# Article information:

Frontiers | To Play and To Be Played: Exploring the Design of Urban Machines for Playful Placemaking
<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fcomp.2021.635949/full>

# Article summary:

1. 可玩城市的兴起为城市生活质量带来了创造性的必要性，数字技术与城市环境的交织推动了创意解决方案的实现。数字技术不仅可以提高城市服务、流程和互动的效率，还可以为公民参与、参与度和共同创造等方面带来好处。

2. 公共长椅作为一种街头家具，在传统上是为人们提供座位而设计的，但近年来通过数字技术的加入，它们也被用于娱乐和创意目的。作者将公共长椅重新构想成一种有趣的城市机器，并提出了一个分析工具——图形轴，以说明有趣的城市机器在智能化和干扰性两个维度上所具备的关键特征。

3. 作者通过一个名为“我也有感觉”的原型展示了智能、感知和干扰性公共长椅在未来可能发挥的作用。他们认为，在未来，这些机器不仅会成为人类玩耍的对象，还会成为积极参与有趣场所塑造过程中的合作者。因此，设计者需要从设计有趣的人类转向设计有趣、可玩机器。

# Article rating:

Appears moderately imbalanced: The article provides some useful information, but is missing several important points or pieces of evidence that would be required to present the discussed topics in a balanced and reliable way. You are encouraged to seek a more balanced perspective on the presented issues by exploring the provided research topics and looking at different information sources.

# Article analysis:

该文章提出了一个有趣的主题，即探索城市机器的设计如何促进游戏式场所的创造。然而，该文章存在一些潜在偏见和不足之处。

首先，该文章似乎过于强调数字技术对城市机器的影响，而忽略了其他因素。例如，城市机器的设计应该考虑到环境可持续性、社会公正性和文化多样性等方面。此外，数字技术可能会带来风险和负面影响，例如隐私侵犯和数据滥用等问题。

其次，该文章没有充分探讨游戏式场所对不同人群的影响。例如，在某些情况下，游戏式场所可能会排斥某些人群或加剧社会不平等现象。因此，在设计城市机器时需要考虑到这些问题，并确保它们能够服务于所有人群。

此外，该文章没有提供足够的证据来支持其主张。例如，在描述智能、感知和颠覆性公共长凳时，作者没有提供实际案例或数据来证明这种类型的长凳确实存在，并且可以有效地促进游戏式场所的创造。

最后，该文章似乎过于偏袒数字技术和游戏式场所的优点，而忽略了它们可能带来的风险和负面影响。因此，在设计城市机器时需要平衡不同因素，并确保它们能够为城市居民带来真正的价值。

# Topics for further research:

* 考虑城市机器设计的多方面因素
* 数字技术可能带来的风险和负面影响
* 游戏式场所对不同人群的影响
* 确保城市机器能够服务于所有人群
* 提供足够的证据来支持主张
* 平衡不同因素，确保城市机器为城市居民带来真正的价值

# Report location:

<https://www.fullpicture.app/item/a3fd0d4c474fb7beffa5231ac660fb6e>