



# HELYI ÉRTÉKEK BEMUTATÁSA EDUKÁCIÓS MÓDSZEREKKEL

DANUrBanity – interaktív társasjáték fejlesztése

A DANUrB – Danube Urban Brand – nemzetközi projekt célja bemutatni, hogy a Duna menti városok egy séges és egyedülálló épített, illetve szellemi-kulturális örökségüknek köszönhetően országhatárokon átívelő régiót alkotnak. A Duna nemcsak helyi érték, hanem csupán egy-egy település természeti kincse, hanem egy nyolc országon átívelő „kulturális promenád”.

A DANUrB projekt elsősorban olyan kistelepülésekkel foglalkozik, melyek számos épített és kulturális örökséggel bírnak, mégis jelenleg még turisztikailag kevésbé forgalmasak. A kulturális és turisztikai együttműködés regionális erősítésével, valamint helyi értékek és a kulturális örökség újrapozicionálásával ezek a települések egy Duna menti hálózat kiépülése révén erősödhetnek és fejlődni tudnak. Az egyes települések értékeinek felismerése helyi lakosok számára legalább annyira fontos, mint az ide látogatóknak. Ezért a DANUrB projekt keretei között a Kultúr Akadémia Egyesülettel egy iskolásoknak szóló párbeszédre épülő játékot fejlesztettünk ki, az ún. DANUrBanity interaktív társasjátékot. Ez a társasjáték egy olyan eszköz, amely közös gondolkodást készíteti a szereplőket a saját településük ismert vagy felfedezetlen értékeivel kapcsolatban. A beszélgetés során létrejön a szubjektív “térkép”, amelyen megjelennek a város épített és kulturális értékei, lakóinak szubjektív benyomásai, gondolatai már ismert és a még felfedezésre váró területekről.

# MIÉRT CSINÁLJUK MI?

Párbeszédet indítunk a résztvevők között a település örökségeiről, és felhívjuk a figyelmet azok értékeire

Kreatív, játékos módja annak, hogy együtt gondolkozunk a Duna menti településekről.

Informálja a helyi aktivátorokat ezen helyszínek használatáról, fejlesztési lehetőségeiről

Iskoláskorúakat, fiatalokat is bevonhatunk játékos módszerekkel bonyolultabb kérdések megvitatásába.

## KINEK SZÓL?

Azoknak, akik szeretnék felhívni a figyelmet a helyi épített környezet értékeire és párbeszédet kívánnak indítani ebben a témában különböző életkorú, gondolkodású, érdekeltségű emberek között.


Oktatóknak, pedagógusoknak, akik kreatív módszereket szeretnének alkalmazni az oktatásban.



helyi értékek



párbeszéd



közösségi  
társasjáték

## A TÖRTÉNETÜNK

A kultúrAktív Egyesület régóta foglalkozik olyan eszközökkel, amelyek játékos formában hívják fel a figyelmet építészeti környezetünkre. Ezek közül az egyik legsikeresebb az Urbanity című közösségi társasjátékunk, amely különböző korosztályoknak és különféle alkalmakra szól, tematikus verziókat folyamatosan fejlesztjük. A DANUrB projekthez kapcsolódva az örökségek helyszíneinek feltérképezésére helyeztünk hangsúlyt, megőrizve alapelveként a játék közösségi és párbeszédet teremtő jellegét.

A játék új verziójának kifejlesztésére egy sokszínű csapatot szerveztünk a kultúrAktív Egyesület tagjaiból és a DANUrB projekt munkatársaiból. Azt szerettük volna elérni, hogy a játék a DANUrB témáira, azaz a kis- és közepes városokra

örökségeinek helyszíneire és ezeknek a Dunával kialakított kapcsolatára fókuszáljon, erősítse a helyi identitást és segítse az információgyűjtést ezekről a helyszínekről.

A társasjáték új változatát fesztiválokon és iskolai foglalkozásokon is használni lehet majd. Fejlesztése közben több városban és országban, így Pakson (HU), Vidiben (BG), Calafatban (RO) és Szobon (HU) is tesztelni tudtuk, és az így szerzett tapasztalatok beépültek a fejlesztési folyamatba.

A DANUrBanity közösségi társasjáték ráirányítja a figyelmet a helyi értékekre, párbeszédet indít és segít feltérképezni ezeket, információt szolgáltat a helyszínek megőrzéséhez és fejlesztéséhez.

# FELMERÜLŐ PROBLÉMÁK

# MEGOLDÁSI JAVASLATOK

A városban élők közösségi tereik használatában ritkán gondolkodnak el azokról a lényegi értékeiről, problémáiról, lehetőségeiről, és kevés ilyen célú párbeszéd alakul ki annak ellenére, hogy ez képezi a közösségi szempontú fejlesztések alapját.

A közösségi helyszínek fejlesztése az azt használó emberek közös ügye, így alkalmas lehet arra, hogy a párbeszédet kell találni az ezzel szembejövő érdekek elindítására.

Az örökségi értékek megjelenítő helyszíneket mások is jelentenek, a közösségi terek változatos formáiban használhatók, így szükség van arra, hogy mások, tapasztalatok, megvitákra kerüljenek. Erre egy fórum szolgálhat megoldásként, ahol a közösségi szereplők különböző szempontok alapján fejthetik ki véleményüket.

A közösségi terek fejlesztése ritkán veszi figyelembe a területet használók szélesebb körének szempontjait, és ritkán vonják be őket akár a tervezés, akár a megvalósítás folyamatába.

A közösségi terekről a legaktívabb emberek és csoportok általában gondolkodnak a fejlesztésről, és könnyebben mobilizálhatók a megvalósításra.

ek megőrzése  
használók kö-  
t és eszközo-  
kről való pár-

és az ezeket  
mindenkinek  
össég nagyon  
tudja ezeket  
van a benyo-  
elképzelések  
nyílt fórum  
éért, ahol a he-  
ő témák men-  
nyüket.

tívan gondolko-  
rtok tudatosab-  
környezetükről,  
zálhatók, illetve  
sításba is.

## **MENTÁLIS TÉRKÉPEZÉS:**

A játék lehetőséget ad arra, hogy párbeszéd alakuljon ki egyes szubjektív és objektív témakörökről, ezáltal a résztvevők új "térképet" hoznak létre.

**KULTURÁLIS ÖRÖKSÉG KUTATÁSA:** sokféle lehet, így a kutatásba bevont helyiek fontos szempontokat és tartalmakat adhatnak hozzá a hagyományos kutatási módszerekhez.

## **KÖZÖSSÉGI TERVEZÉS:**

A közös gondolkodás egy eleme lehet egy ilyen játék, mely akár javaslatokat, célokat is megfogalmazhat.

## **ALULRÓL JÖVŐ KEZDEMÉNYEZÉS ERŐSÍTÉSE:**

a kreatív együttműködésre és közös gondolkodásra sarkalló megoldások erősíthetik az "alulról jövő" kezdeményezéseket.

## MIÉRT CSINÁLD?

- Párbeszédet indít és kapcsolatot alakít ki az örökség helyszíneinek használói között
- Közérthető, játékos keretet biztosít a bonyolult kérdések közösségi megvitatásához
- Felhívja a fiatal generációk figyelmét a közösségi helyszínek fenntarthatóságának, fejlesztésének kérdéseire
- Alkalmas a különféle vélemények, szempontok megvitatására
- Kreatív edukációs eszköz lehet az oktatás-tanulás folyamatában.

## MI KELL HOZZÁ?

- Lelkes csapat, akik nyitottak egy játékos eszköz fejlesztésére
- Különböző véleményekre nyitott játékvezetők
- A játékra időt szánni tudó, együtt gondolkodni szerető játékosok
- Csendes, nyugodt hely a játéktábla felállításához, hogy a játékosok értsék egymást.



# HOGYAN CSINÁLD?

- 1** Az interaktív társasjáték céljainak lefektetése tartalmi és technikai szempontból.
- 2** A kiindulási alapnak számító társasjáték (pl. kultúrAktív Urbanity iskolai verziója) vagy játékelmélet vizsgálata.
- 3** Prototípus-ötletek gyűjtése és tesztelése, majd a legjobban működő változatok beillesztése a játékba.
- 4** Az új játékszabály és megjelenés kialakítása
- 5** Folyamatos fejlesztés: min. 3 próbajáték-esemény szervezése, majd ezek kiértékelése és a módosítás beépítése a játékba
- 6** Ha van külön játékvezető, úgy külön próbajáték a játékvezetés eredményességének tesztelésére

## AMENNYIBEN AZ URBANITY EGY TOVÁBBFEJLESZTETT VERZIÓJÁRÓL VAN SZÓ:

Az eredmény egy olyan játék, amelyet pár egyszerű lépést követve bármilyen rendezvény programjába be lehet illeszteni:

- 1** a játéktáblát, kártyákat és pontjelzőket kinyomtatni, kivágni és előkészíteni;
- 2** a játékvezetők felkészülése: fontos, hogy egyetértés legyen a játékmenet, szabályok, a moderálási irányelvek és a játékvezetési feladatok megosztása tekintetében;
- 3** a résztvevők számának megfelelően tágas, csöndes helyszín kiválasztása;
- 4** résztvevők toborzása, akár egy előre szervezett csoport, iskolai foglalkozás, akár egy fesztivál helyszínén véletlenszerűen összeverődött emberek.

# IMPRESSZUM

Felelős kiadó:

Kortárs Építészeti Központ Alapítvány

1111 Budapest, Bartók Béla út 10-12.

[www.kek.org.hu](http://www.kek.org.hu)

Design:

Tóth Teodóra

Közreműködők:

Barangó Bajtai Zoltán, Dávida Eszter, Jeczko Mercédesz,  
Klaniczay János, Szőke Tímea, Zalasch Tímea, Budapest100  
csapat, BME ÉPK Urbansztika Tanszék, kultúrAktív Egyesület,  
Oikodrom, Való Egyesület.

A projekt a Duna Transznacionális Programból, az Európai  
Regionális Fejlesztési Alap támogatásával, az Európai Unió  
és a Magyar Állam társfinanszírozásával valósul meg.

Ha felkeltettük érdeklődésedet és te is szívesen fejlesztenél interaktív társasjátékot a városfejlesztés témájában, akkor vedd fel velünk a kapcsolatot, vagy további információkért látogass el honlapunkra!

Írj nekünk:

**INFO@KULTURAKTIV.HU**

Kövess minket:

**FACEBOOK.COM/  
KORTARSEPITESZETIKOZPONT**

Web:

**KULTURAKTIV.HU  
URBANITY.HU  
KEK.ORG.HU**

