# ČESKÉ VYSOKÉ UČENÍ TECHNICKÉ V PRAZE

# Fakulta architektury – MOLAB

# SHORT PAPER

# Oblast výzkumu a téma disertace:

# Metody gamifikace v architektuře a urbanismu

# Užší téma:

# Dosud Gamifikace ~~stavebních~~ plánovacích procesů

**Školitel:** Kurilla Lukáš Ing. arch. Ph.D., MOLAB, Fakulta Architektury ČVUT

Ing. arch. Eliška Havla Pomyjová

08/2023

# Současný stav poznání

Interaktivní prvky vycházející z divadelní improvizace jsou takové aktivity, které umožňují zapojení celé bytosti, nejen intelektu. Díky nim lze ve skupině společně objevovat jevy za hranicí individuálních představivostí (základním pravidlem improvizace je nezpochybňovat cokoliv, co na plac přinesou spoluhráči), mají tendenci pohlcovat účastnictvo[[1]](#footnote-2), které může dát prostor své kreativitě. V lehkosti a společném bytí tady a teď je možné řešit i náročná témata viz formát Divadla utlačovaných nebo divadla Fora[[2]](#footnote-3).

Těmito aktivitami lze výrazně proměnit náladu prostředí, změnit status quo[[3]](#footnote-4) nebo předat znalost i zkušenost prostřednictvím prožitku, což zvyšuje šanci zapamatování si informací. Při využití těchto metod vedoucí vytváří sdílený, demokratický prostor se všemi přítomnými. Každý a každá je spoluodpovědný\*á za to, jaký pro skupinu proces je a k čemu skupina dospěje. Co bude výstupem. To je pro většinovou společnost novum. Může se stát, že skupina přístup odmítne. Účinnost těchto aktivit tedy zvyšuje otevřenost účastnictva. Proto je vhodnější nebo bezpečnější používat tyto techniky na workshopech, na které chodí informované návštěvnictvo než na setkání s veřejností, kam mnozí chodí v domnění, že budou moci konfrontovat zadavatele či samosprávu. Krom veřejnosti, zástupců\*kyň samosprávy, zadavatele\*ky a facilitátora\*ky se setkání účastní také odbornictvo. Lze tedy interaktivními aktivitami podpořit přístup odbornictva k veřejným setkáním?

Uplynulý rok byl věnován pátrání po odpovědích na otázku, jakým způsobem interaktivní prvky zařazené do participačních setkání s veřejností mění jejich dynamiku. Závěrem tohoto zkoumání je, že setkání s veřejností je na tolik živelný proces, že nelze hodnotit vliv interaktivní prvků na průběh setkání. Důležité jsou schopnosti facilitátorů a facilitátorek udržet bezpečný až odvážný prostor. Na to je potřeba si s účastnictvem vybudovat důvěru v průběhu času nad rámec jednoho setkání. Zároveň pro rozdílné světonázory i znalosti problematiky není možné otázky týkající se vystavěného prostředí vyřešit během jednoho setkání. Důležitý je dlouhodobý proces, který umožňuje vytvoření společného porozumnění, jak o něm píše a mluví Marcin Gerwin v souvislosti s občanským shromážděním.

Druhou aktivitou loňského roku bylo noření se do pracovních podmínek architektonické praxe, která v ČR stále spočívá v hledání prostorových řešení pro (nejistou) budoucnost. Na základě vlastní představivosti a zkušeností navrhují architekti\*ky vystavěné prostředí pro každého. Tyto znalosti často neobsahují potřeby všech a zároveň jsou skupiny obyvatel, jejichž zkušenost obor značnou měrou ignoruje (bezdomovci, osoby se specifickými potřebami včetně neurodivergentních, děti, zvířata…), což společně s fascinací estetikou v některých případech vede k exkluzi těchto skupin obyvatel.

Architektonická profese má výsadní místo v kontextu dalších fází procesu realizace stavby. Sérgio Ferro ve svých přednáškách vnímá architekturu jako součást procesu výstavby. Společně s dalšími teoretičkami jako je Peggy Deamer nebo Marisa Coltright zpochybňují architektonická paradigmata jako je poslání architektury nebo nutnost obětovat se pro práci.

V ČR se dlouhodobě diskutuje neochota klientely platit za architektonické služby. Zároveň jsou architekti\*ky obvykle honorované podle odvedené práce. Data ACE potvrzují, že je profese atomizovaná[[4]](#footnote-5) a orientovaná na výkon. Odměna za práci se odvíjí od zpracování projektu. Přes 50 % zakázek se dle dat ACE týká novostaveb a staveb řešících individuální bydlení. Podíl stavebnictví na emisích CO2 30 % se dlouhodobě pohybuje kolem 30 %. Dokážeme reflektovat nepřímý vliv architektonické práce na životní prostředí? Jak lze v prekérních pracovních podmínkách Gig Economy řešit otázky společenské transformace související s klimatickou změnou i krizí hodnot?

Osobní resilience pracujících v architektuře je vysoká. Co když je možné vykonávat profesi způsobem, který si zatím nedokážeme představit?

Frederick Laloux ve své knize Budoucnost organizací na řadě příkladů ukazuje, jaký vliv změna firemní struktury na tyrkysovou organizaci nejen na zaměstnance\*kyně, ale i na výkonost a spokojenost klientely. Střed této změny souvisí s vnímáním lidskosti spolupracujících i klientely a odklonem od posuzování jejich kvalit na základě měřitelného výkonu. Divadelní improvizace i divadlo Forum prokazatelně zvyšují empatii, která je pro takovou transformaci zásadní. Tyto formáty také umožňují holistické pochopení motivací a změn. Krom výše zmíněného práce navazuje na praxi Institutu úzkosti, Martiny Malinovské, P. Freieho a Futuropolis.

# Výzkumná otázka

* V čem se liší potřeby empatie a komunikace pracujících **architektektů\*ek v ateliérech různých velikostí** a **typu projektu**?
* Zlepší stávající setkávání s veřejností „trénink“ odbornictva v podobě opakovaných setkávání s interaktivními prvky vycházejícími z divadelní improvizace?

# Hypotéza

Opakovaným setkáváním odbornictva s interaktivními prvky vycházejícími z divadelní improvizace (aka vytvoření kolektivního časoprostoru pro reflektování architektonické činnosti s interaktivními prvky) umožní účastnictvu reagovat na soudobé výzvy promýšlení budoucnosti.

## Strategický cíl:

Ověřit vliv péče a zpětné vazby na fungování profesionálů\*ek v architektuře. (pozorování vybraných subjektů). Prozkoumat potřebu, možnosti a případný záměr podpůrné sítě pro odbornictvo.

# Metodika

## Analytické metody:

* rešerše stávajících relevantních příkladů a přístupů (použití interaktivních metod)
* rozhovory s vybraným zájemnictvem
* dotazník pátrající po běžné a dobré praxi mezi tvůrčími uskupeními

## Praktická část:

## Pracovní skupina Divadla Forum – sledování vlivů a dopadů v průběhu

* Podpora 2-4 ateliérů s různými potřebami.

## Rizika:

Obecnost a rozsáhlost tématu

Nutnost spolupráce s širší komunitou

Nutnost mezioborové spolupráce

Časová náročnost pro účastnictvo

**Imaginace** je schopnost mysli vytvářet obrazy, myšlenky a představy, které nejsou aktuálně přítomny ve vnějším světě. Je to mentální proces umožňující tvoření. Imaginace je tak univerzálním nástrojem, kterým lidé zkoumají svět a sami sebe. Imaginace hraje klíčovou roli v lidském myšlení a kreativitě a má mnoho různých aspektů a využití:

 **Kreativita:** Imaginace je základem kreativity. Pomáhá nám přicházet s novými nápady, uměleckými díly, inovacemi a řešeními problémů.

 **Paměť a učení**: Imaginace nám pomáhá při učení a pamatování si informací tím, že vytváříme mentální obrazy a asociace, které nám umožňují lépe si věci pamatovat.

 **Vizualizace:** Imaginace je schopností vizualizovat si věci. Tím nám umožňuje představit si, jak by mohly vypadat různé situace, a tím lépe se připravit na budoucnost.

 **Empatie**: Imaginace nám umožňuje vcítit se do situace druhých lidí a představit si, jak by se cítili. To nám pomáhá porozumět a soucítit s ostatními.

 **Sanace a relaxace:** Imaginace může být použita k relaxaci a snižování stresu. Lidé často používají vizualizaci při meditaci nebo při snaze o samoléčení.

 **Literatura a umění:** V literatuře, filmu, malbě a jiných uměleckých formách hraje imaginace klíčovou roli při vytváření příběhů, postav a světů.

 **Prognózy a plánování:** Imaginace nám umožňuje představit si různé scénáře a jejich důsledky, což nám pomáhá plánovat a připravovat se na budoucnost.

**Gamifikace** používá prvky, principy a design her a her v nehracích kontextech s cílem zvýšit motivaci, angažovanost, učení a zábavu účastníků. Zdůrazňovány bývají 4 základní body:

**Prvky a principy her** jako nástroj k vytvoření atraktivního a interaktivního prostředí: Gamifikace využívá různé prvky her, jako jsou body, odznaky, výzvy a soutěže…
**Do nehracího kontextu** jako např. Vzdělávání, zdravotnictví, marketing… vnáší hrací design a prvky tradičních her.
**Zvýšení motivace a angažovanosti je cílem. Gamifikace má účastníctvo podpořit k vyšším výkonům nebo jim pomoci dosáhnout konkrétních cílů.**
**Učení jako zábava**. Gamifikace může být použita ke zlepšení procesu učení a zábavy. Používá se v různých situacích, od vzdělávacích kurzů až po marketingové kampaně.

**Gamifikaci a divadelní improvizace** umožňují vznik interaktivního a angažujícího prostředí, které podněcuje kreativitu a rozvoj dovedností. Kombinace těchto dvou prvků může být zvláště účinná při vzdělávacích aktivitách, týmové práci a rozvoji dovedností v komunikaci.

**Resilience / odolnost** (nebo také odolnost) je schopnost jedince nebo systému přizpůsobit se, překonat, a zotavit se z obtížných situací, stresu, trauma nebo nepříznivých událostí. Tato schopnost zahrnuje psychickou, emocionální a fyzickou odolnost vůči tlaku a nelehkým podmínkám. Resilience nám umožňuje lépe se vyrovnat s výzvami, zotavit se z krizí a růst na základě těchto zkušeností.
Je důležité si uvědomit, že resilience není pevná a neměnná vlastnost, ale spíše dovednost, kterou lze rozvíjet a zlepšovat. Silná resilience může znamenat rozdíl mezi tím, jak se jedinec nebo systém vyrovná s krizovými situacemi a jak se z nich zotaví.Začátek formulářeKonec formuláře

**Popis provedeného experimentu**Na základě analýzy zápisů se setkání s veřejností v rámci Magistrátu hlavního města Prahy byly identifikovány hlavní témata opakující se napříč místy, kde je veřejnost zapojována do rozhodování o změnách v území. Byly vytvořeny persony, které se takových setkání účastní. Ty byly rozšířené o ty na okraji společnosti. Každé postavě byl přiřazen background a motivace. Na vzorovém plácku optimální velikosti pak byla tato role play testována s dobrovolníky.

Samotný proces měl dvě části. První se odehrávala v terénu. Každý ve své roli vnímal prostředí a snažil se s ním sžít. V druhé části probíhala diskuse nad případnými změnami území v interiéru nad modelem 1:70. Účastnictvo tedy vstupovalo do modelu a mohlo si přenášet věci. Záměrem bylo tvořit optimální stav prostředí. Vytvoření simulovaného tématu společně s nastíněním základních obrysů motivace účastnictva bylo velkou bariérou setkání. Akce nedokázala odfiltrovat přirozené bariéry související s intro a extroverzí účastnictva. Ve zpětné vazbě se objevovala nevhodnost zvoleného mechanismu a nastavení prostředí. Model 1:70 nezvyšoval představivost.

# Zdroje:

1. T. Lokšová, E. Pomyjová: Pracovní podmínky mladých architektů a architektek, výzkumná zpráva 2020, http://filiplanda.cz/Vyzkumna\_zprava\_podminky\_architektu\_ERA21.pdf
2. Sherry Arnstein, **A Ladder of Citizen Participation, Journal of the American Planning Association**
3. Christopher Day and Rosie Parnell: **Consensus Design**, Socially inklusive process, Architectural Press, Oxford 2003, ISBN 0 7506 5605 0
4. Rob Hopkins: **From What Is to What If: Unleashing the Power of Imagination to Create the Future We Want**, Chelsea Green Publishing Co, 2019, 1603589058
5. Edited by Marta Brković Dodig and Linda N. Groat: **The Routledge Companion to Games in Architecture and Urban Planning**, Routledge 2020, SIBN: 978-1-138-33902-6
6. Eva Machková: **Jak se učí dramatická výchova**, Akademie múzických umění, 2007, ISBN 978-80-7331-089-9
7. Marcin Gerwin: **Citizens’ Assemblies: Guide to democracy that works**, Open Plan Fondation, 2018, ISBN 978-83-946199-2-3
8. Architects´Council of Europe: The Architectural Profession in Europe 2020 and 2022, a Sector Study. <https://www.ace-cae.eu/activities/publications/ace-2022-sector-study/>
9. Paulo Freire: Pedagogika utlačovaných, Neklid, Překlad Eva Batličková, ISBN 978-80-908247-9-9
10. Futoropolis: škola emancipace, https://futuropolis.cz/

Manuály participace používané v ČR pro participaci plánování měst a projektů:

1. Kolektiv autorů: **Ako porozumieť mestu a jeho ľuďom?**, manuál Sekce mestských študií a participace, Metropolitní institut Bratislavy, Bratislava 2021, ISBN 978-80-973834-4-
2. Marek Sivák a kol.: **Občanské projekty ve veřejném prostoru**, Manuál pro politiky, úředníky a iniciátory projektů, Pěstuj prostor, z. s., 2020;
3. Ing. Petr Návrat, MSc. a kol: **Manuál participace, jak zapojit veřejnost do plánování města, Institut plánování a rozvoje**, Praha 2016;
4. PAKT – Participace, komunikace, transparentnost
1. Novotvary použité v textu se snaží o genderově neutrální jazyk zahrnující i nebinární osoby [↑](#footnote-ref-2)
2. Formát vyvinutý v Jižní Americe v 70. letech Augusto Boal. Prostřednictvím krátkého, často otevřeného a příběhu začínal dialog o možných řešeních především mezi utlačovanou částí společnosti. To vedlo ke sdílení zkušeností, zvažování pro a proti jednotlivých možností a vzájemné edukaci. [↑](#footnote-ref-3)
3. Umění diskuse ovládají více ti, kteří umění diskutovat rozvíjeli během svých studií a kariérního růstu. Každé společenství má své lídry\*ně. Pokud používáme způsoby komunikace, které jsou jim blízké, replikujeme stávající fungování společenství, nedáváme prostor utlačovaným. [↑](#footnote-ref-4)
4. Kolik lidí pracje samo na sebe? [↑](#footnote-ref-5)