

Naslov naloge: Urbanistična igra

Nagrada: 2. mesto (zlata plaketa)

Avtorica:
Lavoslava Benčič
Topniška 70
1000 Ljubljana
lbencic@volja.net
041 40 22 10

Mentor:
mag. Martin Mele
Inštitut in akademija za multimedije
Višja šola za multimedije
Leskoškova 12
1000 Ljubljana
martin.mele@iam.si
01 524 00 45

Šola: Inštitut in akademija za multimedije
Višja šola za multimedije

Opis naloge:

Področje naloge (iz šifranta)

4.05 5.08 1.07 1.08

Opis naloge (obvezno)

Projekt Urbanistična igra predstavlja način demokratičnega vključevanja javnosti v oblikovanje prihodnosti mesta skozi igro s ciljem pridobivanja idej. Temelji na sodelovanju in pričakuje razmišljajoče in ustvarjalne igralce.

Projekt je usmerjen v raziskovanje potreb ljudi in v probleme urbanega okolja skozi interaktivno igro.

Predlog je primeren predvsem za mesta z večstoletno zgodovino, ki vsebujejo kulturno-zgodovinske spomenike ali različna zaščitena območja. V teh mestih se na svetovni ravni ravnotežje vsakdanjih življenjskih potreb prebivalcev pospešeno podira. Potrebe po preureditvah infrastrukture se povečujejo in obstoječa ureditev ne dohaja več povečanih potreb ter standardov enaindvajsetega stoletja. V mestih je nujno potrebno vzpostaviti temelje za trajnostni razvoj.

Za uspešno preureditev mesta sta poleg denarja potrebni tudi jasna vizija in močna motivacija vseh udeležencev. Nujna je učinkovita komunikacija med prebivalci, strokovnjaki in oblastjo.

V človeški naravi je, da smo v vsakdanjem okolju in v prostem času najbolj sproščeni. Zlasti takrat, ko se posvečamo igram, smo najbolj spontani, iskreni, pozitivno misleči. Te trenutke bi lahko izkoristili strokovnjaki in oblast z namenom pridobivanja idej za snovanje trajnostnega razvoja mesta na podlagi izkušenj in potreb prebivalcev. Zbiranje predlogov ter idej skozi igro lahko dopolnjuje tradicionalne metodologije za zbiranje podatkov iz javnosti, ki so precej nepriljubljena in neustvarjalna oblika izražanja volje in mnenja javnosti.

Kot možen način komuniciranja predlagam **kooperativno igro na osnovi tehnologije GIS zemljevidov. Igralec ima na razpolago simbolične infrastrukturne elemente. Razporeja jih po urbanem prostoru glede na svoje izkušnje, potrebe in želje in ob dogovarjanju s soigralci. Zaključek igre naj bi predstavljal delovanje in življenje v sodobno urbanistično urejenemu mestu, tako kot ga je zasnoval igralec. Po uspešno zaključeni igri sledi nagrajevanje igralcev.**

Igra bi potekala na javno dostopnih računalnikih in na internetu. Podatki o igralcih in igrah bi bili trajno shranjeni v bazah. Tako zbrane podatke in ideje bi bile posredovane strokovnjakom.

Strokovnjaki bi jih uporabili pri **pripravi natečajnih gradiv - smernic** za preoblikovanje urbanega prostora. Pravilno zastavljene smernice so osnova in pogoj za učinkovito projektiranje predlogov na

urbanističnih natečajih. Za prebivalce oz. igralce je to **možnost, da javno izrazijo svoje potrebe, dvignejo stopnjo svoje zavesti o prostorskih vprašanjih in jih aktivno rešujejo.**

Urbanistična igra odpira novo dimenzijo v konceptu načrtovanja mesta s participativno demokracijo. Planer zakonitim in racionalnim odločitvam dodaja novo komponento **interakcijo med fizičnim in socialnim.** Zainteresiranim prebivalcem in vladajočim na vseh ravneh vpletenosti se ponuja močno orodje, ki spodbuja učenje, kreativnost in sožitje.

Pričakovani rezultati naloge (obvezno)

V igri sem dala možnost prebivalcem, da:

- z medsebojno komunikacijo ugotovijo mnenje drugih,
- se s someščani pogajajo o možnih okoljskih rešitvah,
- dovolijo ter razumejo svobodo gledanja in razmišljanja, ki je drugačna od njihovega,
- sprejmejo različnosti,
- napovedujejo možen razvoj mesta.

Rezultat Urbanistične igre vidim kot povezovalno gibanje različnih ljudi za interaktivno ustvarjanje številnih resničnih načrtov za sobivanje v sodobnem urbanem prostoru.

Navedite obstoječe rešitve in prednost vašega predloga (obvezno)

Pri raziskovanju sem našla nekaj primerov iz zgodovine s podobnim ciljem:

Za prvo in drugo generacijo urbanističnih iger je bilo značilno, da so bile zasnovane samo za določeno območje. (CLUG, Feldt, A. G., 1972). V tehnološkem smislu se tovrstne igre niso razvijale v večjem obsegu (igrale so se na velikih zemljevidih, na tleh).

Tretja generacija iger pa vsebuje velik obseg znanstvenih metod in tehnik. Predstavlja poljuben mestni sistem. Igre tako omogočajo uporabnost povsod ob pogoju, da je postavljena ustrezna kombinacija značilnosti. Računalniška tehnologija koncem 20. stoletja je ponudila uresničljive in praktično uporabne rešitve - računalniške igre (www.simcity.ea.com).

Ravno tehnologija je tista, ki jo izkoriščam za bistveno novost pri tovrstnih igrah –za participativno demokracijo. Uvajam množično dostopnost, visoko hitrost prenosov in obdelavo podatkov, možnost neposrednih odgovorov, interaktivnost in multimedijsko atraktivnost. Poudarek je na interaktivnosti med zainteresirano javnostjo, njihovem sodelovanju z oblastmi in strokovnjaki.

Rešitve za interaktivno delovanje iščem v teoriji iger. Problemi urbanizma in prostorskega planiranja so v tem, da je tematika zaradi pogoste iracionalnosti človeških odločitev, različnosti vrednot, ciljev, predsodkov itn. preveč spremenljiva, nepreračunljiva in podvržena številnim subjektivnim vplivom. Takšne, na videz nemogoče probleme, za kakršnokoli eksaktno in sistemsko reševanje, lahko obdelujemo **z metodo iger.** V nekaterih neantagonističnih situacijah v igri lahko udeleženci nekaj pridobijo, če se dogovorijo o svojih odločitvah in pripravijo primeren skupni nastop (Opisno ime v teoriji iger za takšen primer je »Lov na jelena«). Tak dogovor jih lahko pripelje do rezultatov, ki bodo za vse bolj ugodni od rezultatov, ki so uresničljivi brez sodelovanja. Možnih je lahko več različnih dogovorov. Konfliktnost situacije se odraža v vprašanju, kako se dogovoriti ob dejstvu, da nas v primeru nesodelovanja čakajo kvečjemu manj zaželene posledice (tudi v realnem svetu). Udeleženci so se tako prisiljeni pogajati, da bi našli primerno rešitev konfliktna situacije. Uporaba teorije iger je odsev pojava konfliktnih situacij, principa svobodnega tekmovanja, velikih investicij in doseganja dobička za vsako ceno, kar pa so značilnosti kapitalističnega sveta, ki tudi sicer odloča o naši prihodnosti.

Faza, do katere ste prispeli (obvezno)

- Zamislila sem si urbanistično igro,
- pripravila **koncept igre,**

- oblikovala **scenarij** (igralno tehniko, navigacijo, seznam elementov, funkcionalne zahteve uporabniškega vmesnika) in
- zastavila **načrt izvedbe** igre.

Naredila sem vse faze, ki so bile izključno v moji moči. Nadaljevanje bi predstavljalo nestrokovni poseg v znanja drugih strok.

Podjetniški vidiki (obvezno)

Zavedam pa se, da je potreben zelo sposoben investitor, ki bo razen financ zagotovil:

- odobritev igre s strani organov oblasti in
- podprl moj izbor primerno usposobljene ekipe strokovnjakov.

Igro bi v podjetniškem smislu bilo potrebno zagovarjati s stališči Aarhuške konvencije.

(izvleček: Aarhuška konvencija o dostopu do informacij, udeležbi javnosti pri odločanju in dostopu do pravnega varstva v okoljskih zadevah je mednarodni dogovor, ki omogoča demokratično prenovno odločanja o posegih v okolje ter posameznikom in organiziranim skupinam odpira pot, da odigrajo pomembno vlogo pri ohranjanju človekovega okolja in uveljavljanju trajnostnega razvoja. Bistvena kvaliteta Aarhuške konvencije je, da z odpiranjem informacijskih in odločevalskih postopkov dviguje legitimizacijski potencial odločevalskih institucij in procedur ter na ta način dejansko omogoča učinkovito odločanje o vse bolj občutljivih okoljskih vprašanjih. Konvencijo je v danskem Aarhusu leta 1998 podpisalo petintrideset držav.).

Menim, da so za zagotovitev finančnih sredstev in uresničitev odgovorni strokovna javnost in oblasti v sodobnih družbah.

Problemi pri delu

Pri delu sem odkrila nekaj elementov, ki predstavljajo tveganje za splošno uporabnost igre in zahtevajo izdelavo različic igre zaradi posebnosti, kot so npr.:

- pokritost z GIS podatki,
- večjezična področja,
- zahtevnost predstavitve urbanističnega načrta.

Zaradi finančnih omejitev mi ni uspelo zagotoviti strokovne podpore pri reševanju naslednjih vprašanj:

- kriteriji za izbor obveznih in izbirnih urbanističnih elementov (po mojih predvidevanjih),
- kriteriji za računanje prisluženih točk (po moji presoji).

Sodelavci-borza znanja

- Opisni del

Sebe vidim kot vodjo izvedbe projekta (organiziranje, odločanje, obveščanje usklajevanje...).

Pred izvedbo igre bi potrebovala visoko strokovno usposobljene kadre: urbanist s pooblastili, sociologa, psihologa, matematika ...

Pri izvedbi igre bi potrebovala strokovnjake na naslednjih področjih:

- programerja: programiranje - pisanje kode, logika, delovanje igre,
- designerja: ideja, vizija, pravila igre, igralnost, privlačnost,
- grafika: izdelava grafike, posebni efekti, animiranje,
- oblikovalca zvoka: snemanje in obdelava zvoka, pisca zvočne podlage,
- tehničnega artista - skripti za animiranje.

- **Želena področja sodelavcev (iz šifranta)**

2.07 4.05 5.08.

