

Emerson Engagement Game Lab



"The Engagement Lab is an applied research lab at Emerson College focusing on the development and study of games, technology, and new media to enhance civic life."

"The Lab works directly with its partner communities to design and facilitate civic engagement processes, augment stakeholder deliberation, and broaden the diversity of participants in local decision-making."

2 eksempler

Community Planit





Community PlanIt is a game that makes planning playful, and gives everyone the power to shape the future of their community.



Et spil kører i 3 uger. Har pt. kørt i 14 lande.

1.000 – 1.200 tilmeldte deltagere.

30-40% gennemfører spillet og deltager aktivt.

The Goal- Complete challenge questions and themed missions to earn 'coins' that you can pledge to help win money for local causes while contributing a real-world planning process.

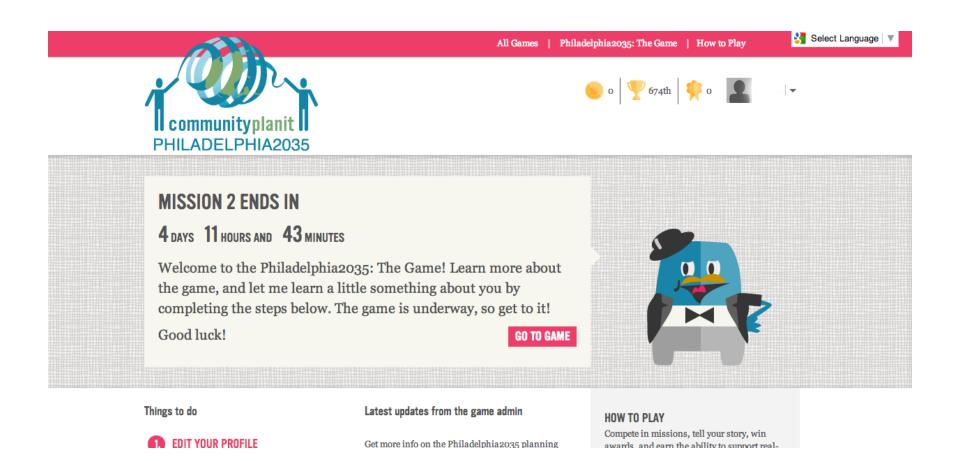


1. THE GOAL

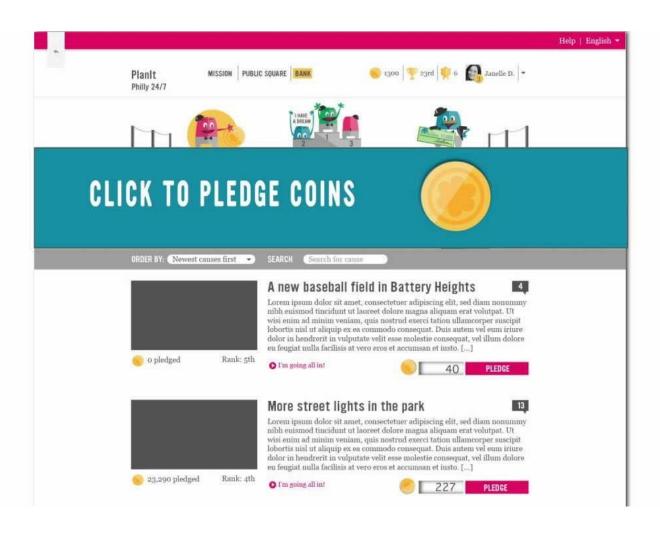
Complete challenges and missions to contribute to the planning process and win money for local causes!

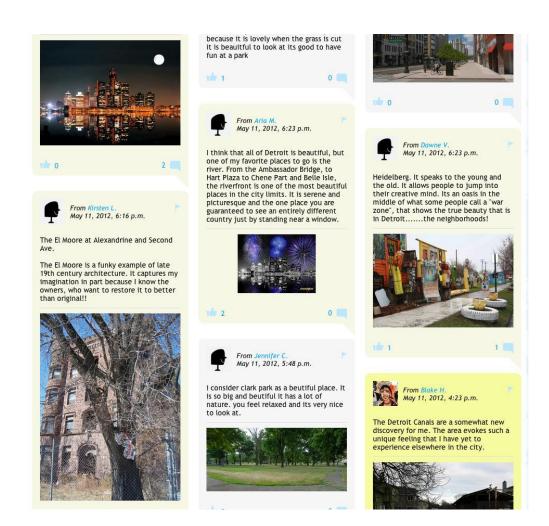












Community Planit Dialogen

Opgør med klassiske magtrelationer.

- især mellem ung – ældre.

Dialogen bliver bedre af at både yngre og ældre brugere deltager aktivt.

- De ældre tilfører erfaring og præger en høflig omgangstone.
- De yngre bidrager med en mere eksplorativ og legende tilgang.

Man skal acceptere i højere gad slippe kontrollen over dialogen.

Hvis man frygter at få den dialog, som den der f.eks. kan eksistere på Facebook, så brug en anden og mere fokuseret platform.

Community Planit Erfaringer

Thick Engagement = Thick Data.

- Datahåndtering kan være en udfordring.

Thick Engagement – også fra kommunens side.

- Det er afgørende, at hele afdelingen støtter op om kampagnen.

Rekruttering er grundlæggende.

- Same process different tools.

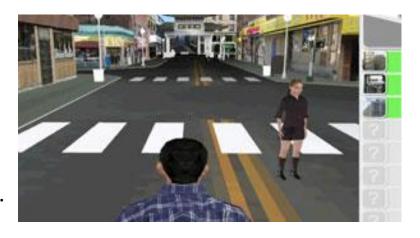
Participatory Chinatown is a 3-D immersive game designed to be part of the master planning process for Boston's Chinatown. You assume the role of one of 15 virtual residents and you work to complete their assigned quest.

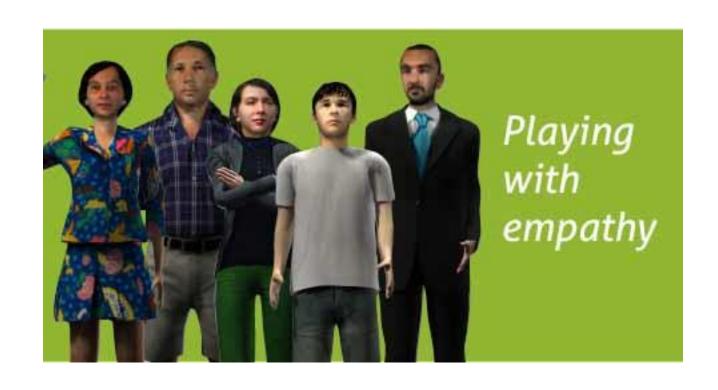
Kørte i maj 2010 i Chinatown, Boston. Del i en Master plan proces. Ca. 100 deltagere.

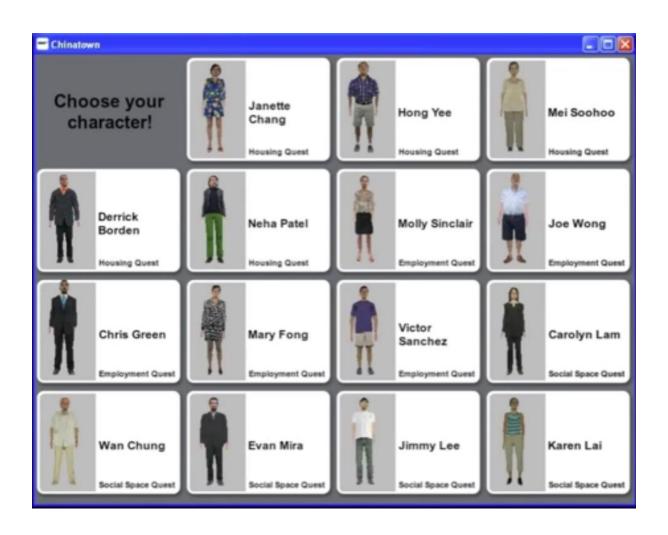
Vinder af: Games for Change 2011 Direct Impact Award.

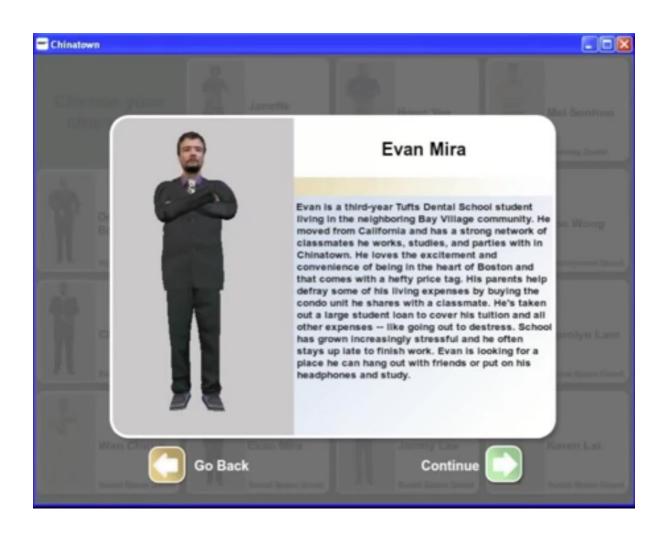
Samarbejde mellem:

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





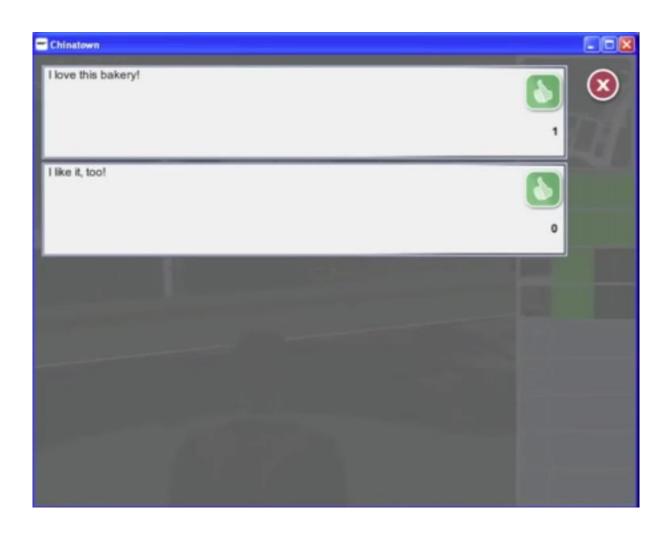












Participatory Chinatown Erfaringer med rollespillet

Spillet er i sig selv en icebreaker.

Borgerne bliver mere løsningsorienteret.

Debatten bliver præget af mere forståelse.

Rolle giver en sikkerhed til at kunne udtale sig.

De unge får rollen som tolk, og føler sig mere tryk til at udtale sig fordi de er på hjemmebane i den moderne teknologi.

Opgave

Rekruttering er altafgørende

- Hvem vil I gerne have fat i?
- Hvilke netværk kan I bruge?
- Hvem er jeres allierede?
- Hvad kan du gøre inden jul?