



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 www.pozytek.gov.pl

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



JAN WIŚNIEWSKI

**Planowanie przestrzeni w dzielnicy Chinatown w
Bostonie (USA)**

PRZYKŁAD CIEKAWEJ PRAKTYKI

Opracowanie powstało w ramach zleconego przez Ministerstwo Pracy i Polityki Społecznej „Badania efektywności mechanizmów konsultacji społecznych” realizowanego w ramach Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki 2007-2013 współfinansowanego przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

Warszawa, 2011 r.



pracownia badań
i innowacji
społecznych

stocznia

 **MillwardBrown**
SMG/KRC

Miejsce:	Dzielnica Chinatown w Bostonie (stan Massachusetts, USA)
Czas:	lipiec 2009r. – maj 2010r.
Instytucja organizująca konsultacje:	Miejska Rada Planowania Przestrzennego (Metropolitan Area Planning Council)
Dokument:	Plany zagospodarowania przestrzeni
Kontakt:	oficjalna strona projektu: http://participatorychinatown.org/

I. STRESZCZENIE PROCESU

Opisywane konsultacje odbywały się w Chinatown - chińskiej dzielnicy Bostonu, w amerykańskim stanie Massachusetts, i dotyczyły planu zagospodarowania przestrzennego i rozwoju dzielnicy. Ze strony państwowej za ich przeprowadzenie odpowiedzialna była Miejska Rada Planowania Przestrzennego (Metropolitan Area Planning Council, MAPC), stanowa instytucja administracyjna, zajmująca się regulowaniem kwestii związanych z transportem i planowaniem przestrzennym na terenie tzw. Greater Boston – aglomeracji bostońskiej, zamieszkiwanej przez 4,5 miliona ludzi. Właściwe konsultacje odbyły się w maju 2010 roku, a cały proces ich przygotowywania trwał od lipca 2009.

Głównym celem projektu było zainteresowanie i włączenie młodzieży szkolnej do dyskusji na temat zagospodarowania przestrzeni. W konsultacjach, które przyjęły innowacyjną formę gry komputerowej, wzorowanej na programach takich jak *Second Life* czy *The Sims*, uczestnicy wcielali się w rolę mieszkańców bostońskiego Chinatown, różniących się od siebie wiekiem, wykształceniem i aspiracjami. Dzięki temu zaczęli patrzeć na swoje najbliższe otoczenie pod kątem dostosowania go do potrzeb wszystkich mieszkańców.

Projekt był też odpowiedzią na częste zarzuty hermetyczności konsultacji społecznych – eksperci MAPC doszli do wniosku, że udział w procesach tego typu zbyt często wymaga profesjonalnej wiedzy, organizowany jest przez specjalistów w mało dostępnych miejscach, i w efekcie uczestniczy w nim zawsze ta sama, wąska grupa ludzi. W związku z tym uznano, że dotarcie do tak specyficznej grupy mieszkańców jak młodzież szkolna, wymaga znalezienia zupełnie nowej formuły konsultacji, bliskiej codziennym warunkom życia młodych ludzi

AKTORZY

Projekt został zrealizowany wspólnymi siłami naukowców, urzędników, działaczy organizacji pozarządowych oraz młodych wolontariuszy. Współpracowały przy nim trzy instytucje:

- Organizacja pozarządowa *Asian Community Development Corporation* (ACDC), zajmująca się pracą na rzecz rozwoju społeczności azjatyckich na terenie aglomeracji bostońskiej,
- Uniwersytet Emersona (Emerson College),
- MAPC.

Ważną rolę w procesie konsultacyjnym, przy przygotowywaniu mechanizmu, ale przede wszystkim w trakcie samych spotkań, odegrała kilkusobowa grupa wolontariuszy z bostońskich liceów. W każdym z dwóch spotkań udział brało około 50 uczniów ze szkół znajdujących się na terenie dzielnicy. Informacja o rozpoczęciu rekrutacji została opublikowana na twitterze. Wszyscy, którzy zgłosili się do spotkania wzięli w nim udział, warunkiem było jedynie zapisanie się na stronie www.paricipatorychinatown.evenbrite.com.

Za przygotowanie mechanizmu odpowiedzialny był zespół składający się z 8 osób: jednego członka ACDC - specjalisty od problemów chińskiej mniejszości, 3 naukowców z Uniwersytetu Emerson oraz 4 przedstawicieli MAPC, którzy czuwali nad formalną stroną projektu oraz jego dostosowaniem do stanowych mechanizmów konsultacyjnych. O ile konsultacje w dzielnicach mniejszości narodowych odbywały się w stanie Massachusetts wielokrotnie, o czym biorący udział w projekcie naukowcy i urzędnicy wiedzieli doskonale (często sami byli odpowiedzialni za ich przeprowadzenie), to sama formuła była zupełnie nowym rozwiązaniem.

Diagnoza oparta była na danych zbieranych od wielu lat przez MAPC, obserwacjach członków ACDC, ale przede wszystkim na doświadczeniach profesora Erica Gordona, który w swojej działalności badawczej łączy prace teoretyczne nad urbanistyką i partycypacją społeczną z konstruowaniem gier angażujących mieszkańców w działalność na rzecz swojego otoczenia.

Tworzenie aplikacji było procesem niezwykle czasochłonnym. Za techniczną stronę przedsięwzięcia odpowiadali informatycy z firmy Muzzy Lane. Najbardziej skomplikowanym elementem było stworzenie od podstaw szczegółowej, wirtualnej makiety Chinatown, na której podczas konsultacji odbywała się gra. Innym wyzwaniem było stworzenie 15 sylwetek mieszkańców, przyszłych bohaterów gry, tak by były one wiarygodne z punktu widzenia psychologicznego, a jednocześnie reprezentowały wszystkie problemy, jakie spotkać mogą przeciętnych mieszkańców dzielnicy.

Niezwykle ważną rolę przy tworzeniu wirtualnej dzielnicy i postaci jej mieszkańców odegrali wolontariusze z lokalnych szkół średnich. Ich rola polegała z jednej strony na szczegółowym obfotografowaniu ulic Chinatown, a z drugiej na przeprowadzeniu wywiadów z mieszkańcami – zebrane przez nich informacje były bazą dla tworzenia bohaterów.

II. OPIS PROCESU PARTYCYPACYJNEGO: ETAPY INFORMOWANIA I ZASIĘGANIA OPINII

INFORMOWANIE

Organizatorzy zadbali, by informacja o procesie znalazła się w lokalnych mediach – gazety takie jak *Boston Globe* czy *Sommerville Journal* regularnie publikowały informacje o postępach w przygotowaniu konsultacji. Audycje poświęcone projektowi prezentowano również w lokalnych radiostacjach. Położono też duży nacisk na dotarcie do lokalnych i międzynarodowych gazet w języku chińskim – takich jak *Sing Tao*. Jednak ze względu na fakt, że grupą docelową projektu była przede wszystkim młodzież, skupiono się na korzystaniu z nośników internetowych, które są najpopularniejszym źródłem informacji dla ludzi w wieku 17 – 25 lat. Na dwóch najpopularniejszych serwisach społecznościowych (www.facebook.com i www.twitter.com) założone zostały konta, których administrowanie powierzono młodym wolontariuszom. Na przestrzeni roku, między lipcem 2009 a sierpniem 2010, na twitterze pojawiło się łącznie 58 wpisów, a konto miało 71 obserwatorów.

Z kolei na facebooku w tym samym okresie umieszczono 8 wpisów, a konto obserwowane było przez 115 fanów. Innym internetowym serwisem, z którego korzystano przede wszystkim w trakcie samych konsultacji, było www.disqus.com. Jednak ostatecznie wpisy na twitterze i facebooku były skrótami z dużych artykułów pisanych na blogu, w którego prowadzenie włożony został największy wkład pracy. Opublikowanych zostało 27 artykułów, które dokładnie opisywały kolejno podejmowane działania poprzedzające sam proces konsultacji. Artykuły opatrzone były licznymi zdjęciami oraz grafikami pochodzącymi z kolejnych faz przygotowywania gry. Zalety współpracy z młodymi wolontariuszami były szczególnie widoczne właśnie przy blogowych wpisach – autorzy zdołali stworzyć ciekawą i wciągającą relację z całości prac przy projekcie, w formie niezwykle przystępnej dla młodzieży. Fakt, że ci sami ludzie, którzy włożyli istotny wkład w powstanie aplikacji, byli jednocześnie twórcami wpisów, dodawał im wiarygodności. Autorzy zakończyli publikowanie na blogu na kilka dni przed pierwszym spotkaniem konsultacyjnym. Biorąc pod uwagę, że społeczność bostońskiego Chinatown jest raczej niewielka, a zdecydowana większość młodzieży korzysta regularnie z internetu i uczęszcza do tych samych szkół, autorzy projektu bardzo wysoko szacują skuteczność docierania z informacją do przedstawicieli grupy docelowej.

ZASIĘGANIE OPINII

Grupą docelową programu Participatory Chinatown była młodzież szkolna mieszkająca na terenie bostońskiego Chinatown. W odpowiedzi na zarzuty o skostniałej formie konsultacji tego typu, zdecydowano się na stworzenie mechanizmu, który byłby jak najbardziej intuicyjny dla młodych ludzi. Stąd konsultacje przyjęły formę gry komputerowej. Uczniowie zgromadzeni byli w sali komputerowej jednej ze szkół znajdujących się na terenie Chinatown. Każdy z nich miał do dyspozycji komputer z zainstalowaną aplikacją. Mechanizm konsultacyjny był dość prosty: uczestnicy wcielali się w jedną z 15 przygotowanych przez twórców postaci. Każda z nich miała swoje własne cechy fizyczne i psychologiczne, biografie i cele życiowe. Poniżej przykłady kilku postaci:

- Jannete Chang – POSZUKUJE MIESZKANIA - pochodzi z Nowego Jorku. Wraz z mężem i dwojgiem małych dzieci poszukuje nowego mieszkania na terenie Chinatown. Obydwoje z mężem mają wyższe wykształcenie i pracują na stanowiskach dyrektorskich w dzielnicy finansowej. Jej wymarzone mieszkanie powinno mieć co najmniej dwie sypialnie, ale preferowaną opcją są oddzielne pokoje dla każdego dziecka i niezależne pomieszczenie jako domowy gabinet
- Mei Soohoo – POSZUKUJE MIESZKANIA - przeprowadziła się do USA 15 lat temu dzięki rodzinnej wizie, którą otrzymała by móc zajmować się trojgiem wnucząt. Dotąd mieszkała wraz z rodziną swojego syna w Quincy, ale teraz wolałaby przeprowadzić się do Chinatown by zyskać trochę niezależności i móc przebywać z ludźmi w swoim wieku. Jest na emeryturze, więc przystępna cena jest dla niej priorytetem. Chciałaby również zamieszkać w budynku, w którym mieszkają ludzie starsi, by mieć blisko do przyjaciół
- Victor Sanchez – SZUKA PRACY - poszukuje swojej pierwszej dorywczej pracy, by móc trochę dorobić po szkole i w trakcie weekendów. Uczy się w liceum, mieszka z rodzicami na terenie Chinatown. Pensję chce przeznaczyć na dokładanie się do rachunków za dom. Zajęcie w szkole zajmują mu dość dużo czasu, a że nie ma prawa jazdy, najlepsza byłaby dla niego praca w najbliższej okolicy. Mówi płynnie po angielsku, ale nie ma żadnego doświadczenia

zawodowego.

- Carolyn Lam – SZUKA ZNAJOMYCH - jest architektem i dopiero cowprowadziła się z mężem do loftu na terenie Chinatown. Mieszka im się bardzo wygodnie i zdążyli już pokochać atmosferę ulic w Chinatown. Uwielbia kupować nowe sprzęty do swojego mieszkania, jeść w pobliskich restauracjach i brać udział w wydarzeniach kulturalnych. Bardzo chce znaleźć nowych znajomych. Nie może się doczekać by poznać lepiej Chinatown!

Zadaniem gracza było zrealizowanie zadania przypisanego do danej postaci: znalezienie mieszkania, awansowanie lub zmiana miejsca zatrudnienia etc. Oczywiście, indywidualne cechy każdej postaci miały fundamentalny wpływ na rozwój akcji. Dzięki umiejętnemu dobraniu cech bohaterów, udało się stworzyć zestawy, które jako całość tworzyły pełen przekrój przez strukturę społeczną Chinatown. Uczestnicy mieli więc szansę spojrzeć na swoje najbliższe otoczenie „oczami” ludzi, których spojrzenie często było diametralnie różne od poglądów uczniów szkół średnich, i z uwzględnieniem obcych sobie preferencji zastanawiać się nad kształtem „dzielnicy idealnej”. Przestrzeń, w której postaci się poruszały, była wiernym odtworzeniem siatki ulic Chinatown. Naniesiono także obiekty – w wirtualnym mieście znalazły się budynki mieszkalne, sklepy, punkty usługowe, szkoły, restauracje itd. Postacie poruszały się po tej przestrzeni, wchodząc w interakcję zarówno ze sobą nawzajem, jak i z obiektami. Poszukujący pracy składali oferty, imprezowicze poruszali się po barach, przeprowadzający się oglądali mieszkania. Za rozwój akcji odpowiadał algorytm, który decydował o następujących wypadkach – np. to, czy dana postać otrzyma pracę zależało z jednej strony od jej kwalifikacji, a z drugiej od stosunku do proponowanej pensji. Trudność polegała na tym, by w jak najszybszym czasie wypełnić swoje zadanie. W trakcie rozgrywki, „na gorąco” zbierano uwagi na temat jakości otoczenia. Udział w grze z jednej strony pozwalał na wskazanie mankamentów przestrzeni, a z drugiej – dzięki spojrzeniu „z góry” na całą dzielnicę – dawał szansę za zaproponowanie co można zmienić i ulepszyć. Rozwiązania były zbierane przez uczestniczących w spotkaniu asystentów, w tym także wolontariuszy przygotowujących wcześniej aplikację.

Gra była dostępna w dwóch językach – po angielsku i po chińsku. Konsultacje miały miejsce 3 i 5 maja, wzięło w nich udział odpowiednio 50 i 40 osób. Dodatkowo, gra zastała udostępniona w internecie, co dało szansę zapoznania się z aplikacją wszystkim mieszkańcom, niezależnie od wieku. Użytkownicy korzystający z gry poza zorganizowanymi spotkaniami mieli także możliwość złożenia uwag za pomocą mechanizmu *disqus* (www.disqus.com). Jest to nowoczesna aplikacja, ułatwiająca prowadzenie dyskusji w internecie. Jej podstawowe funkcje to porządkowanie wątków dyskusji, błyskawiczne aktualizowanie (na zasadzie czatu) oraz możliwość odpowiadania bezpośrednio za pomocą maili. System skonstruowany jest w podobny sposób co portale społecznościowe – daje możliwość zapisania się do grup dyskusyjnych i pozyskiwania znajomych.

Przy użyciu tego narzędzia zostało złożonych 120 komentarzy - luźnych wniosków i pomysłów.

Komentarze i uwagi zebrane w trakcie konsultacji zostały włączone do materiałów zbieranych przez MAPC. Mają one posłużyć do tworzenia strategicznych planów zagospodarowania przestrzennego na poziomie stanowym.

Uczestnicy konsultacji jak dotąd (luty 2011) nie otrzymali żadnej informacji zwrotnej.

KOSZTY

Projekt finansowany był przez Fundację McArthura (www.macfound.org). Jest to jedna z największych prywatnych fundacji w USA. Jej główne pola działania to prawa człowieka,

międzynarodowy pokój, migracje, rozwój lokalnych społeczności, publiczna misja mediów. Budżet projektu Participatory Chinatown wynosił w 170 sumie tysięcy dolarów.

III. PODSUMOWANIE

PROBLEMY

Wybrane przez twórców rozwiązania są dość kosztowne, zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę, że przygotowana aplikacja nie będzie mogła być wykorzystana dla żadnej innej społeczności. Gdyby zechciano przeprowadzić badania oparte na tym samym mechanizmie w jakimkolwiek innym miejscu, ponad roczna praca musiałaby zostać przeprowadzona w zasadzie od początku.

Formuła jest skierowana do niezwykle wąskiej grupy ludzi: nawet gdyby w badaniu wzięli udział wszyscy uczniowie z Chinatown, to i tak grupa docelowa nie byłaby zbyt duża – a mechanizm ten nie nadaje się do zastosowania dla większych społeczności.

CZYNNIKI SUKCESU

Patrząc na całość projektu, wyraźnie rzuca się w oczy, że jego nadrzędnym celem nie było zebranie pełnej i kompleksowej analizy potrzeb wszystkich mieszkańców Chinatown - zdecydowanie ważniejsza była edukacja młodzieży. Konsultacje miały sprawić, że młodzi ludzie zaczną w inny sposób patrzeć na miejsce swojego zamieszkania – dostrzegą zróżnicowanie potrzeb mieszkańców, zrozumieją konieczność znajdowania kompromisów w przestrzeni miejskiej i docenią zalety wynikające z przemyślanych rozwiązań urbanistycznych. Innym niezwykle ważnym skutkiem warsztatów było uświadomienie uczestnikom dwóch ważnych zasad: po pierwsze, że odpowiedzialność za jakość przestrzeni miejskiej spoczywa na wszystkich mieszkańcach, a po drugie, że współczesna administracja daje mieszkańcom środki, by zmieniać ich otoczenie.

Wyraźny nacisk na zaangażowanie młodych ludzi widać także w fakcie, że zbieranie dokumentacji oraz fundamentalne działania promocyjne powierzono nie ekspertom, tylko wolontariuszom ze szkół średnich.

WSKAZÓWKI DO REPLIKACJI

- Innowacyjna formuła (gra komputerowa) dobrze dobrana do grupy docelowej (młodzież) umożliwiła zainteresowanie problematyką współodpowiedzialności za przestrzeń miejską grupę, która zwykle do nie przykładła większej wagi do takich kwestii.
- Włączenie młodzieży do tworzenia projektu: pracujący jako wolontariusze nastolatki w pełni wywiązali się ze swoich obowiązków, a ich udział dodawał projektowi świeżości i autentyczności.
- Konieczność usprawnienia mechanizmu przesyłania informacji zwrotnej, która w 9 miesięcy po zakończeniu konsultacji nadal nie jest dostępna.