STUDIA MIEJSKIE
tom 41 (2021)

Jan SZOT*, Katarzyna SŁUCHOCKA**, Borys SIEWCZYŃSKI***

ANALIZA POTENCJAŁU IMPLEMENTACJI KOOPETYCJI W PARTYCYPACJI SPOŁECZNEJ Z ZASTOSOWANIEM GIER WIDEO W MAŁYCH MIASTACH

AN ANALYSIS OF THE POTENTIAL OF IMPLEMENTING COOPETITION IN SOCIAL PARTICIPATION BY MEANS OF VIDEO GAMES IN SMALL CITIES

DOI: 10.25167/sm.4256

ABSTRAKT: Za sprawą rozwoju technologicznego, gospodarczego i społecznego powstały takie pojęcia jak partycypacja społeczna, koopetycja i kultura cyfrowa. Niniejszy artykuł podnosi kwestie partycypacji oraz koopetycji w odniesieniu do małych miast. Przytacza również zagadnienia związane z grami wideo, w tym *geogames*, będącymi jednym z odłamów gier, ich rolą we współczesnym społeczeństwie i potencjałem koopetycyjnym. Drogą analizy porównawczej wykazuje także najskuteczniejsze metody implementacji gier wideo w procesie partycypacji społecznej. Odnosząc rezultaty analizy do stanu partycypacji społecznej w małych miastach, artykuł podejmuje próbę odpowiedzi na pytanie o zasadność implementacji zagadnień koopetycji w proces partycypacji społecznej stosujący gry wideo jako narzędzie wsparcia.

SŁOWA KLUCZOWE: architektura, gry wideo, koopetycja, planowanie przestrzenne, urbanistyka

ABSTRACT: Technological, economic and social developments have brought into reality such terms as social participation, coopetition or digital culture. This article raises issues of participation and coopetition in relation to small cities. It also discusses issues related to video games, including geogames and their position in contemporary society, as well as the use of games in the process of social participation. A comparative analysis reveals the most effective methods of implementing digital games in participatory processes, as well as their cooperative potential. By relating the results of the analysis to the state of social participation in small cities, the paper attempts to answer the question of the validity of the implementation of coopetition issues in the process of social participation with the use of digital games as a support tool.

KEY WORDS: architecture, videogames, coopetition, spatial planning, urbanism

* https://orcid.org/0000-0003-0718-7560, e-mail: jan.szot@put.poznan.pl.
** https://orcid.org/0000-0002-0492-2761, e-mail: katarzyna.sluchocka@put.poznan.pl.
*** https://orcid.org/0000-0003-0192-7003, e-mail: borys.siewczynski@put.poznan.pl.

Wstęp

Partycypacja społeczna staje się w ostatnich latach coraz skuteczniejszym narzędziem dla wsparcia demokratyzacji kreacji lokalnej polityki przestrzennej. To mieszkańcy, będący niejednokrotnie specjalistami (Majorek 2017, 233) w kwestiach jakości codziennego kontekstu zewnętrznego, często są autorami cennych idei i spostrzeżeń odnośnie do lokalnej przestrzeni publicznej. Kwerendy, warsztaty i spotkania informacyjne dają mieszkańcom szansę na zapoznanie się z potencjalnymi kierunkami rozwoju oraz artykulacją własnych sugestii (Mazur, Paszkowska 1999, 34). Rezultatem skutecznych działań partycypacyjnych jest przestrzeń bardziej dopasowana do wymagań mieszkańców, stanowiąca dobre środowisko dla pogłębiania relacji społecznych i efektywnego rozwoju lokalnego kapitału społecznego.

Interesująca w tym kontekście zdaje się być koncepcja koopetycji, rozumiana jako forma konstruktywnego współzawodnictwa. Cel to osiągnięcie wspólnego dobra, jakim w przypadku partycypacji społecznej jest podniesienie jakości publicznych przestrzeni wspólnych, stanowiących tło dla lokalnego życia i wpływających bezpośrednio na jego wartość.

W kontekście koopetycji oraz mając na uwadze postępującą cyfryzację i rozwijającą się przy tym kulturę cyfrową, warto przyjrzeć się zjawisku gier wideo i towarzyszącej im kulturze videogamingu. Jak podają źródła (Crawford, Muriel 2018, 50), gry wideo mają pozytywny wpływ na tworzenie się społeczności, na co wskazują liczne przypadki skutecznego stosowania gier wideo w partycypacji społecznej (de Andrade et al. 2020, 1–19; Uhari 2016, 1; Tomaszewski et al. 2020, 1–22). Wzbogacone o dane geoinformatyczne, stanowią one formę nowego, atrakcyjnego medium dla skutecznego dialogu społecznego i dyskusji pomiędzy władzą ośrodków miejskich a mieszkańcami.

Celem niniejszego artykułu jest rozpatrzenie synergicznego potencjału zastosowania koopetycji w procesie kreowania lokalnej polityki przestrzennej, z uwzględnieniem partycypacji społecznej przy wykorzystaniu gier wideo. Praca ma za zadanie wykazać, że zastosowanie gier wideo, szczególnie tych określanych jako *geogames*, niesie za sobą skuteczny wkład w proces partycypacji społecznej, a główne założenia koopetycji mogą stanowić dla niego dodatkowe wsparcie, zwłaszcza w odniesieniu do małych miast. W kolejnych akapitach przytoczone zostały ogólne założenia koopetycji w stosunku do procesu partycypacji społecznej w projektowaniu, pozycja i znaczenie gier wideo we współczesnym społeczeństwie. Następnie przedstawiono pojęcie *geogames,* zaprezentowano przykłady zastosowania *geogames* w procesie partycypacji i edukacji przestrzennej oraz przeprowadzono wielokryterialną ewaluację tych rozwiązań w kontekście implementacji założeń koopetycji, także w odniesieniu do małych ośrodków miejskich. W tym celu dokonano analizy pojęcia koopetycji oraz określono podstawową charakterystykę tego zjawiska w kontekście procesu partycypacji społecznej. Opierając się na źródłach, podjęto się rozpoznania trendów rozwojowych małych miast oraz przedstawiono zagadnienie gier wideo w odniesieniu do zastosowania ich w partycy-

pacji społecznej. Na koniec dokonano analizy porównawczej wybranych przypadków stosowania gier w partycypacji pod kątem potencjału implementacji założeń koopetycji.

Małe miasto – zakres znaczenia pojęcia, bieżące trendy w rozwoju przestrzennym. Małe miasta a partycypacja społeczna

Szukając definicji małego miasta, można przywołać raporty Głównego Urzędu Statystycznego (Generalny Urząd Statystyczny 2018, 17), z których wywnioskować można, iż jako „małe miasto" określane są ośrodki miejskie o liczbie mieszkańców nieprzekraczającej 20 tysięcy. Często spotykany jest również termin „miasteczko", o dość potocznym charakterze, niemający jednak ugruntowanej formalnie definicji i zwyczajowo stosowany wobec ośrodków miejskich o statusie ponadgminnym oraz wobec wsi, które w przeszłości utraciły prawa miejskie, natomiast w sferze morfologii urbanistycznej wykazują charakter miejski. W roku 2016 liczba małych miast w Polsce wynosiła 700, co stanowi przeszło 76% wszystkich ośrodków miejskich.

Rozpoznając trendy rozwojowe małych miast, wnioskować można, iż nie różnią się one od szeroko omawianych tendencji rozwoju miast większych, do których zalicza się dogęszczanie tkanki urbanistycznej, agregację i integrację funkcji czy redukcję automobilności na rzecz mobilności aktywnej. Wynika to bowiem z ogólnych założeń rozwojowych ośrodków miejskich, zawartych w szerokiej literaturze podmiotu, począwszy od Karty Nowej Urbanistyki przez publikacje Jana Gehla (2015), Charlesa Montgomery'ego (2015) po Davida Sima (2020). Wszystkie te źródła stawiają człowieka oraz jego fizyczną skalę, charakterystykę percepcji i mobilność, jako uniwersalne wartości wyjściowe w planowaniu miejskim. Implikuje to skupianie uwagi na dogęszczaniu tkanki miejskiej oraz przykładaniu szczególnej troski o zieleń w mieście i zróżnicowaną skalę jej występowania (Twardzik 2017, 67). Jak można zauważyć, założenia te niejednokrotnie realizowane są jedynie na poziomie dokumentów strategicznych, natomiast rzeczywisty rozwój zabudowy małych miast zdaje się być dokładną odwrotnością wspomnianych zasad (Twardzik 2017, 75). Kolejnym trendem wyrastającym z trzonu Nowej Urbanistyki jest koncepcja Slow City, której namacalnym znakiem w rzeczywistości jest inicjatywa CittaSlow. Zrzesza ona małe miasta stawiające z założenia na lokalne materiały, rozwój gospodarczy, a także przykładające znaczną wagę do udziału lokalnej społeczności w kreacji polityki przestrzennej danego ośrodka. Do sieci tej należy grupa miast zlokalizowanych w województwie warmińsko-mazurskim. Udział w sieci charakteryzuje się pewną pozornością i zwykle ogranicza się jedynie do przystąpienia do programu (Gruszecka-Tieśluk 2013, 391).

Odnosząc się do partycypacji społecznej w kreowaniu lokalnej polityki przestrzennej, znaleźć można opracowania dotyczące województw śląskiego i łódzkiego oraz problematyki realizacji budżetów obywatelskich w tych regionach (Rzeńca, Sobol 2018, 91–104). Faktem są próby uspołecznienia procesu decyzyjnego w rozwoju przestrzennym małych miast, jak jednak piszą autorki publikacji *Budżet partycypacyjny jako narzędzie polityki rozwoju małych miast województwa śląskiego i łódzkiego*:

„Przeanalizowane w artykule budżety obywatelskie małych miast pokazują niedostatki zainteresowania tym rozwiązaniem w małych miastach. Jednocześnie mieszkańcy tych miast, ze względu na bliskość problemów i znajomość potrzeb swoich małych ojczyzn, mogliby mieć istotny wkład w ich pozytywną transformację i poprawę jakości życia" (Rzeńca, Sobol 2018, 101). Nie można zatem mówić o braku potencjału zastosowania partycypacji społecznej w małych miastach. Boryka się jednak ona z licznymi błędami implementacyjnymi, kwestiami edukacyjnymi społecznymi i niedostatecznymi kampaniami informacyjnymi (Rzeńca, Sobol 2018, 102; Jaskulska 2019, 111).

Koncepcja koopetycji a partycypacja społeczna w kreacji lokalnej polityki przestrzennej

Dotychczasowa koncepcja stosunków pomiędzy podmiotami gospodarczymi opierała się na dwóch, dychotomicznie postrzeganych rodzajach relacji – współpracy oraz konkurencji. Takie spolaryzowane spojrzenie było źródłem substytucyjnego spojrzenia na pojęcie pracy, co w rezultacie prowadziło do rozłącznego postrzegania współuczestników przestrzeni gospodarczej, definiowanych jako wrogów lub jako przyjaciół (Kreft, Leja 2020, 9). Częściowa zbieżność partykularnych interesów zaczęła jednak stanowić punkt wyjścia do hybrydyzacji wspomnianej dwudzielności w postrzeganiu nawiązywanych stosunków. Koopetycja jako sformalizowane działanie według zasady ma charakter długofalowy, mający synergicznie implikować wzrost profitów poszczególnych, współdziałających podmiotów. Jak podają Kreft i Leja (2020), spotykane są dwa poglądy na temat koopetycji oraz jej zakresu – szeroki, określający współpracę i konkurencję pomiędzy podmiotami wraz z obniżaniem wartości głównych produktów tychże podmiotów, oraz wąski dotyczący koopetycji między bezpośrednimi konkurentami. Autorzy piszą też o typowych obszarach współpracy oraz konkurencji wewnątrz procesu koopetycji. Współpracą objęte są zwykle działania badawcze, czego pozytywnym efektem jest rozproszenie ryzyka oraz redukcja nakładów ponoszonych z tytułu badań i innowacji, podczas gdy konkurencja dotyczy sfery marketingu i wyborów podejmowanych przez klientów. Synergiczne współdziałanie w ramach obszarów badawczych niesie za sobą korzyści związane ze wspomnianą redukcją nakładów na badania, co przez zmniejszenie wartości produktu wprowadza do obiegu trzeciego wygranego, którym jest klient bądź użytkownik.

Koopetycja, jako narzędzie wspierające partycypację z uwzględnieniem jej skalowalności, powinna być postrzegana w kontekście wspólnych lub zbliżonych celów podmiotów biorących udział w kreowaniu lokalnej polityki przestrzennej: instytucji, gmin, regionów stopni władzy terytorialnej. „Trzecim wygranym" w tym procesie są mieszkańcy oraz inni użytkownicy przestrzeni objętych działaniami. Mieszkańcy partycypujący w kosztach utrzymania obszaru zamieszkiwania mogą być traktowani jako podmiot koopetycji dostarczający w drodze partycypacji obywatelskiej cennych danych wejściowych w zakresie kierunków rozwoju przestrzennego. Skuteczna koopetycyjna partycypacja mieszkańców może prowadzić do konstytuowania się lepszej przestrzeni,

efektywniejszej ekonomicznie, co stawia ludzi i miasto w pozycji beneficjenta całego procesu. Pobudzająca kreatywność i dynamizująca procesy twórcze koopetycja, łącząc interdyscyplinarne obszary środowisk nauki, zmierzając w stronę utrzymania odpowiednich standardów środowiska zewnętrznego, stanowić może podłoże dla pogłębiania relacji społecznych i efektywnego rozwoju lokalnego kapitału społecznego. Działania zgodne z zasadami zrównoważonego rozwoju, odbywające się w trosce o jakość życia jednostki i całego społeczeństwa, przebiegające w kontekście pozytywnej rywalizacji, mają szansę implikować podniesienie poziomu egzystencji, zapewniając lepszy komfort i wyższy standard życia. Forma pełnego partnerstwa i traktowania mieszkańców równorzędnie do innych podmiotów stanowić może próbę przełamania neoliberalnego czy wręcz oligopolowego dogmatu kształtowania polityki przestrzennej, której głos sprawczy skupiony jest wokół podmiotów konsolidujących najwięcej kapitału czy władzy. Wymiana informacji i doświadczeń na poziomie badawczym pozwala wyrównać szanse we współpracy pomiędzy podmiotami i dawać równe możliwości sprawcze.

Partycypacja społeczna porównywana może być do gry, w której na zasadzie konkurencji każdy podmiot może brać udział i każdy podmiot chce wygrać. Kluczowe słowo – chcieć – podparte odpowiednimi zasobami motywacyjnymi, jest podstawą osiągnięcia sukcesu, który w odniesieniu do procesów kształtowania przestrzeni, oznaczać będzie pozyskanie najlepszego z możliwych wariantów rozwojowych. Gry wideo – jako narzędzie przydatne w psychoanalitycznym modelowaniu profilu społecznej postawy człowieka – również można uznać za znaczące medium w procesie kształtowania przestrzeni małych i większych miast. Rozważania poświęcone małym miastom mogą stanowić przykład prostszej konstrukcji, składającej się z podstawowych poziomów strukturalnych, z wyłączeniem nadbudowywanych i różnokierunkowo rozwijanych odłamów usług, gospodarki, handlu, z reguły, swoim procentowym udziałem, generujących konkretny profil dużego miasta. Rozwijając taki układ strukturalny, można zwrócić uwagę na sekwencyjne pojawianie się nowych poziomów gry, prowadzące do zwiększania stopnia skomplikowania oraz trudności. Przeniesienie zasad gry na pole procesów projektowych, oferuje trzeciemu wygranemu – miastu i jego mieszkańcom – zoptymalizowany proces rozwojowy, a rozwój rozgrywki porównywany może być do pożądanej wygranej.

Każde miasto, niezależnie od jego wielkości, jako kulturowy wytwór ludzkich uwarunkowań psychicznych, poddane psychoanalitycznej hermeneutyce ujawnia psyche, która za nim stoi. O ile jednak „fizyczne miasto jest budowanym przez pokolenia wyjątkowym monumentem psychicznych kompleksów, kompleksy te odgrywają tę samą rolę w akcie przedstawień miasta" (Piróg, Berezowska 2020, 218). Przedstawienia przestrzeni miast w obrazach gier wideo są efektem kompilacji doświadczeń i wyobrażeń o przestrzeniach. Narzędzia wspomagające procesy ich kreacji pozwalają na eksperymentalne konfiguracje miejsc i zdarzeń często będące poza zasięgiem naszych możliwości w świecie rzeczywistym. Rzeczywistość wirtualna umożliwia życzeniowe ucieleśnianie oczekiwań twórcy bez względu na ich realne fizyczne ograniczenia. Mechanizmy gier wideo stanowią doskonałe narzędzie badawcze, posiadające potencjal-

nie więcej niż w innych mediach punktów zaczepienia (dos Santos Petry, Petry 2012, 10), aktywizując szersze aniżeli tylko *stricte* projektowe grona uczestników procesu. Świat przedstawiony w grze ujawnia sposób myślenia redukcyjnego o środowisku zewnętrznym, ale i nieświadome mechanizmy, kształtujące dany charakter i determinujące jakość jego odbioru (Hayot, Wesp 2009, 1). Kluczowa jest rola użytkowników jako ekspertów od zamieszkiwanej przestrzeni. Ich celowa aktywność przekłada się na tempo i sposób prowadzonych procesów oraz naturę skutków. Są oni źródłem cennych informacji na temat charakterystyki danego miejsca. Tak zwana partycypacja inwestorska, choć nie jest oparta o współzawodnictwo, stanowi formę wspólnego działania, w osiąganiu celu zarówno indywidualnego, jak i wspólnego, a bogactwo tekstualnych warstw, obecne w grach o rozbudowanej fabule, pozwala na weryfikację modelowych przykładów przestrzeni (Crawford, Muriel 2018, 20).

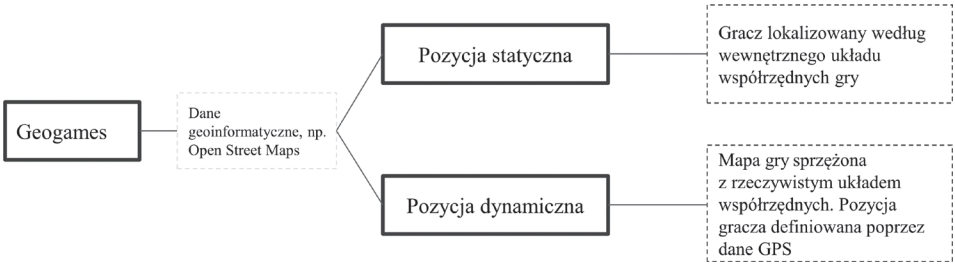
Gry wideo we współczesnym społeczeństwie

Gry wideo zostały uznane za jeden z najistotniejszych produktów postępującej i rozwijającej się kultury cyfrowej (Crawford, Muriel 2018, 18). W zależności od obranej pespektywy – cyfryzacja sięga kolejnych dziedzin życia lub to my przenosimy kolejne elementy rzeczywistości w przestrzeń wirtualną (Baricco 2018, 15). Cyfryzacja jest procesem realnym, postępującym i zmieniającym naszą rzeczywistość oraz kulturę, sprawiającym w rezultacie to, że coraz więcej aspektów świata realnego ma swoje odpowiedniki w świecie cyfrowym (Crawford, Muriel, 2018, 33). Jak wspomniano, najbardziej esencjonalnym (Muriel, Crawford 2018, 34) medium, a jednocześnie produktem kulturowym, są gry wideo (Muriel, Crawford 2018, 18), które pomimo iż nie stanowią formy najbardziej wysublimowanej, to z całą pewnością są przykładem najbardziej reprezentacyjnym i powszechnym. Videogaming sam w sobie staje się odrębną formą kultury (Crawford, Muriel 2018, 34). Spowodowane jest to faktem wyprowadzania gracza z bezrefleksyjnej czynności, jaką jest proces gry, w której składowymi są gracz i urządzenie. Jak się okazuje, jest to szersze zjawisko, będące źródłem wspomnień, marzeń, konwersacji, tożsamości, przyjaźni czy historii (Muriel, Crawford 2018, 34).

Gry są też swojego rodzaju formą doświadczenia ucieleśnionego, pozwalającego na immersyjne wcielenie się w kogoś, kim na co dzień nie jest nam dane być. Pozwala to spojrzeć na pewne kwestie z nowej i świeżej perspektywy, co prowadzi z kolei do pełniejszego zrozumienia punktu widzenia innych, a to w rezultacie skutkuje wzrostem empatii (Muriel, Crawford 2018: 28). Fakt ten wydaje się być kluczowy w kontekście planowania przestrzennego i kreacji przestrzeni publicznych, których użytkownikami są ludzie o różnych potrzebach.

Geogames

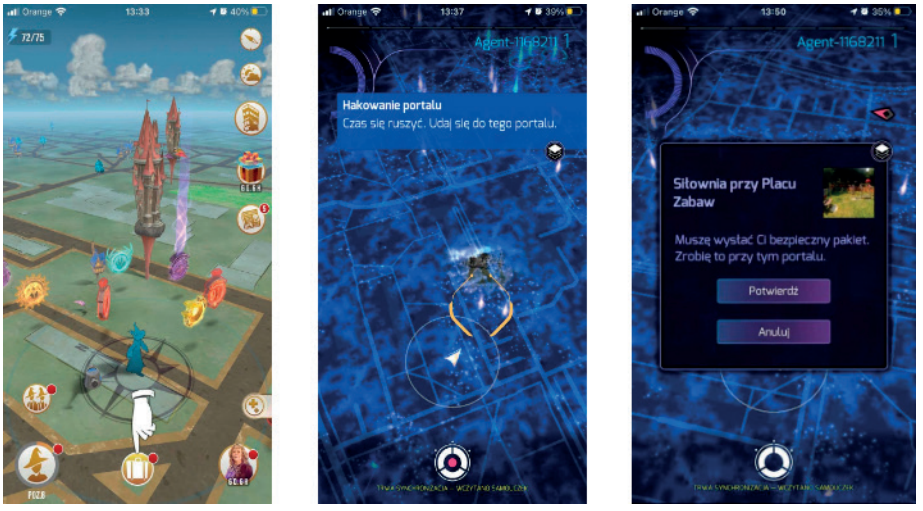
Warta uwagi jest odmiana gier wideo, do której należą produkcje określane jako *geogames*. Ich głównym, wyróżniającym elementem jest zastosowanie danych geoin-



Ryc. 1. Systematyzacja geogames ze względu na pozycję użytkownika
Źródło: opracowanie własne.

formatycznych do kreowania świata przedstawionego. Dane takie jak dla przykładu Open Street Maps czy Bing Maps to podkłady będące swego rodzaju planszą dla rozgrywki.

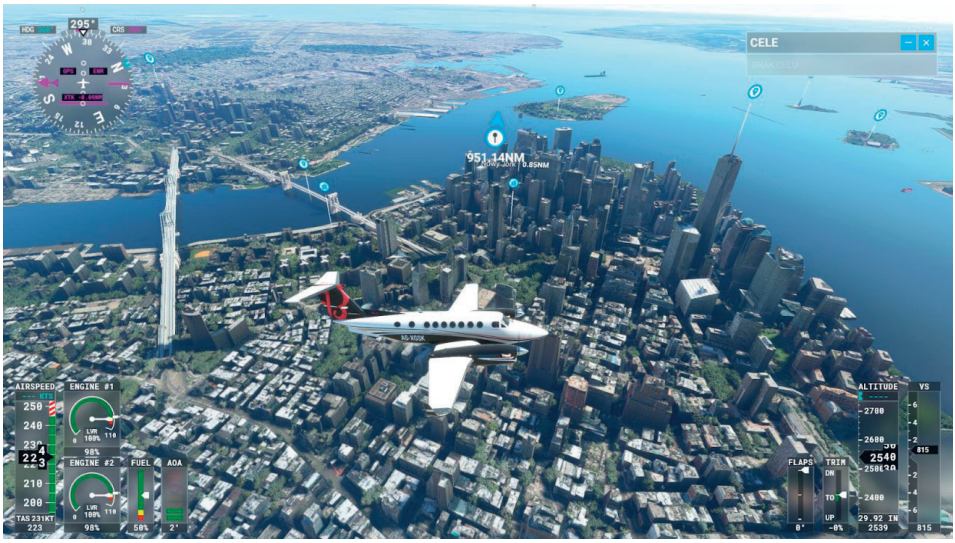
Systematyzując produkcje znane jako *geogames*, można podzielić je na następujące kategorie: mobilne i przeznaczone na urządzenia stacjonarne, oraz na produkcje niezależne i te tworzone przez dużych deweloperów. Kryterium mobilności i stacjonarności dotyczy docelowej platformy rozgrywki, jaką może być stacjonarny komputer, konsola lub też urządzenie mobilne, takie jak telefon komórkowy bądź tablet. Z kolei kryterium niezależności niesie ze sobą informację, czy gra jest produkcją autorstwa dużego studia, a co za tym idzie, niejednokrotnie złożona i efektowna, czy też dziełem małej grupy twórców lub nawet pojedynczych osób, a jej podstawowym atutem jest oryginalność i nieszablonowość.



Ryc. 2. Przykładowe zrzuty ekranów z geogames: Harry Potter: Wizards Unite (Niantic, 2019) Unite oraz Ingress (Niantic 2012)
Źródło: autorzy.

Geogames można również rozpatrywać na podstawie relacji usytuowania gracza w świecie gry (VR) z jego faktycznym położeniem. Możemy wyróżnić produkcje korzystające z rzeczywistej lokalizacji użytkownika i przez dane GPS przypisujące lokalizację w grze. Są to produkcje niejednokrotnie oparte na eksploracji i przemieszczaniu się w świece rzeczywistym, a postęp w grze uzależniony jest od przebytego dystansu lub od odwiedzania miejsc wskazanych przez grę.

Kolejnym przykładem *geogames* są produkcje korzystające z danych geoinformatycznych, jednak operujące własnym, lokalnym układem odniesienia. W tym przypadku aktualna lokalizacja użytkownika nie wpływa na rozgrywkę. Interesującym produktem jest Microsoft Flight Simulator 2020 (Microsoft 2020), w którym przetworzone dane z map satelitarnych stanowią trójwymiarowe tło dla rozgrywki, obejmujące całą kulę ziemską. Jest to również ważny przykład ze względu na działania moderskie podejmowane przez graczy, mające na celu poprawę niedociągnięć formalnych w aspekcie wierności odtwarzania konkretnych lokalizacji.



Ryc. 3. Microsoft Flight Simulator 2020 (Microsoft 2020) jako przykład gry wykorzystującej dane geoinformatyczne do tworzenia środowiska przedstawionego

Źródło: autorzy.

Wybrane przykłady stosowania gier wideo w planowaniu przestrzennym i edukacji przestrzennej

W poniższym rozdziale przedstawione zostały wybrane przykłady zastosowania *geogames* jako narzędzi wspierających partycypację społeczną w kreowaniu lokalnej polityki przestrzennej oraz edukacji. Przedstawiono sposoby angażowania oraz zakładane rezultaty stosowania gier wideo.

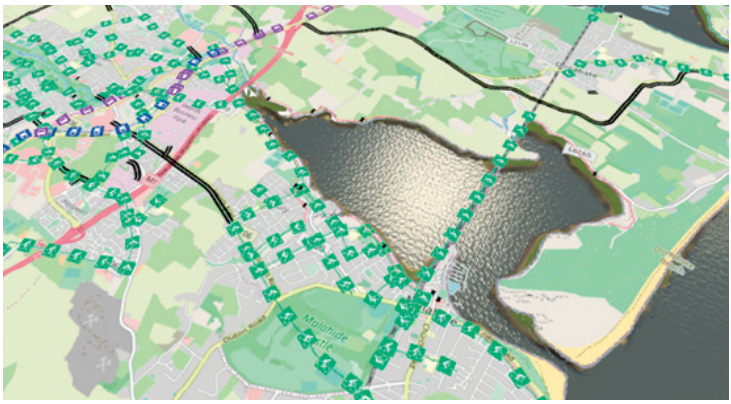
Modelowy przykład z zakresu planowania przestrzennego stanowić może stworzona przez GeoGames sieciowa gra kooperacyjna YouPlaceIt!, w swoim założeniu mająca godzić interesy różnych stron zainteresowanych kreowaniem lokalnej polityki przestrzennej. Jej fundamentalnym celem jest wypracowanie konsensusu na drodze współpracy lokalnej społeczności z władzami i inwestorami, gdzie głos każdej ze stron jest równoważny. Obszarem testowym dla aplikacji była Dharavi – mająca 3 kilometry kwadratowe, jedna z uboższych dzielnic miasta Mumbaj, zamieszkana przez 0,6–1,0 mln mieszkańców.

Ryc. 4. Zrzut ekranu z gry YouPlaceIt! (GeogamesLab)

Źródło: geogameslab.net/portfolio/youplaceit-consensus-game/ (dostęp: 15.03.2021).

Kolejnym przykładem wykorzystania gier wideo w procesie partycypacji jest zastosowanie produkcji Cities Skylines (Colossal Order 2015) jako narzędzia umożliwiającego mieszkańcom miasta przedstawiania własnych koncepcji kierunku rozwoju dla dwóch dzielnic w mieście Hameenlinna w Finlandii. Głównym założeniem operacyjnym w grze jest budowa i zarządzanie miastem. Utworzono w tym celu powszechnie dostępną, opartą na danych OSM, mapę miasta wewnątrz gry. W związku z faktem, iż wspomniana gra jest regularnym produktem rynkowym, aby zwiększyć potencjalne grono odbiorców, zorganizowano stanowiska komputerowe w lokalnych bibliotekach.

Jako jeden z bardziej interesujących przykładów wymienić można inicjatywę Block By Block, będącą efektem współpracy firmy Mojang oraz fundacji UN Habitat. W ramach działań zastosowano grę Minecraft (Persson 2009) jako platformę cyfrowej materializacji koncepcji zagospodarowania przestrzeni publicznych, pochodzących od samych mieszkańców i użytkowników. Należy też dodać, iż przedmiotem działań w ramach inicjatywy były przestrzenie publiczne w krajach ubogich lub dotkniętych klęskami żywiołowymi. Działania charakteryzowała wysoka inkluzyjność, dokładano szczególnych starań, aby w projektach brała możliwie najróżnorodniejsza grupa użytkowników. Poza działaniami projektowymi Block By Block zajmuje się też długofalowym wspieraniem lokalnych samorządów przy realizacji projektów publicznych.



Ryc. 5. Fragment miasta Hameenlinna odtwarzany w grze Cities Skylines na podstawie danych OSM

Źródło: ccatproject.eu/how-playing-games-can-help-us-plan-our-cities/ (dostęp: 15.03.2021).

Innym, ważnym przykładem stosowania gier wideo jako narzędzia edukacji przestrzennej jest OriGami. Ta skierowana do najmłodszych produkcja charakteryzuje się naciskiem na rozwój umiejętności przestrzennych. Wprowadzone są takie elementy jak odczytywanie symboli, odnajdywanie właściwej drogi oraz poruszanie się między punktami charakterystycznymi. Prosty i przystępny interfejs sprzyja użytkowaniu przez osoby niemające wcześniej kontaktu z technologiami cyfrowymi.

Na koniec należy też odnieść się do projektu The LilyPad, stanowiącego próbę wyjścia naprzeciw zagrożeniom i problemom, jakie niosą za sobą katastrofy ekologiczne i klęski żywiołowe. Inicjatywa objęła kreację gry, która w swoim założeniu ma na celu uwypuklenie problemu podejmowania ważkich decyzji w obliczu kryzysu i pogłębianie

Ryc. 6. Przestrzeń publiczna przekształcana w ramach inicjatywy Block By Block – stan zastany oraz model w grze Minecraft

Źródło: blockbyblock.org/projects/nairobi (dostęp: 15.03.2021).

Ryc. 7. Rozwój umiejętności decyzyjno-przestrzennych w sytuacjach kryzysowych w grze The LilyPad
Źródło: esri.com/about/newsroom/arcwatch/serious-game-play/ (dostęp: 15.03.2021).

umiejętności decyzyjno-przestrzennych w środowisku społecznym. Mowa tutaj o pracy z mapą, orientowaniu się w terenie, odnajdywaniu kierunków i dobrej komunikacji terenowej w nietypowych warunkach (np. podczas powodzi).

W ramach przytoczonych przypadków pojawiają się na rynku zarówno zaadaptowane produkty rynkowe, jak i specjalnie przygotowane na tę okazję „poważne gry".

Badanie: analiza potencjału implementacji koopetycji w partycypacji społecznej z zastosowaniem gier wideo w małych miastach

W celu analizy potencjału implementacji koopetycji w partycypacji społecznej, stosującej gry wideo w kreowaniu lokalnej polityki przestrzennej małych miast, dokonano zbiorczej analizy porównawczej oraz ewaluacji opisanych przypadków według obranych kryteriów.

W kontekście doboru kryteriów stanowiących bazę dla oceny potencjału implementacji koopetycji uwzględniono następujące aspekty: etap realizacji projektów miejskich, rodzaj sprawczości, liczba zrealizowanych projektów, rodzaj współpracy (praca grupowa lub indywidualna), zaangażowanie społeczne, skuteczność w realizacji założeń, genezę narzędzia (narzędzie dedykowane lub adaptacja istniejącej produkcji) oraz potencjał koopetycyjny z wyszczególnieniem elementów współpracy oraz konkurencji.

Dobór ewaluowanych przykładów został dokonany tak, aby pokazać działania zróżnicowane pod kątem zastosowanych narzędzi, lokalizacji oraz skali działań. Przytaczane przykłady często pojawiają się w mediach lub w publikacjach naukowych (Tomaszewski et al. 2020, 8–9; The Block By Block 2021). W tabeli 1 przedstawione zostały rezultaty ewaluacji, zestawione w formie tabelarycznej.

Tabela 1

Analiza porównawcza wybranych przypadków zastosowania gier wideo w partycypacji i edukacji przestrzennej

	Etap procesu	Rodzaj sprawczości	Ilość zrealizowanych projektów	Praca grupowa/indywidualna	Stopień zaangażowania społecznego	Realizacja założeń	Narzędzie – dedykowane/ adaptowane	Potencjał koopetycyjny – współpraca	Potencjał koopetycyjny – konkurencja
Block by Block / Minecrraft	Koncepcja	Kreacja wizji mieszkańców w środowisku wirtualnym	30	Grupowa	Wysoki, duży nacisk na zróżnicowanie społeczne uczestników, 30–50 osób na projekt	Tak	Adaptacja	Wymiana informacji oraz edukacja	Atrakcyjność przedstawień i koncepcji
Cities Skylines Port Królewski w Sztokholmie	Założenia planistyczne	Koncepcyjno-symulacyjny	1	Grupowa	Umiarkowany, działania	Tak	Adaptacja	Wzajemna edukacja	Rezultaty symulacji
Cities Skylines Hameenlilnna	Założenia planistyczne	Agregacja idei	1	Indywidualna	Umiarkowany, 12 zgłoszeń przyjętych do ewaluacji	Tak	Adaptacja	Dystrybucja platformy kreacji – gry wideo	Atrakcyjność przedstawień i koncepcji
YouPlaceIt!	Założenia planistyczne	Kreacja konsensusu przestrzennego	1	Grupowa	b.d.	Tak	Dedykowane	Wymiana poglądów	Brak elementu konkurencji
Project Lily Pad	Edukacja przestrzenna	Rozwój umiejętności decyzyjno przestrzennych	Testy	Indywidualna	grupa testowa	Faza testowa	Dedykowane	Edukacja	Brak elementu konkurencji
OriGami	Edukacja przestrzenna	Rozwój umiejętności przestrzennych	Testy	Indywidualna	grupa testowa	Faza testowa	Dedykowane	Edukacja	Brak elementu konkurencji

Źródło: opracowanie własne.

W zestawieniu widać wyraźnie, iż gry wideo stosowane są obecnie we wczesnych etapach projektów, to jest w fazie koncepcji lub nawet poza projektem, na etapie edukacji przestrzennej. Ich sprawczość nakierowana jest w przeważającej większości na otwarcie się na dialog oraz dopuszczenie do głosu różnych grup interesantów, grup wiekowych oraz mniejszości. Ze względu na zróżnicowany stan zaawansowania poszczególnych przypadków, zaobserwować można znaczne różnice w liczbach uczestników, zróżnicowane jest też zaangażowanie społeczne. Nie zauważono przewagi pracy grupowej lub indywidualnej. Przytoczone przypadki, o ile nie znajdowały się w fazie testowej, charakteryzowały się realizacją założonych celów. Wśród gier stosowanych w ramach inicjatyw i projektów były zarówno gotowe produkty zaadaptowane na potrzeby konkretnych działań, jak i przygotowane specjalnie na daną okoliczność narzędzia. Wyraźnie zauważalna była korelacja pomiędzy stosowaniem specjalnie przygotowanych na cele partycypacyjne programów a brakiem zawartego w nich aspektu konkurencyjności. Istotnym aspektem był pojawiający się we wszystkich przytoczonych przykładach element współpracy co do zasady oparty na wzajemnej wymianie informacji oraz edukacji.

Wnioski

Rzeczywistość wokół nas ulega obecnie stopniowej cyfryzacji, a kolejne aspekty naszego życia przenoszone zostają w przestrzeń wirtualną. Formuje się w ten sposób kultura cyfrowa, której, jak podają źródła, najbardziej reprezentatywnym produktem są gry wideo. Pomimo faktu, iż są one źródłem wykalkulowanego zysku, niosą za sobą zorientowany na społeczności potencjał, pozwalający na kreowanie i ekstrakcję praktyk przełamujących neoliberalny porządek rzeczy, dzielący świat na producentów i konsumentów.

Rezultaty przeprowadzonej analizy porównawczej nie wykazują podstaw do przeciwskazań dla implementacji zasad koopetycji do partycypacji społecznej, korzystającej z gier komputerowych. Analiza źródeł wskazuje jednak konkretne problemy w zakresie partycypacji społecznej w małych miastach. Zaliczyć do nich można niedostateczną komunikację pomiędzy mieszkańcami a lokalnymi samorządami, brak platform wymiany informacji oraz ilościowe podejście do zagadnienia ze strony lokalnych samorządów (Jaskulska 2019, 111). Nasuwa to zatem pytanie o słuszność stosowania gier wideo w partycypacji oraz implementacji reguł koopetycji. Zdaniem autorów nie jest to działanie skazane na porażkę ze względu na potencjał osadzony w mieszkańcach, będących najbliżej lokalnych problemów (Rzeńca, Sobol 2018, 101). Konieczny zdaje się też być niezależny animator działań, stanowiący wsparcie merytoryczne i organizacyjne dla lokalnych władz. Wyjątkowo istotna zdaje się być także fizyczna obecność zarówno uczestników, jak i moderatorów działań (Thoneick 2021, 17).

Przeprowadzona analiza wykazała potencjał implementacji koopetycji przede wszystkim w działaniach opartych na zastosowaniu zaadaptowanych produktów rynkowych. Zdaniem autorów wynikać to może z założeń, jakie przyjęli twórcy narzędzi, chcąc produkować programy wspierające tylko współpracę. Z kolei obecny w produk-

tach rynkowych pierwiastek współzawodnictwa stanowić może podstawę elementu konkurencji w koopetycji. Nie oznacza to jednak, że produkty przeznaczone tylko celom partycypacyjnym nie stanowią wartościowej bazy dla koopetycji, jednak z założenia powinny, właśnie na poziomie założeń, łączyć współpracę i współzawodnictwo. Na tle przedstawionych przypadków największym sukcesem zdają się cieszyć działania w ramach inicjatywy Block by Block. Stopień zaangażowania społecznego oraz liczba zrealizowanych projektów powalają stwierdzić, iż obecnie jest to najskuteczniejsza forma implementacji gier wideo w proces partycypacji.

Implementacja opisanych metod i narzędzi powinna odbywać się stopniowo, etapami – poczynając od działań pilotażowych poprzez testy terenowe aż do pełnej realizacji. Istotne też wydaje się angażowanie interdyscyplinarnych zespołów wdrożeniowych, ze specjalistami z dziedzin geografii, informatyki, architektury, urbanistyki, ekonomii, socjologii, gospodarki administracyjnej, a także user experience designu (UX) czy programowania. Bez wątpienia przyspieszający postęp technologiczny oraz okoliczności pandemiczne będą wpływały na rozwój zagadnień e-partycypacji, co sprawić może, iż proponowane metody staną się wkrótce nieodłącznym elementem kreowania lokalnej polityki przestrzennej.

Bibliografia

de Andrade, Bruno, Poplin, Alenka i Ítalo Sousa de Sena. 2020. Minecraft As A Tool For Engaging Children In Urban Planning: A Case Study In Tirol Town, Brazil. *ISPRS International Journal Of Geo-Information,* 9 (3):170, 1-19. DOI:10.3390/ijgi9030170.

Baricco, Alessandro. 2018. The Game. Rewolucja cyfrowa. Katowice: Sonia Draga.

Bernat, Piotr. 2017. Kształtowanie przestrzeni organizacyjnej w strategii horyzontalnej koopetycji. *Zeszyty Naukowe Politechniki Śląskiej, seria: Organizacja i Zarządzanie*, 113(2017), 1–11.

Block by Block. *Resources. The Block By Block Methodology*. 2021. Dostęp: 15.03.2021. https://Www.Blockby-block.Org/. https://www.blockbyblock.org/resources.

Crawford, Garry i Daniel Muriel. 2018. *Video Games As Culture*. Abington: Routledge.

Crawford, Gary i Daniel Muriel. 2020. Video Games and Agency in Contemporary Society. *Games and Culture*, 15/2(2020), 138–157.

Garda, Maria B. 2016. *Interaktywne fantasy. Gatunek w grach cyfrowych.* Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

Gehl, Jan. 2015. *Miasta dla ludzi.* Kraków: RAM.

Generalny Urząd Statystyczny. 2018. *Miasta w liczbach 2016*. Warszawa, Poznań: Generalny Urząd Statystyczny.

Gruszecka-Tieśluk, Agata. 2013. *Sieć Cittaslow – strategią rozwoju małych miast w Polsce?* Dostęp: 21.03.2021. https://Www.Ue.Katowice.Pl/.https://www.ue.katowice.pl/fileadmin/_migrated/content_uploads/26_A.Gruszecka-Tiesluk_Siec_Cittaslow….pdf.

de Guzman, Jaemi. 2016. *Finland city holds city planning contest using video game.* Dostęp: 15.03.2021. https://www.rappler.com/technology/finland-hameenlinna-cities-skylines-planning- contest.

Hämäläinen, Timo. 2016. *Instagram ja Cities Skylines herättelevät nuoria keskustelemaan kaupunkisuunnittelusta* [Instagram oraz Cities Skylines wywołuje rozmowę o planowaniu urbanistycznym wśród młodych ludzi]. Dostęp: 15.03.2021. https://www.mdi.fi/blogi-instagram-ja-cities-skylines-herattelevat-nuoria-keskustelemaan-kaupunkisuunnittelusta/.

Hausner, Jerzy, et al. 1999. *Komunikacja i partycypacja społeczna. Poradnik*. Kraków: Małopolska Szkoła Administracji Publicznej.

Hayot, Eric, i Edward Wesp. 2009. *Game Studies – Towards A Critical Aesthetic Of Virtual-World Geographies*. Dostęp: 21.03.2021. http://gamestudies.org/0901/articles/hayot_wesp_space.

Jaskulska, Marta. 2019. Partycypacja publiczna w polskich miastach i miasteczkach na przykładzie województwa pomorskiego. *Zarządzanie Publiczne*, 2(46), 97–117. doi:10.4467/20843968zp.19.007.10683.

Jenkins, Henry, et al. 2009. *Confronting The Challenges Of Participatory Culture: Media Education For The 21St Century*. Chicago: MIT Press.

Kreft, Jan, i Krzysztof Leja. 2020. *Koopetycja w trzech odsłonach.* Gdańsk: Wyd. Politechniki Gdańskiej.

Majorek, Agnieszka. 2017. Partycypacja społeczna jako wehikuł rozwoju. *Studia KPZK*, 177(2017), 226–34.

Markowska-Przybyła, Urszula. 2014. Kapitał społeczny małych miast Polski. *Problemy Rozwoju Miast*, 11/3(2014), 29–38.

Olszewski, Robert, et al. 2020. Developing A Serious Game That Supports The Resolution Of Social And Ecological Problems In The Toolset Environment Of Cities: Skylines. *ISPRS International Journal Of Geo-Information*, 9(118), 1–20. DOI:10.3390/ijgi9020118.

Piróg, Mirosław i Linda Berezowska. 2020. Miasto, mit i Psyche w imaginarium gier wideo. Symbolika miast i przedstawień miejskich – ujęcie psychoanalityczne. *Kultura i Wartości*, 29(2020), 1–23.

Pocket Tacticts. 2021. *The Best Location-Based Games on Mobile.* Dostęp: 15.03.2021. https://www.pocket-tactics.com/best -location- based-games-mobile.

Rzeńca Agnieszka i Agnieszka Sobol. 2018. Budżet partycypacyjny jako narzędzie polityki rozwoju małych miast województwa śląskiego i łódzkiego. *Space – Society – Economy*, 24(2018), 91-104. DOI:10.18778/1733-3180.24.06.

dos Santos Petry, Arlete, i Luis C. Petry. 2012. Possibilities Of Encounter Between Psychoanalysis And Videogames: Thinking With Freud And Lacan. Dostęp: 21.03.2021. http://Sbgames.Org/.http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/cultura/C_F2.pdf.

Sim, David. 2020. *Miasto życzliwe. Jak kształtować miasto z troską o wszystkich.* Kraków: Wysoki Zamek.

Thoneick, Rosa. 2021. Integrating Online And Onsite Participation In Urban Planning. *International Journal Of E-Planning Research,* 10 (1), 1–20. DOI:10.4018/ijepr.2021010101.

Tomaszewski, et al. 2020. Supporting Disaster Resilience Spatial Thinking With Serious Geogames: Project Lily Pad. *ISPRS International Journal Of Geo-Information,* 9(6):405, 1-22. DOI:10.3390/ijgi9060405.

Twardzik, Małgorzata. 2017. Wyzwania rozwojowe dla małych miast w Polsce – przegląd wybranych koncepcji. *Studia Ekonomiczne. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego w Katowicach* 327(2017), 65–77.

Uhari, Markku. 2016. *Hämeenlinnan kaupunki käynnistää simulaatiokilpailun* [Miato Hämeenlinna ogłasza konkurs symulacyjny]. Dostęp: 15.03.2021. https://www.hameensanomat.fi/kanta-hame/hameenlinnan--kaupunki-kaynnistaa- simulaatiokilpailun-166679/.