

## VII seminarium Laboratorium Partycypacji Obywatelskiej

### Podsumowanie warsztatu

Propozycje rozwiązań technologicznych i warunki ich efektywnego zastosowania w procesach partycypacyjnych, dotyczących planowania przestrzeni

Jedna z dwóch grup roboczych w części warsztatowej seminarium pracowała nad zagadnieniem wykorzystania nowych technologii w procesie partycypacyjnym, dotyczącym planowania przestrzeni.

Już na wstępie należy podkreślić, że podstawowy wniosek, jaki nasuwa się po warsztacie związany jest z nieodłączną rolą tradycyjnych metod przeprowadzania działań partycypacyjnych (offline), które wspierają nowe technologie. Grupa pracowała jednak na wymyślonym, ogólnie zarysowanym przykładzie, którego celem było zwrócenie toku myślenia na możliwe rozwiązania z wykorzystaniem nowych technologii (w dużej mierze także te, które przywoływane były w trakcie seminarium). W przypadku braku konkretnych, istniejących rozwiązań technologicznych, uczestnicy zachęteni byli do wymyślania własnych pomysłów na narzędzia.

Rozpatrywana sytuacja dotyczyła zaplanowania wraz z mieszkańcami parku w pewnej miejskiej gminie. Aby móc otwarcie myśleć o nowych technologiach, których użycie często wiąże się z wysokimi kosztami, grupa ustaliła, że projekt będzie zarysowywany bez żadnych ograniczeń finansowych i formalnych.

Propozycje rozwiązań technologicznych przyporządkowywane były do kolejnych etapów procesu partycypacyjnego. Po wstępnej diagnozie, ustaleniu harmonogramu, określeniu grup docelowych i ich interesów, zdaniem uczestników powinno nastąpić pierwsze "wyjście" do mieszkańców w formie **internetowych ankiet** z pytaniami o ich potrzeby i oczekiwania względem przyszłego parku. Wyniki będą punktem wyjścia do stworzenia elementów wykorzystywanych przez użytkowników do projektowania przestrzeni przyszłego parku w grze internetowej.

W kolejnym etapie - informowania o przedmiocie procesu, jak i o samym procesie (co, gdzie, kiedy) - pojawiło się wiele propozycji dotarcia do potencjalnych uczestników procesu z pomocą nowych technologii, takich jak:

- **strona internetowa** urzędu miasta / urzędu gminy (osobna podstrona poświęcona parkowi),
- **infografiki**, które pokazywałyby czas i kolejne etapy procesu (na stronie),
- **narzędzie pozwalające stworzyć własny wirtualny park** (na stronie),
- **filmiki, spoty** (np. w komunikacji publicznej),

- **bannery,**
- **city lights** (outdoorowa reklama uliczna),
- **serwisy społecznościowe,**
- **wiadomości sms, mms.**

Działaniami zachęcającymi do zaangażowania się w proces mógłby być **internetowy konkurs na nazwę parku.**

Dla osób, które nie mają dostępu do internetu potrzebne byłyby infokioski (ogólnodostępne komputery) ustawione w charakterystycznych punktach miasta, gdzie można by wypełnić ankietę i wypowiedzieć się na temat planowanego parku.

Wiele ciekawych pomysłów wykorzystania nowych technologii pojawiło się także na kolejnym etapie, związanym z zasięgnięciem opinii mieszkańców na temat tego, co miałyby się znaleźć w parku i jak miałby on wyglądać. Proponowane rozwiązania technologiczne to:

- **modelowanie przestrzeni w formie gry** (na stronie), wzorowanej na grze SimCity czy FarmVille, której uczestnicy dostają do zagospodarowania przestrzeń przyszłego parku i możliwe jego elementy do rozlokowania (drzewa, ławki), a urządzając tak teren, śledzą jednocześnie przeznaczony na jego zagospodarowanie budżet,
- **gra miejska prowadzona w Internecie** (także w formie aplikacji na telefon komórkowy), gdzie zaangażowanie uczestników przekłada się na regularne otrzymywanie naprowadzających pytań lub wiadomości, na jaką stronę trzeba wejść, żeby uzyskać przydatne informacje (ten mechanizm można wykorzystać np. do przekazywania informacji „wyjściowych” o terenie przeznaczonym na park – jego historii, uwarunkowaniach przyrodniczych oraz informacji o tym, na jakim jesteśmy etapie procesu),
- **ankiety online** (na stronie).

Urządzając park, mieszkańcy muszą współdziałać nie tylko z urzędem, ale i z ekspertami (architektami, planistami, urbanistami). Po wstępnym zebraniu opinii przesyłanych wszystkimi wymienionymi kanałami, byłyby zatem utworzone grupy, które razem z ekspertami wypracowałyby projekt, jak park miałby wyglądać. Uczestnicy warsztatów założyli, że pod komentowanie i późniejsze głosowanie poddane zostaną 4 projekty. Pomysły związane z nowymi technologiami na tym etapie to:

- **wizualizacja wszystkich projektów w internecie,**
- **projekty mają swoje profile na facebooku,** gdzie można się dowiedzieć o nich więcej, komentować je.

Dla osób, które nie mają dostępu do internetu potrzebne byłyby infokioski i punkty konsultacyjne, gdzie zbieranoby opinie i komentarze do projektów.

Wygrałby projekt, który otrzymał największą liczbę głosów, udzielonych zarówno online, jak i offline. Mieszkańcom należałoby udzielić rzeczowej i konkretnej informacji zwrotnej o wynikach głosowania, zakończeniu procesu partycypacyjnego, a także o planowanych dalej działaniach w danym temacie. Informacja powinna dotrzeć do możliwie największej grupy zainteresowanych odbiorców, jak również pojawić się w możliwie wszystkich miejscach informowania o samym procesie. Ważne jest podanie uzasadnienia, dlaczego wygrał dany projekt. Na tym etapie można wykorzystać kanały informacyjne z początkowego etapu informowania o samym procesie. Nowe technologie mogą pomóc natomiast przedstawić w atrakcyjnej formie wynik procesu. Proponowane podczas warsztatu rozwiązania w tym zakresie to:

- możliwość **wirtualnego spaceru**, dzięki któremu można zyskać wyobrażenie o przyszłym wyglądzie parku (na stronie),
- **filmiki** na youtube,
- **projekcje wizualizacji parku** w miejscu przyszłej budowy, w lokalnym kinie,
- **filmik o realizacji samego procesu** (pozytywne zwroty, np. „zrobiliśmy to razem!”),
- podsumowanie w formie raportu (na stronie),
- **wizualizacja przestrzeni z wytłumaczeniem dokonanych wyborów** (raport w formie **infografik**; po najechaniu na konkretne elementy parku można zapoznać się z uzasadnieniem wyborów tych, a nie innych elementów i rozwiązań w parku).

Przez cały czas trwania projektu powinien być wysyłany **newsletter**, informujący o planowanych i zakończonych działaniach w procesie.

Ostatnia część warsztatu poświęcona była warunkom efektywnego zastosowania wymienionych wcześniej rozwiązań technologicznych. Uczestnicy warsztatu wymienili następujące warunki i działania wspierające wykorzystanie nowych technologii w partycypacji:

- informacja o działaniach w internecie musi się pojawiać w przestrzeni publicznej,
- happeningi w przestrzeni jako działania wspierające – informujące mieszkańców i zachęcające do udziału w procesie
- helpdeski, czyli obsługa internetowa (pracownicy urzędu miasta, bibliotek, domów kultury mogą pełnić rolę pomocników w obsłudze narzędzi i aplikacji albo przy zgłaszaniu swojego pomysłu),
- infokioski na mieście dla osób, które nie mają dostępu do Internetu,
- czytelność strony internetowej, podstawowe i aktualne informacje, jasno określone możliwości włączenia się w proces, wskazywanie korzyści z udziału, widoczne komunikaty „dołącz”, „zagłosuj”
- dotarcie z informacją o procesie w parku (organizacja wydarzenia, np. festynu na terenie, gdzie powstanie park; wykorzystanie tej okazji do opowiedzenia o procesie i przekazania przydatnych materiałów),
- archiwizacja pomysłów, które nie wejdą w życie, ale mogą się przydać do dalszych działań,
- edukacja, czyli wspieranie mieszkańców w podejmowaniu działań w procesie, zrozumieniu jego przebiegu oraz używaniu nowych technologii.