



**Magiczny
Kraków**

Gra miejska Zabłocie

2011-06-28

W dniach 9 i 10 czerwca 2010 mieszkańcy Krakowa wzięli udział w kolejnej edycji innowacyjnej gry strategicznej *Future City Game* (Gra Miasto Przyszłości) pod hasłem „Zabłocie dla Wisły – Wisła dla Zabłocia!”. Tym razem tematem gry było ożywienie Bulwarów Wiślanych w dzielnicy Zabłocie. Gra odbyła się w Atelier Hothaus nowoczesnej i kreatywnej przestrzeni poprzemysłowego Zabłocia, przy ul. Romanowicza 4. Organizatorami gry byli British Council i Wydział Strategii i Rozwoju Miasta Urzędu Miasta Krakowa, partnerowali: Projekt Barka, Arsharter – Siła Ludzkiego Talentu, Fundacja Hothaus i PODGÓRZE.PL

Kraków, miasto rozwojowe.

Metodologia gry została opracowana przez British Council w ramach projektu *Creative Cities* (Kreatywne Miasta). Grę przeprowadzono w kilkunastu metropoliach świata, m.in. Oslo, Glasgow, Kopenhage. Jej celem jest wypracowanie najlepszych koncepcji na ożywienie ulic, dzielnic czy całych miast oraz poprawa warunków życia mieszkańców. Gra dowodzi, że twórcze podejście, innowacja, inicjatywa i przedsiębiorczość samych mieszkańców mogą ulepszać życie w miastach.

Przedmiot gry – ożywienie Bulwarów Wiślanych na Zabłociu.

Projekt miał formę dwudniowych warsztatów. Jego celem było wyłonienie najlepszych pomysłów na ożywienie Bulwarów Wiślanych na Zabłociu przy wykorzystaniu nowoczesnych technik kreatywnego myślenia. Koncepcje, które zostały wypracowane podczas warsztatów, mają pomóc w pogodzeniu interesów mieszkańców i władz w dążeniu do poprawy wizerunku kulturalnego tej części Krakowa.

Uczestnicy i metodologia miejskiej gry.

Zgodnie z metodologią „Gry Miasto Przyszłości” w warsztatach wzięło udział 25 osób oraz grupa ekspertów. Uczestnicy reprezentowali różne środowiska: mieszkańcy Krakowa, architekci, architekci krajobrazu, urbaniści, artyści, przedsiębiorcy, specjaliści ds. marketingu, studenci Krakowskiej Akademii i Politechniki Krakowskiej, radni dzielnicy Podgórze, przedstawiciele Stowarzyszenia Podgórze.pl, przedstawiciele stowarzyszeń działających na rzecz rewitalizacji Wisły oraz przedstawiciele Urzędu Miasta Krakowa.

Mistrz Gry Dorota Pomadowska przeprowadziła uczestników przez 10 etapów gry, które obejmują m.in.: analizę problemów globalnych i lokalnych oraz perspektyw miasta (gospodarcze, społeczne, ekologiczne, kulturowe), generowanie pomysłów na przyszłość, testowanie pomysłów w terenie wśród



**Magiczny
Kraków**

specjalistów, mieszkańców, turystów, urzędników i obserwatorów oraz prezentacja na forum ostatecznych koncepcji wypracowanych w grupach. Ostatnim krokiem, w którym biorą udział zarówno grający, jak i obserwatorzy, jest ocena wszystkich wypracowanych koncepcji. Kryteria, jakie brano pod uwagę to m.in.: atrakcyjność, innowacja, zbieżność z wyzwaniami lokalnymi i globalnymi, poparcie lokalnej społeczności, możliwość wykonania.

[Pełna informacja na temat gry "Zabłocie dla Wisły – Wisła dla Zabłocia" \[DOC\]](#)