

Jan SZOT\*

## GRY WIDEO JAKO NARZĘDZIE SPRAWCZE W PARTYCYPACJI SPOŁECZNEJ PRZY PROJEKTOWANIU PRZESTRZENNYM

W artykule podejmuje się kwestie wybranych przykładów zastosowania gier wideo jako narzędzia sprawczego w partycypacji społecznej w projektowaniu. Podstawą rozważań jest zjawisko wzrastającej kultury *videogamingu* jako kultury partycypacyjnej. Z przytoczonych przykładów wynika potencjalna rola sprawcza gier i związanych z nimi mechanizmów jako aktorów w sieci powiązań między pozostałymi podmiotami i przedmiotami dialogu społecznego podczas planowania i realizacji lokalnej polityki przestrzennej. Ponadto wirtualna przestrzeń wykreowana w grach wydaje się cennym środowiskiem doświadczalnym pozwalającym na testowanie różnych rozwiązań z udziałem członków społeczności w sposób inkluzyjny. We wnioskach podano również potencjalne perspektywy dalszego rozwoju przedstawionych metod, pozwalającego na pełniejsze rozproszenie całego procesu i możliwość włączenia w niego nie tylko lokalnych aktywistów, lecz wszystkich mających telefon z ekranem dotykowym.

**Słowa kluczowe:** architektura, urbanistyka, gry wideo, partycypacja, sprawczość

### 1. WSTĘP

Jak podaje Majorek [2018], mieszkańcy danej przestrzeni, z której korzystają na co dzień, posiadają ekspercką wiedzę na jej temat. Wiedza ta ma charakter unikalny i może być źródłem rozwiązań stanowiących lepszą alternatywę niż odgórne planowanie przestrzenne. Jest to, jak pisze autorka, przyczyna istotności udziału i współpracy lokalnych społeczności w planowaniu i realizacji lokalnej polityki przestrzennej. Zgodnie z poradnikiem komunikacji i partycypacji społecznej [Hausner i in. 1999] zaangażowanie mieszkańców może zostać wywołane przez takie działania, jak: identyfikacja problemów mieszkańców oraz ich preferencji rozwiązań, edukacja

---

\* Politechnika Poznańska, Wydział Architektury, Instytut Architektury, Urbanistyki i Ochrony Dziedzictwa. ORCID: 0000-0003-0718-7560.

w zakresie przyczyn, skutków i możliwych rozwiązań, przez co uzyskuje się przychylność mieszkańców dla konkretnych metod, a co za tym idzie – ich zaangażowanie w działania lokalne.

Aby partycypacja społeczna w projektowaniu przynosiła pożądane skutki, konieczne jest wykształcenie swojego rodzaju kultury partycypacyjnej. Henry Jenkins z zespołem [2005] definiują ją jako kulturę, w której występują relatywnie niskie bariery ekspresji artystycznej oraz zaangażowania obywatelskiego. Kultura ta powinna charakteryzować się silnym wsparciem dla kreacji oraz współdzielenia prac z innymi, a także wykształcić pozycje mentorów stanowiących nieformalne wsparcie dla mniej zaawansowanych jednostek. Jej istotą powinno być poczucie przez członków społeczności znaczenia ich wpływu i wypracowanie szacunku do kreacji stworzonych przez innych.

Bardzo jaskrawym przykładem kultury partycypacyjnej jest tzw. *videogaming*, czyli kultura skupiona wokół gier wideo. Zachodzący w niej proces wideoludyfikacji jest obecnie bardzo dynamiczny i widoczny. W kontekście kultury partycypacyjnej gry wideo jawią się jako platformy współpracy oraz wirtualne środowiska testowe dla proponowanych rozwiązań [Crawford, Muriel 2018]. Stanowią odbicie i pomoc w napędzaniu procesów społecznych, co jest ważnym ogniwem łączącym gry wideo oraz związane z nimi struktury z istotnymi kwestiami kulturowymi [Crawford, Muriel 2018], takimi jak tożsamość czy poczucie przynależności.

Obserwacja wzrastającej kultury *videogamingu* pozwala dostrzec w niej elementy umożliwiające akcelerację sprawczości w obszarach, których dotyczą. Sprawczość, jak podaje Muriel [2016], charakteryzują następujące podstawowe cechy: zdolność do wytwarzania różnic i transformacji, obecność wielu form i cech sprawczości ze względu na bogactwo, dużą różnorodność aktorów zarówno ludzkich, jak i niebiotycznych. Podstawą sprawczości Muriel [2016] jest produkcja swojego rodzaju zmiany – w przeciwnym razie sprawczości nie ma. Sprawczość określonego aktora jest definiowana tylko i wyłącznie akcjami, jakie wykonuje. Ponadto, sprawczość ze względu na swój otwarty charakter może dotyczyć możliwie najbardziej heterogenicznej mieszaniny ludzi i innych bytów. Spojrzenie to stanowi podstawę rozpatrywania gier wideo jako aktora sprawczego w sieci innych aktorów, jakimi bez wątpienia są strony w partycypacji społecznej przy projektowaniu przestrzeni.

Zastosowanie gier wideo w procesie partycypacji społecznej w projektowaniu jest już obecne i stanowi element szerszego zjawiska – gamifikacji. Zjawiska mającego zarówno swoich przeciwników, jak i zwolenników. Wynika to z bardzo skrajnych form, jakie może ono przybierać [Crawford, Muriel 2018]. Zakładając pozytywną odmianę gamifikacji, można wyróżnić metody oparte na stosowaniu produktów dedykowanych celom innym niż rozrywkowe (tzw. *Serious Games*) czy adaptacji istniejących gier do celów innych niż rozrywka. Fakt, że dany produkt nie jest stosowany w celach rozrywkowych, nie oznacza, że udział w procesie nie może być źródłem zabawy czy rozrywki, co jest dodatkowym atutem mogącym stanowić o atrakcyjności opisywanych metod.

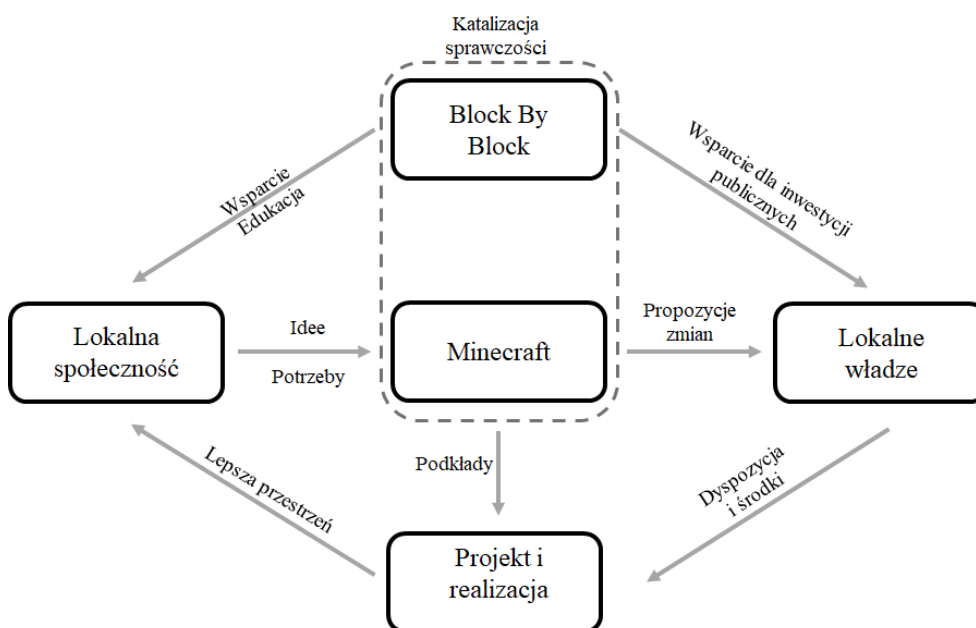
W dalszej części tekstu przytoczono przykłady inicjatyw oraz projektów społeczno-badawczych, w których gry wideo stosowano w procesach partycypacji społecznej.

## 2. GRY JAKO NARZĘDZIE SPRAWCZE W PARTYCYPACJI

Pierwszym przykładem wykorzystania gier w partycypacji społecznej będzie gra *Minecraft* stosowana w ramach inicjatywy *Block By Block*. Gra jest produktem, który odniósł nieprzeciętny sukces i cieszy się ciągle rosnącą popularnością. Uproszczona trójwymiarowa rzeczywistość składająca się z sześcianów stanowiących trójwymiarowe piksele (ang. *Voxels*) stała się narzędziem twórczym przystępnym dla użytkowników wszystkich kategorii wiekowych. Ta wirtualna piaskownica wygenerowała wokół siebie swoistą subkulturę, która w maju 2020 r. przekroczyła liczbę 126 mln graczy, co bez wątpienia miało wpływ na wybór tej właśnie gry.

*Block By Block* jest inicjatywą stworzoną przez organizację UN Habitat oraz firmę Mojang, właściciela gry *Minecraft*, którą wykorzystano jako tzw. *social impact game*. W ramach projektu został zastosowany jako narzędzie do wzmocnienia relacji w społeczności oraz rewaloryzacji zaniedbanych przestrzeni publicznych. Wymiar społeczny potraktowano jako nadrzędny czynnik w kształtowaniu przestrzeni, odnosząc się do Agendy 2030 – organizacji UN Habitat, w szczególności do postulatu zrównoważonych społeczności. Schemat działań zamyka się w dwunastu krokach kompleksowego ciągu działań mających na celu nie tylko zaangażowanie lokalnych społeczności w kreowanie polityki przestrzennej, lecz również wykonanie i utrzymanie zaprojektowanych przestrzeni. Pierwszym krokiem jest dobór odpowiedniego miejsca i wykonanie jego modelu w grze. Jako dane wejściowe stosuje się różnego rodzaju mapy, w tym mapy internetowe. Drugim krokiem jest mobilizacja lokalnej społeczności przez identyfikację od 30 do 60 osób mających codzienne związki z zadaną przestrzenią oraz wyrażających wolę współdziałania w naprawie środowiska. Istotne jest, aby grupa ta stanowiła możliwie najszerszą reprezentację danej społeczności i tworzyły ją kobiety, młodzież, osoby starsze i niepełnosprawne. Trzeci etap to organizacja warsztatów dla lokalnej społeczności mających na celu identyfikację liderów, którzy będą prowadzić szkolenia z obsługi gry. Na kolejnym etapie uczestnicy są wprowadzani w podstawy projektowania przestrzeni publicznych oraz zostają nakreślone ogólne założenia projektowe i problemy do rozwiązania. Piątym krokiem jest wizja lokalna omawianej przestrzeni, jej dokumentacja fotograficzna, a także dyskusja i wymiana spostrzeżeń. Kolejnym etapem jest organizacja szkolenia mającego wprowadzić uczestników w podstawy gry. Następnie, w kroku siódmym, grupę uczestników dzieli się na mniejsze zespoły mające za zadanie rozwijanie konkretnych idei i zamodelowanie ich w środowisku gry. Po zakończeniu prac przychodzi kolej na prezentację wyników działań lokalnym władzom oraz innym zainteresowanym stronom, takim jak planiści czy architekci. Odbywa się dyskusja

na temat realizacji zaproponowanych rozwiązań oraz nadania im stosownych priorytetów. W kroku dziesiątym model z gry stanowi podkład prac dla profesjonalistów – architektów czy kosztorysantów. Gdy projekt jest gotowy, zaczyna się faza realizacji, w której członkowie inicjatywy cały czas są obecni, angażując lokalną społeczność. Ostatnim – dwunastym krokiem jest rozszerzanie zakresu zmian przez ciągłe wsparcie dla inwestycji publicznych oraz promowanie polityki wybiegającej w przyszłość zarówno na poziomie lokalnym, jak i wyższym. Schemat relacji wszystkich podmiotów procesu przedstawiono na poniższym diagramie (rys. 1).



Rys. 1. Schemat relacji w projektach inicjatywy Block By Block [oprac. autor na podst. [www.blockbyblock.org](http://www.blockbyblock.org), dostęp: 12.3.2021]

Pierwszy projekt w ramach inicjatywy Block By Block został wykonany w Nairobi w Kenii w roku 2013. Koncentrowano się w nim na rozwiązaniu kwestii nierównowagi oraz konfliktu interesów między różnymi stronami, których zadana przestrzeń dotyczyła. Gra Minecraft została zastosowana jako platforma współpracy i narzędzie wizualizacyjne. Nie bez znaczenia było zaangażowanie przede wszystkim osób młodych, które zwykle nie mają znaczącego prawa głosu w planowaniu i realizacji lokalnej polityki przestrzennej. Trójwymiarowe środowisko pozwoliło uczestnikom lepiej zrozumieć zagadnienia przestrzenne i dzięki temu podejmować trafniejsze decyzje. Rezultatem projektu była realizacja elementów przestrzeni publicznej (chodniki, meble urbanistyczne czy brama parku).



Rys. 2. Fragment opracowywanego terenu oraz model wykonany przez członków społeczności [https://www.blockbyblock.org/projects/nairobi, dostęp: 12.3.2021]

W ramach inicjatywy Block By Block zrealizowano 30 projektów zlokalizowanych w Nepalu, Chinach, Palestynie, na Haiti czy w Somalii. W działania angażowane są wszystkie grupy społeczne ze szczególnym uwzględnieniem osób młodych i dzieci. Gra Minecraft jest tutaj istotnym narzędziem sprawczym pozwalającym na wspólną kreację, wizualizację i immersyjną eksplorację wizji przestrzeni publicznych w najbliższym otoczeniu.

Innym wartym uwagi zastosowaniem gier wideo jest inicjatywa oraz projekt, które miały miejsce w wiosce Santa Leopoldina we wschodniej Brazylii. Miejscowość ta została założona przez austriackich osadników w połowie XIX w. Tutaj również pierwszym krokiem było utworzenie modelu stanu istniejącego w grze Minecraft. W tym celu jako referencje zastosowano dane pochodzące z United States Geological Survey, Google Earth oraz innych baz danych GIS. Odwzorowano rzeźbę terenu, roślinność, a także układ urbanistyczny wioski. Uczestnikami projektu były miejscowe dzieci podzielone na dwie grupy ze względu na wiek. Dano im pełną swobodę działań i wybór, czy zastane struktury mają pozostać czy powinny być w pełni wyburzone.

W ramach projektu przeprowadzono dwa eksperymenty mające na celu zachęcenie dzieci do interakcji z cyfrową reprezentacją oraz stosowania jej jako platformy dialogu i wymiany pomysłów. Podczas analizy rezultatów skupiono się na umiejętności rozpoznania przestrzeni oraz jej zrozumienia, a także predyspozycji twórczych w ramach gry. Do jego głównych punktów zalicza się: prezentację gry Minecraft, objaśnienie celu eksperymentu, projekt przestrzeni w zadanym obszarze oraz dyskusję na temat rezultatów.

Drugi eksperyment – główna część badania – był skierowany do starszej grupy uczestników. Główne jego zadanie polegało na wcieleniu się w założycieli miejscowości i zaprojektowaniu jej od podstaw w zadanym kontekście. Krokiem rozpoczynającym było pytanie o pierwszą zbudowaną strukturę. W odpowiedzi większość uczestników wskazała farmę jako źródło pożywienia oraz schronienie. Na swój sposób świadczy to o ciągłości kulturowej i świadomości funkcjonowania społeczności w ścisłej relacji z otoczeniem. Bez wątpienia immersyjne trójwymiarowe środowisko twórcze z jednej strony było atrakcyjną formą wydarzenia dla uczestników badania, a z drugiej stanowiło platformę do ucieleśnienia idei będących odzwierciedleniem postrzegania przez dzieci swojego miejsca zamieszkania.

Warto przytoczyć przykład zastosowania gry *Cities Skylines* w procesie planowania przestrzennego. Sama gra jest formą symulacji miasta, w której użytkownik wciela się w jego włodarza i projektanta. Jego zadaniem jest stworzenie od podstaw poprawnie funkcjonującego ośrodka miejskiego, a do obowiązków należą: wytyczenie układu dróg, określenie przeznaczenia wybranych obszarów, określenie przebiegu tras linii transportu publicznego, produkcja i doprowadzenie energii, dostarczenie wody oraz odprowadzanie ścieków, a także zapewnienie podstawowych usług miejskich, takich jak służba zdrowia, edukacja czy wywożenie odpadów.

Ze względu na fakt, że mamy do czynienia z grą – produktem mającym dostarczać w pierwszej kolejności rozrywkę, wszystkie mechaniki w niej zawarte zostały odpowiednio uproszczone, aby rozgrywka, tzw. *gameplay*, była wyzwaniem, które nie będzie przysparzać użytkownikowi frustracji. Stanowi to swojego rodzaju problem i argument przeciw jakiegokolwiek stosowaniu gier symulacyjnych w procesie projektowym. Rozwiązaniem tego problemu są tzw. mody czy modyfikacje – dodatki do gier tworzone przez społeczność i, jak w tym wypadku, dodające nowe lub rozszerzające istniejące mechaniki. Dla *Cities Skylines* istotne są modyfikacje umożliwiające kierowanie ruchem kołowym w sposób bardziej precyzyjny dzięki możliwości zarządzania kierunkiem ruchu pojazdów z poszczególnych pasów na skrzyżowaniach czy modyfikacje sygnalizacji świetlnej.

W 2016 r. potencjał gry został dostrzeżony przez władze miasta Hämeenlinna w Finlandii, które postanowiły wykorzystać ją jako narzędzie dialogu społecznego i pozyskiwania pomysłów bezpośrednio od mieszkańców. Projekt obejmował obszar dwóch dzielnic: Kantola oraz Katuma. Zostały one w grze odtworzone oraz udostępnione szerszej społeczności przez platformy do dystrybucji cyfrowej. Obszar odtworzono za pomocą danych Open StreetMap wprowadzonych do gry jako podkład przy użyciu stosownej modyfikacji.

Każdy, kto wypełnił formularz zgłoszeniowy, miał możliwość stworzenia swojej wizji obszarów objętych projektem, lecz również, jak zaznaczył architekt miejski, obszarów sąsiednich. Do wykonania zadania niezbędna była kopia gry *Cities Skylines*, a osoby, które jej nie miały, mogły skorzystać z biblioteki miejskiej dysponującej na czas trwania projektu otrzymanymi od wydawcy gry kopiami produktu. Rezultatem projektu było ponad 600 pobranych podkładów, 17 pełnych zgłoszonych prac, z których 13 zakwalifikowano do ostatecznej ewaluacji.



Rys. 3. Widok odtwarzanego terenu z zaznaczonym podkładem [<https://www.ccatproject.eu/how-playing-games-can-help-us-plan-our-cities/>, dostęp: 12.3.2021]

Przykład ten stanowi swojego rodzaju krok naprzód w dystrybucji i rozproszeniu sprawczości przez brak konieczności znaczącej kondensacji społecznej i możliwość uczestnictwa w kreowaniu polityki przestrzennej z zacisza własnego domu. Z drugiej strony fakt, że zastosowana tutaj gra jest produktem bardziej złożonym i mniej popularnym w porównaniu z grą Minecraft, ogranicza liczbę potencjalnych uczestników do osób zaznajomionych ze wspomnianą grą.

### 3. WNIOSKI

W kontekście partycypacji gra wideo może stanowić element sprawczy dla wyrażania w sposób przestrzenny potrzeb i idei mieszkańców oraz osób związanych z ich miejscem zamieszkania. Dzięki narzędziom takim jak Minecraft idee te mają szansę nabrać immersyjnej przestrzennej i wirtualnej formy, łatwej do odbioru dla wszystkich zainteresowanych stron. Gry takie jak Minecraft, odpowiednio zastosowane, mogą motywować, zachęcać, inspirować i angażować do działań związanych z planowaniem najbliższej przestrzeni opartej na współpracy. Społecznie kolektywny charakter zjawiska pozwala na interakcję uczestników procesów, a immersyjność narzędzia na zanurzenie się w akt twórczy.

Zastosowanie gry jako medium sprawczego dla ucieleśnienia idei mieszkańców może stanowić ciekawy zabieg marketingowy, który ma szansę na przyciągnięcie

nie tylko lokalnych aktywistów, lecz również innych grup mieszkańców, w tym przede wszystkim ludzi młodych. Warto wspomnieć, że w świetle tego, co piszą Crawford i Muriel [2018] w kontekście gier jako doświadczenia możliwości eksploracji przestrzennej reprezentacji swoich idei, pozwala na pełniejszą immersję i de facto produkcję wspomnień właściwych wydarzeniom ze świata rzeczywistego. W rezultacie daje to możliwość pełniejszego odniesienia się do rzeczywistości. Bez wątplenia pełne zrozumienie i adaptacja pojęcia sprawczości w architekturze pozwoli, jak uważają Doucet i Cupers [2009], zapobiec odrzuceniu teorii krytycznych, modeli partycypacyjnych czy implementacji teorii sieci-aktorów bez względu na ich pozorną sprzeczność i przedwczesność. Modele te [Crawford, Muriel 2018] są z kolei silnie powiązane ze wzrastającą kulturą *videogamingu*.

Jak podają Constantinescu, Devisch i Huybrechts [2020], gry partycypacyjne, nie tylko komputerowe, potrafią dać uczestnikom dodatkowy ogląd na część wiedzy i zmiennych całego układu zależności w planowaniu przestrzennym i relacjach zachodzących w przestrzeni publicznej. Wartość kolektywnego uczenia się przez aktorów w postaci gier nie została dotychczas zmierzona.

Podane przykłady nie stanowią jednak w pełni formy rozproszonej i wymagają chwilowej kondensacji społecznej lub konkretnych, zwykle niepowszechnych, uwarunkowań technicznych, aby dopełnić swoją sprawczość. Istnieje obawa, że podczas spotkań część decyzji i propozycji może być w pewnym stopniu nieprze-myślana i podejmowana w przyływie chwili. Autor dostrzega tutaj potencjał w pełniejszym rozproszeniu całego procesu. Odwołać się można do dwóch postaw-monolitów obrazujących relacje człowieka z rzeczywistością cyfrową, opisanych przez Baricca [2020]. Pierwsza, najbardziej archetypiczna i występująca w przytoczonych przykładach, to pozycja człowiek-klawiatura-ekran. Druga to pozycja człowiek-ekran, która rozwinęła się po wprowadzeniu na rynek telefonów z ekranami dotykowymi. Stanowi ona [Baricco 2020] formę docelową relacji człowieka z rzeczywistością cyfrową. Nie narzuca miejsca ani pozycji obcowania z zawartością wirtualną, co z zastosowaniem w partycypacji może doprowadzić do pełnego rozproszenia sprawczego i delimitacji uczestników, umożliwiając szerszy wkład społeczności w kreowanie polityki przestrzennej. Jest to perspektywa kusząca zwłaszcza dzisiaj – w dobie pandemii, kiedy słusznie ogranicza się wszystkie formy kondensacji społecznej, co z pewnością nie służy rozwojowi partycypacji społecznej. Forma uczestnictwa zaadaptowana do urządzeń codziennego użytku, takich jak telefon czy tablet, może stanowić ciekawą alternatywę dla metod nie tyle jeszcze konwencjonalnych, co stosujących konwencjonalne metody korzystania z przestrzeni cyfrowej.



## LITERATURA

- de Andrade B., Poplin A., Sousa de Sena I., 2020, *Minecraft as a Tool for Engaging Children in Urban Planning: A Case Study in Tirol Town, Brazil*, International Journal of Geo-Information, 9(3):170, doi: 10.3390/ijgi9050319.
- Baricco A., 2020, *The Game. Rewolucja cyfrowa*, Katowice: Sonia Draga.
- Boryczka E., 2016, *Partycypacja społeczna*, w: A. Rzeńca, A. Nowakowska, Z. Przyg (red.), *EkoMiasto#Społeczeństwo. Zrównoważony, inteligentny i partycypacyjny rozwój miasta*, Łódź: Wyd. Uniwersytetu Łódzkiego, s. 115-136.
- Constantinescu T.I., Devisch O., Huybrechts L., 2020, *Participation, for Whom? The Potential of Gamified Participatory Artefacts in Uncovering Power Relations within Urban Renewal Projects*, International Journal of Geo-Information, 9(5):319, doi:10.3390/ijgi9050319.
- Crawford G., Muriel D., 2018, *Video Games as Culture Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, London: Routledge.
- Crawford G., Muriel D., 2020, *Video Games and Agency in Contemporary Society*, Games and Culture, 15(2), s. 138-157.
- Doucet I., Cupers K., 2009, *Agency in Architecture: Rethinking Criticality in Theory and Practice*, Footprint, 4, s. 1-6.
- Hausner J., Górniak J., Koldras S., Mazur S., Paszkowska R., 1999, *Komunikacja i partycypacja społeczna. Poradnik*, Kraków: Małopolska Szkoła Administracji Publicznej.
- Jenkins H., Clinton K., Puruszotma R., Robison A.J., Weidel M., 2005, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago: MacArthur Foundation.
- Majorek A., 2017, *Partycypacja społeczna jako wehikul rozwoju*, Studia KPZK, 177, s. 226-234.
- Muriel D., 2016, *Toward a Sociology of Mediations: Impressionist Mapping and Some (Brief) Rules for a Sociological Method*, REIS, 153(153), s. 111-126.

## NETOGRAFIA

- Block By Block, Retrieved from <https://www.blockbyblock.org/> [dostęp: 12.3.2021].
- Crowley S., 2021, *How playing games can help us plan our cities*, Retrieved from <https://www.ccatproject.eu/how-playing-games-can-help-us-plan-our-cities/> [dostęp: 12.3.2021].
- de Guzman J., 2016, *Finland city holds city planning contest using video game*, Retrieved from <https://www.rappler.com/technology/finland-hameenlinna-cities-skylines-planning-contest> [dostęp: 12.3.2021].
- Hämäläinen T., 2016, *Instagram ja Cities Skylines herättelevät nuoria keskustelemaan kaupunkisuunnittelusta* [Instagram and Cities Skylines get young people talking about urban planning], Retrieved from <https://www.mdi.fi/blogi-instagram-ja-cities-skylines-herattelevat-nuoria-keskustelemaan-kaupunkisuunnittelusta/> [dostęp: 12.3.2021].
- Uhari M., 2016, *Hämeenlinnan kaupunki käynnistää simulaatiokilpailun* [The city of Hämeenlinna is launching a simulation competition], Retrieved from <https://www.hameensanommat.fi/kanta-hame/hameenlinnan-kaupunki-kaynnistaa-simulaatiokilpailun-166679/> [dostęp: 12.3.2021].

## VIDEO GAMES AS AN AGENCY TOOL IN SOCIAL PARTICIPATION IN SPATIAL DESIGN

### Summary

The following paper addresses selected examples of the use of videogames as a causal tool in social participation in design. The discussion is based on the phenomenon of the growing culture of videogaming as a participatory culture. The cited examples show the potential causal role of games and related mechanisms as actors in a network of relationships between other subjects and objects of social dialogue during the planning and implementation of local spatial policy. Moreover, virtual space created in games seems to be a valuable experimental environment for testing different solutions with the participation of community members in an inclusive manner. The conclusions also provide potential perspectives for further development of the presented methods allowing for a more comprehensive dispersion of the whole process and the possibility to involve not only local activists, but all those who own a touchscreen phone.

**Keywords:** architecture, urbanism, video games, social participation, agency