

# KÖZÖS VÁROSI JÁTÉKTÉR

# 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 – téziszfüzet

2024



a Publicity közös jövőképkalkotása

# 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-jövőkutató 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 hátteret 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 jövőkutatói 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, építészek, facilitátorok, civil szervezetek vagy városi aktivátorok a városépítészeti- vagy urbanisztikai tervezési folyamatok egyes lépéseiben, különösen a városi jövőképek meghatározásánál.

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



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

# 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.**

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.



játéktér [a Publicity nyírbátori célzott konzultációja, 2024]

# TÉZIS 2 JÁTÉKTÉR

**A játékosítás a játékok sajátságai miatt a 21. században közös platformot biztosít az interkulturális különbözőségek áthidalására, növelve a társadalmi párbeszéd hatékonyságát.**

A mai specializálódott, professzionista megközelítések még az egy szakterületen belüli kommunikációt is nehézkessé 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.





urbanisztikai gamifikáció [Tervezzük meg együtt a Jázmin teret! 2023]

# 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.**

A játékosított eszközök alkalmazása a részvételi tervezés rendkívül hasznos eszköze. 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.

# 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.**

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 javaslattétel megfogalmazásáig. Közös platformot teremt a szakmai kérdések megvitatására minden korcsoport számára.



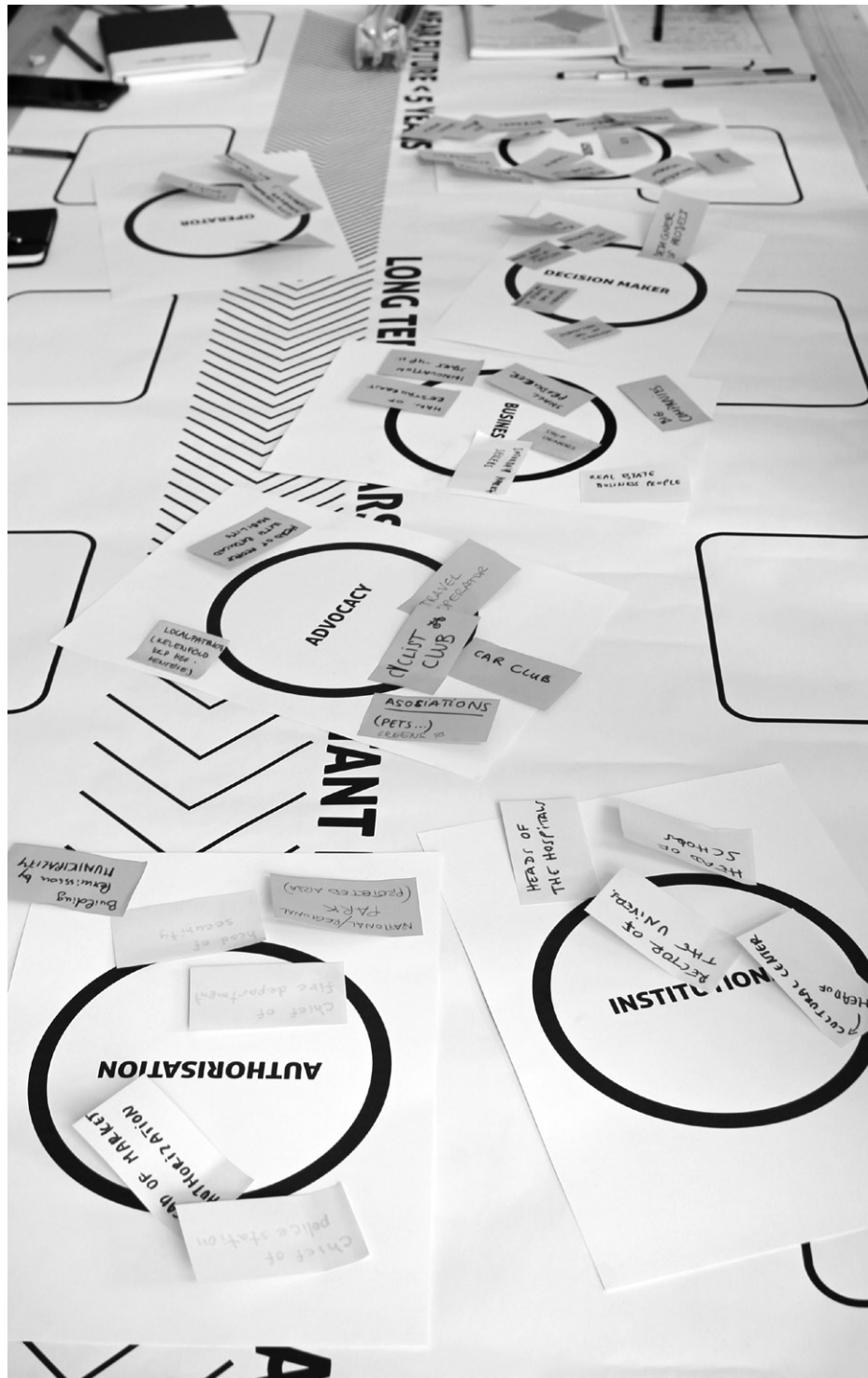
Pozitív Box a budaörsi Szivárvány utcai buszpályaudvaron [2022]

# TÉZIS 5

## PUBLICITY

**A játékosított eszközök alkalmasak a résztvevők saját szerepkörükből való kizökkentésére a városfejlesztés kezdeti szakaszában, ezáltal az egyéni érdekek közelítésére és a társadalmi elfogadás növelésére.**

A Publicity egy olyan transzdiszciplináris játékosított eszköz, amely játéktechnikai tulajdonságokat felhasználva nyújt betekintést az urbanisztika, a részvételi tervezés és a jövőkutatás szakterületeibe. A Publicity során a résztvevők saját szerepkörüktől eltérő városi karaktereket szimulálva, egy közösen meghatározott városi jövőkép eléréséhez vezető ütemezett stratégiát állítanak össze a beavatkozási ötleteikből. A játékkörnyezet oldja a valós életbeli hierarchiakat, valamint egyéni megtapasztaláson keresztül segíti a berögzült érdekek, értékek és igények átmeneti elengedését, ezáltal új perspektívákat nyithat (város)fejlesztési projektekben, városi konfliktusok enyhítésében vagy közös globális kihívások felé tett lépésekben.



Publicity a szerepkörökkel a szereplők összegyűjtése után [PLAYACT nemzetközi workshop, 2023]





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

# 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 összeillesztését 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 játékalomással 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 összeillesztésének növeléséhez.

Kurucz Olívia

Közös Városi Játéktér

Urbanisztikai gamifikációs eszközök és alkalmazásuk

DLA Értekezés – Tézisfüzet

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: Via Laid VLA 270 gsm

Papír: Ofszet 140 gsm

Betűcsaládok: Poppins, Muli

Grafika: Kurucz Olívia

Nyomtatás és kötés: Stanctech Digital

Készült: 10 példányban

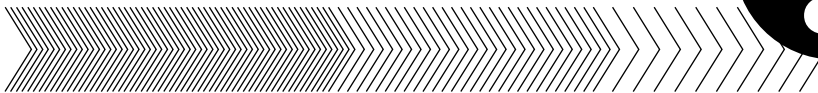
© Kurucz Olívia 2024

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

Budapesti Műszaki és Gazdaságtudományi Egyetem

Építőművészeti Doktori Iskola

Budapest, 2024



**2024**