

Zagraj o miasto!

Gra miejska jako przykład partycypacji w Bostonie, USA

Partycypacja społeczna to proces, który ewoluuje w swojej formie w ciągu ostatnich lat. Przykład Bostonu ukazuje, że gra komputerowa może stać się elementem wybiegającym poza świat wirtualny, dając jednocześnie możliwość nauki oraz zmiany przestrzeni. Jest to sposób na dotarcie do większej grupy odbiorców, która poznaje, zmienia i kreuje obszar w sposób nowatorski i odmienny w stosunku do powszechnie znanej formy konsultacji społecznych.

Prawie połowa populacji ludzkiej żyje w miastach, które nieustannie się rozwijają. Aby planowanie struktur miejskich było efektywne, musi być długoterminowe i uwzględniać potrzeby swoich odbiorców. Władze miasta dysponują narzędziem do porozumiewania się z mieszkańcami w tym procesie – jest nim partycypacja społeczna. Tradycyjnie przyjmowała ona formę spotkań, na których prowadzona była dyskusja lub negocjacje na temat konkretnego projektu. Obecnie, w dobie komputerów i nieustannego przesyłania danych przez Internet, partycypacja społeczna wkroczyła na nowy poziom. Dostęp do informacji stał się łatwiejszy i szybszy a grono odbiorców powiększyło się. Na licznych portalach społecznościowych tworzone są strony zachęcające do wypowiedzi na temat zagadnień związanych z życiem i funkcjonowaniem miasta.

Ciekawym przykładem zastosowania nowoczesnej technologii oraz inspiracji z trendów rządzących mediami społecznymi jest przykład Participatory Chinatown – partycypacja społeczna, która została przeprowadzona w dzielnicy Chinatown, w Bostonie, w roku 2010 na potrzeby sporządzenia nowego masterplanu dla tego obszaru.

Boston jako kolonialne miasto powstał w 1630 roku. Obszar Chinatown, w południowej części półwyspu Shawmut, zamieszkiwali początkowo angielscy koloniści, którzy na skutek rozwoju kolei w tamtym rejonie przenieśli się w inne okolice¹. Pozostawione posiadłości straciły na wartości ze względu na hałaśliwe sąsiedztwo, dodatkowo, dzielnica znajdowała się z dala od centrum rozwijanego ośrodka miejskiego. Przybywające do Bostonu mało majątne mniejszości przejmowały ten obszar, chcąc uczynić go namiastką swojej ojczyzny, byli to sukcesywnie: Irlandczycy i Żydzi, następnie Syryjczycy oraz Włosi. Ostatecznie jednak, dzielnica została zasiedlona przez napływającą ludność Chińską w 1840 roku i dzięki niej przyjęła nazwę stosowaną po dzień dzisiejszy. Pierwszy napływ imigrantów miał uspokoić sytuację strajków w fabryce obuwia Sampson (North Adams) w Bostonie. Z czasem w okolicy powstawały pierwsze chińskie pralnie i nastąpiła druga

fala napływu imigrantów, którzy zaangażowani byli w prace konstrukcyjne. Otworzono pierwszą chińską restaurację, która ostatecznie zdefiniowała ten obszar jako chińskie miasteczko. Z początku populacja rozwijała się wolno w związku z restrykcyjną polityką imigracyjną Bostonu. Wzrost liczby ludności nastąpił w latach 50. Obecnie jest jedną z najgęściej zaludnionych dzielnic² z 28 000 ludźmi na m². Powszechne zjawisko starzenia się społeczeństwa – gentryfikacja, niszczy jednak strukturę mieszkańców i osłabia tę historyczną tkankę miasta. Od 1990 roku powierzchnia sąsiedztwaunormowała się w granicy 46 akrów³. W związku z szybkim rozwojem miasta, niegdyś odległa osada, obecnie znajduje się w Downtown Chicago, tuż przy dzielnicy finansowej i teatralnej. Jest to bardzo atrakcyjna lokalizacja, która stawiana jest pod presją deweloperów chcących zwiększać intensywność zabudowy okolicy poprzez wznoszenie kondominiów.

By sprostać wielu wyzwaniom, z którymi zmagają się przestrzeń Chinatown: postępująca gentryfikacja, dbałość o zachowanie swojej tożsamości przy zachowaniu otwartości na nowych mieszkańców, a także presja deweloperska, mieszkańcy uczestniczą w działaniach partycypacyjnych. Władze miasta

chciały odmienić schemat spotkań, którym zarzucono selekcję uczestników: wymagały one specjalistycznej wiedzy oraz odbywały się w trudno dostępnych miejscach, przez co odbiorcami byli przeważnie ci sami uczestnicy⁴. Grupą, do której zostały skierowane działania partycypacyjne była młodzież. Temu biernemu zazwyczaj gronu w debacie publicznej w tym przypadku przypadła pierwszorzędna rola. Pomysłodawcy postanowili odejść od znanej formuły konsultacji społecznych na rzecz ciekawszej formy. Uznali oni, iż gra komputerowa będzie doskonałą zachętą dla dzieci, by wzięły one udział w partycypacji, przy jednoczesnym uzyskaniu interesujących wyników. Stworzono zatem grę na podobieństwo gier Second life czy The Sims, która wciela gracza w mieszkańca dzielnicy. Chciano w ten sposób nawiązać dialog z nowym gronem uczestników i poznać ich spojrzenie na podstawowe problemy dzielnicy, między innymi to, które ulice powinny być głównymi arteriami prowadzącymi do centrum oraz czy ważniejsze jest zachowanie chińskiej tożsamości czy uczynienie okolicy przyjaźniejszej pieszemu.

Właściwą partycypację poprzedził okres żmudnych przygotowań. Należało dokładnie zaplanować działania, oraz zająć się powiadamianiem za pomocą mediów, takich jak lokalne gazety, czy tweeter i facebook. W tę część włączono m.in. nastoletnich wolontariuszy, którzy koordynowali proces wraz z organizatorami.

Najbardziej pracochłonnym etapem było przygotowanie samej gry. Proces jej tworzenia był dość skomplikowany, gdyż aby zyskała ona na realizmie

■ student gospodarki przestrzennej na Wydziale Architektury Politechniki Gdańskiej

¹ Hughes Carolyn, Krim Arthur, Chinatown Exploring Boston's Neighborhoods, http://www.cityofboston.gov/images_documents/Chinatown_brochure_tcm3-19115.pdf, dostęp 26.11.2014

² Boston Chinatown, <http://www.boston-chinatown.info/chinatown-history.html>, dostęp 26.11.2014

³ EngagementLAB, Participatory Chinatown, <http://engagementgamelab.org/games/participatory-chinatown/>, dostęp 25.11.2014

⁴ Um Kevin, Participatory Chinatown, <http://participedia.net/en/cases/participatory-chinatown>, dostęp 27.11.2014

postanowiono odtworzyć siatkę ulic dzielnicy Chinatown wraz z poszczególnymi zabudowaniami i towarzyszącymi im funkcjami. Tworzenie wirtualnego miasta było bardzo czasochłonne, wymagało setek przejazdów wokół kwartałów, oraz fotografowania architektury budowli. Niezbędne było dokładne spisanie funkcji budynków od mieszkań, usług i handlu po funkcje pofabryczne oraz nieużytki.

Wszystkie obiekty oprócz formy musiały mieć przeznaczenie takie samo jakie mają w rzeczywistości. Dzięki temu symulacja interakcji pomiędzy budynkami, a wykreowanymi postaciami była wręcz realistyczna. Również profile fikcyjnych osób postanowiono ukształtować według cech prawdziwych mieszkańców dzielnicy, na podstawie obserwacji oraz statystyk.

Jednak programiści zadali sobie pytanie, co można zrobić by dzieci spojrzęły na dzielnicę innej perspektywy niż tylko nastoletniego mieszkańca dzielnicy? W tym celu stworzono piętnaście postaci o różnym wieku, wykształceniu, statusie majątkowym i rodzinnym, a także pochodzeniu. Postanowiono choć częściowo odwzorować społeczeństwo Chinatown wraz z problemami i aspiracjami jego mieszkańców.

Uczestnicy partycypacji mogli wybrać jednego wirtualnego mieszkańca i pokierować jego życiem. Na przykład wcielić się w życie MeiSooHoo; seniorki, która przeprowadziła się do Stanów Zjednoczonych 15 lat temu, by zaopiekować się wnukami. Dotąd mieszkała ona w innej dzielnicy, ale pragnie przeprowadzić się do Chinatown dlatego, by zyskać niezależność, a jednocześnie mieć kontakt z przyjaciółmi. Należało wziąć pod uwagę, że jest na emeryturze, więc mieszkanie nie mogło być zbyt drogie.

Przeciwieństwem staruszki był DerrickBorden, młody, zdolny finansista, który ukończył Massachusetts Institute of Technology i tym samym jego status

awansował w drabinie społecznej. W przeszłości mieszkał w jednopokojowym mieszkaniu, lecz następnie chciał się przeprowadzić do dużego mieszkania w Chinatown.

Problem imigrantów z Ameryki Środkowej jest obecny również w Bostonie, reprezentantem grupy Latynosów była osoba Victora Sancheza. Ucznia szkoły średniej, który wywodzi się z ubogiej rodziny. Chciałby znaleźć dorywczą pracę blisko miejsca zamieszkania i wspomóc rodzinę w utrzymaniu domu⁵.

Ile postaci tyle samo odrębnych historii i pragnień. Uczestnik gry musiał wziąć poszczególne aspiracje fikcyjnej jednostki pod uwagę, a także zapewnić jak najwyższy stopień zadowolenia z życia w dzielnicy w możliwie jak najkrótszym czasie. Gra w doskonały sposób pomogła zrozumieć młodym ludziom jakie problemy doskwierają różnym grupom społecznym na terenie dzielnicy.

Uczestnicy podczas rozgrywki żywo wyrażali swoje opinie na temat zagospodarowania przestrzeni, a także wskazywali rozwiązania problemów. Dokładnie to chcieli osiągnąć organizatorzy. Wszystkie spostrzeżenia wyrażone przez graczy-uczestników partycypacji zostały spisane przez wolontariuszy, a następnie były dokumentem pomocnym dla planistów.

Co ważne, partycypacja w Chinatown nie zakończyła się wraz z zamknięciem dwudniowych warsztatów. Grę udostępniono w Internecie i stworzono platformę dyskusyjną. Na jej podstawie inni mieszkańcy, tym razem ze wszystkich grup wiekowych mogli kształtować dzielnicę idealną oczami fikcyjnej osoby.

Innowacyjne podejście grupy MAPC spowodowało zmianę w postrzeganiu procesu partycypacji, dając tym samym wiele pozytywnych efektów.

Jednym z nich jest fakt przyjęcia niezwyklej formuły gry komputerowej, która posłużyła jako narzędzie do

ABSTRACT

The article describes the unusual form of social participation that took place in the area of Chinatown in Boston, Massachusetts, USA. In their work, the MAPC group created a game presenting that district as a scene of action. The players had to choose the perspective of a chosen character among a group of 15 available characters with various backgrounds. Then lead their virtual life and notice all the problems about the surroundings the chosen person may have in their reality.

The aim of this undertaking was to encourage the young generation to stand up, analyse the area and propose a fresh view on important spatial aspects in Chi-

natown that would help in creating the new master plan for that area. Another important output includes education of participants that in fact everyone is responsible for creating and maintaining a healthy environment and high quality of public space. Finally, it is important to remember that changing the neighbourhood requires cooperation and modern level of management. The main disadvantage of this social participation method is the price and the fact that it was narrowed down to one group of recipients. However, Participatory Chinatown should be remembered as a good and innovatory method worth further research and attention.

osiągnięcia wielu celów: zainteresowania grupy młodzieży w proces planowania miasta i współodpowiedzialności za przestrzeń miejską, odmiennego podejścia do procesu partycypacji oraz aktywizacji mieszkańców dzielnicy.

Kolejnym efektem jest ogromne zaangażowania młodzieży nie tylko podczas trwania całego projektu, lecz również na etapach przygotowań. Uczniowie szkół bostońskich pomogli w tworzeniu 15 postaci, które wybierane były na początku gry.

Ważnym aspektem tego procesu była jego główna funkcja – edukacyjna. Zakładała ona zmianę postrzegania przestrzeni przez dzieci. Młodzież dostrzegła różnicowanie potrzeb mieszkańców, rozumiała konieczności znajdowania kompromisów w przestrzeni miejskiej oraz doceniła zalety wynikające z przemyślanych rozwiązań urbanistycznych.

Istotnym skutkiem gry miejskiej był fakt, iż grupa 90 młodych ludzi wypracowała aż 120 propozycji zmian przestrzeni w postaci luźnych wniosków i pomysłów. Wszystkie komentarze i uwagi uczestników miały posłużyć do stworzenia strategicznych planów zagospodarowania przestrzennego na poziomie stanowym⁶.

Niezwykle ważnym rezultatem warsztatów było uświadomienie uczestnikom dwóch podstawowych zasad: po pierwsze, że wszyscy mieszkańcy są odpowiedzialni za jakość przestrzeni miejskiej, a po drugie, że środki, aby zmieniać ich otoczenie uzyskiwane są za pomocą współczesnej administracji.

Jednak pomimo tylu zalet podejścia grupy MAPC, w procesie tym wystąpiły również efekty, które wymagają zmiany. Przede wszystkim wybrane przez twórców rozwiązania są kosztowne (całkowita suma wyniosła 17 000 \$) oraz przystosowane tylko dla jednej społeczności. Wykorzystanie podobnego sposobu partycypacji wymagałoby ponownego przeprowadzenia badań wśród społeczności. Innym niekorzystnym aspektem jest fakt, że formuła skierowana jest do wąskiej grupy odbiorców. Wymieszanie i poszerzenie grupy społecznej oraz wiekowej pozwoliłoby na wieloaspektowe wypracowanie rozwiązań przestrzennych.

Niemniej jednak warto wziąć przykład z programu Participatory Chinatown ze względu na innowacyjność przyjętych rozwiązań. Zwiększył on odsetek ludzi zainteresowanych przestrzenią, planowaniem oraz chęcią wprowadzania zmian.

⁵ Participatory Chinatown, The characters, <http://participatorychinatown.org/characters.html>, dostęp 27.11.2014

⁶ Wiśniewski Jan, Planowanie przestrzeni w dzielnicy Chinatown w Bostonie (USA), Przykład ciekawej praktyki, http://partycypacjaobywatelska.pl/bundles/partycypacjamain/uploads/pdf/praktyka13_gra%20komputerowa_chinatown_boston.pdf, dostęp 28.11.14