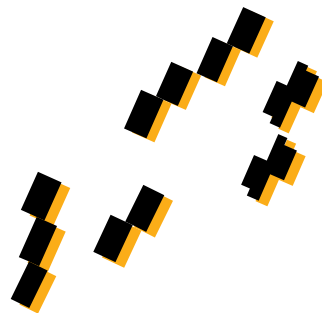


MESTNI VIZIONAR

(Pow Wow)

DRUŽABNA IGRA ZA GRAJENJE VIZIJ O JAVNEM PROSTORU



SINTEZA TESTNIH IGRANJ V OKTOBRU, MESECU PROSTORA 2017

Cilj in potek igre: Igra Mestni vizionar spodbuja razmislek in pogovor o javnem prostoru. • Igralci najprej določijo javni prostor, o katerem bo tekla debata, nato pa igra poteka v treh fazah. V prvi fazi igralci predstavijo svoje razumevanje prostora. V drugi fazi poskušajo ugotoviti, katere urbane teme so pomembne za prostor in zakaj. V tretji fazi morajo igralci iz nepričakovanih tem sestaviti mestno vizijo za prostor in z njo prepričati soigralce.

Igro so testno igrali: Članice društva prostoRož • Žiga Oset in Jure Forstnerič, avtorja podcasta Na potezi • starši šoloobveznih otrok (OŠ Dob pri Domžalah) • učenci OŠ Poljane (Ljubljana) • prostorski strokovnjaki (IPoP, Zadrugator, Inicijativa mestni zbor, Igriva arhitektura, društvo PROSTOR) • študenti arhitekture (Postojna) • češka študenta arhitekture in sociologije (Idrija).

Vtisi po testni fazi: V igri so najbolj uspešni posamezniki z razvitimi retoričnimi spretnostmi in bujno domišljijo. Uvedba točkovanja je igro naredila bolj zabavno. Za dinamiko igre je pomembno, da vsi igralci dobro razumejo pravila, in da igralci ne točkujejo soigralcev iz vljudnosti. Nad igro so bili najbolj navdušeni prostorski strokovnjaki, ki želijo igro uporabiti pri prihodnjem delu, in starši, ki so v igri videli orodje za vzpostavitev dialoga. Igra je bila zelo dobro sprejeta med otroki z razvitim darom govora, in manj med tistimi, ki so pri govorjenju bolj zadržani. Prisotnost moderatorja, ki je popolnoma seznanjen s pravili igre, je bila zelo dobrodošla, predvsem pri igralcih, ki so bolj zadržani in se med seboj slabo poznajo. Vse igre v testni fazi so bile moderirane s strani članic ekipe prostoRož.

Igra kot orodje za vključevanje prebivalcev v razmislek o prostoru

Prednosti: Igra igralce prisili v to, da razmišljajo o sogovornikih, se poslušajo in hkrati vadijo sposobnost govornega izražanja idej • raznolike urbane teme odprejo širšo debato o mestih in igralce vpletejo v razmišljanje o socialnih, prostorskih, ekonomskih in kulturnih aspektih javnega prostora • kljub resnim debatam se igra zaradi zelo utopičnih vizij ponavadi zaključí zabavno in v sproščenem duhu.

Potencialne slabosti: Pravila niso povsem enostavna, zato je priporočljivo, da je z njimi dobro seznanjen vsaj eden od igralcev ali moderator igre • vizije, ki jih sestavijo igralci, so preveč abstraktne in utopične, da bi bile uporabne za načrtovalski proces.

Možne prihodnje uporabe: Participativni procesi v načrtovanju prostora • srednješolsko izobraževanje • dopolnilo univerzitetnemu izobraževanju za načrtovalske poklice • osnovnošolsko izobraževanje in vključevanje otrok v participativne procese (verzija igre, ki je prilagojena tej starostni skupini) • brainstorming načrtovalskih skupin.

Izvirna igra: Mestni vizionar (Pow Wow) je ustvarjen na podlagi igre Pow Wow avtorjev DCALK & les Chiens de l'Enfer (FR) in Cie Motus Terrae (GR).

