BEVEZETÉSE
2 NEVEM: MAGNUS MIHÁLY ÉLETKOROM: 46 VÉGZETTSÉGEM: ELEKTROMÉRIKUS CSALÁDI ÁLLAPOTOM: VÁS GYEREKEIM SZÁMA: 1 HOBBIJAIM: UNKULTURISZTÉS	X KÖZCÉLÚ ELEKTRO. JÁRM. (KUKASAUTÓ, STB.) ELEKTROMOS BUSZOK
JELLEMEM: CÉLTUDATOS KINÉZETEM: KISPORTOLT, ÖRÖKTUDÓ ÉLETEM:	5 TÁMOGATÓI PONTJAIM 6 4 4 3 2 1

II. helyezett karaktertábla

9

HOGYAN OLDJUK A KLÍMASZORONGÁST? KÖRNYEZETVÉDELMI SZAKPSZICHOLÓGUS TOVÁBBKÉPZÉSE

JÁTÉKTESZT PUBLICITY EDU

időpont: 2022.11.04
helyszín: ELTE PPKI EKI
játékidő: 30 perc
korcsoport: felnőttek (18-60+ év)
résztevők: 15 fő
téma: klímaszorongás
megbízó: ELTE PPK EKI
szervező: ELTE PPK EKI
fotók: UFLab

A JÁTÉK TARTALMA:

15 db klímaszorongásos karaktertábla

1	ÉN VAGYOK A	4	3	AZ ÉN SZORONGÁSAIM
2	NEVEM: ÉLETKOROM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIJAIM: JELLEMEM: KINÉZETEM: ÉLETEM:	5	KAPOTT VÁLASZOK	

klímaszorongásos karaktertábla



JÁTÉKTESZT 9 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

Az Eötvös Loránd Tudományegyetem Pedagógiai és Pszichológia karán indult Környezetvédelmi Szakpszichológia továbbképzés célja a pszichológusok felkészítése arra, hogy a pszichológia lehetőségeire támaszkodva a környezetvédelemmel, illetve a környezeti és társadalmi fenntarthatósággal kapcsolatos problémák kezeléséhez vagy feladataik ellátásához gyakorlati pszichológiai segítséget nyújtsanak akár a hozzájuk forduló klienseknek, akár azoknak a piaci, állami vagy civil szervezeteknek, ahol pszichológusként tevékenykednek.¹

A szakképzés ELTE Ember-Környezet Tranzakció Intézete által tartott óra keretein belül arra használtuk a Publicity karaktertábláját, hogy általa jövőbeli páciens-karaktereket építve összegyűjtsünk klímaszorongást kiváltó környezeti tényezőket és azokra lehetséges megoldási javaslatokat.

JÁTÉKTESZT 9 – A JÁTÉK MENETE:

A kilencedik játékteszt célja eszközfejlesztési szempontból a Publicity karakterépítés <5> körének eltérő edukációs környezetben való alkalmazása. A bemelegítő feladatként önállóan alkalmazott klímaszorongásos karakterkártyákat 2022.11.04-én 15 fővel próbáltuk ki a szakképzésen.

A résztvevők feladata az volt, hogy elképzeljék egy-egy olyan jövőbeli páciensüket, akinél a globális klímahelyzet szorongásos tüneteket vált ki. Ehhez a megkapott karakterkártyán leírhatták a páciens életének, kinézetének, viselkedésének és körülményeinek jellemzőit, majd a karakter három legmeghatározóbb szorongásos tünetét. Ezután a pszichológusok a karakterüket megszemélyesítve bemutakoztak, ismertették a problémáikat, majd erre reagálva a többiek megoldási javaslatokat fogalmaztak meg a klímaszorongásos tünetek kezelésére.

A játékteszt során szerzett tapasztalat az eszközzel kapcsolatban az volt, hogy a pszichológus résztvevők mindannyian élvezték és hasznosnak értékelték a karakterépítést, mert általa új perspektívából vizsgálhatták meg a helyzetet, amely megfoghatóbbá és megvitathatóbbá tette számukra a kérdéskört.



1 A Környezetvédelmi Szakpszichológia képzés honlapja:

<https://ppk.elte.hu/szakiranyu/kornyeztvedelmi-szakpszichologia> (utolsó elérés: 2024.08.03.)

10

MI LEGYEN VESZPRÉM KLÍMAPUNK STRATÉGIÁJA? TRASH ART MEETUP WORKSHOP VESZPRÉMBEN

időpont: 2022.11.25
helyszín: Veszprém, Hangvilla
játékidő: 2x50 perc
korcsoport: gimnazisták (14-18 év)
résztevők: 10+7= 17 fő
téma: Veszprém klímapunk stratégiája
megbízó: Trash Art MeetUp
szervező: Trash Art MeetUp
fotók: Húsnegyven + UFLab

PUBLICITY EDU

A JÁTÉK TARTALMA:

1 db alaplap idővonallal
7 db szerepkör
10+7 db karaktertábla
2x10 db kiemelt szereplő matrica
húzózsák

1	ÉN VAGYOK A	4	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
2	NEVEM: ÉLETIDŐMOM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYERMEKEIM SZÁMA: HOBBIAIM: JELLEMEM: KINEZÉSEME: ÉLETEM:	5	TÁMOGATÓI PONTJAIM	

karaktértábla

POLGÁRMESTER	HELYI CIVIL EGYESÜLET ELNÖKE
HELYI "ZÖLDEK" VEZETŐJE	HELYI ÉRTÉKVÉDŐ EGYESÜLET ELNÖKE
VÁROSÜZEMELTETÉSI VÁLLALAT VEZETŐJE	ÉPÍTŐIPARI CÉG TULAJDONOSA
HELYI TERMELŐ	INNOVATÍV STARTUP TULAJDONOSA
ISKOLAIGAZGATÓ	KORMÁNYHIVATAL VEZETŐJE

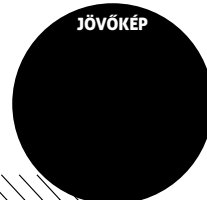
kiemelt szereplő matricák

--	--	--	--	--

szerepkörök

HASZNÁLÓI	ÜZEMELTETŐI
ÉRDEKÉPVISELETI	INTÉZMÉNYI
GAZDASÁGI	DÖNTÉSHOZÓI
ENGEDÉLYEZÉSI	

JÖVŐKÉP



KÖZELI JÖVŐ < 5 ÉV HOSSZÚTÁV < 15 ÉV TÁVOLÍ JÖVŐ + 25 ÉV

--	--	--	--	--

Publicity alaplap – a karakterkártyák és a jövőkép kereteivel, valamint az idővonallal

JÁTÉKTESZT 10 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A HybridCycle a Veszprém–Balaton 2023 Európa Kulturális Fővárosa programmal együttműködve rendezte meg művészet és fenntarthatóság fókuszú eseményét, a Trash Art Meetup-ot. 2022 november 25-én délelőtt 10 és este 6 óra között kerekasztal-beszélgetések, mozgalmas előadások és kreatív foglalkozások várták az érdeklődőket a veszprémi Hangvillában, köztük a Húsnegyven Egyesület és az UFLab kutatóműhely „klímapunk workshopja”.¹

JÁTÉKTESZT 10 – A JÁTÉK MENETE:

A tizedik játékteszten a szervezők kérésének megfelelően 50 perces workshopokat indítottunk a nap folyamán 2 alkalommal. A foglalkozásokon a helyi gimnázium diákjai vettek részt, 10 és 7 fős csapatokat alkotva. A workshop célja a diákok városépítészeti szemléletformálása volt, amelyhez a Mapping eszközt [lásd C3 fejezet – a játék menete] használtuk bemelegítő feladatként, majd a Publicity rövidített verziójával gondolkodtunk közösen a város klímatudatos jövőjéről.

A diákoknak először Veszprém Google Maps-es alaptérképén kellett bejelölniük matricák segítségével térhasználati szokásaikat (merre laknak, tanulnak, vásárolnak, szórakoznak, sportolnak stb.), majd színes ragadós papírokra írva formálhattak véleményt a városban jól vagy problémásan működő közterekről és középületekről.

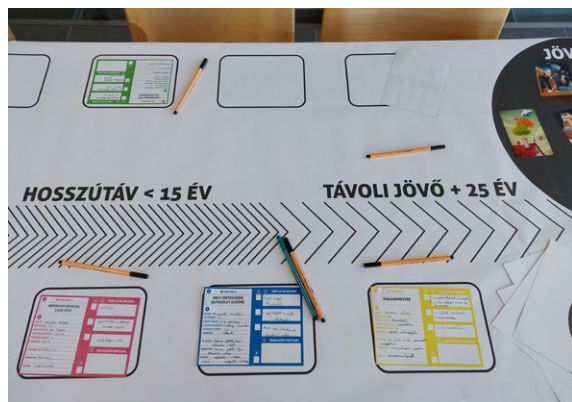
A bemelegítő feladat után a gimnazisták asszociációs kártyák segítségével fogalmazták meg vízióikat Veszprém „klímapunk stratégiájával” kapcsolatban.² Az egyéni ötleteket követően a szerepkörök segítségével a város különböző stakeholdereiről beszélgettünk, illetve azok tevékenységéről és hatásköréről. A rövidített verzióknak megfelelően a <3> és <4> kör kiamaradt a játékból [lásd C2 fejezet – a játék menete], ehelyett a diákok előre meghatározott kiemelt szereplők [lásd a bal oldalon] közül húzták ki véletlenszerűen a saját karakterüket.

Veszprém fenntartható jövőjének figyelembevételével a résztvevők felépítették a karakterüket, majd három olyan beavatkozást írtak fel, amellyel hozzátehetnek a közös vízió eléréséhez. Ezután a diákok bemutakoztak karakterük szerint és ismertették akcióikat, amelyeket közösen elemeztünk.

Bár a rövidített verzió miatt a <7-10> körök szintén kimaradtak a játékmenetből, így a résztvevők nem támogatták egymást és a hosszútávú stratégiaalkotás is elmaradt, de a diákok elmondása alapján sok új és hasznos ismeretet szereztek a játék folyamán a város működéséről és más szemmel fogják látni ezután a városi köztereket.

1 Az eseménysorozat hivatalos kiadványa, benne a 86. oldalon a Klímapunk workshop felhívásával: https://issuu.com/hybridcycle/docs/tiszta_balaton_final_2022_issuu (utolsó elérés: 2024.08.05.)

2 A klímapunk fogalma alatt főként nem a hagyományos hardveres fenntarthatósági beavatkozásokat (napelem, elektromos autó, szelektív hulladékgyűjtés stb.) értettük, hanem kreatív, természetalapú vagy lokális közösségi összefogáson alapuló szerveződések.



1	ÉN VAGYOK A	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
	POLGÁRMESTER		Kisgyi vállalkozás, idegenforgalom támogatása, külföldi turisták támogatása
2	NEVEM: <u>Székely Kili</u> ÉLETKOROM: <u>36</u> VÉGZETTSÉGEM: <u>csúcs</u> CSALÁDI ÁLLAPOTOM: <u>egyetlen</u> GYEREKEIM SZÁMA: <u>0</u> HOBBIJAIM: <u>utazás, kertészkedés, kirándulás</u> JELLEMEM: <u>kompromisszumos, elfogadó</u> KINÉZETEM: <u>magas</u> ÉLETEM: <u>jó</u>	4	Közlekedés rendeltetése (elektronikus, autó, tehénteher, reaktorok)
			Hévíz védelme, városfejlesztés
		5	TÁMOGATÓI PONTJAIM
		6	

karaktértábla - 1. csapat

1	ÉN VAGYOK A	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
	VÁROSÜZEMELTETÉSI VÁLLALAT VEZETŐJE		tömegközlekedés fejlesztése
2	NEVEM: <u>Güti Dzenifer</u> ÉLETKOROM: <u>29</u> VÉGZETTSÉGEM: <u>érett</u> CSALÁDI ÁLLAPOTOM: <u>elválasztott</u> GYEREKEIM SZÁMA: <u>2</u> HOBBIJAIM: <u>sportolás</u> JELLEMEM: <u>türelem</u> KINÉZETEM: <u>szép</u> ÉLETEM: <u>fárasztó</u>	4	több kültéri programterület
			csúnya házak felújítása
		5	TÁMOGATÓI PONTJAIM
		6	

karaktértábla - 2. csapat

HOGYAN LEGYEN NYÍREGYHÁZA FENNTARTHATÓ? URBANISTA SZAKMÉRNÖK KÉPZÉS A BME-N

időpont: 2023.04.03 13:30-16:00
helyszín: BME K210
játékidő: 150 perc
korcsoport: felnőttek (25-65+ év)
résztevők: 8+7+7= 22 fő
téma: fenntartható Nyíregyháza
megbízó: BME Urbanisztika Tanszék
szervező: BME Urbanisztika Tanszék
fotók: UFLab

PUBLICITY EDU

A JÁTÉK TARTALMA:

3 db alaplap idővonallal
7 db szerepkör - kivetítve
22 db karaktertábla
22 x 5 db támogatói pont matrica
húzózsák
üres matricás lapok (szerepekhez)
színes ragadós papírok

1	ÉN VAGYOK A	4	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
2	NEVEM: ÉLETHOROM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIZMAIM: JELLEMEM: KINÉZETEM: ÉLETEM:	5	TÁMOGATÓI PONTJAIM	

karaktertábla



támogatói pontok



szerepkörök



Publicity alaplap – a karakterkártyák és a jövőkép kereteivel, valamint az idővonallal

JÁTÉKTESZT II – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A BME Urbanista Felsőfokú Szakirányú Továbbképzés „Településtervezés” c. három napos konferenciájának keretein belül 2023. április 3-án a szakmérnök hallgatók a délelőtti szekcióban „Participáció és játékosítás” címmel hallgathatták meg az UFLab előadását (Alföldi György és Kurucz Olívia), majd délután 150 perc állt rendelkezésünkre a Publicity workshopra. A szakmérnök hallgatók későbbi tervezési feladata Nyíregyháza városához kapcsolódott, ezért ennek a településnek a jövőképeivel foglalkoztunk a Publicity karakterjátékon keresztül.

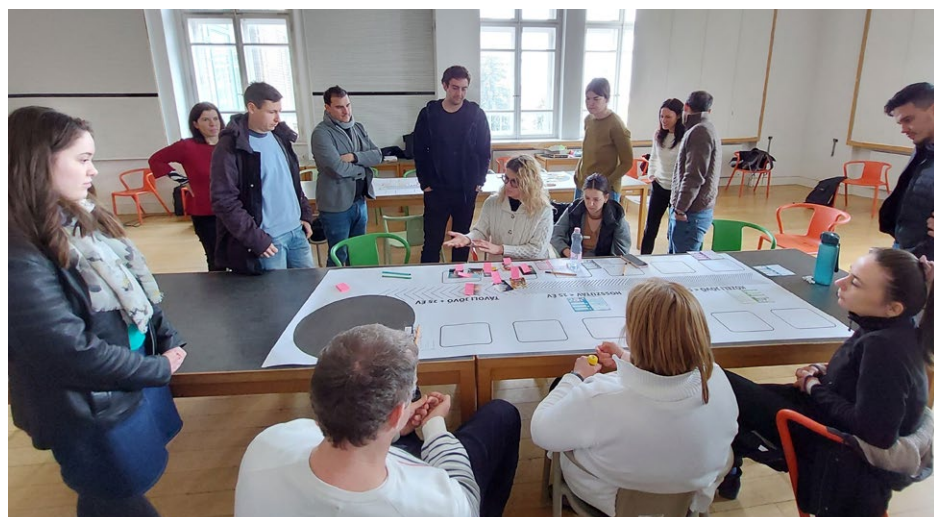
JÁTÉKTESZT II – A JÁTÉK MENETE:

A BME K épület 210-es termében rendezett konferencián a Publicity-t teljes játékmennel [lásd C2 fejezet] játszottuk végig, amelyen összesen 22 fő vett részt. A tizenegyedik játékteszt célja eszközfejlesztési szempontból a Publicity 20 fő feletti létszámmal történő szimultán játéknak kipróbálása volt, ahol alapvetően a három csapat párhuzamosan dolgozik egymás mellett, de egyes lépések plenárisan zajlanak.

A játék során Nyíregyháza stakeholdereinek megbeszélését eljátszva, az összegyűlt beavatkozási ötletekből állítottuk össze a város fenntarthatóbb jövőképét és az ehhez vezető lépéseket. A szimulált környezet miatt egyes játékosok kevésbé ismerték Nyíregyháza történelmét, városszerkezetét, demográfiai adatait, illetve kihívásait és lehetőségeit, ezért a bevezetés körben <1> Balázs Bálint tartott előadást a témában. A játék célkitűzése a „Hogyan legyen Nyíregyháza fenntartható város?” alapkérdés közös megválaszolása volt. A közös városi jövőkép megalkotásához <2> az asszociációs kártyák segítségével a játékosoknak 1-1 olyan illusztrációt kellett választaniuk, amely számukra leginkább kifejezi a városi fenntarthatóság jövő szempontjából meghatározó értékét.

A résztvevők csapatonként alkottak közös jövőképeket, de a városi szerepköröket együtt vitattuk meg <3> és a nagy létszámra való tekintettel digitális platformon gyűjtöttük össze a különféle használói, üzemeltetői, érdekképviseleti, intézményi, hatósági, döntéshozói és gazdasági szereplőket, illetve azok feladatait, hatásköreit. A szakmérnök hallgatóknak ezekből a szereplőkből kellett minden csapatban meghatározniuk azokat a kiemelt szereplőket <4>, akiknek tevékenységét elengedhetetlennek tartják a közös jövőképük megvalósításához.

A játék utolsó, lezárás <10> köre abból állt, hogy a három csoport bemutatta egymásnak a közös jövőképüket, valamint az ennek eléréséhez kialakított ütemezett stratégiájukat. Nyíregyháza fenntartható jövőjének eléréséhez az első csapat a közmű vállalat elnökének reziliens infrastruktúra kiépítését szorgalmazó ötletét támogatta leginkább, a második csapat az edukáció cégek által történő felemelését (iskolai szakkör kitelepülésekkel, tudásalapú társadalom) tartotta a legfontosabb beavatkozásnak, a harmadik csapat legtöbb szavazatot elnyerő ötlete a városi területek természet-alapú megoldásokkal történő hasznosítása (esőgyűjtő, rovarszálló, biodiverz rét) volt.



1

ÉN VAGYOK A

Közmű cégvezető

2

NEVEM: Vágó Éva

ÉLETKOROM: 45

VÉGZETTSÉGEM: ~~Építő~~ Mérnök

CSALÁDI ÁLLAPOTOM: Családos

GYEREKEIM SZÁMA: 2

HOBBIJAIM: Túrázás, bringázás, kutyát szaporítani

JELLEMEM: Robbanékony, aktív, figyelmes, jófej

KINÉZETEM: gondtalan, szándékos

Szöke, alacsony, sportos

ÉLETEM:

4

✗

Rezilien্স infrastruktúra

→ Elhárított csatorna rendszer

3

☐

K+F -ekre jelentős tudásmegosztás

☐

Hulladékégető építés

→ energia termelés

5

TÁMOGATÓI PONTJAIM

5

5

3

5

4

1

4

6

☐

5

I. helyezett karaktertábla - 1. csapat

1	ÉN VAGYOK A	4	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
PARLAMENTI KÉP.		KATARSIS, FÖDÉLMELI KÉP MEGERŐSÍTÉS,	
2	NEVEM: KOVÁCS ÉRIKA ÉLETKOROM: 52 VÉGZETTSÉGEM: FŐISKOLA CSALÁDI ÁLLAPOTOM: FÉRJEZET GYEREKEIM SZÁMA: 2 (1 FIÚ, 1 LÁNY) HOBBIJAIM: A MUNKÁM, ÉS A PARLAMENTI DÖNET VETÉS, JELLEMEM: ECFÉNYES, HARCOSAS	INTEGRÁLT PROGRAM- KAT, CIVILIZÁCIÓ, SZADNOROP, ÉS, KÉPZÉS	
KINÉZETEM: RENDEZET, FICIT KONTRAKTÍV, KIS KÖRÖM, ÉLETEM: BP. ÉS NYÍREGYHÁZRA KÖTÖ, TESZTER A BÜNK PÁTRI		VÁROS: TETÜLETNÁVAL (ESZÉNY, ROVARZÁRÓ) TERÜLETNÁVAL (BÜNK)	
3	TÁMOGATÓI PONTJAIM	5	4 4 3 1 5
6	22		

1. helyezett karaktertábla - 3. csapat

12

HOGYAN LEHET FELHASZNÁLÓBARÁTBAB A 11. KERÜLET? PLAY/ACT NEMZETKÖZI WORKSHOP

időpont: 2023.04.27 10:00–13:00
helyszín: KÉK
játékidő: 180 perc
korcsoport: egyetemisták (18–25 év)
résztevők: 10 fő
téma: felhasználóbarát Kelenföld
megbízó: KÉK
szervező: KÉK
fotók: KÉK

PUBLICITY EDU EN

A JÁTÉK TARTALMA – ANGOL NYELVEN:

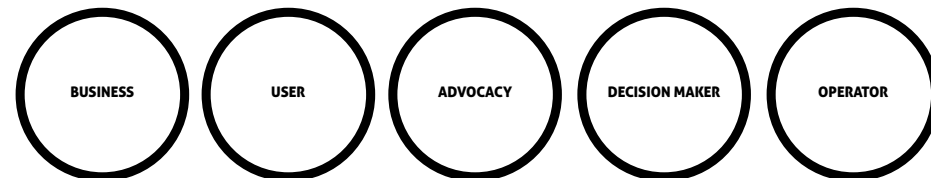
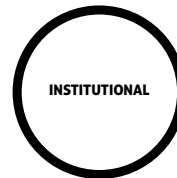
1 db Publicity alaplap
7 db szerepkör
10 db karaktertábla
10 x 5 db támogatói pont matrica
színes ragadós papírok
húzózsák

1	I AM THE	4	3	THESE ARE MY ACTIONS
2	MY NAME: MY AGE: MY QUALIFICATION: MY FAMILY STATUS: NUMBER OF MY CHILDREN: MY HOBBIES: MY PERSONALITY: MY APPEARANCE: MY LIFE:	5	6	MY POINTS OF SUPPORT

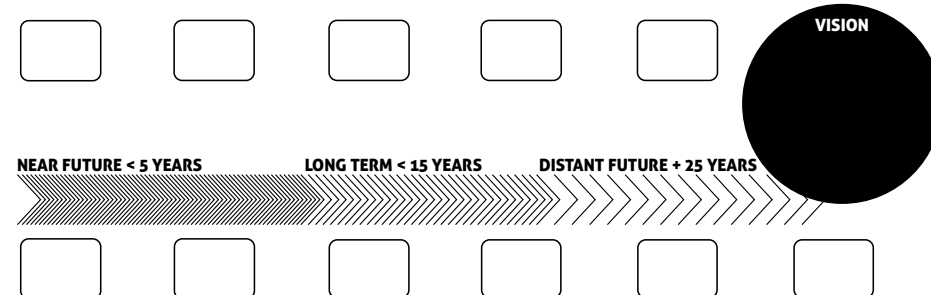
karaktertábla



támogatói pontok



szerepkörök



Publicity alaplap – a karakterkártyák és a jövőkép kereteivel, valamint az idővonallal

JÁTÉKTESZT 12 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A KÉK – Kortárs Építészeti Központ PLAY/ACT nevű nemzetközi projekt keretein belül 2023. április 26. és május 1. között került megrendezésre egy budapesti rendezvénysorozat, amelyen Olaszországból, Portugáliából, Spanyolországból és Magyarországról érkező egyetemisták vettek részt.¹ A PLAY/ACT projekt fókuszában a „placemaking” állt, amelynek kérdéskörével minden ország csapata a saját városában foglalkozott egy kiválasztott helyszínen. A magyar csapat helyszíne a Budapest 11. kerület, Kelenföldi Városcsúcs volt, ahol az „urban prototyping” témakör egyhetes workshopján kisebb beavatkozásokat hajtottak végre a hallgatók.² A nemzetközi csapat 2023. április 27-én a városi játékosításról hallgatott meg egy prezentációt, majd a Publicity karakterjátékon keresztül kezdték el a közös gondolkodást a helyszínről.

JÁTÉKTESZT 12 – A JÁTÉK MENETE:

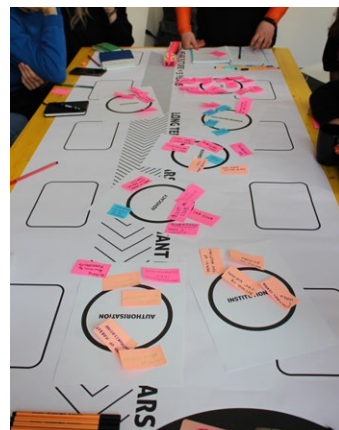
A KÉK – Kortárs Építészeti Központ nagytermében rendezett nemzetközi workshopon a Publicity-t teljes játékmenettel [lásd C2 fejezet], edukatív verzóban játszottuk végig, amelyen összesen 10 fő vett részt 1 csapatot alkotva. A játékosok között 2 portugál (Évora egyetem), 3 olasz (MateaHub), 3 spanyol (University of Extremadura) és 2 magyar egyetemi hallgató vett részt, akik főként építészeti vagy kommunikációs területen tanulnak. A tizenkettedik játékeszt célja eszközfejlesztési szempontból a nemzetközi működőképesség vizsgálata volt, vagyis hogy eltérő kulturális háttérrel rendelkező résztvevőkkel is biztosítja-e a játékmenet a közös platformot a városról való együttgondolkodáshoz.

A játékeszt során a Budapest 11. kerület stakeholdereinek megbeszélését eljátszva, az összegyűlt beavatkozási ötletekből állítottuk össze Kelenföld városcsúcsot felhasználóbarátabb jövőképét és az ehhez vezető lépéseket. A bevezetés körben <1> a résztvevők megismerték a játék célkitűzését, az akcióhelyszín határait és jelenlegi problémáit. A játék célkitűzése a PLAY/ACT workshop témakörével összhangban a „Hogyan lehet használóbarátabb a Kelenföldi Városcsúcs?” alapkérdés közös megválaszolása volt. Mivel sok résztvevő számára ismeretlen helyszín volt a Kelenföldi Városcsúcs, ezért a magyar résztvevők összefoglalták a terület adottságait, problémáit és potenciáljait, valamint a környéket a Google Utcakép alkalmazásával is „körbejártuk”. A közös városi jövőkép megalkotásánál <2> asszociációs képek segítségével azt az illusztrációt kellett kiválasztaniuk a játékosoknak, amely számukra leginkább kifejezi a felhasználóbarát városcsúcs jövőképét.

A közös jövőkép megalkotását követően a hallgatókkal a városi szerepköröket vitattuk meg <3> és a játékelemek segítségével összegyűjtöttük a különféle használói, üzemeltetői, érdekképviseleti, intézményi, hatósági, döntéshozói és gazdasági szereplőket, illetve azok feladatait, hatásköreit. A nemzetközi közeg miatt ez a kör a szokásosnál tovább tartott, mivel a játékosok elmesélték saját országuk városainak közigazgatási rendszerét, illetve az egyes intézmények és érdekképviseletek hatáskörét. A résztvevők egyeztettek a hasonlóságokat és eltéréseket, illetve megértették a magyar sajátosságokat is.

1 A PLAY/ACT projekt hivatalos honlapja: <https://playact.eu/> (utolsó elérés: 2024.08.05.)

2 A KÉK honlapján a PLAY/ACT projekt magyar nyelvű bemutatása: <https://kek.org.hu/projekt/playact/>



Ezután a PLAY/ACT workshop résztvevői közös megegyezéssel leszűkítették az összegyűjtött szereplőket 10 darab kiemelt szereplőre <4> és úgy döntöttek, hogy a használói és a gazdasági szerepkörből választottak több szereplőt. A 3 db használói szerepkörbe tartozó karakter egy lokálpatrióta, egy családokat képviselő személy és egy hajléktalan lett, a gazdasági szereplőknél az innovációs start-up vezetője és a helyi piaci árus mellett döntöttek. A többi szerepkörből egy-egy karakter került be a játékba: a mozgáskorlátozottak egyesületének elnöke (érdekképviselő), a 11. kerületi polgármester (döntéshozó), a kulturális központ igazgatója (intézményi), a közterületfelügyelet (üzemeltetői) és a városüzemeltetési osztály vezetője (engedélyezés). A játékosok ezután megkapták különböző színű karaktertábláikat és a húzószákból véletlenszerűen kihúzták a karakterüket, amely bőrébe bújva kellett a továbbiakban cselekedniük.

A PLAY/ACT Publicity workshop résztvevői a legtöbb támogatást a lokálpatrióta karakterének adták, aki a felelős szomszédsági közösségépítést valósította volna meg. A második leg támogatottabb ötlet egy inkluzív városi közösségi tervezési játék kifejlesztését szorgalmazta, amelynek felelőse a mozgáskorlátozottak egyesületének vezetője volt. Ezek mellett a polgármestert, a kulturális központ vezetőjét és a családok képviselőit tartották kiemelten fontos aktivátoroknak a felhasználóbarát Kelenföldi Városközpont kialakulásához.

A Publicity játékosított eszköz nemzetközi tesztjének legfontosabb eredménye az volt, hogy közös platformot teremtett a különböző országokból érkezők eltérő városi rendszereinek a megismeréséhez, a városi szereplők lehetőségeinek és hatásköreinek megvitatásához és lehetővé tette egy közös városi kihívás kézzelfoghatóbbá strukturálását. A workshop segítette a különböző kulturális háttérű és szemléletű hallgatók ötletelését egy közösen kitűzött cél érdekében és a karakterjáték által belehelyezkedhettek a sajátjuktól eltérő nézőpontokba, amelynek során érzékenyebbé válhattak egy városi problémakör komplexebb átlátására.



1	I AM THE	4	3	THESE ARE MY ACTIONS
	Local Patriots		X	create a group of people who cares with neighborhood.
2	MY NAME: Boris MY AGE: 45 MY QUALIFICATION: Technical MY FAMILY STATUS: but Single Dad NUMBER OF MY CHILDREN: 3 MY HOBBIES: History of the Neighborhood MY PERSONALITY: Leadership / spoken voice of community MY APPEARANCE: A Bald MY LIFE: Care mechanical in a small place, unstable life			Create a compilation of imaginary of a place A Protest against changes.
		6	5	MY POINTS OF SUPPORT
				26

I. helyezett karaktertábla

1	I AM THE	4	3	THESE ARE MY ACTIONS
	Major of the 14th District			To represent the municipality at official functions
2	MY NAME: Boris BOLNA MY AGE: 36 Yo MY QUALIFICATION: Degree MY FAMILY STATUS: Wife / Married NUMBER OF MY CHILDREN: ONE MY HOBBIES: Reading, Traveling MY PERSONALITY: ELEGANT, FRIENDLY A multitasking person MY APPEARANCE: BUSY PERSON MY LIFE: BUSY life			To preside over council meetings To provide leadership to council
		6	5	MY POINTS OF SUPPORT
				20

III. helyezett karaktertábla

1	I AM THE	4	3	THESE ARE MY ACTIONS
	HEAD OF PEOPLE WITH REDUCED MOBILITY			MEETING WITH PEOPLE REDUCED MOBILITY FOR KNOW THEIR DIFFICULTIES WITH: POPULATION ARCHITECTS PSYCHOLOGISTS INSTITUTION ASSOCIATIONS
2	MY NAME: CARLO MY AGE: 45 MY QUALIFICATION: DEGREE in Social Study MY FAMILY STATUS: MARRIED NUMBER OF MY CHILDREN: 2 MY HOBBIES: SWIMMING and EVENT ORGANIZATOR MY PERSONALITY: OPEN TO SOCIALIZE MY APPEARANCE: PERSON TO TALK TO, MY LIFE:			ORGANIZATION change URBAN GAME FOR PEOPLE WITH REDUCED MOBILITY PARTICIPATION AND DESIGN TO THE PROCESS DESIGN FOR ALL
		6	5	MY POINTS OF SUPPORT
				21

II. helyezett karaktertábla

1	I AM THE	4	3	THESE ARE MY ACTIONS
	Head of cultural Center		X	Try to get people closer to the culture (good relation with com)
2	MY NAME: Mónica MY AGE: 34 MY QUALIFICATION: University Degree (C...) MY FAMILY STATUS: Single (Engaged) NUMBER OF MY CHILDREN: 1 (oliver, 3 years old) MY HOBBIES: Read and sports play the battery MY PERSONALITY: Outgoing, talkative and curious. MY APPEARANCE: Casual and confident (Tall) MY LIFE: I love my job and my children.			Prepare activities related with associations Search for new people to be our target (contacts)
		6	5	MY POINTS OF SUPPORT
				19

IV. helyezett karaktertábla

13

MILYEN LENNÉL, HA TE LENNÉL A JÁZMIN TÉR? RÉSZVÉTELI TERVEZÉS A 8. KERÜLETI JÁZMIN TÉREN

PUBLICITY PUBLIC

időpont: 2023.05.11 és 05.19
helyszín: Budapest, 8. kerület
játékidő: 10-15 perc
korcsoport: 7-65+ év
résztevők: 28+36= 64 fő
téma: Jázmin tér átalakítása
megbízó: RÉV8
szervező: RÉV8 + UFLab
fotók: RÉV8

A JÁTÉK TARTALMA:

térkarakter táblák
gyűjtődoboz

1 ÉN VAGYOK A JÁZMIN TÉR 2 ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM: LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM: LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM: KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM: KEDVENC SPORTOM: KEDVENC SZÍNEM: KEDVENC FELÜLETEM:	3 FUNKCIÓIM 4 HANGULATOM 5 KIEGÉSZÍTŐIM 6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM
---	--

térkarakter tábla



JÁTÉKTESZT 13 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A Jázmin tér részvételi tervezésének célja egy helyi igényekre reflektáló tájépítészeti terv készítése volt, amelynek megfelelően megújulhat a Budapest 8. kerületében lévő Jázmin – Fűvészkert – Tömő utca és a Tömő u. 48. épület homlokzata által határolt közterület. Az elhanyagolt teret a környékbeliek főként áthaladásra használták, a területen meglévő játszótér nem funkciójának megfelelően működött, illetve közbiztonsági és fenntartási gondok merültek fel. A feladat ellátásával a Józsefvárosi Önkormányzat a Rév8 Zrt.-t bízta meg, aki a részvételi tervezést az UFLab műhellyel közösen tervezte meg, beleértve a folyamat menetét, az eseményeken alkalmazott eszközöket és a facilitálást.¹

A Jázmin tér területén az UFLab műhely 6 lépéses részvételi tervezési metodikájából [lásd B3 fejezet] a célzott konzultáció kivételével az összes lépés megvalósult, amelyek közül a megszólítás és a nyilvános párbeszéd lépésben alkalmaztunk játékosított eszközöket. A Jázmin tér részvételi tervezési folyamata 2023 márciustól szeptemberig tartott.

JÁTÉKTESZT 13 – A JÁTÉK MENETE:

A Legyen tered! módszertanba [lásd C3 fejezet] integrált Térkarakter feladat a 7. játéktesztrel megegyezően zajlott le. Az eszközt a Jázmin tér két nyilvános párbeszéd eseményén alkalmaztuk, 2023.05.11-én és 05.19-én, amelyeken összesen 64 fő rögzítette a véleményét a terület jövőjével kapcsolatban.

A Térkarakter feladat az 5+2 játékallozmásos rendszerben a negyedik játékallozmást alkotta, mivel ez már egy komplexebb feladat, ahol a résztvevőknek írásban megfogalmazva kell jellemezniük az elképzelt teret. A játékosoknak a térkarakter-építő kártyákon egyes szám első személyben, a Jázmin teret megszemélyesítve kellett olyan formában jellemezniük, mintha az már megvalósult volna. A jellemzéshez egységes szempontokra reagálva írhatták meg a felújított tér elsődleges célcsoportját, legmeghatározóbb épített és környezeti elemét, kedvenc tevékenységét, sportját, színét és felületét. Ezután bővebben kifejezhetik a jövőbeli tér funkcióit, hangulatát, kiegészítő elemeit és végül egyetlen kifejezéssel kellett jellemezniük az új közterületet. A leírást követően a játékosok a Térkarakter kártyájukat egy gyűjtődobozba dobták.

A játékteszt során szerzett tapasztalat a Térkarakter eszközzel az volt, hogy az írásos feladattól tartanak leginkább a résztvevők a Legyen tered! játékallozmásai közül. Szükség esetén a játékmesternek segítenie kell a játékosokat a szempontok megértésében vagy a korábbi játékallozmásokra visszautaló kérdéseket feltenni, amely segíti a preferenciák előhívását.

¹ A Jázmin tér teljes részvételi tervezési folyamatáról szóló kiadvány beszámolója: BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – KURUCZ Olívia (szerk.): Tervezzük meg együtt a Jázmin teret! – Beszámoló a józsefvárosi Jázmin tér fejlesztésének részvételi tervezési folyamatáról. Issuu, 2023. <http://uflab.org.hu/portfolio/bp8-jazmin/> (utolsó elérés: 2023.09.08.)

1 ÉN VAGYOK A JÁZMIN TÉR 2 ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM: családok és fiatalok LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM: játékasztal nézőkkel LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM: növények, fű, szék, rét KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM: pihenés, szórakozás, játék KEDVENC SPORTOM: hinta, trambulín, fitnesz KEDVENC SZÍNEM: piros, zöld, narancssárga KEDVENC FELÜLETEM: bujó növényzet	3 FUNKCIÓIM játéktér, pihenőpark, gyerekbáráty környezet 4 HANGULATOM természetes környezet, sok növény és fából készült színes tárgyak 5 KIEGÉSZÍTŐIM kutya, piszok, madárodó, rovátkolodó, rét, padok, szék, trambulín, kosárhinta 6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM nyüzsgő társasági élet
---	--

Én vagyok a Jázmin tér - térkarakter kártya

1 ÉN VAGYOK A JÁZMIN TÉR 2 ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM: egén kicsi 0-6 ip LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM: víz, gó, díjak, bódor, fű LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM: pihenés, víz, gó, díjak, bódor, fű KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM: olvasás, zenehallgatás KEDVENC SPORTOM: fitnesz felvétel KEDVENC SZÍNEM: sárga, fekete KEDVENC FELÜLETEM: fű	3 FUNKCIÓIM felvétel, felvétel, csendes, zöld 4 HANGULATOM csend, pihenés 5 KIEGÉSZÍTŐIM sok fa, víz 6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM csend bódor
---	---

Én vagyok a Jázmin tér - térkarakter kártya

1 ÉN VAGYOK A JÁZMIN TÉR 2 ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM: játéktér LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM: gumi anyag, kevés homok LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM: hinta, nagyobb gyerekeknek mászóka KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM: foci, játékos és sport tevékenység KEDVENC SPORTOM: foci, labdajáték KEDVENC SZÍNEM: sárga és zöld KEDVENC FELÜLETEM: fa	3 FUNKCIÓIM játéktér és sport tevékenység 4 HANGULATOM vidám, színes 5 KIEGÉSZÍTŐIM oszlóda, futókör, hirt, mászóka 6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM családcentrikus
--	--

Én vagyok a Jázmin tér - térkarakter kártya

1 ÉN VAGYOK A JÁZMIN TÉR 2 ELSŐDLEGES CÉLCSOPORTOM: gyerekek LEGMEGHATÁROZÓBB ÉPÍTETT ELEMEM: padok, ülőhelyek LEGMEGHATÁROZÓBB KÖRNYEZETI ELEMEM: fű KEDVENC TEVÉKENYSÉGEM: mászóka KEDVENC SPORTOM: PinPong KEDVENC SZÍNEM: zöld KEDVENC FELÜLETEM: fű	3 FUNKCIÓIM játék, pihenés 4 HANGULATOM vidám, boldog 5 KIEGÉSZÍTŐIM PinPong asztal, kosár, palánk 6 HA EGY SZÓVAL KELLENE JELEMEZNEM MAGAM hangulatos
--	--

Én vagyok a Jázmin tér - térkarakter kártya

14

MILYEN LEGYEN A JÓZSEFVÁROSI PÁLYAUDVAR? VÁROSÉPÍTÉS 2. TERVEZÉSI TÁRGY KONCEPCIÓALKOTÁS

időpont: 2024.03.22 9:00-12:00
helyszín: BME K211
játékidő: 180 perc
korcsoport: egyetemisták (21-23 év)
résztevők: 3x8= 24 fő
téma: Józsefvárosi pályaudvar
megbízó: BME ÉPK
szervező: UFLab
fotók: UFLab (Kurucz Olívia)

PUBLICITY EDU

A JÁTÉK TARTALMA:

3 db Publicity alaplap
7 db szerepkör
3 x 8 db karaktertábla
3 x 8 x 5 db támogatói pont matrica
színes ragadós papírok
húzózsák

1	ÉN VAGYOK A	4	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
2	NEVEM: ÉLETHOROM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIJAIM: JELLEMEM: KINÉZETEM: ÉLETEM:	5	TÁMOGATÓI PONTJAIM	

karaktertábla



támogatói pontok



szerepkörök



JÖVŐKÉP



Publicity alaplap – a karakterkártyák és a jövőkép kereteivel, valamint az idővonallal

JÁTÉKTESZT 14 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A BME Építészmérnöki kar Városépítészet 2. című tervezési tárgyának keretén belül arra használtuk a Publicity eszközt, hogy a graduális képzés hallgatóinak segítséget nyújtson a várostervezés elméleti szakaszából átlépni a koncepcióalkotás fázisába. A képzés hallgatói a korábbi félévek során főként épülettervezéssel foglalkoznak, ezért számukra új ismeretanyag (a várostervezési alapelvek mellett) a városi szereplők különféle érdekeinek és hatáskörének átlátása. Ezért a Publicity autoritás-archetípusaival már a félév első részében (a teljes játékmenetet megelőzően) foglalkoztak, ahol közösen gyűjtötték össze az eltérő városi szereplőket. A diákok 2024.03.22-ei órarendi órájába integrálva, 9:00 és 12:00 óra között foglalkoztunk a tervezési területük beépítésének jövőképeivel a karakterjátékon keresztül.

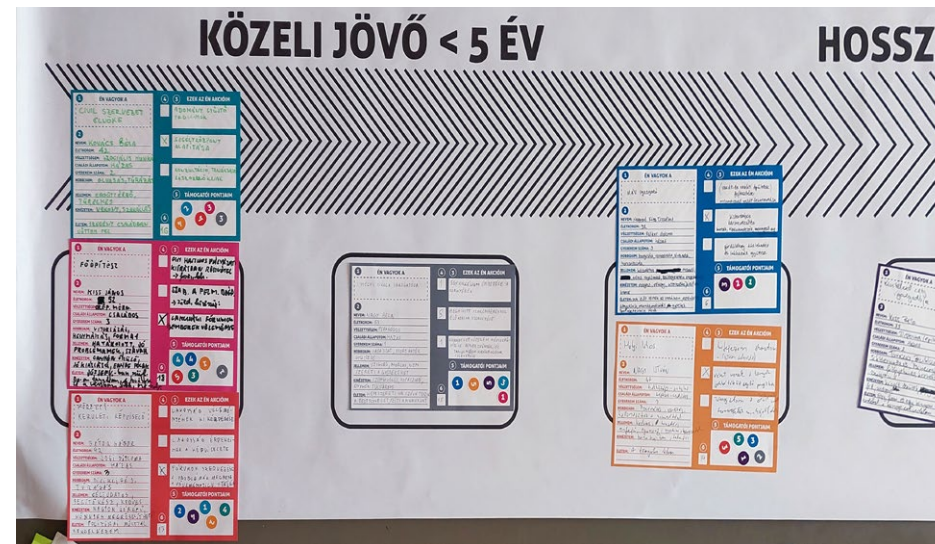
JÁTÉKTESZT 14 – A JÁTÉK MENETE:

A BME K épület 211-es termében a 24 építészhallgatóval a Publicity-t teljes játékmenettel [lásd C2 fejezet] játszottuk végig. A tizennegyedik játékteszt célja eszközfejlesztési szempontból a Publicity építészmérnöki graduális képzésben való alkalmazásának kipróbálása, illetve [a 11. játékteszthez hasonlóan] a 20 fő feletti létszám szimultán játékmenetének tökéletesítése volt.

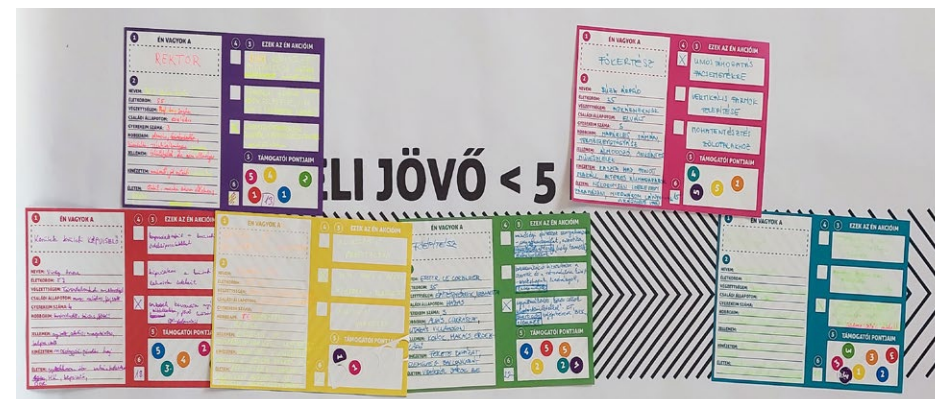
A játék során Józsefváros [Budapest, 8. kerület] stakeholdereinek megbeszélését szimulálva, az összegyűlt beavatkozási ötletekből állítottuk össze a Józsefvárosi Pályaudvar beépítési vízióit és az azokhoz vezető lépéseket. A diákok jól ismerték a helyszínt és arról korábbi épített környezeti, történeti, társadalmi, közlekedési és egyéb vizsgálatokat folytattak, így a bevezetés kör <1> lerövidült. A játék célkitűzése a „Milyen legyen a Józsefvárosi Pályaudvar beépítése?” alapkérdés közös megválaszolása volt. Az asszociációs kártyák segítségével a játékosoknak olyan illusztrációt kellett választaniuk a közös városi jövőkép megalkotásához <2>, amely számukra leginkább kifejezi a barnamezős terület jövőbeli állapotának értéket képző elemeit.

A résztvevők csapatonként megalkották a közös jövőképeiket, a korábbi gyűjtésük alapján összeállították a városi szerepköröket <3>, amelyet leszűkítettek a jövőképükhöz fontos 8 darab kiemelt szereplőre <4>. A véletlenszerűen megkapott karakterüket felépítve folytatták a játékukat egészen a Józsefvárosi Pályaudvar beépítésének stratégiaalkotásáig. A játék lezárás <10> körében a három csoport bemutatta egymásnak a közös jövőképüket, valamint az ennek eléréséhez kialakított lépéssorozatot.

Az építésképzés hallgatóival történő játékteszt során szerzett tapasztalat az volt, hogy a városi szereplők eltérő érdekeit és hatáskörét nehezen látják át, ezért a beavatkozások megfogalmazásánál sok esetben segítségre szorultak a karakterek tevékenységi- vagy munkakörének meghatározásánál. A visszajelzések alapján azonban a Publicity egy alkalmas eszköz volt ennek megismeréséhez és örömteli kizökkenést biztosított nekik a csapatmunka a terület beépítési koncepciójának elindításához.



1. csapat ütemezett stratégiájának részlete



2. csapat ütemezett stratégiájának részlete



3. csapat ütemezett stratégiájának részlete

15

MILYEN LEGYEN NYÍRBÁTOR 2050-BEN? VÁROSI JÖVŐKÉPALKOTÁS NYÍRBÁTOR VÁROSVEZETŐIVEL

időpont: 2024.06.21
helyszín: Nyírbátor, Édesanyák útja 7.
játékidő: 120 perc
korcsoport: felnőttek (23-65 év)
résztevők: 6+7= 13 fő
téma: Nyírbátor 2050
megbízó: Nyírbátor Önkormányzata
szervező: UFLab
fotók: UFLab (Kurucz Olívia)

PUBLICITY

A JÁTÉK TARTALMA:

2 db Publicity alaplap
2x7 db szerepkör
6+7 db karaktertábla
6+7 x 5 db támogatói pont matrica
színes ragadós papírok
húzózsák

1	ÉN VAGYOK A	4	3	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
2	NEVEM: ÉLETKOROM: VÉGZETTSÉGEM: CSALÁDI ÁLLAPOTOM: GYEREKEIM SZÁMA: HOBBIJAIM: JELLEMEM: KINÉZETEM: ÉLETEM:	5	TÁMOGATÓI PONTJAIM	

karaktertábla



támogatói pontok



szerepkörök



Publicity alaplap – a karakterkártyák és a jövőkép kereteivel, valamint az idővonallal

JÁTÉKTESZT 15 – HELYSZÍN ÉS HÁTTÉR:

A BME/URB/UFLab kutatóműhely (Alföldi György DLA, Kurucz Olívia), az ELTE PPK Ember-Környezet Tranzakció Intézet (Düll Andrea PhD, Balázs Bálint) és a Megakom Stratégiai Tanácsadó Iroda Kft. (Komádi Mónika, Kézy Béla) 2024.06.21-én egész napos városfejlesztési workshopot tartott Nyírbátorban, amelynek célja a 2024-es helyi önkormányzati választásokat követően a város jövőképéről való közös gondolkodás elindítása volt. A program polgármesteri köszöntővel indult, amelyet bemutatkozó feladat majd két előadás követett. Az előadások települeselemzési eredményeket tartalmaztak (a helyi kötődésről, valamint az identitás és városfejlesztés kapcsolatáról), illetve a tehetségvonzás és -megtartás jelentőségéről szölk a városfejlesztésben. Ezeket követte a Publicity karakterjáték és további interaktív kiscsoportos ötletelések.

JÁTÉKTESZT 15 – A JÁTÉK MENETE:

A nyírbátori workshopon a Publicity-t teljes játékmenettel [lásd C2 fejezet], 120 perc alatt, összesen 13 résztvevővel játszottuk végig. A résztvevők között volt Nyírbátor Város polgármestere, illetve a Városgazdálkodási osztály és a Városfejlesztési csoport munkatársai.

A játék célkitűzése a „Milyen legyen Nyírbátor 2050-ben?” alapkérdés közös megválaszolása volt, amelyhez a résztvevők két csapatban állították össze vízióikat, tüzték ki a szükséges lépéseket és határozták meg a szereplőket.

Az összegzés <10> lépésben a csapatok bemutatták egymásnak ütemezett stratégiájukat, amelyben hasonló közös jövőképet fogalmaztak meg Nyírbátor 2050-es vágyott elemeinek. Az alábbi hívószavak szerepeltek a víziókban: sokszínű, modern és zöld, feltörő, stabil, összetartó, elfogadó, emberléptékű, közösség, jóllét, elégedettség, lüktető, boldog, szerethető, ember-robot együttélés (szingularitás) és pezsgő közösségi élet. A közös jövő eléréséhez meghatározott beavatkozások közül az egyik csoportban az önkormányzati öko lakópark építése, a diákösztöndíjrendszer szélesítése és külföldi cserediákprogram bevezetése, valamint a közterületek rendezettsége lett a három leginkább támogatott akció. A másik csapatban első helyen a dolgozók szabadidős tevékenységeinek támogatása állt, amelyet az önkéntes segítő akciók szervezése, valamint az élhető környezet védelme követett.

A karakterjáték legfőbb hatása nem a kézzelfogható eredmények elérése volt, sokkal inkább a kizökkentés, a szabad ötletelés, a résztvevők közötti kohézió erősítése és a berögzült minták oldása. Mivel a résztvevők évek óta a városvezetésben, -fejlesztésben, -gazdálkodásban dolgoznak, ezért mélyrehatóan ismerték a helyi állapotokat, a jövőbeli kihívásokat és a városi szereplők eltérő érdekeit, valamint azok hatásköreit. Emiatt a teljes játékmenet (az edukatív verzió 180 perces játékidejével szemben) 120 perc alatt gördülékenyen elvégezhető volt.

A nyírbátori workshop eredménye a városfejlesztésben dolgozó szakemberek közeli jövő fókuszú napi gondolkodásának kinyílása a távoli jövő felé, amely által más prespektívába kerülhettek a meglévő célkitűzéseik vagy nyitottabbá válhattak újonnan megfogalmazott kihívások leküzdésére. Údító volt látni a helyi szakemberek elkötelezettségét, csapatmunkáját és nyitottságát, amely a játék során is megmutatkozott.



1	ÉN VAGYOK A	1	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
Helyi nagyvállalat tulajdonosa.		4	Alapítvány létrehozása a tehetségek támogatására.
2	SEGÍTŐ János		Tradicionális vendéglátó hely létrehozása.
NEVEM:	János	X	Polgári rendre támogatja a mai napon létrehozott (utca, sport, kult)
ÉLETKOROM:	40	5	5 TÁMOGATÓI PONTJAIM
VÉGZETTSÉGEM:	Közgazdász.	4	4 5 4
CSALÁDI ÁLLAPOTOM:	Nős	2	2 1 4
GYEREKEIM SZÁMA:	5	6	20
HOBBIJAIM:	Utazás.		
JELLEMEM:	Nyitott.		
KINÉZETEM:	Fogyókór, belső.		
ÉLETEM:	Közösségi ember, Többek között nyitott.		

1. csoport I. helyezett karaktertábla

1	ÉN VAGYOK A	1	EZEK AZ ÉN AKCIÓIM
POLGÁRTÉSTÉK		4	Megyei köznevelési igazgatóság létrehozása a megnevezéssel: POLGÁRTÉSTÉK FOLYAMATOK
2	VEZETŐ János	X	önkormányzati/önkormányzati lakópark építése
NEVEM:	János		Családok támogatása anyagi és nem anyagi támogatással
ÉLETKOROM:	42 éves	5	5 TÁMOGATÓI PONTJAIM
VÉGZETTSÉGEM:	Közgazdász	5	5 5 5 5
CSALÁDI ÁLLAPOTOM:	Házasság	6	23
GYEREKEIM SZÁMA:	3		
HOBBIJAIM:	golf, és kajakozás		
JELLEMEM:	magabiztos, okos, intelligens, szelíd, labidró		
KINÉZETEM:	magas, sportos alak, barna szemű, haj, sötét orr		
ÉLETEM:	Modern, kulturális, zöld területen, zöld városi köznevelési		

2. csoport I. helyezett karaktertábla

GLOSSARY

GLOSSZÁRIUM

3

AD-HOC TÁRSADALOM: Autonóm egyénekből álló, aktuálisan azonos helyen élők csoportjából kialakult társadalom, akik különféle kulturális közegekből származhatnak, vagyis eltérőek lehetnek a fizikai, a környezeti, az életmódbeli szokásaik és elvárásaik. (Alföldi)

ALTERNATÍV JÖVŐK: Minőségileg eltérő jövőváltozatok, amelyekben nagy hangsúlyt kap a különböző érdekeltségi/résztvevői csoportok jövőt formáló szerepe. (Monda)

AUTONÓM EGYÉN VAGY EGYTAGÚ KÖZÖSSÉG: A modern korban a közösségekből a gyors populációnövekedés hatására kialakult végső csoportredukció. Az autonóm egyén önmagához hűséges, de kész egyezkedni másokkal. A legtöbb helyzetben nem az egyénekre jellemző, azoktól elvárt módon fog viselkedni, hanem úgy, mint egy (egyetlen tagból álló) közösség. (Csányi)

BACKCASTING FORGATÓKÖNYV VAGY -SZCENÁRIÓ: Instabil helyzetekben a fordulópontok feltárására használható minőségi [kvalitatív] előretekintési módszer, amelyben erősen megjelenik az interaktivitás és az értékszemlélet. A backcasting során először eltérő jövőbeni állapotok kerülnek meghatározásra, majd ezekből az alternatív jövőváltozatokból visszafejtve kerülnek meghatározásra a jelenbeli cselekedetigények. A módszer segítségével megjeleníthetők a jövővel kapcsolatos normák, speciális értékek, vágyak, kívánságok vagy igények. (Monda)

DISZTÓPIA (NEGATÍV UTÓPIA VAGY ELLENUTÓPIA): Az irodalomból és a művészetekből átvett kifejezés. Negatív jövőkép, amelyet az elembertelenedés, a katasztrófák, a szegénység és/vagy a totalitárius társadalmak jellemeznek. Általában a jelenben előforduló valós problémákat ironikus vagy szatirikus módon mutatja be vagy a jelen tendenciáinak jövőbeli veszélyeire figyelmeztet. (Girard)

ELŐRETEKINTÉS: A jövőkutatás olyan szemléletű megközelítése, amelyet instabil helyzetekben érdemes használni. Ilyenkor megnó a szubjektív tényezők szerepe, valamint többféle minőségileg eltérő alternatív jövő lehetősége jelenik meg. (Monda, Nováky)

EXTRINZIK (KÜLSŐ) MOTIVÁCIÓ: A motiváció azon fajtája, amikor valamilyen külső, eszköz jellegű tényező érdekében hajtjuk végre a cselekvést (például anyagi javak, díjak, jutalom, státusz, osztályzat, dicséret). (Ryan–Deci)

FACILITÁTOR VAGY FOLYAMATVEZETŐ: Olyan személy, aki segíti egy csoport vagy egyének közötti kommunikációt, együttműködést és hatékony munkavégzést, anélkül, hogy közvetlenül irányítaná vagy befolyásolná a döntéseket. A facilitátor feladata az, hogy támogassa a csoportot abban, hogy elérje a kitűzött céljait, és biztosítsa, hogy a munkafolyamat gördülékenyen haladjon előre. (Doyle)

IMMERZÍV: Annyira magával ragadó, elmerülést biztosító élmények, amelyek annyira intenzívek és átfogó hatással vannak az érzésekre és a tudatra, hogy a résztvevő teljesen belemerül az adott tevékenységbe vagy környezetbe.

INSTABIL KÖRÜLMÉNYEK: Nem folytonos és nem egyenletes körülmények, amikor nagyobb eséllyel következnek be nem várt fordulatok és események. (Nováky, Monda)

INTRINZIK (BELSŐ) MOTIVÁCIÓ: A motiváció azon fajtája, amely esetén valamilyen belső, önjutalmazó cél érdekében cselekszünk, vagyis magáért a cselekvésben rejlő élvezetért. Az intrinzik motivációval szoros kapcsolatban áll a hatékonyság érzése, a spontán érdeklődés, az újdonság és kihívás keresése vagy az exploráció. (Ryan–Deci)

JÁTÉKOSÍTÁS VAGY GAMIFIKÁCIÓ [GAMIFICATION]: Olyan módszertan, amely során játékelemeket és játékmechanikákat alkalmaznak nem játék jellegű környezetekben vagy folyamatokban, annak érdekében, hogy növeljék a felhasználók elkötelezettségét, motivációját és javítsák a teljesítményt. (Pelling)

JÁTÉKOSÍTOTT ESZKÖZÖK [GAMIFIED TOOLS]: A játékosítás folyamatában alkalmazott játékszerű elemek, amelyek játéktechnikai tulajdonságokkal bírnak, és céljuk a felhasználói élmény fokozása.

KOMOLY JÁTÉKOK [SERIOUS GAMES]: Olyan játékmechanikákat alkalmazó platformok, amelyek elsődleges célja nem a szórakoztatás, hanem egy konkrét tanulási, oktatási, képzési vagy szimulációs cél elérése. Kialakításuk által a játékosok interaktív módon sajátítanak el új ismereteket, fejlesztik készségeiket, vagy megértenek komplex folyamatokat és helyzeteket.

KÖZÖS VÁROSI JÁTÉKTÉR: Egy elméleti transzdiszciplináris várostervezési szemlélet és egy gyakorlati eszköztár, amely az összes városi szereplőt ösztönzi a környezetével kapcsolatos törődésre. Egy olyan közös platform, amely a szereplőket összehozza, felhatalmazza és képessé teszi arra, hogy beleszólhassanak településük jövőjébe. (Kurucz)

RÉSZVÉTELI TERVEZÉS [PUBLIC PARTICIPATORY PLANNING]: A várostervezésben használt részvételi tervezés célja elsősorban a településsel kapcsolatos döntések széles társadalmi alapra helyezése, a párhuzamos értékek megjelenítése, a tudásmegosztás és a tudásbővítés, valamint a jövőképek összegyűjtése és a döntés módozatainak előkészítése. A résztvevők – lakók, használók, érdekeltek, tervezők és döntéshozók – mint autonóm egyének mondhatják el értékeiket, ötleteiket, igényeiket, használati szokásaikat stb., amelyekből különféle alternatív (egymással akár szemben álló) tervváltozatok vagy döntési javaslatok készíthetők. (Alföldi)

REZILIENS VÁROS: A reziliencia a városok esetében a rendszer rugalmasságát és alkalmazkodóképességét jelenti, amely lehetővé teszi, hogy képesek legyenek alkalmazkodni és ellenállni a különféle kihívásoknak (természeti katasztrófák, gazdasági válságok, társadalmi problémák és környezeti változások), rövid idő alatt felépüljenek a krízisekből, valamint hosszú távon fenntarthatóan működjenek.

STABIL KÖRÜLMÉNYEK: A stabil helyzet a folyamatok és tendenciák változatlanul folytatódó állapotára és kiszámíthatóságára utal, amelyben a megismerhetőség szintje magas. (Monda)

TACIT TUDÁS: Hallgatólagos vagy rejtett tudások, amelyek jellegüknél fogva személyes, általában nehezen formalizálható, ösztönöket, intuíciókat, tapasztalatokat tartalmazna. (Polányi)

TÁRSADALMI BEVONÁS [PUBLIC PARTICIPATION]: Az a kétirányú kommunikációs folyamat, amellyel a különböző társadalmi csoportok és egyének (vagyis a köz) értékeit, érdekeit, igényeit vagy akár aggodalmait felméri a megalapozottabb döntések érdekében. (Alföldi–Kurucz)

TURBULENS: Komplex, bizonytalan és nehezen kiszámítható. (Chermack)

URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ [JÁTÉKSZERŰ VÁROSTERVEZÉS]: A várostervezés előkészítésénél végbemenő részvételi tervezési folyamatokban alkalmazott játékosított eszközök technikája. (Kurucz)

UTÓPIA: A tökéleteshez közeli, hibátlan, ideális emberi társadalom elképzelt jövőképe.

VÁROS: Térben és időben változó organizmus, amely közös döntéseink hatására alakul. (Alföldi)

VÉGTELEN JÁTÉKOK [INFINITE GAMES]: Olyan játékok, amelyeknek nincs vége, nyertese vagy vesztese, céljuk a folyamatos kihívásokkal és növekvő nehézségekkel való szembenézés. (Carse)

VILÁGÉPÍTÉS [WORLDBUILDING]: Egy kreatív és összetett folyamat, amely kulcsfontosságú a mély és immerzív fikciós univerzumok létrehozásához. A világépítés során egy fiktív világot vagy univerzumot hoznak létre, beleértve annak történelmét, földrajzát, kultúráját, társadalmi struktúráit, gazdaságát, vallásait, technológiáját és más részleteit. (Totten)

BIBLIOGRAPHY

x4

**IRODALOM-
JEGYZÉK**

A – BEVEZETÉS

ARAVENA, Alejandro: On Giving Form to the Places We Live. In: gestalten (szerk.): The ArchDaily Guide to Good Architecture. Berlin: gestalten, 2022.

DETERDING, Sebastian – DIXON, Dan – KHALED, Rilla – NACKE, Lennart: From game design elements to gamefulness: Defining gamification. MindTrek’11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments, 2011, 9–15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

FUKSAS, Massimiliano: Less Aesthetics More Ethics. New York: Rizzoli, 2001.

KURUCZ Olívia: Urbanisztikai gamifikáció: Kísérletek játékosított eszközök alkalmazására az UFLab részvételi tervezési folyamataiban. In: BUN Zoltán – SZABÓ Levente (szerk.): Építészet és innováció – A BME Építőművészeti Doktori Iskola tanulmánykötete 2019/20. Budapest: BME Építőművészeti Doktori Iskola, 2020, 84-99.

TAN, Ekim (szerk.): Play The City – Games Informing the Urban Development. Prinsenbeek: Jap Sam Books, 2017.

B – ELMÉLET

B1 – KÖZÖS VÁROS

ALFÖLDI György – BALÁZS Bálint – BALIZS Dániel – KURUCZ Olívia: Zsugorodó városok – Stratégiák és módszertanok a zsugorodó városok vonzóképeségének növelésére. Budapest: Terc Kiadó, 2021.

ALFÖLDI György – WETTSTEIN Domonkos: A jövő kutatás múltja és fő irányai. In: ALFÖLDI György (szerk.): Budapest 2050 – A belvárosi tömbök fennmaradásának esélyei. Budapest: Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem, Urbanisztika Tanszék, 2012.

ALFÖLDI György: Habilitáció – Tanulmányok. Budapest: Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem, Építőművészeti Doktori Iskola, 2015.

ALFÖLDI György – KURUCZ Olívia: Közösségbevonás. In: ALFÖLDI György – BALÁZS Bálint – BALIZS Dániel – KURUCZ Olívia: Zsugorodó városok – Stratégiák és módszertanok a zsugorodó városok vonzóképeségének növelésére. Budapest: Terc Kiadó, 2021, 140-155.

BISHOP, Peter – COLLINS, Andy: The current state of scenario development: An overview of techniques. Foresight, 9. évf., 2007/1, 5-25. DOI: [10.1108/14636680710727516](https://doi.org/10.1108/14636680710727516) (utolsó elérés: 2024.08.12.)

CARP, Jana: Wit, style, and substance: How planners shape public participation. Journal of Planning Education and Research. 23, 242–254. DOI: [10.1177/0739456X03261283](https://doi.org/10.1177/0739456X03261283) (utolsó elérés: 2023.08.12.)

CHECKOWAY, Barry: Building citizen support for planning at the community level. In: CHEN, Kan (szerk.): Interdisciplinary Planning: A Perspective for the Future. New York, Routledge, 1986.

CHERMACK, Thomas: Scenario Planning in Organizations. How to Create, Use and Access Scenarios. San Francisco: Berrett-Koehler Publishers Inc., 2011.

CREIGHTON, James L.: The Public Participation Handbook: Making Better Decisions Through Citizen Involvement. San Francisco: John Wiley & Sons Inc., 2005.

CSÁNYI Vilmos: Íme, az ember: A humánétológus szemével. Debrecen: Alföldi Nyomda Zrt., 2022.

DAVIDOFF, Paul: Advocacy and Pluralism in Planning. Journal of the American Institute of Planners. 1965, vol. 31., Issue: 4, 331-38.

DÜLL Andrea: Épített környezet és pszichológia: A lokalitásélmény környezetpszichológiai vizsgálatai. Budapest: MTA, Akadémiai doktori értekezés, 2017.

HINES, Andy – GOLD, Jeff: An organizational Futurist Role for Integrating Foresight into Corporations. Technological Forecasting & Social Change. 2014, 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2014.04.003> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

HORELLI, Liisa: A methodology of Participatory Planning. In: BECHTEL, Robert B. – CHURCHMAN, Arza: Handbook of Environmental Psychology. New York: John Wiley & Sons Inc., 2002, 607-628.

KURUCZ Olívia: A város adatosítása. Városlakók tömeges igényeinek felmérésére és megjelenítésére folytatott kísérletek mesterséges intelligencia eszközök segítségével. In: Szabó Levente (szerk.): Globális építészet: A BME Építőművészeti Doktori Iskola tanulmánykötete 2018-19. Budapest: BME Építőművészeti Doktori Iskola, 2019, 170-191.

KURUCZ Olívia: Urbanisztikai gamifikáció: Kísérletek játékosított eszközök alkalmazására az UFLab részvételi tervezési folyamataiban. In: BUN Zoltán – SZABÓ Levente (szerk.): Építészet és innováció – A BME Építőművészeti Doktori Iskola tanulmánykötete 2019/20. Budapest: BME Építőművészeti Doktori Iskola, 2020, 84-99.

MONDA Eszter: Az információrendszerek és a jövő kutatás összekapcsolása és értelmezése a döntéstámogatásban. Budapest: Budapesti Corvinus Egyetem, Információrendszerek Tanszék, Doktori értekezés, 2018.

NOVÁKY Erzsébet: A partícipatív módszerek az interaktív jövő kutatásban. In: HIDEG Éva (szerk.): Jövőelméletek 18. Budapest: Budapesti Corvinus Egyetem, Jövő kutatás Tanszék, 2011.

NOVÁKY Erzsébet: Az interaktív foresight partícipatív jellege és eljárásai. In: HIDEG Éva – NOVÁKY Erzsébet (szerk.): Jövő kutatás – interaktívan. Budapest: AULA Kiadó Kft., Budapesti Corvinus Egyetem, 2012, 37-64.

PISANI, Francis: A journey through Smart Cities: Between Datapolis and Participolis. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), France and Netexplo, 2015.

REISCHL Gábor: Regionalitás és ökológia. In: FINTA József (szerk.): Épített jövőnk. Budapest: MTA Társadalomkutató Központ, 2004, 255-289.

SANOFF, Henry: Community Participation Methods in Design and Planning. Book in Landscape and Urban Planning. Amsterdam: Elsevier, 2000. DOI: [10.1016/S0169-2046\(00\)00063-3](https://doi.org/10.1016/S0169-2046(00)00063-3) (utolsó elérés: 2024.08.02.)

SANOFF, Henry: Participatory design in focus. Arch. & Comport. / Arch. & Behav., vol. 4/1., 1988, 27–42.

TARTAGLIA Stefano – ROLLERO Chiara: Different levels of place identity: From the concrete territory to the social categories. In: Valentín, Jorge – Gamez, Lucila (szerk.): Environmental psychology: New developments. New York: Nova Science Publishers, 2010, 243-250.

B2 – JÁTÉKTÉR

ARIZTON: Board Games Market - Global Outlook and Forecast 2023-2028. Arizton, 2023. március. <https://www.arizton.com/market-reports/global-board-games-market-industry-analysis-2024> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

BANG, Hee Jin – LI, Linlin – FLYNN, Kylie: Efficacy of an Adaptive Game-Based Math Learning App to Support Personalized Learning and Improve Early Elementary School Students' Learning. Early Childhood Education Journal, 2023, 51, 717–732. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10643-022-01332-3> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

BARTLE, Richard: Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. Journal of MUD research, 1996, 1:1, 19. https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs (utolsó elérés: 2024.05.16.)

CASTRONOVA, Edward: Exodus to the Virtual World: How Online Fun Is Changing Reality. New York: St. Martin's Press, 2007.

CHOU, Yu-kai: Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Milpitas: Octalysis Media, 2015.

COONRADT, Charles A.: The Game of Work: How to Enjoy Work As Much As Play. Salt Lake City: Shadow Mountain Publishing, 1984.

CSÍKSZENTMIHÁLYI Mihály: Beyond Boredom and Anxiety: The Experience of Play in Work and Games. San Francisco: Jossey-Bass Inc., 1975.

DETERDING, Sebastian – DIXON, Dan – KHALED, Rilla – NACKE, Lennart: From game design elements to gamefulness: Defining gamification. MindTrek'11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference on Envisioning Future Media Environments, 2011, 9–15. DOI: <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040> (utolsó elérés: 2023.08.14.)

FISHMAN, Barry – NEIMER, Rachel: Leading Change: Go Beyond Gamification with Gameful Learning. A University of Michigan online kurzusa, edX, 2020. Verified Certificate: 2020.09.05: <https://courses.edx.org/certificates/676dd981b2c143a49ecf18dbc99b9ad6> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

FREEMAN, Barbara – HAWKINS, Robert: Evoke – Developing Skills in Youth to Solve the World's Most Complex Problems: Randomized Impact Evaluation Findings. World Bank Education, Technology & Innovation: SABER-ICT Technical Paper Series (#19). Washington DC: The World Bank, 2017. https://www.academia.edu/31608103/Evoke_Developing_Skills_in_Youth_to_Solve_the_Worlds_Most_Complex_Problems_The_Social_Innovators_Framework (utolsó elérés: 2024.08.02.)

GRAY, Dave – BROWN, Sunni – MACANUFO, James: Gamestorming: A Playbook for Innovators, Rulebreakers, and Changemakers. Sebastopol: O'Reilly Media, 2010.

GRENDAL GAMES: Serious games, gamification and game-based learning: what's the difference? Grendelgames.com, 2020.08.30. <https://grendelgames.com/serious-games-gamification-and-game-based-learning-whats-the-difference/> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

HAMARI, Juho: Gamification: Motivations & Effects. Helsinki: Aalto University publication series, doktori disszertáció, 2015.

HAMARI, Juho: Transforming homo economicus into homo ludens: A field experiment on gamification in a utilitarian peer-to-peer trading service. Electronic Commerce Research and Applications, 12. évf., 2013/4, 236-245. Doi: [10.1016/j.elelap.2013.01.004](https://doi.org/10.1016/j.elelap.2013.01.004) (utolsó elérés: 2024.08.02.)

HUIZINGA, Johan: Homo Ludens. Budapest: Athenaeum Kiadó, 1944.

IMARC Group: Gaming Market Report by Device Type, Platform, Revenue, Type, Age Group, and Region 2024-2032. Research and Markets, 2024. január. <https://www.researchandmarkets.com/report/gaming> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

KOHN, Alfie: The brighter side of human nature. New York: Basic Books, 1990.

KORÉNYI Róbert: Miért működhet a játékosítás az Y és a Z generációknál? Motivációelméletek alkalmazása a játékosítás folyamatában. In: MÉSZÁROS Aranka – LESTYÁN Katalin (szerk.): Generációso(k)k. Gödöllő: Szent István Egyetemi Kiadó Nonprofit Kft., 2017, 84.

KURUCZ Olívia: Urbanisztikai gamifikáció: Kísérletek játékosított eszközök alkalmazására az UFLab részvételi tervezési folyamataiban. In: BUN Zoltán – SZABÓ Levente (szerk.): Építészet és innováció – A BME Építőművészeti Doktori Iskola tanulmánykötete 2019/20. Budapest: BME Építőművészeti Doktori Iskola, 2020, 84-99.

MARCZEWSKI, Andrzej: The Gamification Design Handbook: Even Ninja Monkeys Like to Play. Adlestone: Gamified UK, 2023.

McGONIGAL, Jane: Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. New York: The Penguin Press, 2011.

PELLING, Nick: The (short) prehistory of „gamification”... Funding Startups (& other impossibilities). Nanodome, 2011. <https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

RAWLINSON, George (ford.) – RAWLINSON, Henry – WILKINSON, John Gardner: The History of Herodotus: A New English Version. New York: D. Appleton, 1861. <https://archive.org/details/historyofherodot01herouoft/page/182/mode/2up?view=theater> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

RYAN, Richard M. – DECI, Edward L.: Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55. évf., 2000/1, 68-78.

SALEN, Katie – ZIMMERMAN, Eric: Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2003.

SUTTON-SMITH, Brian: The ambiguity of play. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

TEMBLAY, Kaitlin: Collaborative Worldbuilding for Video Games. Boca Raton: CRC Press, 2023.

TOTTEN, Christopher W.: An Architectural Approach to Level Design. Boca Raton: CRC Press, 2014.

WIJK & WATER BATTLE, Grendel Games, kiadás dátuma: 2015.09.15. <https://waterbattle.nl/water-battle-en/> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

YEE, Nick: How We Developed The Gamer Motivation Profile v2. Quantic Foundry, 2015.07.20. <https://quanticfoundry.com/gamer-motivation-model> (utolsó elérés: 2024.05.16.)

B3 – URBANISZTIKAI GAMIFIKÁCIÓ

ALFÖLDI György – HORVÁTH Dániel: Hogyan tovább? Egy részvételi folyamat fenntarthatóságának kérdései – Tapasztalatok Budapest-Józsefvárosból. 4 éves a Magdolna negyed program. In: *Földrajzi Közlemények*. 133/ 4, 2009, 510-515. https://www.foldrajzitasasag.hu/downloads/foldrajzi_kozlemenyek_2009_133_evf_4_szam.pdf (utolsó elérés: 2023.09.08.)

ALFÖLDI György – KURUCZ Olívia: Közösségbevonás. In: ALFÖLDI György – BALÁZS Bálint – BALIZS Dániel – KURUCZ Olívia: *Zsugorodó városok – Stratégiák és módszertanok a zsugorodó városok vonzóképeségének növelésére*. Budapest: Terc Kiadó, 2021, 140-155.

BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – ALFÖLDI György (szerk.): *Kistarcsa – Ifjúság tér – Közösségi tervezés – Jövőkép keresés*. Issuu, 2016. https://issuu.com/uflab/docs/2015_kistarcsa (utolsó elérés: 2024.08.02.)

BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – ALFÖLDI György (szerk.): *Pécel2030 – Közösségi tervezés – Pécel Város településfejlesztési és településrendezési dokumentumainak felülvizsgálatának megalapozásához*. Issuu, 2017. https://issuu.com/uflab/docs/2018_pecel2030_web (utolsó elérés: 2024.08.02.)

BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory: *Pesterzsébet – The Natural Future* – UCL research, 2018. <http://uflab.org.hu/portfolio/the-natural-future-ucl-research/> (utolsó elérés: 2023.10.09.)

BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – ALFÖLDI György (szerk.): *Zsámbék2030 – Városfejlesztési program Zsámbék Város Településképi Város Településképi arculati kézikönyvének, Településfejlesztési koncepciójának, Településrendezési eszközeinek és a Városházak fejlesztési tervének megalapozásához*. Issuu, 2018. https://issuu.com/uflab/docs/2018_zsambek2030_web (utolsó elérés: 2024.08.02.)

BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – KURUCZ Olívia (szerk.): *Milyen legyen a Szeszgyár köz?* – Beszámoló a józsefvárosi Szeszgyár köz fejlesztésének részvételi tervezési folyamatáról. Issuu, 2022. https://issuu.com/uflab/docs/szeszgyar_koz (utolsó elérés: 2024.08.02.)

BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – KURUCZ Olívia (szerk.): *Tervezzük meg együtt a Jázmin teret!* – Beszámoló a józsefvárosi Jázmin tér fejlesztésének részvételi tervezési folyamatáról. Issuu, 2023. https://issuu.com/uflab/docs/jazmin_ter_issuu (utolsó elérés: 2024.08.02.)

CARSE, James P.: *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*. New York: The Free Press, A Division of Macmillan Inc., 1986.

CHURCHMAN, Arza: Can resident participation in neighborhood rehabilitation programs succeed? Israel's Project Renewal through a comparative perspective. In: ALTMAN, Irwin – WANDERSMAN, Abraham (szerk.): *Neighborhood and community environments*. New York: Plenum Press, 1987, 113-162.

CONDON, Patrick M.: *Design Charrettes for Sustainable Communities*. Washington – Covelo – London: Island Press, 2008.

CSÁNYI Vilmos: *Íme, az ember: A humánetológus szemével*. Debrecen: Alföldi Nyomda Zrt., 2022.

DÚLL Andrea: *Épített környezet és pszichológia: A lokalitásélmény környezetpszichológiai vizsgálatai*. Budapest: MTA, Akadémiai doktori értekezés, 2017.

HIDEG Éva – NOVÁKY Erzsébet – ALÁCS Péter – VEIGL Helga: *Jövőkutatás – interaktívan*. Budapest: AULA Kiadó Kft., Budapesti Corvinus Egyetem, 2012.

KURUCZ Olívia: *Hogyan játszik az építész? – Gamification és a város. Építészfórum*, 2019. <http://epiteszforum.hu/hogyan-jatszik-az-epitesz-gamification-es-a-varos1> (utolsó elérés: 2023.08.14.)

KURUCZ Olívia: *Urbanisztikai gamifikáció: Kísérletek játékosított eszközök alkalmazására az UFLab részvételi tervezési folyamataiban*. In: BUN Zoltán – SZABÓ Levente (szerk.): *Építészet és innováció – A BME Építőművészeti Doktori Iskola tanulmánykötete 2019/20*. Budapest: BME Építőművészeti Doktori Iskola, 2020, 84-99.

MASSER, Kai – MORY, Linda: *The Gamification of Citizens' Participation in Policymaking*. London: Palgrave Pivot, 2018.

McGONIGAL, Jane: *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. New York: The Penguin Press, 2011.

FISHMAN, Barry – NEIMER, Rachel: *Leading Change: Go Beyond Gamification with Gameful Learning*. A University of Michigan online kurzusa, edX, 2020. Verified Certificate: 2020.09.05: <https://courses.edx.org/certificates/676dd981b2c143a49ecf18dbc99b9ad6> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

SANOFF, Henry: Participatory design in focus. *Arch. & Comport. / Arch. & Behav.*, vol. 4/1., 1988, 27–42.

RYAN, Richard M. – DECI, Edward L.: Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55. évf., 2000/1, 68-78.

C – GYAKORLAT

ENSZ (United Nations), Agenda2030: <https://sdgs.un.org/2030agenda> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

HÚSZNEGYVEN Egyesület – BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – KURUCZ Olívia (szerk.): *Milyen legyen a Pozitív Energia Körzet Budaörsön?* Issuu, 2022. <https://issuu.com/husznegyven/docs/eucf-beszamolo> (utolsó elérés: 2024.08.02.)

KURUCZ Olívia: *Urbanisztikai gamifikáció: Kísérletek játékosított eszközök alkalmazására az UFLab részvételi tervezési folyamataiban*. In: BUN Zoltán – SZABÓ Levente (szerk.): *Építészet és innováció – A BME Építőművészeti Doktori Iskola tanulmánykötete 2019/20*. Budapest: BME Építőművészeti Doktori Iskola, 2020, 84-99.

KURUCZ Olívia (2022/1): POZITÍV – Hogyan lehet egy város pozitív? – Budaörsi Építész Szüret 9 kiállítás. *Építészfórum*, 2022.10.20. <https://epiteszforum.hu/hogyan-lehet-egy-varos-pozitiv-budaorsi-epitesz-szuret-9-kiallitas> (utolsó elérés: 2024.08.03.)

KURUCZ Olívia (2022/2): POZITÍV – Megnyílt a 9. Budaörsi Építész Szüret. *Építészfórum*, 2022.11.04. <https://epiteszforum.hu/pozitiv-megnyilt-a-9-budaorsi-epitesz-szuret> (utolsó elérés: 2024.08.03.)

Nordic Sustainable Cities Exhibition. *Nordic Innovation*, 2019-2020. <https://www.nordicinnovation.org/nsdexhibition> (utolsó elérés: 2024.08.03.)

LIST OF
AND PIC

IMAGES
TURES

**KÉP- ÉS
ÁBRAJEGYZÉK**

X5

KÉP- ÉS ÁBRAJEGYZÉK:

[01] © Kurucz Olívia & UFLab

[02] © Kurucz Olívia

[03] © Kurucz Olívia

[04] © Kurucz Olívia

[05] © Deterding – Dixon – Khaled – Nacke (2011) alapján saját szerkesztés

[06] © RÉV8 Zrt.

[07] © Kurucz Olívia

[08] © Kurucz Olívia & UFLab

[09] © Bartle (1996) alapján saját szerkesztés

[10] © Yee és Ducheneaut (1996) alapján saját szerkesztés

[11] © Gray – Brown – Macanufo (2010) alapján saját szerkesztés

[12] © Marczewski (2023) alapján saját szerkesztés

[13] © RÉV8 Zrt.

[14] © Alföldi – Kurucz (2021) alapján saját szerkesztés

[15] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[16] © Kovács Krisztina & KÉK

[17] © RÉV8 Zrt.

[18] © Kurucz Olívia

[19] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[20] © Alföldi – Kurucz (2021) & UFLab

[21] © Kurucz Olívia

[22] © Kurucz Olívia

[23] © Kurucz Olívia

[24] © Kurucz Olívia

[25] © Kurucz Olívia

[26] © Kurucz Olívia

[27] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[28] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[29] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[30] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[31] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[32] © Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

[33] © Kovács Krisztina & KÉK

[34] © Alföldi – Kurucz (2021) & UFLab

[35] © Kurucz Olívia

[36] © Kurucz Olívia

[37] © Kurucz Olívia

[38] © Kurucz Olívia

[39] © Kurucz Olívia

[40] © Kurucz Olívia & Húsnegyven Egyesület & UFLab

[41] © Kovács Krisztina & KÉK

[42] © Kurucz Olívia & UFLab

[43] © Kurucz Olívia & UFLab

[44] © Kurucz Olívia & UFLab

[45] © Kurucz Olívia & UFLab

[46] © RÉV8 Zrt.

[47] © Alföldi – Kurucz (2021) & UFLab

[48] © Kurucz Olívia

[49] © Kurucz Olívia

[50] © Kurucz Olívia

[51] © Kurucz Olívia

[52] © Kurucz Olívia

[53] © RÉV8 Zrt.

[54] © RÉV8 Zrt.

[55] © RÉV8 Zrt.

[56] © RÉV8 Zrt.

[57] © RÉV8 Zrt.

[58] © RÉV8 Zrt.

[59] © RÉV8 Zrt.

[60] © Kurucz Olívia & RÉV8 Zrt.

[61] © Kurucz Olívia & RÉV8 Zrt.

URBANISZTIKAI JÁTÉKTÁR: © Kurucz Olívia

JÁTÉKTESZTEK:
Minden játékeszt ábrája, játékelemei és eredményei: © Kurucz Olívia

JÁTÉKTESZT 1 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Regőczy László & Húsnegyven Egyesület

JÁTÉKTESZT 2 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Képkocka

JÁTÉKTESZT 3 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Alföldi György & UFLab

JÁTÉKTESZT 4 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Fenes Tamás & UFLab

JÁTÉKTESZT 5 – ESEMÉNYFOTÓK:
© KÉK & UFLab

JÁTÉKTESZT 6 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Kurucz Olívia & Húsnegyven Egyesület

JÁTÉKTESZT 7 – ESEMÉNYFOTÓK:
© RÉV8 Zrt. & Kurucz Olívia

JÁTÉKTESZT 8 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Fenes Tamás & UFLab

JÁTÉKTESZT 9 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Kurucz Olívia & UFLab

JÁTÉKTESZT 10 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Kurucz Olívia & Húsnegyven Egyesület

JÁTÉKTESZT 11 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Kurucz Olívia & UFLab

JÁTÉKTESZT 12 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Kovács Krisztina & KÉK

JÁTÉKTESZT 13 – ESEMÉNYFOTÓK:
© RÉV8 Zrt.

JÁTÉKTESZT 14 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Kurucz Olívia & UFLab

JÁTÉKTESZT 15 – ESEMÉNYFOTÓK:
© Kurucz Olívia & UFLab

MESTERMUNKA FOTÓK:
© Danyi Balázs

APPEN DICES

MELLÉKLETEK

TÁRSTERVEZŐI NYILATKOZAT

Alulírott Dr. Dobos Botond Zsolt DLA nyilatkozom, hogy a budaörsi Szivárvány utcai buszpályaudvar építészeti alkotás szerzőségi aránya az alábbi mértékben oszlik meg a tervezők között:

Kurucz Olívia 1/2

Dr. Dobos Botond Zsolt DLA 1/2

Hozzájárulok ahhoz, hogy Kurucz Olívia a DLA fokozatszerzési eljárás megindítása iránti kérelméhez a nevezett munkát, mint mestermunkát jelölje meg.

Dr. Dobos Botond Zsolt DLA
okleveles építészmérnök, vezető tervező
Budapest, 2024. augusztus

NYILATKOZAT

Alulírott Kurucz Olívia kijelentem, hogy a doktori értekezést magam készítettem és abban csak a megadott forrásokat használtam fel. Minden olyan részt, amelyet szó szerint, vagy azonos tartalomban, de átfogalmazva más forrásból átvettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltem.

Hozzájárulok a doktori értekezésem interneten történő nyilvánosságra hozatalához korlátozás nélkül, de eseti hozzájárulásommal.

A doktori értekezés és a tézisfüzetek digitális és nyomtatott tartalma megegyezik egymással.

Nem állok doktori fokozat visszavonására irányuló eljárás alatt, illetve nem vontak vissza tőlem 5 éven belül doktori fokozatot.

Ugyanezen tudományágban doktori fokozatszerzési eljárást, illetve fokozatszerzési eljárásra való jelentkezésemet két éven belül nem utasították el, illetve két éven belül nem volt sikertelenül zárult doktori védésem.

Nyilatkozom, hogy a Budaörsi Szivárvány utcai buszpályaudvar épületének tervezésében tervezőként részt vettem.
Az építészeti alkotás szerzőségi aránya 50%.

Kurucz Olívia
okleveles építészmérnök
Budapest, 2024. augusztus

THESES

» **THESES 1 – COMMON CITY:** Innovative transdisciplinary techniques are needed in urban planning and development tools to enhance the chances of social dialogue and to help respond to intercultural challenges, in order to promote social sustainability.

» **THESES 2 – GAME SPACE:** Due to the inherent characteristics of games, gamification in the 21st century provides a common platform for bridging intercultural differences, thereby increasing the effectiveness of social dialogue.

» **THESES 3 – URBAN GAMIFICATION:** Gamification in public participatory planning is suitable for fostering dialogue through gamified elements, increasing the attractiveness of participation, ensuring equal conditions for participants to express their opinions, evoking a design mindset, and bridging social or cultural differences between city stakeholders, designers, and residents.

» **THESES 4 – POSITIVE BOX:** In urban planning, gamification aids in capturing the attention of non-professionals/non-designers, engaging and empowering them to connect, and accessing the initiation of collaborative thinking.

» **THESES 5 – PUBLICITY:** Gamified tools are suitable for shifting participants from their usual roles in the initial stages of urban development, thereby facilitating the alignment of individual interests and increasing social acceptance.

» **THESES 6 – BE YOUR SPACE:** Gamification empowers and enables participants to propose valuable suggestions within a design concept during the urban public participatory planning process, thereby aiding in the creation or enhancement of person-environment congruence.

ABSTRACT

The aim of this dissertation, titled *The Common Urban Game Space*, is to promote the use of gamification in urban planning in Hungary, in particular to expand the urban planning toolkit with practices of „common platforms” supporting the initiation of dialogues between urban actors. By enriching the methodology used in public participatory planning with gamification, new perspectives and depths are opened for urban planning and for urban futures research. Gamified tools can effectively address and engage various social groups, empower stakeholders to contribute to the dialogue, and thereby enable the mapping of their relationship to their neighborhood, as well as the development of multivariate scenarios based on local experiences and needs.

Over the past decades, European urban systems have undergone significant changes due to crises, social upheavals and technological „explosions”, all of which with an impact on the planning processes. In this decision-making environment, characterized by technological and social transformations, and a general lack of discussion, it is necessary to maintain a continuous dialogue among urban stakeholders, in order to gather and to share more knowledge about the city, to shed more light on the problems that currently emerge, and to respond more resiliently to change in the turbulent surrounding environment. However, the current decision-making tools used in urban planning struggle to keep track of the different capacity requirements arising from rapidly evolving trends, and also to uncover the ever-changing expectations, and therefore fails to provide an adequate [operational] background for informed decision making.

In Hungary, public participatory planning is not yet an integral part of the organizational culture; for the laymen, contribution to urban [decision making] processes appears difficult and formalized. Therefore, I was looking for the tools to meaningfully involve stakeholders in each urban process, in order to develop a set of shared knowledge, collective values and visions that form the foundation of the community's future.

My research is based on the interactions between its theoretical/scientific results, and the feedback from my specific practical experience. In the theoretical part of the dissertation, I established the urban-social and future studies foundations of public participatory planning, and examined the professional and technical background of gamification, as well as its tools used in practice for implementing the positive impacts of games in urban planning. In the practical part of the dissertation, I describe three novel gamified tools and related methodologies that I have developed. The *Pozitive Box*, *Publicity*, and *Be Your Space!* tools were tested in a total of 19 events, involving more than 400 participants, and were successfully applied in offline spaces within public participatory planning processes or educational environments. These tools can be used by municipalities, architects, facilitators, civil organizations or urban activators involved in the decision-making/planning space, adapted to the specific project, at different stages of the urban planning or development processes, in particular when defining urban visions.

keywords: urban gamification, gameful urban planning, common urban game space, urban planning toolkit, gamified tools, public participatory planning.

SZAKMAI ÉLETRAJZ

KURUCZ OLÍVIA

okleveles építészmérnök

születési hely, idő: Szeged, 1989.09.03.

e-mail: kuruczolivia.ev@gmail.com

» NYELVISMERET

angol közép fok, komplex (C) típusú nyelvvizsga
2005.03.05. (bizonyítvány azonosítója: 588268)

német közép fok, komplex (C) típusú nyelvvizsga
2007.12.19. (bizonyítvány azonosítója: 964820)

» TANULMÁNYOK

2022 abszolutórium – BME Építészmérnöki Kar Építőművészeti Doktori Iskola, témavezető: prof. Dr. Alföldi György DLA

2018-2022 doktorandusz – BME Építészmérnöki Kar Építőművészeti Doktori Iskola, témavezető: prof. Dr. Alföldi György DLA

2016 MSc diploma, okleveles építészmérnök

2008-2016 okleveles építészmérnök – BME Építészmérnöki Kar, Makerspace közösségi kreatívipari alkotóbázis Újpesten

» SZAKMAI TAPASZTALAT

2022-2024 építész – RÉV8 Zrt.

2018-2021 tudományos segédmunkatárs – BME Építészmérnöki Kar

2017-2018 meghívott oktató – BME Urbanisztika Tanszék

2016 – építészmérnök – Intramuros Kft.

2016 – társkurátor, programvezető, szervező – Húsznegyven Egyesület

2015 – munkatárs – Urban Future Laboratory (UFLab)
BME ÉPK Urbanisztika Tanszék

» KÉPZÉSEK

2020 GL101x: Leading Change: Go Beyond Gamification with Gameful Learning. A University of Michigan online kurzusa.
Hitelesített tanúsítvány: 2020.09.05 (utolsó elérés: 2024.08.02.):
<https://courses.edx.org/certificates/676dd981b2c143a49ecf18dbc99b9ad6>

2015 „Housing Estates in V4, What's next?”
nemzetközi workshop, Budapest

2014 „Cities Revis(it)ed”, Erasmus Intensive Program
nemzetközi workshop, Barcelona

» OKTATÁSI TEVÉKENYSÉG

2023 Közösségi tervezés és gamifikáció – Előadás és workshop
BME Urbanista Felsőfokú Szakirányú Továbbképzés, Urbanisztika Tanszék,
Prof. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia, 2023.04.03.

2023 Világépítési módszerek palettája – Online kerekasztal-beszélgetés
ELTE PPK EKI, Szerepjáték és gamerkultúra, kurzusvezető: Lippai Edit PhD. 2023.03.14.

2022 Komplex tervezés 1-2. – Tervezési tárgy
BME Urbanisztika Tanszék, tankörvezető: Prof. Dr. Alföldi György DLA

2019-2022 Városépítész 2. – Tervezési tárgy
BME Urbanisztika Tanszék, tankörvezető: Prof. Dr. Alföldi György DLA

2022 Szerep-Játék-Világépítés – Online kerekasztal beszélgetés
ELTE PPK EKI, Szerepjáték és gamerkultúra, kurzusvezető: Lippai Edit PhD. 2022.10.24.

2021 Gamifikációs módszerek a kortárs városban – Előadás
ELTE PPK EKI, Városi nézőpontok: A kortárs várost alakító folyamatok c. kurzusán.
2021.04.14. Kurzusvezetők: Balázs Bálint és Fogarasi Barbara.

2020-2021 Placemaking – Szabadon választható tárgy
BME Urbanisztika Tanszék, tankörvezető: Prof. Dr. Alföldi György DLA

2021 Városi Társadalmi Innovációk – Szabadon választható tárgy
BME Urbanisztika Tanszék, tankörvezető: Prof. Dr. Alföldi György DLA

2018 Közösségi tervezés és gamifikáció – Előadás és workshop
BME Urbanista Felsőfokú Szakirányú Továbbképzés, Urbanisztika Tanszék,
Prof. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia, 2018.12.04.

2018 Közösségi tervezés és gamifikáció – Előadás és workshop
YBL (SZIE-YMÉK), Prof. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia, 2018.10.25.

2018 Térkompozíció és Építészet Alapjai – Tervezési tárgyak
BME Urbanisztika Tanszék, tankörvezető: Fenes Tamás DLA

2017 Térkompozíció és Építészet Alapjai – Tervezési tárgyak
BME Urbanisztika Tanszék, tankörvezető: Fenes Tamás DLA

» TUDOMÁNYOS TEVÉKENYSÉG

2023	TDK Bizottsági tag: Város/építészet művészeti szekció.
2021	TDK témavezetés: tér/tan/TERV. Zombor Maja és Magoss Matild. Konzulensek: Kurucz Olívia, Prof. Dr. Alföldi György DLA, Dr. Dobosné Gerzsenyi Judit. Művészetelmélet szekció 1. helyezett és Sustainability különdíj.
2020	TDK témavezetés: A játékhöz való jog. Györfi György Dániel és Kovács Laura. Konzulensek: Prof. Dr. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia. OTDK különdíj. Városépítészet szekció: 2. helyezett, "There is no Planet B!" Sustainable Special Award.
2020	TDK témavezetés: közért. Varga Lilla Luca, Kammermann Lilla, Cselényi István Bence. Konzulensek: Pongor Soma, Prof. Dr. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia. Köztér szekció 3. helyezett és HK prezentációs különdíj.
2019	TDK témavezetés: A renbdontás emlékezete. Gránásy Sára és Bánszegi Bíborka. Konzulensek: Prof. Dr. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia. Léptékváltások szekció 3. helyezett.
2022	Közös Városi Játéktér – Tudományos Konferencia Poszter ELTE, Illyés Sándor Emlénapok, Környezetpszichológiai poszter szekció. Környezetpszichológiai Nívódíj. 2022.03.29.
2021	Közös Városi Játéktér – ÚNKP-21-3 – Kutatói Ösztöndíj Új Nemzeti Kiválóság Program, Felsőoktatási Doktori Hallgatói Kutatói Ösztöndíj
2021	Urban Gamification – Nemzetközi Tudományos Konferencia Analyzing the Effects of UFLab's Tangible Gamified Tools in Four Hungarian Urban Public Participation Processes. ICCUC 2021: XV. International Conference on Creative Urbanism and Culture. Amsterdam, Netherlands. Paper presented in English. Best Presentation Award.
2020	BME-MNB kutatás – Tudományos Segédmunkatárs A települési élıhetőség kapcsolata a hazai kis- és középvárosok gazdasági és szociológiai karakterével. BME ÉPK.
2019	Tervezési Tárgyak Tapasztalatai – Konferencia előadás Közösségi Tervezés Konferencia, előadók: Prof. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia, 2019.11.13. Absztraktfűzet: ISBN 978-963-421-827-2.
2019	The future of shrinking Hungarian cities: From architecture view – Nemzetközi Tudományos Konferencia. CAT-ference 2019 – 8th International Urban Geographies of Post-communist States Conference, Belgrád. előadók: Balázs Bálint, Balizs Dániel, Kurucz Olívia, 2019.09.25-29.
2021-2022	Belvárosi tömb megújítás optimalizáló eljárás a méltányos, klímatudatos, önkormányzati értékeket őrző jövőért (DIO2040) Kutatócsoport tagság. BME ÉPK, BME FIEK, RÉV8. Projekt kód: TKP2021-NVA-02.
2018-2021	FIKP MI SC – 09 kutatócsoport – Tudományos Segédmunkatárs Smart rendszerek szerepe a magyarországi kisvárosok fejlesztésében. Felsőoktatási Intézményi Kiválósági Program, Mesterséges Intelligencia, Okos Városok.

» JELENTŐSEBB ALKOTÁSOK

2024	Törökugrató Pihenőpark – Budaörs Hrsz.: 4319/2. Építész tervezők: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia. Konceptióterv.
2023	DIÓ2030 – Budapest, Diószegi Sámuel utca 18-20. Épületfelújítás koncepcióterve. Együttműködésben: RÉV8 Zrt. és BME UFLab. Építész tervezők: prof. Dr. Alföldi György DLA, Kurucz Olívia. Konceptióterv.
2023	Gondviselés háza – Budaörs, Patkó utca 9. Építész tervezők: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia. Építés alatt.
2023	Szociális Lakóépület felújítása és bővítése – Bp, Balázs Béla u. 27/b. Felelős tervező: Dobos Botond Zsolt DLA. Építész tervezők: Szatmári Gábor, Kurucz Olívia, Magoss Matild, Zombor Maja. Építés alatt.
2022	Dante – Alternatív színház és közösségi tér – Budapest, Török u. 1. Építész tervezők: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia. Megépült.
2021	Csöszház és pergola – Budapest, Déri Miksa utca Együttműködésben a BME UFLab kutatóműhellyel. Építész tervezők: Bokányi Imre, Kurucz Olívia, prof. Dr. Alföldi György DLA. Megépült.
2021	Postaépületből Animációs központ – Budaörs Építész tervezők: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia. Konceptióterv.
2021	„Felzárkózó települések” program 60 m ² prototípus ház Együttműködésben a BME/UFLab kutatóműhellyel. Vezető tervező: prof. Dr. Alföldi György DLA. Megépült.
2020	Nemzetközi Előadóközpont – Shenzhen (CH) Együttműködésben az Intramuros és ZDA irodákkal. Vezető tervező: Zoboki Gábor DLA. Finalista terv.
2020	PET Hacks: Fenntartható segítő trükkök zsugorodó települések számára – Tarbabod. The Little Big Loo nemzetközi építészeti tervpályázat.
2019	Piac kiszolgáló épület – Zsámbék, Akadémia utca 3. Építész tervezők: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia. Megépült.
2020	Szivárvány utcai buszpályaudvar – Budaörs – Mestermunka Építész tervezők: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia. Építész munkatársak: Kővári Katinka, Zsoldos Anna Róza, Borszok Gábor. Tájépítész: Kontra Dániel. Statika: Kovács István. Épületgépészet: Szalóky László. Épületvillamosság: Máramarosi András. Tűzvédelem: Székács András. Közút: Nagy Katalin. Közmu: Jordán Péter. Rehabilitáció: Pandula András. Megépült.
2019	Benzinkút kezelőépület – Budaörs, Szabadság út 110. Építész tervezők: Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia. Megépült.
2018	Grand Hotel Savoy – Budapest, József körút 16. – Bacsó Béla u. 13. Együttműködésben az Intramuros Építészirodával. Vezető tervező: Dobos Botond Zsolt DLA. Megépült.

» JELENTŐSEBB PUBLIKÁCIÓK

- 2024 Urban Gamification and Publicity.
In: A Place to Be – PLAY/ACT Placemaking Handbook. Szerkesztők: Leonel Alegre, Daniela Salazar, Natália Melo. Online kézikönyv. Kiadás alatt.
- 2023 Tervezzük meg együtt a Jázmin teret!
Beszámoló a józsefvárosi Jázmin tér fejlesztésének részvételi tervezési folyamatáról.
[Issuu](#), 2023. BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – Kurucz Olívia (szerk.)
- 2022 Milyen legyen a Szeszgyár köz?
Beszámoló a józsefvárosi Szeszgyár köz fejlesztésének részvételi tervezési folyamatáról.
[Issuu](#), 2022. BME Urbanisztika Tanszék Urban Future Laboratory – Kurucz Olívia (szerk.)
- 2022 Hogyan lehet egy város pozitív?
Megnyílt a 9. Budaörsi Építész Szüret. [Építészfórum](#), 2022.10.20.
- 2022 Milyen legyen a Pozitív Energia Körzet Budaörsön?
Beszámoló a budaörsi EUFC Pozitív Energia Körzet lakossági bevonásáról.
[Issuu](#), 2022. Húsznegyven Egyesület, BME UFLab. Kurucz Olívia (szerk.)
- 2022 Local-Looking Gas Station.
[Archdaily](#), 2022.01.16.
- 2021 Közösségbevonás.
In: ALFÖLDI György (szerk.): Zsugorodó városok. Budapest: Terc Kiadó, 2021, 140-155.
- 2020 Kortárs kisvárosi lokálkút – Az Intramuros budaörsi töltőállomása.
[Építészfórum](#), 2020.01.06.
- 2020 Urbanisztikai gamifikáció.
Kísérletek játékosított eszközök alkalmazására az UFLab részvételi tervezési folyamataiban. In: BUN Zoltán – SZABÓ Levente (szerk.): Építészet és innováció. Budapest: BME ÉDI, 2020, 84-99.
- 2019 Hogyan játszik az építész? – Gamification és a város.
[Építészfórum](#), 2019.05.29.
- 2019 A város adatosítása.
Városlakók tömeges igényeinek felmérésére és megjelenítésére folytatott kísérletek mesterséges intelligencia eszközök segítségével.
In: Szabó Levente (szerk.): Globális építészet. Budapest: BME ÉDI, 2019, 170-191.

» KIÁLLÍTÁSOK – TÁRSKURÁTOR – HÚSZNEGYVEN EGYESÜLET – BUDAÖRS

- 2023 Közös/ség. Építész Szüret 10.
2022 Pozitív. Építész Szüret 9.
2021 Teamwork. Építész Szüret 8.
2020 ReAkcio. Építész Szüret 7.
2019 Upgrade – Szintlépések egy város életében. Építész Szüret 6.
2019 Hogyan játszik az Építész? Köz/Tér Hónap 2019.
2018 Budaörs – a formálódó város. Építész Szüret 5.
2017 Tervezett Jövő – Kreatív budaörsi városstratégiák. Építész Szüret 4.

» RÉSZVÉTELI TERVEZÉSI FOLYAMATOK

- 2023 Jázmin tér – Budapest – Józsefváros
Megbízó: RÉV8 Zrt. Együttműködésben: BME UFLab.
- 2022 Pozitív Energia Körzet Budaörsön – EUFC
Megbízó: Budaörs Város Önkormányzata. Együttműködésben: Húsznegyven Egyesület.
- 2022 Szeszgyár köz – Budapest – Józsefváros
Megbízó: RÉV8 Zrt., együttműködésben: BME UFLab.
- 2018 A Természetes Jövő – Pesterzsébet
Prosperity via collaborative infrastructures. Együttműködésben: UCL és BME UFLab.
- 2018 Zsámbék2030
Megbízó: Zsámbék Város Önkormányzata. Együttműködésben: BME UFLab.
- 2017 Pécel2030
Megbízó: Pécel Város Önkormányzata. Együttműködésben: BME UFLab.
- 2015 Kistarcsa – Ifjúság tér
Megbízó: Kistarcsa Város Önkormányzata. Együttműködésben: BME UFLab.

» DÍJAK

- 2023 Golden Cubes Awards – Különdíj – Húsznegyven Egyesület.
Alkotók: Dobos Botond, Gerzsenyi Judit, Kurucz Olívia. Munkatársak: Monory Rebeka, Pucz Dániel, Szatmári Gábor, Dobos Boglárka, Dobos Vilmos, Virt Ágnes, Regőczy László. Projekt: Építész Műhely Gyerekeknek és a Budaörsi Építész Szüret 9. Pozitív Box.
- 2022 Környezetpszichológiai Nívódíj – Közös Városi Játéktér.
ELTE, Illyés Sándor Emlénapok, Környezetpszichológiai poszter szekció.
- 2021 Szép Magyar Könyv 2021 díj – Zsugorodó városok
Szakkönyv kategória. Kurucz Olívia: illusztrátor, tipográfus, kötés és borítótervező, nyomdai előkészítő, műszaki szerkesztő. Szerkesztő: Alföldi György DLA. Felelős szerkesztő: Lévai-Kanyó Judit, TERC kiadó. Pauker Nyomda.
- 2021 Év Homlokzata Díj – Szivárvány utcai buszpályaudvar
Középület kategória – I. hely. Építész tervezők: Dobos Botond Zolt DLA, Kurucz Olívia.
- 2021 Award for Best Presentation – Urban Gamification.
Analyzing the Effects of UFLab's Tangible Gamified Tools in Four Hungarian Urban Public Participation Processes. ICCUC 2021: XV. International Conference on Creative Urbanism and Culture. Amsterdam, Netherlands. Paper presented in English.
- 2020 BigSEE Architecture Award – Local-looking gas station.
Winner in the Category of Public and Commercial Architecture.
Architects: Botond Zolt Dobos and Olívia Kurucz.
- 2020 BigSEE Architecture Award – Szivárvány utcai buszpályaudvar.
Winner in the Category of Public and Commercial Architecture.
Architects: Botond Zolt Dobos and Olívia Kurucz.

MESTERMUNKA



Szivárvány utcai buszpályaudvar a Baross utca felől



Szivárvány utcai végállomás épület a buszpályaudvar felől

SZIVÁRVÁNY UTCAI BUSZPÁLYAUDVAR

építésziroda:	Intramuros Kft.
vezető tervező:	Dobos Botond Zsolt DLA okl. építészmérnök – É113-1625
építész tervezők:	Dobos Botond Zsolt DLA, Kurucz Olívia
építész munkatársak:	Zsoldos Anna Róza, Kővári Katinka, Borsuk Gábor
tájépítészet:	Kontra Dániel Urban Concept Kft.
statika:	Kovács István Kovács és Kovács Stúdió Kft.
épületgépészet:	Szalóky László Kristály Klíma Plusz Kft.
épületvillamosság:	Máramarosi András
tűzvédelem:	Székács András Antilla Bt.
közút:	Nagy Katalin Nagy és Társa Mérnökiroda Bt.
közmű:	Jordán Péter DIMA Mérnökiroda Kft., GLS-AQUA Kft.
rehabilitáció:	Pandula András NT Control Bt.
beruházó:	Budaörs Város Önkormányzata
homlokzat:	Nagyábrás szerelt Aluhab Aluivent Zrt.
fotók:	Danyi Balázs

recenzió:
Fenes Tamás:
[Csak pár doboz?](#)
[Az Intramuros budaörsi buszpályaudvara.](#)
Építészfórum, 2020.09.29.

publikáció:
Kurucz Olívia –
Dobos Botond Zsolt DLA:
[Budaörs bus terminal.](#)
BigSEE, 2020.07.15.

helyszín:
2040 Budaörs
Baross utca –
Szivárvány utca
helyrajzi szám:
4153/133
tervezés éve:
2018-2019
építés éve:
2019-2020
bruttó szintterület:
825,7 m²

díjak:
2021 – Év Homlokzata díj – I. helyezett
2020 – BigSEE Architecture Award – I. helyezett
2022 – Baumit Life Challenge 2022 finalista (top 6 jelölt)
2020 – MÉD finalista (top 6 jelölt)

videó:
Baumit Zrt.
[YouTube](#)
2021



Budaörs évszázadokig tartó szőlőtermelő történelmét mára sok szempontból felülírta az elvárosiasodás. Az évtizedek óta tartó népességnövekedés hatására – számos budai agglomerációs településhez hasonlóan – várossá nőtt falu képét mutatja, ahol a sváb óvárosi alapszövethez különféle karakterű városrészek csatolódtak, amelyek felülírták a korábbi termő- és zöldfelületeket.

A Szivárvány utcai buszpályaudvar épületének és forgalmi rendszerének kialakításánál célunk egyértelműen a *placemaking* [helyteremtés] volt, ahol egyszerre adunk újszerű kortárs (város)építészeti választ egy agglomerációs városnak, miközben a kiemelt figyelem a használókon van.



Szivárvány utcai végállomás épület – utcabútor és átjáró a buszjárat-család számmal

A Szivárvány utca és a Baross utca találkozási pontja városképileg karakter nélküli terület volt, az autópálya melletti bevásárlóközpontok könnyűszerkezetes dobozáruházaik és a lakótelep panelépületeinek peremén. A helyszínen korábban működő buszpályaudvar átalakítását leginkább az indokolta, hogy a kialakult forgalmi rendszer és a hozzá tartozó 80-as évek végi magasetetős kiszolgáló épület sem tudta már ellátni a funkcióját. A megnövekedett buszforgalom, valamint a rendezetlen téri helyzetek rendkívül balesetveszélyessé tették a használatot, ugyanis a végállomás területén lévő közlekedési rendszerben a fő gyalogos útvonalak és a busz forgalmi útvonalai keresztezték egymást. Ezért a végállomás épület átalakítása egyben alkalmat adott a buszpályaudvar forgalmi rendszerének átgondolására is.

Az általunk tervezett buszpályaudvar épület elhelyezésének egyik legfontosabb szándéka a meglévő téri- és használati szituációból fakadó rendkívül kaotikus rendszer rendezése volt, a másik kiemelt szempont, hogy az épület beépítésével „közteret tudjunk csempészni a prére”. Ezen elvek alapján javasoltuk az egész meglévő buszpályaudvar forgalmi rendszerének átfordítását, amelynek megfelelően az egy hosszú, lineáris tető-tömegként térfalat képez az út felé és ezen a részen egy publikus közteret definiál. Ezzel a megváltozott beépítéssel a forgalmi rendszer is ideálisabbá vált, ugyanis az új elrendezés reagált az utazóközönség jellemző útvonalaira, valamint a járművek pályáját a funkcióhoz illesztett logikai menet mentén alakítottuk ki (behajtás, leszálló, pihenő, felszálló, kihajtás). A közlekedési funkcióhoz sokszor köthető korlát-terelő helyett maga az épület és a környezetalkítás szolgálja a „forgalomcsillapító” szerepet.

A végállomásépület egy nagy előtetővel összefogott, négy különálló épületrésze tagolódik: az egyik végében a buszsofőr pihenő és annak kiszolgáló helyiségei, a másik végében egy nyilvános mosdóblokk, köztük két kiadható üzlethelyiség kapott helyet, amelyek kiegészítik és kiszolgálják a buszvégállomás közönségét.

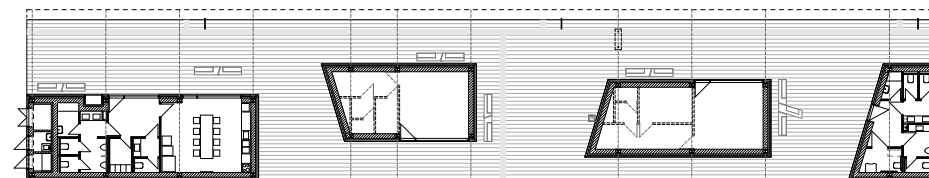
Az épített környezet, vagyis a bevásárlóközpontok és a lakótelep építészeti megjelenése, valamint a buszpályaudvar-funkció egyaránt egy alapvetően ipari jellegű épületet kívánt. Az épület tartószerkezete acél pillérekkel és rácsostartókkal áll, amelynek külső héja szerelt újrahasznosított alumíniumhab burkolatú. Azért választottuk a fő építészeti keret anyagának az Aluhabot, mert bár nagytáblás fémlemez burkolat, mégis a véletlenszerű texturájával emberi léptéket ad a hideg fémlemeznek. Ráadásul egy fenntarthatósági szempontokat kielégítő magyar szabadalom.

Az ipari keretben elhelyezett négy élénk színű „doboz” között eltérő arányú fedett-nyitott közterek alakulnak ki. A színes egységek falain a buszjárat-családok számai jelennek meg, amelyek a grafikai díszítő funkción felül informálják, irányítják és elosztják a bevásárlóközpont felől koncentráltan érkező gyalogosforgalmat.

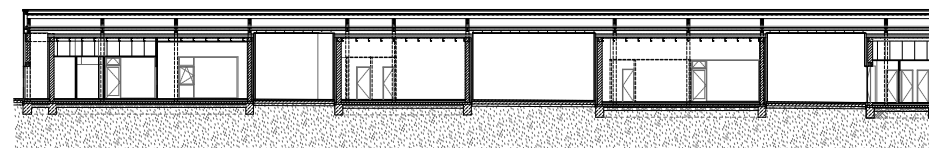
Az épületformához és -jelleghez illeszkedő kialakítású, valamint a színeivel harmonizáló egyedi utcabútorokkal eltérő helyzetekben rendeztük be a kialakult nyitott és fedett-nyitott közterületeket, hogy különböző használatokat biztosítsunk. A tájépítészeti koncepció szerint több helyen háromszög alapú füvesített gúlák álltak volna ki a sík terepből, de végül ebből egy valósult meg a terület északi részén, amely „fűpúp” a helyiek kedvelt találkozási pontjává vált.



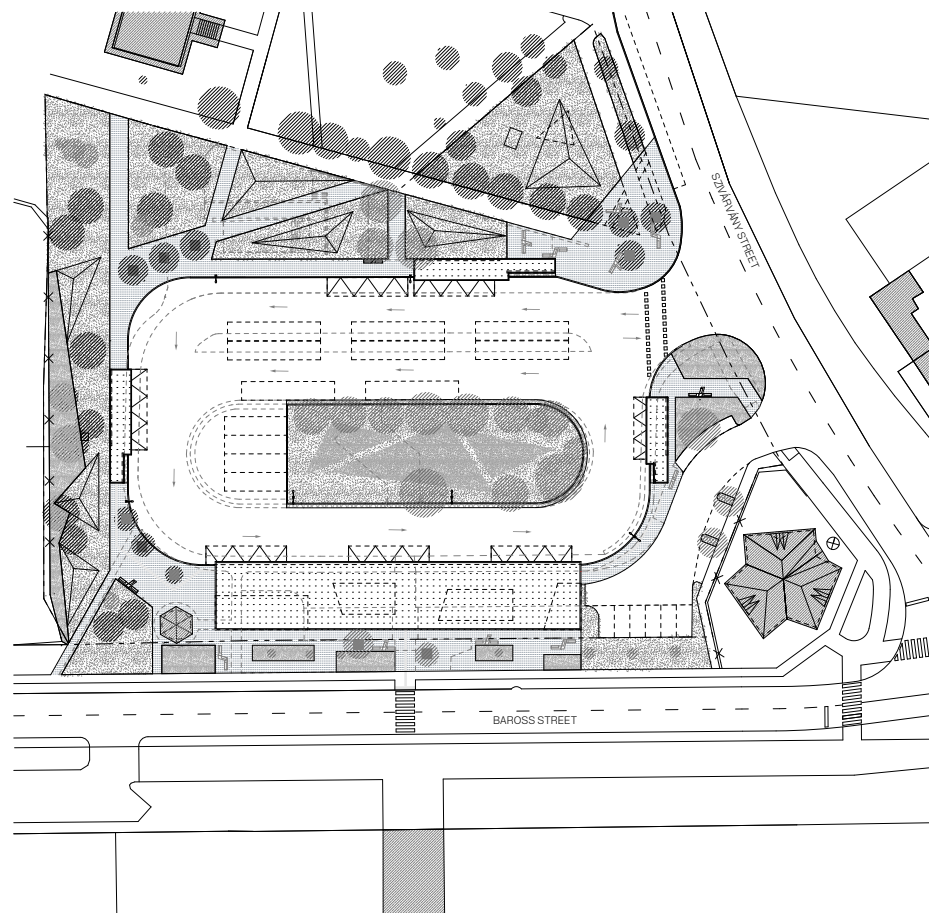
Szivárvány utcai végállomás épület – kiadható üzlethelyiségek és a kialakuló köztér a Baross u. felé



Alaprajz



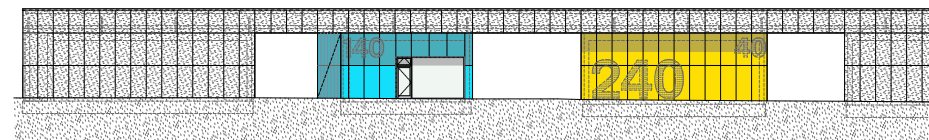
Hosszmetszet



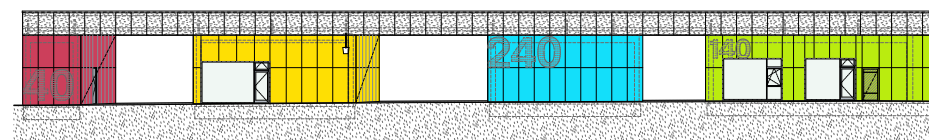
Helyszínrajz



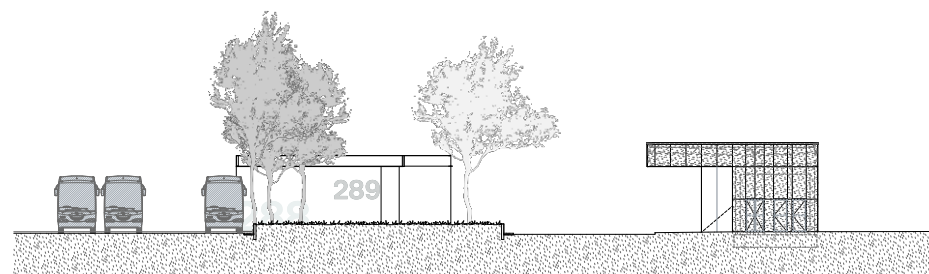
Szivárvány utcai végállomás épület – átjáró a buszjárat-család számokkal



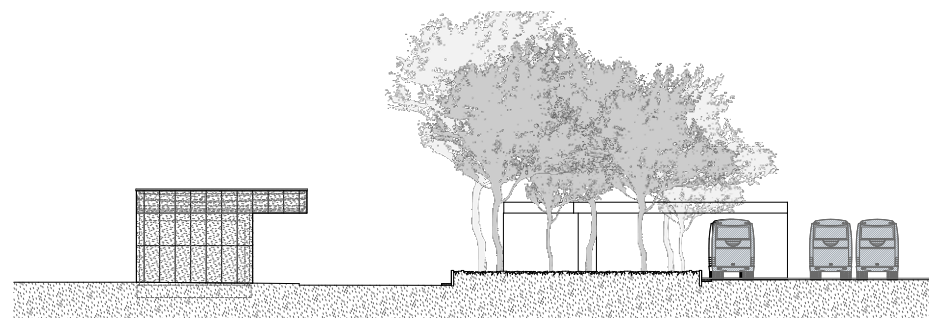
Déli homlokzat – a Baross utca felől



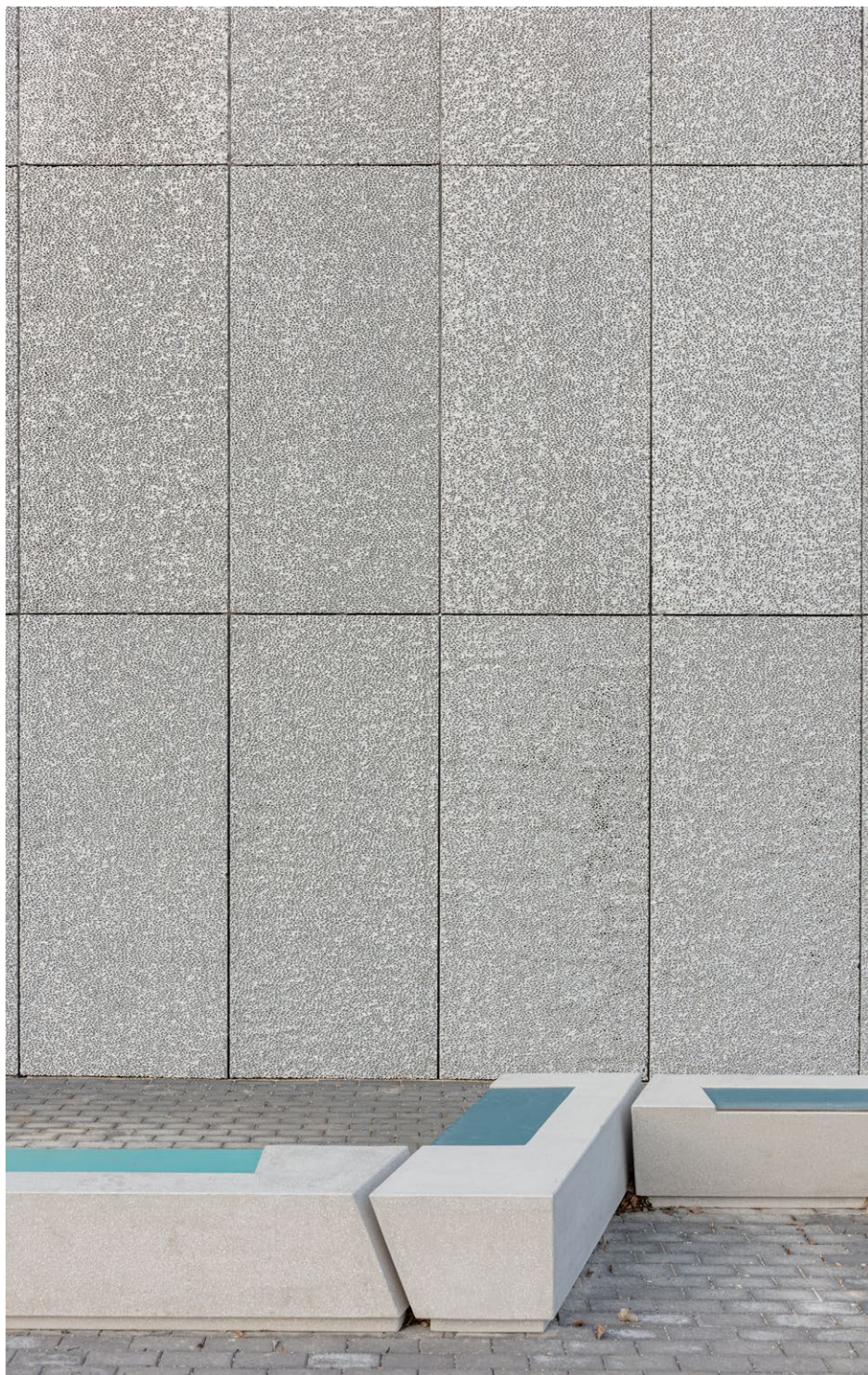
Északi homlokzat – a buszpályaudvar felől



Nyugati homlokzat – a buszpályaudvar felől



Keleti homlokzat – a Szivárvány utca felől



Szivárvány utcai végállomás épület – újrahasznosított alumíniumhab burkolat és utcabútor



Szivárvány utcai végállomás épület – Baross utcai térfal publikus köztérrel



Szivárvány utcai végállomás épület – színes homlokzatok a buszpályaudvar felől

Kurucz Olívia

Közös Városi Játéktér – Urbanisztikai gamifikációs eszközök és alkalmazásuk

DLA Értekezés

Témavezető és szakmai lektor: Prof. Dr. Alföldi György DLA

Nyelvi lektorok: Dr. Dobosné Gerzsenyi Judit, Kuruczné Csermák Erzsébet

Angol nyelvi lektor: Dr. Dobos Gergely PhD

Borító: PUR Coton Cocaiine 350 gsm

Papír: Ofszet 140 gsm

Betűcsaládok: Poppins, Muli

Grafika: Kurucz Olívia

Nyomtatás és kötés: Stanctech Digital

Készült: 50 példányban

© Kurucz Olívia 2024

mail: kuruczolivia.ev@gmail.com, uflab@urb.bme.hu

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

Építőművészeti Doktori Iskola

Budapest, 2024

