

# Participatory Chinatown

Kan computerspil nedbryde magtrelationer, tiltrække flere unge og udvikle det traditionelle borgermøde? Det mener de i Boston, hvor computerspillet Participatory Chinatown blev designet som del af Masterplanprocessen for Chinatown. Spillet vandt [Games for Change Direct Impact Award](#).

Interview med Janelle Chan, Principal Investigator hos Asian Community Development Corporation i Boston, USA. Andreas Klarlund, Dansk Byplanlaboratorium. Artiklen er skrevet som del af projektet [Sæt strøm på dit kvarter](#).



**Chinatown er en bydel i forandring**

## FAKTA

### Hvad

3D computerspil.

### Hvor

Chinatown, Boston, USA.

### Tidsperiode

Inddragelsen forløb i maj 2010. Udviklingen af spillet og workshops to ca. 10 måneder.

### Hvem står bag

Asian Community Development Corporation: Engagement Game Lab, Emerson College; Metropolitan Area Planning Council.

### Finansiering

Projektet modtog \$170.000 i støtte fra the MacArthur Foundation.

### Målgrupper

Alle beboere i kvarteret, men særligt de yngre.

### Antal brugere

ca. 450 aktive deltagere.

### Resultat

Begrænset indflydelse på Masterplan.

Chinatown ligger i udkanten af Boston downtown og er Bostons tættest befolkede boligområde. Asiatiske amerikanere udgør ca. 70 procent af kvarterets beboere. Området er etnisk og socioøkonomisk meget forskelligartet og oplever en hastig gentrificering. Chinatowns store udfordring er at give plads til udvikling og fornyelse og samtidig bevare sin unikke identitet både som et kinesisk samfund og som et indbydende sted for nye indvandrere. Janelle Chan har gennem sit arbejde i organisationen Asian Community Development Corporation arbejdet tæt med kvarterets beboere. Hun fortæller, at der er særlige udfordringer forbundet med at inddrage borgerne fra Chinatown:

*"I det asiatiske miljø er der tendens til, at man ikke udtaler sig før, man er helt sikker på, at man ved hvad svaret er. Hvor andre kulturer måske i højere grad taler mens de tænker. Derfor er det svært for mange borgere i Chinatown at lade sig inddrage i planlægning, og der ligger en stor udfordring i at skabe en ramme, hvor disse borgere føle sig tilpas med at ytre deres mening."*

### **Spillet var baseret på typiske beboere**

Med et fælles ønske om at udvikle det traditionelle borgermøde gik [Asian Community Development Corporation](#) og [Engagement Game Lab](#) fra Emerson College i Boston sammen om at udvikle computerspillet Participatory Chinatown. "Vores ide med spillet var at give deltagerne et godt grundlag for at forstå de aktuelle udfordringer i Chinatown og derefter begynde at diskutere, hvordan kvarteret skal se ud i fremtiden," fortæller Janelle Chan. Udover at informere deltagerne om aktuelle forhold i Chinatown, var ambitionen også at styrke empatien i forhold til de øvrige borgere. Derfor blev deltagerne tildelt en af 15 konstruerede karakterer, baseret på borgere i Chinatown.

Spillet blev brugt i en række borgermøder, med ønsket om at give input til den igangværende Masterplanproces. På møderne spillede deltagerne computerspillet den første halvdel af et møde, hvorefter mødet tog form af en klassisk plenumdiskussion, med udgangspunkt i erfaringer fra spillet.



*"Vi endte med at få mange flere deltagere til vores workshops end vi havde forventet og havde derfor slet ikke computere nok til alle deltagere. Derfor blev de sat til at samarbejde to og to ved computerne, hvilket ved et rent tilfælde viste sig at virke rigtig godt, fordi det bragte endnu et niveau af samarbejde og forhandlinger ind i spillet,"* fortæller Janelle Chan.

### **Dialogen blev mere konstruktiv**

Janelle Chan fortæller, at det er svært med sikkerhed at måle, hvordan computerspillet påvirkede dialogen til borgermøderne. Hun understregede dog at møderne var præget af en konstruktiv dialog udover det sædvanlige:

*"Der var ingen borgere, der stod og råbte af hinanden, hvilket ellers er normalt. Spillet og diskussionerne var indrettet så deltageren var tvunget til at anerkende, at der er andre synspunkter end deres egne."*

I følge Janelle Chan og [Engagement Game Lab's artikel](#), var øvelsen med at løse opgaver i det virtuelle Chinatown en succes i forhold til at give deltagerne et fælles og mere velinformeret grundlag for diskussion. Rollespilsøvelsen med at handle på vegne af en tildelt karakter påvirkede ikke mærkbart deltagernes personlige holdninger, men havde en positiv effekt på dialogen, fordi øvelsen skærpede deltagernes empati i forhold til hinanden.

### **Løbende afstemninger holdt gryden i kog**

Afstemninger var et andet vigtigt redskab, fortæller Janelle Chan: *"På baggrund af alle de forskellige løsninger fra de individuelle spil beregnede vi et enkelt samlet kompromis for Chinatowns fremtid. Vi viste resultatet for deltagerne og bad dem overveje, hvordan deres egne svar var i forhold til det kollektive svar."*

Det satte den efterfølgende plenumdebat i gang og hurtige anonyme afstemninger blev brugt løbende som indspark til debatten. *"Folk er vilde med at blive talt,"* fortæller Janelle Chan. *"Når de bliver talt, oplever de at deres holdninger bliver registreret. Det er særlig vigtigt for dem, der har svært ved at tage ordet. Ved afstemninger bliver det tydeligt, hvorvidt den højtråbende virkelig taler på flertallets vegne. Det er med til at nedbryde magtrelationer i rummet og demokratisere borgermødet yderligere."*

### **Spillet kan ikke stå alene**

En af årsagerne til den høje deltagelse var spillets nyhedsværdi. Dette var også et helt bevidst træk fortæller, Janelle

Chan, men understreger samtidig, at god kontakt med lokalmiljøet er helt afgørende for, at man kan få succes med et projekt som Participatory Chinatown:

*"Vi har oplevet, at digital teknologi kan være et rigtig godt supplement til de relationer, som man allerede har i kvarteret. Et computerspil kan dog ikke stå alene og kan ikke være introduktionen til aktivt medborgerskab. Hvis man ikke har god kontakt til lokalsamfundet og forsøger at lancere et inddragelses-spil, så forsøger man at supplere noget, der ikke eksisterer."*

### **De unge kom på banen**

Et klart mål med spillet var at få nye og særligt yngre deltagere med til borgermøderne. Med en gennemsnitsalder på cirka 30 år til Participatory Chinatown møderne, mod en typisk gennemsnitsalder på over 50 år, må det mål siges at være nået. Men én ting er at få de unge til at dukke op til et borgermøde, noget andet er at få dem til at deltage aktivt. Janelle Chan fortæller, at man i Participatory Chinatown valgte at inddrage en gruppe unge tidligt i processen og invitere dem til at hjælpe som tolke for de ældre deltagere:

*"De unge fungerer ofte som oversættere for deres forældre og bedsteforældre, og får derfor en uformel rolle som tolke. Vi ønskede at formalisere denne rolle og dermed anerkende, hvor vigtig den er for vores kvarter. Jeg tror dette gælder i de fleste kvarterer med minoriteter, at det typisk er de unge, som er broen mellem resten af familien og de offentlige instanser."*

Udover at hjælpe med oversættelser, var de unge også tolke i forhold til teknologien, hvor de hjalp ældre deltagere når der var spørgsmål til, hvordan computeren eller spillet fungerede. Janelle Chan mener, at computerspil ikke bare er et godt format til at fange de unges interesse, men også til at få de unge til at føle sig tilpas med at deltage aktivt. Med det sagt, så påpeger Janelle Chan, at man i øvrigt ikke må undervurdere den tekniske del, når man laver et projekt som dette:

*"For os var det afgørende, at vi havde en spiludvikler med på vores hold. I løbet af arbejdet med at udvikle spillet gjorde vi en række opdagelser og fik en masse ideer, som gjorde at designet af spillet ændrede sig flere gange. Hvis vi havde outsourcet opgaven, havde vi ikke fået et produkt, der var ligeså godt, og det var samtidig blevet meget dyrere."*

### **Planlæggerne skal lære at bruge de nye input**

Participatory Chinatown var knyttet op på den igangværende Masterplanproces, men i sidste ende var der ikke stor succes med at få deltagernes input indarbejdet i den færdige Masterplan.

*"Jeg tror ikke at planlæggerne, der stod med Masterplanen var helt sikre på, hvordan de skulle bruge inputtet fra vores projekt. Jeg tror, at vi manglede buy in fra det etablerede planlæggersystem, fordi vi arbejdede med ny teknologi. Man skal derfor være klar over, at der også kan ligge en udfordring i at overbevise myndigheder og politikere om at gøre ny teknologi til en legitim del af planlægningsprocessen,"*

siger Janelle Chan. Arbejdet med projektet har været en vigtig læringsproces for alle involverede og Janelle Chan kan godt se sig selv lave et lignende forløb op til den kommende masterplan i 2020.

*"For os var projektet et hjertebarn og vi har alle lagt mange ekstra timer for at få det til at lykkes. Det lykkedes os at få deltagerne i Participatory Chinatown til at lære mere om deres kvarter og at se forskellige udfordringer fra nye vinkler. På den måde synes jeg, at projektet var en stor succes."*