

LÉPÉSEK A MÚLT FELÉ

KOVÁCS KINCSŐ

MUDRA ANDRÁS LÁSZLÓ

KONZULENS: BALÁZS MIHÁLY DLA

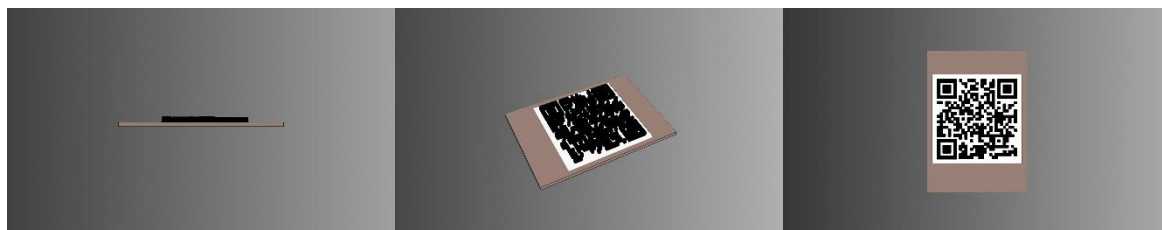
BME ÉPÍTÉSZMÉRNÖKI KAR, TDK 2020

A ma embere a virtuális hódításainak következményeként már nem csak fizikai formájában létezik, hanem ezzel párhuzamosan a virtuális világban önmagának leképeződései különböző formákban jelennek meg. Egy hétköznapi beszélgetés, ami alig 200 éve az egyének térben azonos idejű jelenlétét követelte, ma már helytől és időtől függetlenül is lefolyhat. Az online tér használatával a személyes jelenlét szükségtelenné válik, minden ott zajló jelenséget közvetett formában tapasztalunk meg. Az indirekt módon átélt eseményeknek kevésbé tűnnek valósak, nem hagynak jelentős lenyomatot az emberben. Így az online térben töltött idő is csak egy félig megélt tapasztalásnak hathat. Pedig az ember egy valós időben, valós térben létező lény, akinek mindaddig, amíg ebben a formában létezik, szüksége van ugyanebben a valóságban megélt történésekre. Ezek hiányában a psziché egyensúlya könnyen kibillenhet, ezért különösen fontos a technológia adta lehetőségeket észszerűen használni. Ez egy lehetőség, egy eszköz, amivel mindenki egyéni meglátása szerint bánhat. Lévéen a virtuális térben való mozgás elkerülhetetlen, kutatásunkban arra teszünk kísérletet, miként lehet a legújabb kommunikációs eszközökkel olyan hálózati kapcsolatok létrejöttét segíteni, amelyben a résztvevők a virtuális és a valós tér között kapcsolatot teremthetnek, a két eltérő karakterű világ közt szabadon átjárhatnak. Olyan használatot kerestünk, ahol az technológia, ami sok esetben hátráltatja a személyes tapasztalásokat lesz az elindítója ezeknek a folyamatoknak.

Egy játék megalkotása mellett köteleztük el magunkat, ahol a mozgató elem az utazás, az eszköz az internet, a nyereség a megszerzett tudás és élmények. Az utazás az emberi lét egyik legfontosabb eleme. Kimozdít az általános tartózkodási zónánkból, a megszokottól eltérő impulzusok érnék minket, új ismeretekkel, impressziókkal gazdagodunk, amik pozitív lélektani hatásukból adódóan akár személyiségünkre, gondolkodás módunkra hatást gyakorolhatnak. E motívum használatát a Bicskén tett kirándulásunk ihlette, hiszen magunkon tapasztaltuk, hogy minden információ, tudás, élmény, amit a hely felfedezésével megismertünk, hatással voltak ránk, az ezek közti kapcsolatot kerestük.

Kilépve Bicske vonzáskörzetéből, országos viszonylatban nézve sok hasonló múltú jelentőségű, hasonló sorsa jutott épületre leltünk. Ezeknek az elfeledett emlékeknek történeteiből építkezve megszületett a játékunk tartalmi alapja. Próbáltuk értelmezni hogyan kapcsolódnak a hely, a kor és a kultúra még fellelhető nyomai a valóságban és virtuális térben, hogyan tudunk egy egymást segítő rendszert teremteni. A cél az lenne, hogy minél több ember ismerje meg a múlt hátrahagyott emlékeit, történeteit, melyhez mi egy virtuális segítséget szeretnénk adni. Játékunknak elengedhetetlen része a személyes tapasztalás, a valós világnak a megismerése, eszközünk ennek

csak kiegészítője, mellyel könnyedén és közérthetően tudnak eligazodni az érdeklődők. A terület, és a múltjának megismerése a ChatBot software segítségével történik. A helyszínen kihelyezett QR-kód beolvasásával aktiválódik, és a mára csaknem mindenkinél megtalálható Messenger alkalmazás segítségével elérhetővé válik. Bekerülünk egy beszélgetésbe, ahol a ChatBot elmeséli nekünk a helyhez kötődő történeteket. A beszélgetések személyes hangnemben, a helyhez kötődő személy nevében íródtak, ami kötetlen hangulatú túrákat eredményez. Fontos elem, hogy mindenki megtalálja a számára érdekes részeket, így informatív és személyes történeteken alapuló szövegek is helyet kapnak. Személyes tapasztalataink közösségi megosztásának lehetősége erősen foglalkoztat minket mert hisszük, hogy közös tudás, közös vízió nélkül nem létezik közös jövő sem. Az egyéni és kollektív tudás megosztásának, különösen az utókorra való hagyományozásának ebben kitüntetett szerepe van. Sokkal többről van itt szó mint információátadásról, hiszen ha a tényszerű ismeretek nem szervesülnek új elképzelések folyamatába, haszontalan holmiként halmozódnak és nem hogy segítik, inkább gátolják a természetes megújulást. Legyenek bármilyen pontos és hiteles információink a múlttól, személyes élmények hiányában azok aligha tudnak elmélyült tudássá összeállni Szeretnénk, hogy egy bővülő tudástár jöjjön létre, ahova mindenki feltölti az általa érdekesnek vélt információkat, amik bármilyen módon kapcsolódnak az adott helyhez. A rendszer bármikor bővíthető, így újabb és újabb helyek bevonására van lehetőség, így még színesebbé, változatosabbá, és még több tájegységet bevonva lehet bővíteni a felfedezést.



A JÁTÉK

<https://drive.google.com/file/d/1jLGyOVKDMSjiHRO-Yn6qpzsZshajmVcH/view?usp=sharing>

FORRÁSOK:

Elherdált örökségünk (2018): Hegyikastély, Csillagvizsgáló és Mauzóleum, Elherdált örökségünk, 2018. október 23.

(Utolsó letöltés: 2020.10.25. 17:30)

https://elherdaltorokseg.blog.hu/2018/10/23/hegyi_kastely_es_csillagvizsgalo_mauzoleum?fbclid=IwAR3O8w-X1Gimb51s3HudMnzd1qhn-ptL0OZbH6hAy5jYPNXwSCTA-e5aBGU

Vargha Domonkosné (1998): Nagy Károly reformkori tudós életművéből, OSzK

(Utolsó letöltés: 2020.10.25. 18:40)

https://mek.oszk.hu/03200/03286/html/tudos1/babbage/vargha.html?fbclid=IwAR1ZZ54Qn1l_En8GjAeFxriltQuPKcExLN8_vrG6Kulz0SVvv4AZ1S2ue0o

Marketingmask: Fekete-kastély (Balatonederics), Balatoni romok, 2019. október 16.,

(Utolsó letöltés: 2020.10.25. 20:05)

https://balatonromok.blogspot.com/2019/10/fekete-kastely-balatonederics.html?m=1&fbclid=IwAR3m116P-VntzIEpuLmFgiIJSnlOnF_Qc03ILpd4UqJUWuX8y4ATEWryg

Halász Gabi (2020.): Ahová tán már a kísértetek sem járnak: a balatonedericsi Fekete-kastély, Csodálatos Balaton, 2020. július 29.

(Utolsó letöltés: 2020.10.25. 22:10)

<https://csodalatosbalaton.hu/hirek/balaton/ahova-tan-mar-a-kisertetek-sem-jarnak-a-balatonedericsi-fekete-kastely/?fbclid=IwAR1A33pXhhzSB7K2QdbhG678KB3nHIV6NC5XKIO295dLcv5f30Xe1gxpSEY>