

Narzędzie zwiększające partycypację w zarządzaniu miastem

Gra o Budżet

Redakcja: dr Anna Koch
dr Tomasz Potkański

Centrum Rozwiązań Systemowych

Wydanie drugie, uzupełnione

Redakcja

dr Anna Koch
dr Tomasz Potkański

Autorzy tekstów

Gunnar Grímsson
Łukasz Jarząbek
dr Anna Koch
Magdalena Kostulska
Michał Pająk
dr Tomasz Potkański
dr Anna Przybylska

Współpracownicy merytoryczni

Piotr Choroś
Jakub Damurski
Joanna Ludwiczak
Piotr Magnuszewski
Bartłomiej Pejo
Andrzej Porawski

Redakcja / Korekta tekstów

Joanna Proniewicz, Piotr Radecki, Marzena Wiśniak, Dorota Szmajnta

Skład i grafika

Anna Tomik

Wydawnictwo

Centrum Rozwiązań Systemowych w ramach projektu *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego*.

Wydanie drugie, uzupełnione.

Centrum Rozwiązań Systemowych

Wrocław, 2015

Numer ISBN: 978-83-64365-05-8

Projekt realizowany przez Stowarzyszenie Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Gminą Lublin, Gminą Świdnik, Związkiem Miast Polskich i Citizens Foundation. Projekt realizowany w ramach programu Obywatele dla Demokracji, finansowanego z Funduszy EOG.

SPIS TREŚCI

O książce	05
Abstract	07
 Wprowadzenie	 09

01 >

Rozdział 1. Budżety partycypacyjne w Polsce	13
Dylematy	14
Lęk przed zmianami	15
Brak, niejasność lub zmienność reguł	16
Trudności w określeniu priorytetów i kryteriów	16
Ograniczenia rocznej perspektywy budżetowej	17
Problemy w komunikacji władzy z obywatelami	18
Niska znajomość narzędzi wzmacniających partycypację	20
Niski poziom zaufania społecznego i niechęć do aktywności	20
Wzorzec postępowania	21
Typologia budżetów partycypacyjnych w Polsce	22
Narzędzia wzmacniające partycypację	26
Uwagi końcowe do rozdziału pierwszego	29

02 >

Rozdział 2. Budżety obywatelskie w Lublinie i Świdniku	31
Budżet obywatelski w Lublinie	32
Trudne początki	33
Pierwsze doświadczenia	34
Wnioski z ewaluacji	35
Budżet obywatelski w Świdniku	36

03	Rozdział 3. Gra o Budżet	39
	Poważne gry jako narzędzie edukacji	40
	Gra o Budżet	42
	Etapy opracowania gry	43
	Przygotowanie materiałów do gry	49
	Rozgrywka krok po kroku	55
	Ewaluacja rozgrywki	58
	Raport z rozgrywki	59
	Promocja wydarzenia – dobre praktyki	59
	Rola moderatora w grze	60

04	Rozdział 4. Uczestnicy rozgrywek o Grze o Budżet – wyniki ewaluacji rozgrywek w Lublinie	63
-----------	---	-----------

05	Rozdział 5. Doświadczenia i rekomendacje	71
	Budżet obywatelski we Francji	72
	Budżet obywatelski z <i>Better Neighborhoods</i> (Lepszymi Sąsiedztwami) w Reykjavíku na Islandii	76
	Zakończenie	82
	Załączniki	84
	Bibliografia	92
	Przypisy	95

O KSIĄŻCE

Oddajemy do rąk czytelników książkę, która, po pierwsze porusza temat angażowania się obywateli w zarządzanie swoim miastem, po drugie przedstawia dobre praktyki stosowane w Polsce i na świecie w tym obszarze, a po trzecie prezentuje innowacyjne narzędzie, jakim jest *Gra o Budżet*. Publikacja ta adresowana jest do samorządowców, przedstawicieli władz, reprezentantów organizacji pozarządowych, lokalnych aktywistów, którzy chcą poznać narzędzia ułatwiające działanie na rzecz dobra swoich miast i gmin. Znajdują się tu odpowiedzi na pytania związane z partycypacją społeczną¹ i zagadnieniami towarzyszącymi wdrażaniu budżetów partycypacyjnych² w polskich miastach. Stawiamy również pytanie: *Dlaczego ponad połowa Polaków prawie w ogóle nie interesuje się sprawami miasta/gminy bądź najbliższej okolicy³ oraz czy można zmienić taki stan rzeczy?* Prezentujemy innowacyjne narzędzie, które pomaga mieszkańcom i władzom miast w prowadzeniu dyskusji na temat budżetów. Przekazujemy potrzebną wiedzę do jego zastosowania: opis metody oraz dokładne instrukcje służące przygotowaniu i przeprowadzeniu *Gry o Budżet* w każdym mieście i gminie w Polsce.

Niniejsza publikacja powstała w ramach projektu *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego* promującego aktywny udział mieszkańców w ustalaniu miejskiego budżetu. Projekt został zrealizowany na przestrzeni lat 2014 – 2016 przez Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z gminą Lublin, Związkiem Miast Polskich, gminą Świdnik i islandzką Citizens Foundation, w ramach programu *Obywatele dla Demokracji* finansowanego z Funduszy EOG. Osłą projektu jest gra symulacyjna zainspirowana grą *Budget Games* stworzoną przez Innovation Games® w celu pomocy mieszkańcom i władzom amerykańskiego miasta San Jose w dyskusji na temat budżetu miejskiego. Gra została zaadaptowana do polskich realiów, by zwiększyć poczucie współodpowiedzialności mieszkańców Lublina i Świdnika za miejskie finanse. Opisujemy tu doświadczenia oraz wnioski, które

Prezentujemy *Grę o Budżet* – innowacyjne narzędzie, które pomaga mieszkańcom i władzom miast w dyskusji o budżetach

członkowie konsorcjum projektu zebrali w trakcie jego trwania. Dotyczą one zagadnień związanych z wdrażaniem budżetu partycypacyjnego i narzędzi wzmacniania partycypacji.

W pierwszym rozdziale przybliżamy zagadnienia związane z realizacją budżetów partycypacyjnych jako formy aktywnego uczestnictwa mieszkańców polskich miast w procesie decyzyjnym. Przedstawiamy także opracowaną przez Związek Miast Polskich typologię budżetów partycypacyjnych w Polsce oraz wskazujemy niektóre narzędzia wzmacniania partycypacji stosowane w kraju i na świecie. Można bowiem przyjąć, że im więcej takich narzędzi stosuje samorząd, tym bardziej zależy mu na włączaniu mieszkańców we współzrządzenie. Według International Association of Public Participation występują różne poziomy zaangażowania mieszkańców w sprawy publiczne⁴, a wyniki badań wskazują⁵, że partycypacja ma charakter stopniowalny, dlatego też w niniejszej publikacji przyglądamy się różnym narzędziom, konfrontując ich założenia i metody z drabiną partycypacji⁶. Obejmuje ona różne *szczeble* społecznego zaangażowania – od całkowitego braku partycypacji, poprzez informowanie, konsultacje, aż po różne formy współdecydowania.

Kolejne rozdziały zawierają opis realizacji Budżetu Obywatelskiego w Lublinie i Świdniku oraz wyniki ewaluacji projektu. Prezentujemy wyniki z ankiet ewaluacyjnych dotyczących użycia innowacyjnego narzędzia wzmacniania partycypacji mieszkańców. Znajdą tu Państwo oceny, opinie i wypowiedzi uczestników rozgrywek. Przekazujemy szczegółowy opis metody i dokładne instrukcje pozwalające przygotować i przeprowadzić *Grę o Budżet* w dowolnym mieście czy gminie w Polsce. W publikacji tej znajduje się również opis dobrych praktyk budżetu partycypacyjnego realizowanego we Francji oraz narzędzi aktywizujących mieszkańców Reykiawiku na Islandii.

Serdecznie zapraszamy do lektury.

ABSTRACT

The purpose of this publication is to address the issue of civic engagement in city budgeting; to present best practices regarding this topic (from Poland and other countries); and to describe an innovative tool for improving citizen engagement: *Gra o Budzet (Budget Game)*. The publication is targeted towards local government officers, non-governmental organizations, and community activists who want to learn more about tools that can be used for citizen activation. We try to outline some of the important issues regarding citizen participation and the implementation of participatory budgeting in Polish cities. We pose a question: why more than a half of Poles shows no interest in the problems of their cities, municipalities or even their closest neighborhoods? And moreover, how can we change that? Finally, we present the gaming tool that can help citizens and local authorities to pursue discussion about city budget. We also provide all necessary information on how to use this tool: description of the method, and detailed instructions for preparing and conducting the game in every city and municipality in Poland.

This publication was created as a part of the *Budget Game. Activation of Lublin and Swidnik Citizens in the Field of Participatory Budgeting* project that promotes citizen participation in the process of deciding on city budget. The project was realized between 2014 and 2016. It is implemented by the Centre for Systems Solutions, in partnership with the Municipality of Lublin, the Association of Polish Cities, Municipality of Swidnik and Icelandic Citizens Foundation, as a part of *Citizens for Democracy* programme, financed by the EEA Funds. Main part of this project is a simulation game inspired by *Budget Games* created by Innovation Games® to help citizens and local authorities of the city of San Jose (USA) to pursue discussion about city budgeting. The game was then adapted to the Polish reality to increase the sense of co-responsibility in regard of city finances in citizens of Lublin and Swidnik.

WPROWADZENIE

Gdyby potraktować to wprowadzenie jako wstęp do powieści o historii naszego narodu zaczęlibyśmy od zdania: *W 1989 r. do Polski wróciła demokracja*. Zagadnienia poruszane w tej publikacji są zakorzenione i wyrastają z tej właśnie formy sprawowania władzy. Demokracja⁷ oznacza ni mniej, ni więcej władzę sprawowaną przez lud. Ma jednak wiele wariantów. Podstawowe rozróżnienie dotyczy formy, w jakiej obywatele wykonują swoją wolę. Istnieje tradycja demokracji bezpośredniej, w której obywatele aktywnie uczestniczą w podejmowaniu decyzji politycznych, oraz tradycja demokracji pośredniej (przedstawicielskiej), gdzie władza polityczna sprawowana jest pośrednio poprzez wybieranych przedstawicieli – rząd⁸. Demokracja przedstawicielska funkcjonuje w oparciu o interakcję władz z obywatelami⁹. Autorzy *Przewodnika po partycypacji społecznej*¹⁰ przywołują jeszcze jedną tradycję – demokracji deliberatywnej, której istotą jest dochodzenie do wspólnych decyzji poprzez dyskusję i debatę¹¹. Forma ta przewiduje uczestnictwo, angażowanie się – czyli partycypację obywateli w sprawowaniu władzy, przez ciągły i efektywny proces komunikowania się z rządzącymi. *Rząd działa na różnych poziomach: lokalnym, regionalnym, krajowym i międzynarodowym*¹². Obszar, po którym poruszamy się w niniejszym opracowaniu, dotyczy wszystkich wyżej przytoczonych form demokracji w wymiarze lokalnym – konkretnie – odnoszącym się do relacji pomiędzy władzami samorządowymi a mieszkańcami miast i gmin.

Sposoby wzmacniania interakcji między samorządami a mieszkańcami są takie same jak w przypadku rządów i obywateli: informowanie, konsultowanie i aktywny udział oraz zaangażowanie mieszkańców w podejmowanie decyzji i tworzenie polityki¹³. *Demos kratos – władza ludu* jest bowiem sprawowana, *projektowana* przez obywateli a wykonywana przez ich przedstawicieli – w tym przypadku samorządy lokalne¹⁴. Demokracja ma się tym lepiej, im większa jest aktywność obywateli. Tymczasem w wielu krajach europejskich mówi się o kryzysie demokracji, o *demokratycznym deficycie*¹⁵.

Istotą demokracji deliberatywnej jest dochodzenie do wspólnych decyzji poprzez dyskusję i debatę

Od kilkudziesięciu lat w wielu krajach o stabilnej i dobrze ugruntowanej demokracji zmniejsza się udział obywateli w wyborach, partie polityczne tracą swych członków, spada zaufanie do instytucji publicznych. Także w Polsce deficyt demokratyczny przybiera niepokojące rozmiary – oprócz niewiary w demokrację przedstawicielską postępuje odwrót od aktywnego zainteresowania sprawami wspólnymi¹⁶.

Informowanie,
konsultowanie oraz
zaangażowanie
mieszkańców
w podejmowanie
decyzji to główne
sposoby budowania
relacji władza
– obywatele

Wyniki Europejskiego Sondażu Społecznego¹⁷ z 2012 r. pokazują, że Polska we wskaźnikach partycypacji zajmuje ostatnie miejsca, wyprzedzając jedynie Bułgarię i Węgry¹⁸. Powodem takiego stanu rzeczy jest silne poczucie bezradności. Większość Polaków deklaruje, że nie ma poczucia wpływu ani na sprawy kraju, ani nawet na to, co dzieje się w ich najbliższym otoczeniu – we wspólnocie samorządowej¹⁹. Z kolei badania²⁰ przeprowadzone w styczniu 2011 r. wskazują, że zainteresowanie sprawami miasta/gminy czy najbliższej okolicy jest większe niż zainteresowanie sprawami krajowymi, również poczucie wpływu na te sprawy jest większe w przypadku wydarzeń lokalnych niż krajowych. Badania przeprowadzone w ramach projektu *Decydujemy razem* w 2012 r.²¹ dowodzą, że w życie publiczne najchętniej włączają się mieszkańcy małych społeczności, w których więzi społeczne są relatywnie silniejsze a poziom atomizacji²² niższy, ale gdzie również władzom łatwiej uruchamiać procesy partycypacyjne ze względu na mniejszy niż w dużych ośrodkach miejskich dystans, który dzieli ich od mieszkańców²³.

Aktywność obywateli to fundament demokracji, a Polska ma jeden z najniższych wskaźników partycypacji w Europie

Podsumowując: aktywność obywateli to fundament demokracji, niestety w Polsce aktywność ta jest bardzo niska – mamy jeden z najniższych wskaźników partycypacji w Europie. Jedną z przyczyn takiego stanu rzeczy jest poczucie bezradności wynikające z przekonania, że przeciętny Polak nie ma wpływu na to, co dzieje się w jego kraju czy w jego miejscu zamieszkania. Aczkolwiek, jeśli wnikliwiej przyjrzymy się wynikom badań, to okaże się, że duże znaczenie ma miejsce zamieszkania. Im mniejsza miejscowość, tym mniej bezradni się czujemy, tym częściej jesteśmy przekonani, że mamy wpływ na to, co dzieje się w naszej okolicy. Polacy mają mniejsze poczucie wpływu na decyzje zapadające na szczeblu ogólnokrajowym niż na te podejmowane w ich lokalnych społecznościach. Być może dlatego częściej interesujemy się tym, co dzieje się w naszej gminie, w naszym miasteczku niż tym, co dzieje się w kraju. Im mniejsza jest miejscowość, w której mieszkamy, tym chętniej

i z większym przekonaniem włączamy się w sprawy publiczne. Dlaczego? Ponieważ w małych układach lokalnych przepływ informacji jest efektywniejszy (przystępność informacji, łatwość nawiązywania relacji bezpośrednich), nie bez znaczenia są również więzi społeczne i poczucie tożsamości lokalnej²⁴, co przekłada się na poczucie współodpowiedzialności. Mieszkańcy małych miast i wsi czują się lepiej informowani oraz jak wskazują badania częściej uczestniczą w konsultacjach społecznych, spotkaniach z radnymi, burmistrzami czy wójtami, co bezpośrednio przekłada się na ich poczucie zaufania i zaangażowanie w sprawy publiczne²⁵. Można powiedzieć, że częściej czują się traktowani jako ważny partner w dyskusji o sprawach, które dotyczą ich bezpośrednio, które dotyczą ich miasta, ich domu. Tymczasem, w dużych miastach przekonanie o byciu ważnym partnerem w dyskusji z władzami jest znacznie rzadsze – stąd ogólnie niższy poziom zaufania i zaangażowania. Ciągłe jednakże musimy mieć na względzie fakt, że w skali całego kraju poziom partycypacji, czyli angażowania się obywateli w proces podejmowania decyzji oraz poczucia współodpowiedzialności za sprawy publiczne, jest bardzo niski. Samorządy dużych miast – w obliczu niskiego zaufania społecznego wynikającego z odczuwanego przez obywateli braku wpływu na sprawy publiczne – muszą poprawić komunikację z mieszkańcami i znaleźć efektywne sposoby na wzmacnianie partycypacji. Komunikacja, zaufanie oraz partycypacja są bowiem ze sobą ściśle związane i stanowią fundament relacji władza-obywatele.

W jaki sposób można wspomóc demokrację na poziomie miast i gmin? Jedną z ważniejszych odpowiedzi na to pytanie jest wzmacnianie partycypacji i wdrażanie idei demokratycznego współrządzenia²⁶. Włączanie mieszkańców do procesu podejmowania decyzji jest jednym z najważniejszych wyzwań we współczesnej Polsce. Demokratyczne społeczeństwa wykształciły mechanizmy i instytucje, które są pomocne w poszerzaniu obywatelskiej kontroli nad procesem politycznym, jak również kilka form bezpośredniego, społecznego nacisku. Do pierwszej kategorii zaliczamy między innymi referenda, konsultacje społeczne i budżety partycypacyjne, do drugiej – uliczne demonstracje, strajki i obywatelskie petycje²⁷. Badania pokazują, że zdecydowanie częściej wolimy jednak na różne sposoby oprotestowywać decyzje, niż wpływać na ich podejmowanie przez udział w aktywnościach obywatelskich²⁸. Z uwagi na przyjęty obszar naszych zainteresowań oraz zakres tematyczny publikacji ograniczymy się w dalszych rozważaniach do mechanizmów i procesów pierwszej kategorii, które za dr. Tadeuszem Kaźmierczakiem i dr Anną Olech,

Komunikacja, zaufanie oraz partycypacja są ze sobą ściśle związane i stanowią fundament relacji władza-obywatele

W jaki sposób można wspomóc demokrację na poziomie miast i gmin? Jedną z ważniejszych odpowiedzi na to pytanie jest wzmacnianie partycypacji i wdrażanie idei demokratycznego współrządzenia

Dobre relacje władzy
z obywatelami to
lepszą politykę
publiczną, większe
zaufanie do rządu
i w konsekwencji sil-
niejsza demokracja

traktujemy jako aktywność obywateli, czyli włączanie ich w proces decyzyjny²⁹. Jest to bowiem *ucieleśnienie* idei społeczeństwa obywatelskiego. Nasza uwaga skupi się na budżecie partycypacyjnym³⁰ i konsultacjach społecznych, jako tych rodzajach partycypacji publicznej, których celem jest *doskonalenie procesu decyzyjnego i jakości świadczonych usług publicznych tak, by zapewnić wokół nich możliwy konsensus oraz wsparcie i przychyłność obywateli*³¹. Władze wzmacniają relacje z obywatelami poprzez informowanie, organizowanie konsultacji i stwarzanie warunków do aktywnego uczestnictwa. Istnieją trzy główne powody podejmowania takich działań, które wzajemnie się wzmacniają: lepsza polityka publiczna, większe zaufanie do rządu i w konsekwencji silniejsza demokracja³².

01

BUDŻETY PARTYCYPACYJNE W POLSCE



DYLEMATY

Czy władze samorządowe są gotowe do dzielenia się władzą a mieszkańcy do brania odpowiedzialności za decyzje o inwestycjach i rozwiązywanie problemów?

Tam, gdzie tworzy się mieszkańcom warunki do współdecydowania i współodpowiedzialności za miasto można dostrzec wiele pozytywnych zjawisk

Władze i urzędnicy przy pomocy i wsparciu m.in. organizacji obywatelskich oraz społecznych starają się opracowywać, wprowadzać i rozwijać bardziej efektywne, dynamiczne i długotrwałe relacje między obywatelami a urzędem. Widać chęci decydentów samorządowych do angażowania mieszkańców w dialog, proces współdecydowania i współodpowiedzialności za rozwój miasta. Istnieje jednak poważna obawa, czy to rozwiązanie sprawdzi się w polskich miastach. Czy władze samorządowe są gotowe do dzielenia się władzą a mieszkańcy do brania odpowiedzialności za decyzje o inwestycjach i rozwiązywanie problemów? Wyczuwalna jest presja wywierana na administrację samorządową, aby rozwijać społeczeństwo obywatelskie, oddawać część władzy mieszkańcom i włączać ich do zarządzania przestrzenią miejską. Presję wywierają *od góry* Unia Europejska, a *od dołu* organizacje obywatelskie. W efekcie zwiększyła się w ostatnich latach liczba samorządów w Polsce wprowadzających budżet partycypacyjny. W chwili obecnej jest on w trakcie wdrażania w co najmniej 140 miastach.

Tam, gdzie tworzy się mieszkańcom warunki do współdecydowania i współodpowiedzialności za miasto można dostrzec wiele pozytywnych zjawisk. Mieszkańcy wskazują rozwiązania problemów społecznych, tworzą nowe idee, dążą do bardziej zrównoważonych budżetów (uwzględniających potrzeby różnych grup społecznych). Rośnie też skłonność do płacenia podatków i zrozumienie dla konieczności cięć budżetowych. W efekcie

podnosi się poziom zaufania społecznego, a nawet uprzejmości. Dzięki większemu zaangażowaniu obywatelskiemu i nadzorowi społecznemu obniżają się koszty administracyjne. Możliwe staje się przełamanie impasu politycznego. Mimo, że coraz więcej samorządów wprowadza budżety obywatelskie, wciąż nie jest to w Polsce powszechna praktyka. Dlaczego tak się dzieje? Powodów może być wiele. Przeanalizujemy kilka z nich.

LĘK PRZED ZMIANAMI

Według wizji Unii Europejskiej miasta przyszłości będą współzarządzane przez mieszkańców:

Potrzebne są nowe metody zarządzania oparte na przekazywaniu uprawnień obywatelom, zaangażowaniu wszystkich zainteresowanych stron oraz innowacyjnym wykorzystywaniu kapitału społecznego. (...) Aby lepiej zrozumieć problemy i potencjał gospodarki lokalnej i jej zasobów, miasta powinny opracować bardziej zróżnicowane i czułe wskaźniki. Muszą one także mobilizować zainteresowane strony i obywateli w ramach zbiorowych, opartych na uczestnictwie, działań planowania i tworzenia wizji rozwoju. Kluczową rolę w tej dziedzinie może odgrywać metoda przewidywania strategicznego (foresight) i inne narzędzia planowania strategicznego.³⁵

Należy jednak pamiętać, że zarówno jednostki jak i zbiorowości nie poddają się łatwo zmianom. Niechęć do zmian może wystąpić i po stronie władz i po stronie mieszkańców. W tej *naturalnej* niechęci upatrywać można największej bariery dla wprowadzania inicjatyw takich jak budżet obywatelski. Włodarze miast mogą się w ten sposób bronić przed oddaniem części władzy, a zwłaszcza przed ponoszeniem odpowiedzialności za decyzje, które podjęli mieszkańcy. W ich odczuciu mieszkańcy nie zawsze mają wystarczającą wiedzę, by podejmować *słuszne* decyzje. Procesy partycypacyjne wymagają jawności, transparentności i otwartości (w tym również na krytykę), czego dopiero się w Polsce uczymy. Po stronie mieszkańców niechęć do zmian może wynikać z braku wiary w sens angażowania się w sprawy społeczne, z nieznanomości procedur partycypacyjnych lub z poczucia, że *po to płacę podatki, żeby urzędnicy zajmowali się sprawami publicznymi*.

Miasta przyszłości będą współzarządzane przez mieszkańców

BRAK, NIEJASNOŚĆ LUB ZMIENNOŚĆ REGUŁ

Każdy mieszkaniec ma takie samo prawo do decydowania o swoim mieście – niezależnie od statusu majątkowego, społecznego, a nawet miejsca zameldowania

Zdaniem Henri'ego Lefebvre'a, twórcy koncepcji *prawa do miasta*, każdy mieszkaniec ma takie samo prawo do decydowania o swoim mieście³⁴. Niezależnie od statusu majątkowego, społecznego a nawet miejsca zameldowania – wystarczy, że w tym mieście mieszka lub pracuje. Ta podstawowa reguła nie zawsze znajduje pełną akceptację wśród urzędników odpowiedzialnych za wprowadzenie budżetów obywatelskich – wymaga bowiem zaufania do mieszkańców i ich deklaracji na temat związku z miastem.

Jednak, aby sprawnie realizować procedury związane z budżetem obywatelskim niezbędne jest wypracowanie szeregu szczegółowych rozwiązań. Powinny być one wypracowane z udziałem strony społecznej, skutecznie komunikowane i nie zmieniać się zbyt często. A przede wszystkim muszą być przestrzegane przez urzędników i polityków. Wszelkie próby ich *naginania* powinny być eliminowane. W innym przypadku – bardzo szybko następuje spadek zaufania społecznego, a budżet partycypacyjny zaczyna być postrzegany jako *listek figowy* dla *tradycyjnych* poczynań władz lub zabieg PR-owy.

TRUDNOŚCI W OKREŚLENIU PRIORYTETÓW I KRYTERIÓW

Znalezienie optymalnych rozwiązań wymaga czasu oraz dobrej współpracy pomiędzy urzędnikami, stroną społeczną i radnymi

Przy tworzeniu budżetu partycypacyjnego z reguły urzędnicy chcą oddać jak najmniej kompetencji i pieniędzy, którymi dysponują, z kolei obywatele, jeśli już się zaangażują, chcą przejąć jak najwięcej. Oto przykładowe dylematy: jaką alokację środków burmistrzowie i radni mają oddać w ręce społeczeństwa (w sytuacji, gdy w sensie formalno-prawnym za te decyzje odpowiadają burmistrz i rada)? Czy mieszkańcy mają wybierać zadania w ramach priorytetów narzuconych przez urzędników czy skonsultowanych wcześniej ze stroną społeczną? A może jedynym ograniczeniem powinna być zgodność danego działania z prawem i zakresem kompetencji miasta? Czy dzielić środki na osiedla, na dzielnice, a może wszystkie projekty powinny być ogólnomiejskie? Czy wprowadzać limity wartości projektów? A może powinno być tak, że szerokie konsultacje zaczynają się już na poziomie tworzenia budżetu miasta, gminy, powiatu (co formalnie jest dziś możliwe, ale w praktyce nie jest stosowane)?

Rozstrzygnięcie tych dylematów i znalezienie optymalnych rozwiązań wymaga czasu oraz dobrej współpracy pomiędzy urzędnikami, stroną

społeczną i radnymi. Trzeba bowiem pamiętać, że finalnym decydentem w budżecie partycypacyjnym jest rada miasta. To od niej zależy, czy projekty mieszkańców zostaną zatwierdzone ostatecznie do realizacji, czy też nie. Zgodnie z procedurą ustalania wydatków publicznych, to prezydent czy burmistrz miasta przedkłada projekt miejskiego budżetu temu gremium. Rekomendując go do zatwierdzenia może przedłożyć budżet partycypacyjny w wersji wybranej przez mieszkańców lub zmodyfikowanej przez urząd. Rada miasta podejmuje, w formie uchwały, ostateczną decyzję w tej sprawie. Z tego też powodu warto od samego początku zadbać o włączenie radnych do prac nad planowaniem budżetu partycypacyjnego.

Praktyka miast realizujących budżety partycypacyjne pokazuje, że w pełni realne jest stopniowe zwiększanie udziału środków oddawanych do decyzji obywateli, na podstawie wypracowanych doświadczeń, wniosków i działań usprawniających. Sprawdza się także przyznawanie osobnej puli środków na małe i duże projekty, co wpływa na zwiększenie popularności budżetu partycypacyjnego, gdzie szanse na realizację mają także lokalne, osiedlowe inicjatywy.

Praktyka miast realizujących budżety partycypacyjne pokazuje, że sprawdza się stopniowe zwiększanie udziału środków oddawanych do decyzji obywateli

OGRANICZENIA ROCZNEJ PERSPEKTYWY BUDŻETOWEJ

Ustalanie wysokości budżetu partycypacyjnego powinno być poprzedzone gruntowną analizą kierunków rozwoju miasta, a także konsultacjami m.in. z organizacjami pozarządowymi, środowiskami naukowymi i mieszkańcami, tak aby uzgodniona kwota nie była *festiwarem obietnic bez pokrycia*. W Polsce realne środki finansowe z całkowitego budżetu, przeznaczone do decyzji mieszkańców, wynoszą od 0,002% do 3,403 %³⁵.

Niestety, dotychczasowe polskie doświadczenia przy projektach partycypacyjnych, nawet tych najbardziej udanych, nie doprowadziły do poprawy bądź wzmocnienia realizacji celów długofalowych miasta i realizacji wizji zrównoważonego rozwoju. Głównym problemem jest fakt, że budżety polskich miast są planowane i realizowane w cyklu jednego roku. Oznacza to, że spośród zgłoszonych przez obywateli propozycji do budżetu partycypacyjnego, mogą zostać zrealizowane tylko te, które mogą być realizowane jedynie w perspektywie roku budżetowego. Projekty wykraczające poza tę perspektywę czasową, aby zostać zrealizowane, muszą być co roku odnawiane. A to siłą rzeczy wobec zmienności sytuacji ekonomicznej, społecznej i *last but not least*, politycznej – stawia pod znakiem zapytania skuteczność ich realizacji, choć w żadnym

Jednoroczność budżetów miast powoduje, że przyjęte mogą być tylko te propozycje mieszkańców, które dają się zrealizować w roku budżetowym

wypadku nie jest niemożliwe. Po prostu nie jest stosowane – a byłaby to droga rozwoju budżetu partycypacyjnego, jako skutecznego narzędzia partycypacji w tworzeniu budżetów i zarządzaniu miastem.

Tymczasem, np. w Niemczech, budżet partycypacyjny to proces wieloletniego planowania inwestycyjnego w mieście. Tutaj mieszkańcy nie decydują o wydaniu puli środków budżetowych na dany rok, ale wybierają określoną liczbę projektów, z gwarancją ich wdrożenia w ramach planów wieloletnich (w Poczdamie to 20 projektów)³⁶. Przykład Niemiec może być dla nas inspiracją w wykorzystaniu budżetu partycypacyjnego do wspierania długofalowej strategii rozwoju zrównoważonego miasta.

Polskie budżety partycypacyjne są jednoroczne (tj. przyjmuje się do nich projekty, które można wykonać w trakcie jednego roku budżetowego) – tego ograniczenia rozwojowego narzędzia, jakim jest budżet partycypacyjny, jeszcze nie udało się obejść – choć wymaga to tylko zmiany założeń i jest w pełni możliwe w aktualnym stanie prawnym. Jednak w niektórych miastach uchwałą rady przyjmuje się budżety partycypacyjne *z góry* jako program wieloletni – powtarzany co roku (a nie corocznie podejmuje się decyzję o kontynuacji). Np. w Koninie uchwałą Rady Miasta przewidziała, że w okresie 5 lat (od 2015 do 2019 r.) na budżety partycypacyjne przeznaczy się po 2 mln zł.

PROBLEMY W KOMUNIKACJI WŁADZY Z OBYWATELAMI

Prawdziwą porażką jest fakt, że przez ostatnie 25 lat, pomimo wielu wysiłków i punktowych sukcesów, nie wypracowaliśmy rzeczywiście skutecznych metod dialogu między władzami i obywatelami. Problemy komunikacyjne i brak umiejętności porozumiewania się to częsta przyczyna konfliktów i niechęci do współpracy na linii urzędnicy – mieszkańcy. W analizie kapitału społecznego w Polsce z 2012 r. niski poziom debaty publicznej i dialogu obywatelskiego wskazywane są jako jedna ze słabości naszego państwa³⁷. Partycypacja społeczna zakłada współpracę wszystkich zainteresowanych osób, zajmujących się konkretnymi problemami, a wypracowywane stanowiska wyrażają różnorodność ich poglądów. Istnieje potrzeba wymiany informacji, wspólnego rozwiązywania konfliktów, a także uzupełnienia projektów i planów znajomością lokalnych problemów. Od wybranej formy dialogu z mieszkańcami i podjętych działań zależy stopień ich zaangażowania w sprawy miasta. Podział ten nazywany jest drabiną partycypacji.

Od formy dialogu z mieszkańcami zależy stopień ich zaangażowania w sprawy miasta – najskuteczniejszą jest partycypacja, czyli współdecydowanie

INFORMOWANIE to pierwszy stopień drabiny partycypacji oznaczający, że mieszkańcy są jedynie biernymi odbiorcami działań urzędów i władz. Jest to *tokenizm*, czyli partycypacja pozorna, mająca tylko charakter fasadowy. Wynika to z faktu, że taka forma partycypacji jest wynikiem przyzwolenia funkcjonariuszy publicznych, a nie inicjatywy czy nacisków obywateli. Zwykle jest wymuszona przepisami i traktowana przez władze instrumentalnie jako narzędzie public relations³⁸.

KONSULTOWANIE to drugi stopień drabiny partycypacji. Proces ten ma na celu zasięgnięcie opinii mieszkańców. Mieszkańcy są *doradcami*, ich głos jest rozważany, jednak bez gwarancji realizacji postulatów. Konsultacje są dobrym sposobem na zachęcanie obywateli do udziału w procesie decyzyjnym oraz budowania świadomości dotyczącej wyzwań stojących przed miastem.

PARTYCYPACJA, trzeci, ostatni stopień drabiny partycypacji, czyli współdecydowanie oparte na współpracy i upodmiotowieniu. Mieszkańcy dokonują wyborów i biorą realny udział w podejmowaniu decyzji, które są później realizowane. Ambicją europejskich miast przyszłości jest właśnie osiągnięcie tego stopnia drabiny partycypacji.

Badania ogólnopolskie potwierdzają, że

władze (...) włączają mieszkańców w życie publiczne wykorzystując przede wszystkim trzy najmniej wymagające sposoby angażowania obywateli, tj. informowanie, wyjaśnianie podjętych decyzji oraz konsultowanie ich. W 99% badanych gmin władze informowały mieszkańców o podejmowanych przez siebie decyzjach. 12% z nich poprzestało na informowaniu, 8% gmin wyjaśniało i uzasadniało swoje decyzje. 80% gmin przeprowadziło konsultacje społeczne w sprawie choćby jednego rozwiązania, jednak tylko co druga z nich zaproponowała partycypację w decydowaniu o sprawach publicznych³⁹.

Gotowość Polaków do uczestnictwa w konsultacjach pokazują także wyniki *Badania stanu partycypacji publicznej* z przełomu lat 2011/2012. Według badania (próba ogólnopolska N=1000):

gotowość do wzięcia udziału w konsultacjach bez względu na koszty i wagę sprawy zadeklarowało 23,6% badanych; gotowość do przekazywania opinii władzom bez względu na koszty i wagę sprawy – 27,1% badanych; gotowość do współpracy

z władzami bez względu na koszty i wagę sprawy – 22,6% badanych; gotowość do przejęcia delegowania bez względu na koszty i wagę sprawy – 22,3% badanych⁴⁰.

NISKA ZNAJOMOŚĆ NARZĘDZI WZMACNIAJĄCYCH PARTYCYPACJĘ

By dyskutować o budżecie potrzebne są: dobra wola każdej ze stron, umiejętności komunikacyjne i zrozumienie idei budżetu partycypacyjnego

Różne perspektywy oceny, odmienny poziom wiedzy, także praktycznej, powodują, że podczas dyskusji na temat budżetu partycypacyjnego są potrzebne umiejętności negocjacyjne oraz dobra wola każdej ze stron. Poza wiedzą merytoryczną na temat miasta potrzebne są również zrozumienie idei budżetu partycypacyjnego oraz posiadanie *umiejętności miękkich* do prowadzenia dialogu. Czasem spotkania konsultacyjne grzęzną w jałowych sporach zdominowanych przez emocje i postawy roszczeniowe, a nie argumenty merytoryczne. Wynika to nie tylko z braku tradycji i nawyku współdecydowania, ale przede wszystkim z niedostatecznego przygotowania urzędników do prowadzenia dialogu z mieszkańcami. Jednym z rozwiązań jest zaproszenie eksperta zewnętrznego, profesjonalnie przygotowanego facylitatora, którego rolą jest m. in. motywowanie do pracy nad osiągnięciem celu, mediowanie między stronami i zapobieganie ewentualnym konfliktom. Szerzej na ten temat można przeczytać w artykule Adama Dąbrowskiego pt. *Roszczeniowość i zaradność – dwie siły, jeden cel: sprostać zmianom⁴¹.*

Wyzwaniem dla samorządów jest zmiana postrzegania przez mieszkańców konsultacji jako straty czasu i zawracania głowy sprawami, którymi powinni zajmować się urzędnicy

NISKI POZIOM ZAUFANIA SPOŁECZNEGO I NIECHĘĆ DO AKTYWNOŚCI

Niski poziom zaufania objawia się zarówno po stronie obywateli (w formie braku zaufania do władz, ale i do siebie nawzajem), jak i po stronie władz. W 2012 r. ponad 40% mieszkańców deklarowało, że korzystanie z dóbr publicznych mało ich interesuje⁴². Brak zaufania wśród Polaków potwierdza badanie przeprowadzone w 2013 r. przez Organizację Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD) według Wskaźnika Lepszego Życia: w Polsce tylko 16% obywateli ufa rządowi, podczas gdy średnia w krajach OECD wynosi 39%⁴³. Równie niska jest świadomość i zaangażowanie lokalnej społeczności w sprawy najbliższej okolicy, z którą wydawałoby się, powinni się utożsamiać. Zdarza się, że urzędnicy podejmują

inicjatywy w kierunku aktywizacji mieszkańców do współdecydowania, jednak widząc niewielki odzew z ich strony zniechęcają się.

Obojętność i rozluźnienie więzi społecznych mają tutaj ogromne znaczenie. Udział w konsultacjach dla wielu mieszkańców postrzegany jest jako *strata czasu, zawracanie głowy* sprawami, którymi powinien zajmować się samorząd, a nie oni sami (*przecież płacę podatki, więc niech się tym urzędnicy zajmują*). Według raportu Fundacji Batorego *Masz głos, masz wybór. Obywatele i wybory z 2012 r.* mała aktywność obywateli wynika między innymi z braku zaufania i poczucia braku wpływu (po prostu *nie/ bo nie/ nie chciałem głosować/ nie chodzę na wybory/ nie było sensu* – tak uważa 10,2% respondentów), a także braku edukacji: nieznajomości praw i obowiązków społeczeństwa obywatelskiego, w tym mechanizmu procesu decyzyjnego (zaledwie 19% niegłosujących ankietowanych potrafiło precyzyjnie podać rodzaj i datę ostatnich wyborów)⁴⁴. Pojawiają się także głosy krytyczne, że organizowanie konsultacji jest nie tylko niepotrzebne, ale również bardzo kosztowne, zaś koszty są ponoszone przez podatników, czyli mieszkańców. Według niektórych jest to *czysta rozrzutność*. Takie postawy wzmacniają negatywne stereotypy w relacjach między urzędnikami a mieszkańcami.

WZORZEC POSTĘPOWANIA

Mając świadomość, z jakimi problemami i dylematami musimy się zmierzyć w Polsce, znając szczeble drabiny partycypacji społecznej zaangażowania i zgadzając się, że mechanizm budżetu partycypacyjnego może rozszerzać partycypację, dostrzeżemy, że potrzebne są wzorce postępowania oraz proste narzędzia edukacyjne. Dlatego warto skorzystać z katalogu standardów (w tym warunków minimum) dla procesów budżetu partycypacyjnego⁴⁵, opracowanych przez Pracownię Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA, zaprezentowany w dn. 7.03.2013 r. na posiedzeniu Komisji Partnerstwa i Dialogu Związku Miast Polskich, która poparła go swoim stanowiskiem. Tydzień później został on rekomendowany przez XXXV Zgromadzenie Ogólnego Związku Miast Polskich w Zabrzu. Katalog ten został stworzony na bazie osobistych doświadczeń autorów, ekspertów miejskich i obywatelskich działających na rzecz wspierania i uczestnictwa w procesach budżetu partycypacyjnego w polskich miastach. Wykorzystano również analizy wielu polskich i zagranicznych przykładów procedur budżetu partycypacyjnego.

Potrzebne są wzorce postępowania oraz proste narzędzia edukacyjne, warto więc korzystać z opracowanych i rekomendowanych standardów

Pomocna jest również ewaluacja działań, która pomaga wprowadzić usprawnienia w kolejnych edycjach budżetu partycypacyjnego

Bardzo pomocna jest również ewaluacja działań związanych z budżetem partycypacyjnym. Pomaga w sprawdzeniu, czy podjęto właściwe decyzje i działania oraz czy ustanowione cele zostały osiągnięte. Pozwala też na dokonanie całościowego podsumowania, wykorzystanie wniosków oraz wprowadzenie ewentualnych usprawnień w kolejnych edycjach budżetu partycypacyjnego. Takie oceny wykonują zarówno urzędy miast (Poznań⁴⁶), jak i organizacje pozarządowe biorące aktywny udział w przygotowaniu budżetów partycypacyjnych w swoich miastach – za przykład mogą służyć oceny przygotowane przez stronę społeczną dla Białegostoku⁴⁷ i Poznania⁴⁸.

W przeprowadzeniu ewaluacji pomocny może być podręcznik planowania i prowadzenia efektywnej ewaluacji procesów partycypacyjnych pt. *Making a Difference: A guide to evaluating public participation in central government*. Publikacja pokazuje, jak angażować mieszkańców, kiedy proces zacząć, jak go prowadzić i kiedy kończyć, a także jak mierzyć efekty ewaluacji i ostatecznie, jakie są z niej korzyści. Dzięki Pracowni Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA dostępne jest jej tłumaczenie na język polski⁴⁹. W chwili obecnej STOCZNIA wraz ze Związkiem Miast Polskich pracuje nad poradnikiem dotyczącym metod ewaluacji budżetów partycypacyjnych w polskich miastach – będzie on dostępny w 2016 r. Warto także skorzystać z podręcznika Programu Narodów Zjednoczonych do spraw Rozwoju (UNDP) pt. *Wytyczne dla ewaluatorów. Podręcznik do monitorowania i oceny rezultatów*. Zawiera on m.in. kluczowe wytyczne do przeprowadzenia monitoringu opartego na rezultatach i ewaluacji, ramową metodologię do zbadania wpływu działań przedsięwzięcia w perspektywie kilku lat, a także przykładowy raport ewaluacyjny.

TYPOLOGIA BUDŻETÓW PARTYCYPACYJNYCH W POLSCE

Budżet partycypacyjny (BP) funkcjonuje w Polsce od 2011 r. Prekursorem tego rozwiązania był Sopot, zaś w 2012 r. w jego ślady poszły Bydgoszcz, Poznań i Karpacz. Według analizy przeprowadzonej przez Biuro Związku Miast Polskich w styczniu i lutym 2014 r. można przyjąć, że stosuje go ponad 140 miast i gmin.

Należy podkreślić, że organizacja procesu wdrażania budżetu partycypacyjnego jest podobna we wszystkich przypadkach (wynika to z uwarunkowań prawnych i praktycznych) i stąd można mówić o wspólnym

modelu realizacji budżetu partycypacyjnego w sensie kolejnych etapów⁵⁰. Jednocześnie można dostrzec co najmniej kilka aspektów, które różnicują przyjęte rozwiązania szczegółowe w poszczególnych miastach. Poniższa typologia poddaje analizie te alternatywne rozwiązania.

Poszczególne miasta – różniąc się charakterem, wielkością, wewnętrzną strukturą organizacji jednostek pomocniczych, oraz mając różną historię i dynamikę ustalania zasad BP – przyjmują różne rozwiązania praktycznie w każdym z tych aspektów.

Główne kategorie różnicujące szczegółową metodę wdrażania BP w miastach to: zasady alokacji środków w obrębie terytorium miasta, dopuszczalna wielkość zadań, metoda zgłaszania projektów, wiek i miejsce zamieszkania uczestników dopuszczonych do głosowania, skala zaangażowania mieszkańców w proces tworzenia BP, różnorodność zasad głosowania oraz proces tworzenia ostatecznych list projektów do głosowania.

Jedną z głównych różnic w szczegółowych rozwiązaniach BP w miastach są przyjęte zasady alokacji środków w obrębie terytorium miasta. Wyróżnia się takie rozwiązania:

tylko projekty ogólnomiejskie, np. Włocławek, Kalisz, Wieruszów, Jelenia Góra, Jarocin, Wrocław;

projekty ogólnomiejskie i dzielnicowe, z przeznaczeniem określonej kwoty na obie kategorie: np. Gdańsk (projekty dzielnicowe – 9 mln zł i ogólnomiejskie – 2 mln zł); Łódź (dzielnicowe po 6 mln zł na dzielnice + 10 mln zł ogólnomiejskie); Płock (projekty osiedlowe do 200 tys. zł, ogólnomiejskie – 800 tys. zł); Częstochowa;

tylko projekty dzielnicowe – z założeniem równego podziału środków dla każdej z dzielnic, np. Chorzów (po 300 tys. zł), Kraśnik (po 500 tys. zł), Legnica (po 100 tys. zł); Świętochłowice (70 tys. zł);

tylko projekty dzielnicowe – z podziałem na dzielnice tak, że każda z nich otrzymuje określoną stałą kwotę + dodatkowo kwota na jednego mieszkańca dzielnicy, np. Jaworzno (35 tys. zł na każdą dzielnicę + 15 zł na jej mieszkańca); Dąbrowa Górnicza (30 tys. zł na każdą z dzielnic + określona kwota na 1 mieszkańca); Piekary Śląskie (50 tys. zł na dzielnicę + zmienna, będąca iloczynem liczby mieszkańców danego okręgu i kwoty 20 zł); Grudziądz (po 111 tys. zł na dzielnicę + 10 zł na mieszkańca);

tylko projekty dzielnicowe – z podziałem zależącym wyłącznie od liczby mieszkańców, bez określenia stałej minimalnej kwoty, np. Toruń.

Podział ze względu na dopuszczalną wielkość zgłaszanych projektów:

-o podział na zadania duże i małe: np. Poznań projekty duże do 8 mln zł i małe do 1 mln zł z ogólnej puli 2 mln zł; Konin duże powyżej 30 tys. zł i małe do 30 tys. zł; Pruszcz Gdański duże do 500 tys. zł, małe do 70 tys. zł; Kielce duże powyżej 100 tys. zł przeznaczając na nie określoną kwotę 4 mln zł i małe do 100 tys. zł przeznaczając 1 mln zł na ich realizację.

W tej grupie można dokonać podziału ze względu na stosowane przez miasta różnorodne nazewnictwo tak jak np.:

-o projekty majątkowe i niemajątkowe – przykładem jest Głogów, pojedyncze zadanie do 200 tys. zł na projekty majątkowe i do 10 tys. zł na projekty niemajątkowe, które nie mogą przekroczyć 100 tys. zł z całej ogólnej kwoty przeznaczonej na BP;
-o podział na projekty infrastrukturalne i zadania społeczne lub kulturalne – taki podział stosowany jest np. w Słupsku, gdzie na infrastrukturalne przeznaczono kwotę 1,6 mln zł, a na społeczne 400 tys. zł, w Pszczynie, gdzie 1,5 mln zł przeznaczono na projekty infrastrukturalne i 500 tys. zł na projekty kulturalne; czy w Zduńskiej Woli, gdzie na projekty infrastrukturalne przeznaczono 800 tys. zł oraz na wydarzenia 200 tys. zł.

Podział ze względu na metodę zgłaszania projektów:

-o każdy mieszkaniec może zgłosić dowolną liczbę projektów – Gdynia, Słupsk, Wałbrzych;
-o każdy mieszkaniec może zgłosić 1 projekt;
-o zgłoszenie projektu możliwe jest przy poparciu określonej liczby mieszkańców – np. Kutno min. poparcie 30 mieszkańców pod projektem; Kraśnostaw i Hajnówka po 15 osób;
-o projekty mogą zgłaszać osoby o określonym wieku, np. powyżej 16 roku życia (Dąbrowa Górnicza – mieszkaniec określonej dzielnicy, Gdańsk, Poznań); 18 roku życia (Bytom, Kędzierzyn-Koźle, Rybnik).

Podział ze względu na wiek uczestników głosowania:

-o głosowanie bez określonej granicy wieku, np. Gdynia, Słupsk, Wałbrzych, Warszawa, Grójec, Hajnówka, Szczytno – co może sprawiać praktyczne problemy przy weryfikacji, ale jest zgodne z orzecnictwem w zakresie reguł udziału w konsultacjach społecznych (brak delegacji ustawowej dla rad gmin do określania wieku);

określona granica wieku – np. 13 lat (Brzeziny, Czarnków, Częstochowa); 15 lat (Jaworzno, Olsztyn), oraz 16 i 18 – najczęściej ustalana przez miasta.

Podział ze względu na stopień zaangażowania mieszkańców:

mieszkańcy mogą być zaangażowani w proces tworzenia i konsultowania zasad BP na kilka sposobów i na wszystkich etapach – począwszy od fazy przygotowania zasad/regulaminu – zanim będzie on oficjalnie przekazywany do rady miasta lub ustalony zarządzeniem burmistrza/prezydenta. Zgodnie ze *Standardami procesów budżetu partycypacyjnego*⁵¹, jest to rozwiązanie z wielu przyczyn korzystne, ale niestety nie wszędzie stosowane; podobnie, szczegółowe rozwiązania przyjęte w miastach (mogą się zmieniać z roku na rok – dlatego nie wymieniamy przykładów) mogą preferować udział przedstawicieli lokalnych organizacji pozarządowych i grup nieformalnych w pracach zespołów opiniujących projekty do zakwalifikowania na listę do głosowania.

Wreszcie kluczową różnicą między miastami będzie skala organizacji oraz skala udziału mieszkańców i organizacji lokalnych w spotkaniach informacyjnych, które mają być poświęcone poznaniu uwarunkowań realizacji projektów lub np. możliwości połączenia mniejszych projektów w większe. Ten aspekt edukacyjny jest systemowo najważniejszym elementem procesu budżetów partycypacyjnych – a nadal jest słabo rozwinięty (w odbiorze społecznym dominuje nacisk na wymiar plebiscytowy – głosowanie na projekty, większość urzędów miast nadal niewystarczająco dostrzega ten aspekt i dlatego nie wspiera go wystarczająco aktywnie).

Aspekt edukacyjny jest systemowo najważniejszym elementem procesu budżetów partycypacyjnych – a nadal jest słabo rozwinięty

Właśnie w tym zakresie istnieje szczególne pole do wykorzystania nowoczesnych rozwiązań edukacyjnych z wykorzystaniem – np. *Gry o Budżet*.

Podział ze względu na przyjętą metodę głosowania:

najczęstszą metodą głosowania jest tradycyjna metoda, tzw. papierowa (głosuje się przez wrzucenie wypełnionego formularza do urn ustawionych w określonych miejscach w mieście, np. w urzędzie, bibliotekach, przedszkolach, szkołach, ośrodkach kultury itp.) lub wysyłając listownie z dopiskiem, np. *Budżet obywatelski*). Metodę wyłącznie *papierową* stosuje się np. w Konstancinie-Jeziorna;

najczęściej stosowanym rozwiązaniem jest łączenie metody *papierowej* i głosowania internetowego, gdzie na wskazany adres można przesłać formularz lub na specjalnie przygotowanej platformie internetowej dokonuje się głosowania – logując się wcześniej, aby nie dochodziło do

kilkukrotnego głosowania (każdy mieszkaniec może tylko raz się logować – różne rozwiązania techniczne);

-○ wyłącznie metodę internetową stosują np. Gliwice;
-○ spotykane są także takie formy jak głosowanie przez SMS, np. w Płocku, jako jedna z równoległych możliwości;
-○ alternatywnie nad wybranymi projektami głosują tylko członkowie Rady Programowej złożonej z przedstawicieli Rady Miejskiej, zarządów osiedli (ew. sołtysów), organizacji pozarządowych, mieszkańców gminy oraz pracownicy Urzędu Miasta i Gminy. Tak jest np. w Niepołomicach;
-○ regulaminy BP różnią się także pod względem liczby projektów, którym można – zgodnie z regulaminem – udzielić poparcia, np. można zagłosować tylko na 1 projekt, na 1 ogólnomiejski i 1 dzielnicowy; czy np. na 3 – 5 projektów – każde z tych rozwiązań ma inne cele szczegółowe. Miasta często po roku lub dwu dokonują zmiany, w oparciu o mniej lub bardziej sformalizowaną ocenę użyteczności wcześniej przyjętego rozwiązania.

Podział według metody tworzenia ostatecznych list do głosowania – opcjonalnie:

-○ do głosowania zostają dopuszczone wszystkie projekty, które przejdą etap weryfikacji merytorycznej i formalno-prawnej (zostają uznane za możliwe do realizacji i zgodne z wymaganiami określonymi w regulaminie);
-○ głosuje się nad projektami, które uzyskały największe poparcie w dzielnicach/sołectwach w trakcie konsultacji społecznych (ustala się konkretny limit);
-○ do głosowania przechodzą projekty zweryfikowane przez Zespół ds. BP w określonej liczbie, np. w Wągrowcu maksymalnie 15 projektów, w Wieliczce maksymalnie 20 projektów, czy w Warszawie maksymalnie 50 projektów w każdej dzielnicy.

NARZĘDZIA WZMACNIAJĄCE PARTYCYPACJĘ

Dla usprawnienia procesów aktywizacyjnych niezbędne są proste rozwiązania, które umożliwią partycypację publiczną w ustalaniu priorytetów budżetowych i ułatwią budowanie zaufania między mieszkańcami i urzędnikami. Niniejsza publikacja w swoich ramach nie

pomieści katalogu wszystkich znanych i dostępnych w Polsce narzędzi, do których należą ankieta, budżet partycypacyjny, debata publiczna CNDP, diagnoza lokalna, ewaluacja, forum lokalne, grupy wielokrotne, konferencja konsensualna (obywatelska), konsultacje instytucjonalne, konsultacje publiczne, monitoring, narzędzia informacyjne (ICT), partycypacyjne planowanie strategiczne, planowanie partycypacyjne, sąd obywatelski, spacer badawczy, szacowanie partycypacyjne, warsztaty konsultacyjne i wiele innych. Należy mieć świadomość, że każde z tych narzędzi angażuje inne zasoby, wymaga różnych technik, dotyczy długiego lub krótkiego okresu procesowania. Niezbędne więc przy ich stosowaniu są zarówno ekspercka wiedza, jak i profesjonalne przygotowania. Proces społeczny, będący przedmiotem każdego z tych narzędzi, powinien być przygotowany z należytą starannością i prowadzony przez wykwalifikowanego moderatora lub facylitatora. Sporo pomocnych wskazówek i gotowych narzędzi można znaleźć w licznych publikacjach dostępnych w Internecie na specjalistycznych platformach i portalach. Dzięki nim można przeprowadzić wiele inicjatyw społecznych oraz rozwiązać liczne problemy nurtujące małe i duże społeczności lokalne. Oto niektóre z dostępnych adresów internetowych:

Proces społeczny powinien być przygotowany z należytą starannością

decydujmyrazem.pl/partycypacja/baza_dobrych_praktyk – na stronie znajduje się baza dobrych praktyk partycypacji oraz bogata biblioteka; partycypacjaobywatelska.pl/techniki – portal zawiera opisy wybranych technik, które pomagają w przeprowadzaniu procesów partycypacyjnych; pts.org.pl/omdo/wp-content/uploads/2011/04/obywatele_wspoldecyduja.pdf – można tu znaleźć szczegółowy opis narzędzi konsultacji społecznych; wdialogu.uw.edu.pl/dzialania – internetowa platforma wspierająca planowanie i realizację konsultacji publicznych, w których, zgodnie z deliberatywnym modelem komunikacji, uczestnikami są urzędy miast i mieszkańcy; stacja-konsultacja.pl – serwis internetowy zbierający procesy konsultacji aktualnie prowadzone przez administrację publiczną; po zalogowaniu każdy użytkownik może tutaj wyrazić swoje zdanie, zaproponować rozwiązanie oraz wygenerować zestawienie pozostawionych uwag; naprawmyto.pl – wspólne narzędzie informatyczne, służące do mapowania problemów w przestrzeni publicznej; mamzdanie.org.pl – ogólnopolski serwis dedykowany otwartym konsultacjom społecznym; powstał w odpowiedzi na potrzebę większej

-○ loomio.org – narzędzie do zamieniania rozmów w działania;
-○ geokonsultacje.edu.pl – portal pokazujący innowacyjne konsultacje społeczne dla młodzieży;
-○ democracyOS.org – internetowa platforma do wspólnego podejmowania decyzji;
-○ fierce-planet.com – internetowa platforma służąca do stymulowania aktywnego rozwoju miast;
-○ obywatelskiegry.pl – strona internetowa, na której zebrane są narzędzia w postaci gier symulacyjnych i edukacyjnych z obszaru partycypacji obywatelskiej, budowania i wzmacniania dialogu społecznego, komunikacji oraz współpracy.

Innowacyjność narzędzi wzmacniających procesy partycypacyjne zawsze musi być dostosowana do kontekstu i środowiska w jakim chce się ich użyć oraz do celu, jaki chce się osiągnąć

Coraz większą popularnością cieszą się narzędzia ICT, takie jak platformy konsultacyjne online czy portale internetowe wykorzystujące media społecznościowe, SMS, mapowanie. Na ich popularność ma wpływ fakt, iż za ich pomocą można dotrzeć do dużej liczby osób w stosunkowo krótkim czasie. Trzeba jednakże mieć świadomość, że bariery i zagrożenia związane ze stosowaniem tych narzędzi nierzadko mogą osłabić ich atrakcyjność i skuteczność. Innowacyjne metody – nowoczesne, elektroniczne, proste i ogólnodostępne – nie zawsze przynoszą wymierne korzyści i spodziewany efekt. Istnieje bowiem wiele osób, które nie korzystają z nowych technologii (a są w docelowej grupie odbiorców konkretnego projektu), użytkownicy Internetu często nie wierzą w swój realny wpływ na sytuację, a kultura dialogu w sieci zazwyczaj wykracza poza dopuszczalne normy przyzwoitości. Same narzędzia ICT są więc niewystarczające, konieczne jest łączenie ich z narzędziami offline, z rozmowami w realnym świecie. Innowacyjność narzędzi wzmacniających procesy partycypacyjne zawsze musi być dostosowana do kontekstu i środowiska w jakim chce się ich użyć oraz do celu, jaki chce się osiągnąć. Warto pamiętać, że innowacyjne narzędzia to nie tylko te, które wykorzystują innowacyjne technologie i Internet, ale również wszelkie nowatorskie formy budowania dialogu, inicjowania i wspierania współpracy, kreowania platformy dla edukacji, zbierania opinii i faktycznej aktywizacji społeczności lokalnych oraz przedstawicieli grup czy też środowisk zagrożonych wykluczeniem społecznym.

UWAGI KOŃCOWE DO ROZDZIAŁU PIERWSZEGO

W Polsce budżet partycypacyjny wciąż jest innowacją społeczną wzbudzającą zróżnicowane reakcje zarówno wśród urzędników, jak i obywateli. Jest jednak pewne, że spojrzenie na wiele problemów z innej, oddolnej perspektywy, może wiele zmienić i poruszyć zastałe tryby biurokracji. W końcu to mieszkańcy najlepiej znają swoje problemy i potrzeby. Nie oznacza to jednak, że urzędy i urzędnicy są niepotrzebni, bowiem to właśnie oni znają możliwości budżetowe miasta i posiadają większą wiedzę o sposobach zarządzania miastem. Budżet partycypacyjny jest zatem poligonem doświadczalnym, opierającym się na lokalnym kontekście⁵².

Na podstawie prototypowych rozwiązań i doświadczeń – zarówno pozytywnych, jak i negatywnych – udoskonalane są metody i działania transformacyjne włączające mieszkańców do procesu współdecydowania. Ważnymi czynnikami sukcesu są: otwartość na nowatorskie rozwiązania, uczenie się na błędach oraz konsekwencja w dążeniu do celu. Należy także wybierać takie zasady działania, aby proces wdrażania budżetu partycypacyjnego umożliwił mieszkańcom nie tylko wzięcie udziału w dyskusji czy podejmowanie wspólnych decyzji, głosowanie nad projektami. Najważniejsze, by podjęli się, wspólnej odpowiedzialności za miasto. We wstępie przytoczyliśmy dowody na to, iż włączanie mieszkańców do procesu podejmowania decyzji jest jednym z najważniejszych wyzwań stojących przed rządzącymi we współczesnej Polsce. Demokratyczne społeczeństwa wykształciły różne wyspecjalizowane mechanizmy, instytucje i narzędzia, które są pomocne w poszerzaniu obywatelskiej kontroli nad procesami politycznymi oraz ułatwiają obywatelom angażowanie się w procesy decyzyjne na poziomie lokalnym i krajowym. Spośród różnych metod wzmacniania partycypacji wiele znajduje zastosowanie w procesie przygotowania i wdrażania budżetów partycypacyjnych w miastach Polski. W książce tej przedstawiamy Państwu narzędzie partycypacyjne opierające się na współdecydowaniu i upodmiotowieniu, które może wpisać się w proces przeprowadzania konsultacji społecznych. *Gra o Budżet* to innowacyjne narzędzie, dzięki któremu mieszkańcy są traktowani jak równy partner, a nie jak bierny odbiorca informacji czy źródło opinii. Lublin i Świdnik, jako pierwsze miasta w Polsce, przeprowadziły proces informacyjno-konsultacyjny z mieszkańcami właśnie przy użyciu między innymi *Gry o Budżet*. Obydwa miasta przystąpiły do projektu na etapie planowania pierwszych budżetów partycypacyjnych. Władze Świdnika – zainspirowane rozgrywkami w Lublinie – wyraziły

Na sukces wpływa-
ją: otwartość na
nowatorskie rozwią-
zania, wyciąganie
wniosków z błędów
i konsekwencja
w dążeniu do wspól-
nej odpowiedzialno-
ści za miasto

*Gra o Budżet to
innowacyjne
narzędzie, dzięki
któremu mieszkań-
cy są traktowani jak
równy partner, a nie
jak bierny odbiorca
informacji czy źró-
dło opinii*

chęć przystąpienia do projektu w drugim roku jego realizacji. Jeszcze w trakcie trwania rozgrywek w Świdniku przedstawiciele kolejnych miast zgłaszali swoje zainteresowanie grą. Niniejsza publikacja odpowiada na zapotrzebowanie lokalnych samorządów i organizacji pozarządowych, które chcą angażować mieszkańców w proces decydowania o budżecie miejskim i poszukują atrakcyjnego narzędzia do wdrożenia i spopularyzowania postaw partycypacyjnych.

02

BUDŻETY OBYWATELSKIE W LUBLINIE
I ŚWIDNIKU



Projekt *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego* realizowany był w latach 2013 – 2016. Gra wykorzystana była jako narzędzie informacyjno – konsultacyjne i promocyjne przy wdrażaniu pierwszych budżetów partycypacyjnych w obu miastach.

BUDŻET OBYWATELSKI W LUBLINIE

Położony na północnym skraju Wyżyny Lubelskiej, Lublin, nazywany jest stolicą wschodniej Polski. To największe i najprężniej rozwijające się miasto po prawej stronie Wisły. Jako stolica województwa lubelskiego pełni rolę administracyjnego, gospodarczego i kulturalnego centrum regionu. Krzyżują się tu ważne międzynarodowe szlaki komunikacyjne. Infrastruktura komunikacyjna w Lublinie jest stale rozbudowywana i udoskonalana. W mieście powstają dogodne połączenia drogowe i kolejowe z centralną i południową Polską. W grudniu 2012 r. rozpoczął swoją działalność Port Lotniczy Lublin, który usprawnił dostęp do najważniejszych miast i węzłów komunikacyjnych. W samym Lublinie mieszka ponad 340 tys. osób, co czyni go 9 miastem w Polsce pod względem wielkości populacji.

TRUDNE POCZĄTKI

W 2013 r. Fundacja Wolności wspólnie z Radą Dzielnicy Rury, pod patronatem honorowym Prezydenta Miasta Lublina, przeprowadziła pilotażową realizację budżetu obywatelskiego na terenie dzielnicy Rury. Mieszkańcy mogli zgłaszać swoje propozycje do realizacji w ramach rezerwy celowej. Fundacja zorganizowała akcję informacyjną i zaaranżowała trzy spotkania dla mieszkańców, podczas których rozmawiano o budżecie obywatelskim oraz o problemach mieszkańców dzielnicy. Krzysztof Jakubowski, członek Fundacji Wolności, o owym przedsięwzięciu mówił następująco:

Przygotowany przez nas formularz był prosty i krótki (zawierał opis przedsięwzięcia, cel jego realizacji oraz miejsce na dane kontaktowe). Swoje propozycje można było zostawić w domu kultury, Biurze Obsługi Mieszkańców, administracjach osiedli mieszkaniowych oraz poprzez internet. Każda osoba mogła zgłosić dowolną ilość pomysłów.

Przy pomocy pracowników urzędu miasta zweryfikowano zgłoszone projekty pod względem formalnym. Lista wszystkich pomysłów znalazła się w specjalnym wydaniu gazety *Nowy Impuls* poświęconej budżetowi obywatelskiemu. Mieszkańcy mogli głosować na projekty poprzez wycięcie karty do głosowania i wrzucenie do urny znajdującej się w Domu Kultury LSM lub Biurze Obsługi Mieszkańców. Inną opcją było pobranie karty ze strony internetowej, wypełnienie jej i odesłanie. Można było głosować maksymalnie na trzy projekty. Oddano w sumie 795 głosów, z czego 679 na kartach do głosowania, a 116 poprzez Internet. Wyniki głosowania zostały przedstawione członkom Rady Dzielnicy Rury. Niestety większość z nich zlekceważyła głos mieszkańców, gdyż uznała, że postawienie tablic oraz budowa domków dla kotów będzie marnowaniem pieniędzy. Podczas głosowania Rada zdecydowała się więc na budowę integracyjnego miejsca spotkań oraz budowę schodów (która w głosowaniu obywateli znalazła się na dalszej pozycji). Krzysztof Jakubowski skomentował sytuację w następujący sposób:

Członkowie Rady Dzielnicy Rury w ten sposób wypaczyli ideę budżetu obywatelskiego, która polega na nie ingerowaniu w demokratyczną decyzję tych, którzy wzięli udział

w głosowaniu. Przegraliśmy bitwę, ale mamy nadzieję na wygranie wojny o prawdziwie obywatelski budżet w rękach mieszkańców miasta Lublina ⁵³.

PIERWSZE DOŚWIADCZENIA

W 2014 r. po raz pierwszy w historii Lublina mieszkańcy wzięli udział w decydowaniu o miejskim budżecie. Pod głosowanie poddane zostały łącznie 233 projekty zgłoszone przez mieszkańców. Podzielono je na duże, których realizacja została wyceniona na kwotę wahającą się między 500 tys. a 1,5 miliona złotych oraz małe, warte mniej niż pół miliona. Głosować można było maksymalnie na trzy projekty duże i pięć małych. W systemie internetowym oddano 94 985 pojedynczych głosów na projekty małe oraz 59 360 pojedynczych głosów na projekty duże. Poprzez stronę internetową zagłosowało łącznie blisko 27 tys. osób. Krzysztof Żuk, Prezydent Miasta Lublina, był pozytywnie zaskoczony zaangażowaniem swoich obywateli:

Zainteresowanie mieszkańców Lublina głosowaniem w Budżecie Obywatelskim przerosło nasze oczekiwania. Cieszy mnie, że udało nam się odpowiedzieć trafnie na potrzebę włączenia się we współdecydowanie o własnym mieście. Niezależnie od wyniku głosowania, traktuję te głosy jako jasny sygnał o potrzebach lublinian w zakresie zmian najbliższego otoczenia oraz chęci udziału w nich ⁵⁴.

Do realizacji zakwalifikowanych zostało 30 projektów, które w trakcie głosowania otrzymały największą ilość głosów. 27 z nich należało do kategorii projektów *małych*, a 3 do *dużych*. W ramach pierwszej edycji Budżetu Obywatelskiego Lublina na 2015 r. swój głos oddało prawie 47 tys. mieszkańców. Tak podzielono 10 milionów zł i zebrano doświadczenia, które posłużyły do usprawnienia procesów i ewaluacji budżetu partycypacyjnego w roku kolejnym. Ze względu na to, że duże dzielnice miały większą siłę przebicia, gdyż mogły zebrać więcej głosów, Ratusz zapowiedział zmiany w systemie głosowania w przyszłorocznej edycji budżetu partycypacyjnego.

W grudniu 2014 r. Związek Stowarzyszeń Forum Lubelskich Organizacji Pozarządowych i Gmina Lublin, we współpracy z Instytutem

Socjologii Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego Jana Pawła II zorganizował konferencję *OBYWATELSKI LUBLIN – AKTYWNI OBYWATELE*, podsumowującą projekt *Lubelska Busola – wyznaczanie kierunku rozwoju systemu konsultacji społecznych Gminy Lublin z organizacjami pozarządowymi*. Projekt ten był współfinansowany przez Unię Europejską w ramach Europejskiego Funduszu Społecznego.

WNIOSKI Z EWALUACJI

Do 20 mln złotych wzrosła wartość BO Lublina w 2016 r. W jego ramach do rozdysponowania mieszkańcy dostali 15 mln zł, a dodatkowe 5 mln zł pochodziło z Inicjatywy Lokalnej. W Lublinie konsultacje społeczne są dobrą praktyką nie tylko w przypadku Budżetu Obywatelskiego. Na spotkaniach konsultacyjnych w drugiej połowie lutego 2014 r. przedyskutowano propozycje władz Lublina, czyli tzw. Inicjatywy Lokalne. Są to przedsięwzięcia inicjowane przez grupy mieszkańców, którzy deklarują udział w ich kosztach. W czasie spotkań w 2015 r. padły propozycje, które miały ulepszyć formułę BO. Ustalono więc, że na projekty małe (o maksymalnej wartości 500 tys. zł) w 2016 r. zostanie przeznaczonych 8 mln zł, a 7 mln na projekty duże, których cena nie może przekraczać 1,5 mln zł. Nowością było określenie dolnej granicy projektu składanego w kategorii projektów małych na 50 tys. zł. Zmiany dotyczyły także propozycji dysponowania środkami finansowymi. Postanowiono, że będą one przydzielane zgodnie z kolejnością otrzymywania głosów, jednak z pewnymi zastrzeżeniami. Zaznaczono, iż w jednej dzielnicy mogą być realizowane maksymalnie 3 projekty małe i 1 duży. Oznaczało to, że w przypadku zwycięstwa większej ilości projektów z jednej dzielnicy, do realizacji trafią tylko pierwsze 3. Zasada ta nie będzie dotyczyła projektów, których realizacja obejmuje co najmniej 3 dzielnice. Nie zmieniły się natomiast zasady dotyczące samego składania wniosków. Propozycję projektu mogła złożyć osoba, która ukończyła 16 lat oraz mieszka na terenie Lublina. Do wniosku tzw. *małego* należało dołączyć listę co najmniej 20 osób popierających wniosek. W przypadku projektów *dużych* wymagano 40 podpisów.

Łącznie w głosowaniu nad Budżetem Obywatelskim na rok 2016 wzięło udział ponad 68 tys. lublinian, a to ponad 20 tysięcy więcej niż w roku poprzednim. Rosnąca frekwencja lublinian może świadczyć o sukcesie organizatorów BO. Za pomocą papierowych kart głosy swoje oddało 43 621 osób. Rok wcześniej takich głosów było ok. 20 tysięcy.

Rosnąca frekwencja lublinian może świadczyć o sukcesie organizatorów BO

Dużo większe zainteresowanie tradycyjną metodą głosowania wynika z olbrzymiej aktywności projektodawców, szczególnie członków Rad Dzielnic. To te osoby, jak widać, skutecznie namawiały mieszkańców do głosowania na konkretne projekty – oceniał Piotr Choroś z Kancelarii Prezydenta Lublina.

Partycypacja była tu więc stymulowana oddolnie i to ze znakomitą skutkiem: *Ostatniego dnia głosowania musieliśmy dostawić dodatkową urnę, bo w pierwszej nie mieściły się już karty – przypominał Choroś.⁵⁵*

BUDŻET OBYWATELSKI W ŚWIDNIKU

Wiele miast w Polsce podejmuje decyzję o tworzeniu budżetu partycypacyjnego, a Świdnik poszedł krok dalej – władze miasta zdecydowały się na rozwiązanie systemowe. Od lipca 2014 r. zaczęto wdrażanie Systemu Zarządzania Partycypacyjnego w urzędzie. W listopadzie, po wcześniej przeprowadzonym audycie, jako II gmina w Polsce Świdnik otrzymał certyfikat TÜV Rheinland Polska na zgodność z wymaganiami SZP. Po roku funkcjonowania Systemu Zarządzania Partycypacyjnego ponownie Świdnik otrzymał pozytywną ocenę z audytu. Do tej pory niewiele miast w Polsce zdecydowało się na tego typu rozwiązania.

Wprowadzenie budżetu obywatelskiego w Świdniku pozwoliło mieszkańcom realnie współdecydować o priorytetach lokalnej społeczności, a dyskusja w szerokim gronie przyczyniła się do efektywnego wydawania wspólnych środków. Budżet obywatelski zaktywizował mieszkańców, pokazał sposób funkcjonowania urzędu. Stał się również elementem edukacyjnym dla świdniczan, pokazał mechanizmy konstruowania i wydatkowania miejskiego budżetu – mówił Bartłomiej Pejo z urzędu miasta Świdnik⁵⁶.

Wiosną br. burmistrz Świdnika powołał zespół ds. budżetu partycypacyjnego składający się z przedstawicieli każdej grupy społecznej funkcjonującej w mieście oraz pracowników merytorycznych urzędu miasta. Zespół wspólnie wypracował przejrzyste procedury, które przedstawione zostały następnie mieszkańcom.

Wdrożenie budżetu obywatelskiego zajęło około 6 miesięcy, a uwieńczeniem pracy zespołu, oprócz przejrzystych zasad, było ustalenie określonej kwoty do projektu budżetu gminy na rok 2016. Zdaniem przedstawicieli miasta wysokość środków przeznaczonych na realizację zadań z budżetu obywatelskiego nie powinna być zbyt wysoka w pierwszym roku jego funkcjonowania. Doświadczenie innych gmin pokazuje, że pierwsze lata są pewnego rodzaju próbą, do której należy podejść ze stosowną rozważą.

W Świdniku, w ramach I edycji budżetu obywatelskiego, mieszkańcy miasta otrzymali do rozdysponowania 1 milion złotych. Do złożenia wniosku i głosowania mogli przystąpić jedynie świdniczanie, którzy ukończyli 16 rok życia.

Bartłomiej Pejo, z Biura Obsługi Inwestora, Marketingu Gospodarczego i Rozwoju Miasta o Świdnickim Budżecie Obywatelskim mówił następująco:

Świdnicki Budżet Obywatelski jest projektem nastawionym przede wszystkim na aktywizację mieszkańców. Teraz, po I edycji możemy stwierdzić, że tego typu przedsięwzięcie wzmocniło wśród świdniczan postawy obywatelskie i współodpowiedzialność za miasto, a także pokazało mieszkańcom Świdnika mechanizmy funkcjonowania budżetu miejskiego oraz wydatkowania wspólnych pieniędzy.

W I edycji staraliśmy się jak najbardziej edukować mieszkańców, prowadzić szeroko rozumiane konsultacje społeczne z autorami na etapie składania wniosków oraz ich analizy. Odpowiadaliśmy wielokrotnie na pytania mieszkańców drogą mailową, poprzez profile społecznościowe, ale również podczas konsultacji odbywających się w urzędzie. W I edycji prosiliśmy autorów o poprawki, uzupełnienia, tak aby negatywnie zaopiniowanych wniosków było możliwie jak najmniej. Zorganizowaliśmy dzień otwarty pisania wniosków, podczas którego mieszkańcy konsultowali je poza godzinami pracy urzędu. Podczas całego procesu do dyspozycji świdniczan było kilka osób merytorycznie odpowiedzialnych za BO. Konsultacje oraz promocja budżetu obywatelskiego przyniosły zaskakujące efekty.

W głosowaniu wzięło udział prawie 5000 mieszkańców. Najbardziej aktywne były Panie, które stanowiły prawie 3/5 wszystkich głosujących. Kolejne zaskoczenie to wiek osób oddających

głosy. Wcale nie byli to najmłodszy uprawnieni, a osoby będące w wieku 31-35 lat.

Budżet obywatelski zyskał uznanie mieszkańców, ale również urzędników, stąd w przyszłorocznej edycji będziemy na pewno poszerzać jego formułę.

03

GRA OBUDŽET

POWAŻNE GRY JAKO NARZĘDZIE EDUKACJI

Poważne gry są odpowiedzią na wyzwania stojące zarówno przed nauczycielami jak i uczniami, niezależnie od poziomu edukacji. Pozwalają na doświadczenie i poznawanie świata takim jaki jest, w jego zmienności i złożoności, wychodzą poza ramy abstrakcyjnych twierdzeń i suchych ćwiczeń

Mark Twain twierdził, że nigdy nie pozwolił stanąć szkole na drodze jego edukacji. Zdanie to może wydawać się śmieszne, jednak jest, przynajmniej do pewnego stopnia, prawdziwe. Obecnie obowiązujący, tradycyjny model edukacji jest nieadekwatny do nowoczesnego, świata podlegającego nieustannym i szybkim przemianom, a ilość powiązań i interakcji występujących w nim sprawia, że zrozumienie go staje się coraz trudniejsze. Tymczasem tradycyjny model edukacji zakłada, że wiedza na temat świata dzieli się na pewne segmenty, które mogą być nauczane zupełnie niezależnie, a każdy taki segment zawiera określone informacje w formie twierdzeń czy definicji. Informacje te powinny zostać przyswojone oraz przećwiczone w ramach przygotowanych, często niestety dość abstrakcyjnych, zadań. Innowacje wprowadzane w ramach tego modelu edukacji starają się wzbogacać proces nauczania i sprawiać, by był on bardziej przystępny dla ucznia. Niestety, nawet one w ograniczonym stopniu niwelują problem abstrakcyjności i fragmentaryzacji wiedzy. *Poważne gry* są odpowiedzią na wyzwania stojące zarówno przed nauczycielami jak i uczniami, niezależnie od poziomu edukacji. Pozwalają na doświadczenie i poznawanie świata takim jaki jest, w jego zmienności i złożoności, wychodzą poza ramy abstrakcyjnych twierdzeń i suchych ćwiczeń.

Dobrym sposobem na wyjaśnienie działania tego narzędzia jest analiza jego nazwy. Składa się ona z dwóch członów. Pierwszy, wskazuje na poważne podejście do omawianego problemu. W tym przypadku oznacza

to dokładne odwzorowanie określonego zagadnienia w postaci pewnego modelu rzeczywistości. Będzie on, oczywiście do pewnego stopnia, uproszczony, jednak powinien odzwierciedlać wszystkie najważniejsze elementy oraz powiązania obserwowane w prawdziwym świecie. Dzięki temu powstaje środowisko, w którym uczestnicy mogą działać, podejmować decyzje i obserwować ich efekty takie, jakie pojawiają się w rzeczywistości. Drugi człon nazwy, czyli *gra*, odnosi się do charakteru działań odbiorców. Mając pewien *wirtualny* świat, mogą się nim bawić – podejmować różnorodne działania, odgrywać wybrane przez siebie role i realizować wymyślone scenariusze. Z jednej strony wiąże się to z pozytywnymi emocjami, czyli zabawą w klasycznym znaczeniu tego słowa, a znowu z drugiej należy zauważyć, że za każdym razem uczestnicy gry widzą konsekwencje swoich działań. Oznacza to, że mogą obserwować efekty, które określone poczynania przyniosłyby w rzeczywistości.

Zaletą *poważnych gier* jest właśnie doświadczenie konsekwencji swoich działań. Wirtualny świat jest bowiem idealnym środowiskiem do popełniania błędów. Może on zostać zupełnie zdewastowany przez użytkowników, a jedynym rzeczywistym efektem będzie pytanie: *Dlaczego tak się stało?* Odpowiedź na nie pozwoli na dostrzeżenie oraz lepsze zrozumienie mechanizmów rządzących prawdziwym światem. Wynik, który w rzeczywistości byłby porażką, w *poważnej grze*, jest niczym innym jak elementem procesu uczenia się zmuszającym uczestników do refleksji na temat własnych działań oraz ich konsekwencji. Pod koniec rozgrywki gracze stają także przed istotnym pytaniem: *Co zrobić, aby było lepiej?* Odpowiedź na nie można zweryfikować w kolejnej rozgrywce, w której uczestnicy sprawdzają czy ich pomysły faktycznie dobrze funkcjonują, a wynik jest zgodny z ich oczekiwaniami.

Gracze, zarówno w grach *poważnych* jak i klasycznych, dążą do osiągnięcia jak najlepszego wyniku. W przypadku *poważnych gier* osiągnięcie najlepszego wyniku dokonuje się poprzez zrozumienie jak *działa* rzeczywistość oraz weryfikację swoich założeń na temat świata. Emocje wynikające z obserwacji rezultatów własnych działań oraz interakcji między graczami wspierają proces nauczania. Wiedza, która pozostaje w uczestnikach, nie ma formy praw czy twierdzeń pochodzących od nauczyciela, ale jest efektem własnych przemyśleń i odkryć graczy. Dzięki temu łatwiej jest ją zapamiętać oraz wykorzystać w prawdziwym świecie.

W mechanice *poważnych gier* istotny jest fakt, że dążenie do lepszego wyniku wcale nie musi oznaczać konkurencji między uczestnikami. W grze, zupełnie jak w rzeczywistości, najlepszą odpowiedzią na

Gra, wprowadzając określony kontekst, pokazuje graczom jak istotna jest komunikacja, negocjacje, kompromisy oraz wspólne ustalanie celów, ponadto uczy także współpracy i odpowiedzialności za wspólne dobro. Te jej cechy sprawiają, że może ona wnieść istotny wkład w edukację obywatelską oraz sprzyjać rozwojowi więzi i inicjatyw lokalnych

pojawiające się problemy może być współpraca. Dobrą metaforą jest tu łódź, którą nie da się sterować, jeśli każdy wiośłuje tak, aby dotrzeć do wiadomego tylko sobie celu. Gra, wprowadzając określony kontekst, pokazuje graczom jak istotna jest komunikacja, negocjacje, kompromisy oraz wspólne ustalanie celów, ponadto uczy także współpracy i odpowiedzialności za wspólne dobro. Te jej cechy sprawiają, że może ona wnieść istotny wkład w edukację obywatelską oraz sprzyjać rozwojowi więzi i inicjatyw lokalnych.

Efektywność *poważnych gier* sprawiła, że są one wykorzystywane w wielu dziedzinach edukacji, przede wszystkim w nauczaniu dorosłych. Stały się one elementem szkoleń z zakresu obsługi klienta, a niektóre z nich służą nawet jako symulacje przebiegu operacji chirurgicznych. Zakres ich zastosowania jest bardzo szeroki – od prostych, krótkich rozgrywek pokazujących podstawowe mechanizmy pewnych problemów do złożonych komputerowych symulacji biznesowych wykorzystywanych w kształceniu managerów. Liczne i różnorodne przykłady wykorzystania *poważnych gier* wskazują, że mogą się one stać istotnym elementem nowoczesnej edukacji.

GRA O BUDŻET

Gra o Budżet uczy nie tylko współpracy wewnątrzgrupowej, ale też pomaga zrozumieć, że decyzje w sprawach publicznych są wypadkową potrzeb różnych grup, a znalezienie optymalnego rozwiązania jest czasochłonne i wymaga elastyczności. Jeśli gracze nie będą potrafili się porozumieć, nie uda im się zrealizować ważnych dla nich projektów. Podstawową zasadą *Gry o Budżet* jest równorzędność wszystkich stron dyskusji, a o to dbają specjalnie przeszkoleni moderatorzy. Gra stwarza bezpieczne środowisko, w którym można popełniać błędy bez ponoszenia ich konsekwencji. Ze względu na swój interaktywny, angażujący charakter, rozgrywka jest postrzegana jako coś, co dzieje się naprawdę. Dzięki temu gracze przyswajają więcej informacji, uczą się szybciej i wypracowują zdolność do intuicyjnego podejmowania trafnych decyzji. *Gra o Budżet* to nie tylko fascynująca symulacja o dużym potencjale edukacyjnym – to również pełne emocji interakcje międzyludzkie. Dlatego też każda rozgrywka realizowana jest przez dwójkę prowadzących, a pracę grup przy stolikach wspierają specjalnie przeszkoleni moderatorzy.

ETAPY OPRACOWANIA GRY

Pomimo tego, że zasady *Gry o Budżet* są opisane i ustalone, opracowanie rozgrywki dedykowanej dla konkretnego miasta lub rady dzielnicy jest poważnym zadaniem, wymagającym ścisłej współpracy pomiędzy podmiotem organizującym rozgrywkę i urzędnikami lub radnymi odpowiedzialnymi za kwestie budżetowe. W związku z tym, kluczowe dla sprawnego zorganizowania gry, jest odpowiednie zaplanowanie wszystkich etapów przygotowania rozgrywki.

Proponujemy przyjąć następujący harmonogram działań związanych z opracowaniem gry:



Utworzenie zespołu przygotowującego rozgrywkę.



Ustalenie przez miasto i organizatora rozgrywki listy projektów, które będą przedmiotem rozgrywki
– jak najwcześniej, przynajmniej miesiąc przed rozgrywką.



Ustalenie grupy docelowej i rozpoczęcie działań promocyjnych
– jak najwcześniej, przynajmniej miesiąc przed rozgrywką.



Opracowanie, redakcja i korekta listy projektów, lokalizacja projektów na mapie
– 3 – 4 tygodnie przed rozgrywką.



Kalibracja gry
– 3-4 tygodnie przed rozgrywką.



Przygotowanie materiałów dedykowanych dla konkretnej rozgrywki
– 2 tygodnie przed rozgrywką.



Ustalenie liczby uczestników rozgrywki
– tydzień przed rozgrywką.



Wydruk i przygotowanie zestawu do gry
– tydzień przed rozgrywką.



Rozgrywka.



Ewaluacja rozgrywki.



Publikacja raportu.

Terminy podane w harmonogramie należy traktować jako minimalny czas potrzebny na opracowanie pojedynczej rozgrywki. Dla większego komfortu organizatorów i organizatorek oraz zapewnienia rzetelnego przygotowania materiałów, zalecamy rozpoczęcie prac od razu, gdy ustalona zostanie lista projektów (punkt 2. harmonogramu). Etapy 3 i 4 można wykonywać jednocześnie, pozostałe etapy powinny być wykonywane według podanej kolejności. Jeżeli rozgrywka będzie miała charakter otwarty, zalecamy wstrzymanie wydruku materiałów do momentu, gdy będzie można oszacować potencjalną liczbę uczestników. Szczegółowy opis poszczególnych etapów przygotowania rozgrywki:



UTWORZENIE ZESPOŁU PRZYGOTOWUJĄCEGO ROZGRYWKĘ.

Opracowanie, przygotowanie i przeprowadzenie rozgrywki wymaga zaangażowania grupy osób o konkretnych umiejętnościach.

Zakres zadań do wykonania przed rozgrywką obejmuje:

PRZED ROZGRYWKĄ

-○ koordynację opracowania, przygotowania i przeprowadzenia gry,
-○ uzgodnienie z miastem lub dzielnicą zawartości listy projektów,
-○ kontakty i zapewnienie sprawnego przepływu informacji pomiędzy organizatorami rozgrywki i miastem lub radą dzielnicy,
-○ koordynację i przeprowadzenie działań promocyjnych,
-○ redakcję i korektę listy projektów,
-○ zlokalizowanie projektów na mapie miasta lub dzielnicy,
-○ opracowanie graficzne materiałów specyficznych dla konkretnej rozgrywki oraz materiałów promocyjnych,
-○ kalibrację gry, czyli wyliczenie, jaką kwotą na *zakup* projektów powinien dysponować każdy zespół graczy,
-○ wydruk, wycięcie i zapakowanie materiałów.

Zakres zadań do wykonania w trakcie rozgrywki obejmuje:

W TRAKCIE ROZGRYWKI

-○ prowadzenie rozgrywki na poziomie ogólnym,
-○ moderację poszczególnych stolików – potrzebny będzie jeden lub dwóch moderatorów na stół (w zależności od ich doświadczenia w prowadzeniu rozgrywek),
-○ pomoc techniczną dla uczestników i moderatorów,
-○ koordynację i logistykę rozgrywki, np. zapewnienie niezbędnego sprzętu (rzutnik, głośniki), napojów dla graczy itp.

Zakres zadań do wykonania po rozgrywce obejmuje:

ewaluację rozgrywki,
przygotowanie merytoryczne, edytorskie i graficzne raportu
z przeprowadzenia rozgrywki.



Zadania te mogą być wykonywane przez mniejszy zespół, tzn. kilka zadań może być wykonywanych przez jedną osobę. Zalecamy, by te zadania przydzielić jak najwcześniej. Część zadań zależy od siebie nawzajem (np. do opracowania graficznego mapy do gry konieczne jest wcześniejsze uzgodnienia listy projektów itp.), a to wymaga dokładnej koordynacji całości działań.

USTALENIE PRZEZ MIASTO I ORGANIZATORA ROZGRYWKI LISTY PROJEKTÓW, KTÓRE BĘDĄ PRZEDMIOTEM ROZGRYWKI.

Projekty, które gracze będą potem *kupować*, są centralnym elementem każdej rozgrywki. To na nie gracze *zrzucają się* w trakcie gry, decydując o najistotniejszych dla siebie inwestycjach budżetowych.



Uwaga: Na podstawie listy projektów przygotowywane są materiały specyficzne dla konkretnego przeprowadzenia gry. Każda zmiana w liście projektów wymaga zmian w większości z tych materiałów, co może być bardzo czasochłonne oraz może prowadzić do pomyłek.

Od rodzaju projektów, które będą użyte w grze, zależy charakter rozgrywki i jej efekty. Co to znaczy? Przykładowo, podczas realizacji *Gry o Budżet* w Lublinie i Świdniku, przeprowadzaliśmy dwa rodzaje rozgrywek: rozgrywki *ogólnomiejskie* z wykorzystaniem projektów do budżetu obywatelskiego oraz *rozgrywki dzielnicowe*, podczas których mieszkańcy dyskutowali na temat projektów zgłaszanych przez mieszkańców do rad dzielnic. Celem pierwszego typu gry – oprócz zwiększenia aktywności obywatelskiej mieszkańców – była promocja budżetu obywatelskiego w miastach. Natomiast rozgrywki w dzielnicach miały za zadanie pomóc radom dzielnic w określeniu priorytetów wśród projektów zgłaszanych przez mieszkańców. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, aby mechanizm *Gry o Budżet* został wykorzystany do innego rodzaju konsultacji społecznych.

Przy przeprowadzaniu gry z wykorzystaniem projektów budżetu obywatelskiego głównym problemem organizacyjnym jest liczba projektów



Celem pierwszego typu gry – oprócz zwiększenia aktywności obywatelskiej mieszkańców – była promocja budżetu obywatelskiego w miastach. Natomiast rozgrywki w dzielnicach miały za zadanie pomóc radom dzielnic w określeniu priorytetów wśród projektów zgłaszanych przez mieszkańców

zgłoszonych przez mieszkańców. Nawet po odrzuceniu propozycji nie spełniających wymogów formalnych, liczba ta, zwłaszcza w przypadku większych miast, może przekraczać setkę. Tymczasem optymalną liczbą projektów dla *Gry o Budżet* jest około 20-40 projektów. Gdy jest ona przekraczana, gracze często mają problem z wyborem, a konieczność zapoznania się z tak dużą liczbą opisów odbija się znacząco na dynamice rozgrywki.

Jak radzić sobie ze zbyt dużą liczbą projektów? W Lublinie podczas rozgrywki ogólnomiejskiej zdecydowaliśmy, by przeprowadzić grę z wykorzystaniem tylko tzw. *dużych* projektów budżetu obywatelskiego (o wartości pow. 500 tys. zł), co pozwoliło ograniczyć liczbę projektów do 56. Innym rozwiązaniem może być również podzielenie projektów według ich lokalizacji lub użycie w grze jedynie projektów ogólnomiejskich.

Niezależnie od przyjętego klucza doboru projektów do gry, zalecamy, by dążyć do unikania zbyt wielkich rozbieżności pomiędzy cenami pojedynczych projektów. Przykładowo, jeśli jeden z projektów jest wart niemal tyle, co pozostałe razem wzięte – jest to sytuacja mocno utrudniająca przygotowanie i kalibrację gry. Niestety z różnych względów uniknięcie tych rozbieżności często będzie niemożliwe. Zawsze w pierwszej kolejności powinna być brana pod uwagę specyfika miasta, w którym *Gra o Budżet* jest rozgrywana. Jeżeli jednak (jak w przytoczonym wcześniej przykładzie lubelskiego BO) istnieje możliwość wyodrębnienia projektów o zbliżonych kosztach realizacji, radzimy wówczas to zrobić.

Miasto lub dzielnica powinny dostarczyć organizatorom rozgrywki listę projektów zawierającą tytuł każdego projektu, jego krótki opis i koszt. Podczas opracowania koszty projektów powinny zostać zaokrąglone, w zależności od ich cen, do 1000 lub 10 000 zł. Opisy projektów i tytuły powinny przejść redakcję i korektę. Przed przekazaniem listy projektów do opracowania zalecamy upewnienie się, że organizatorzy rozgrywki i osoby reprezentujące miasto lub dzielnicę mają wspólne zrozumienie dla tych ograniczeń.

Dla ułatwienia komunikacji pomiędzy organizatorami a miastem lub dzielnicą, polecamy skorzystanie z wzoru dokumentu listy projektów, który może zostać przekazany miastu. Dokument można pobrać na stronie graobudzet.crs.org.pl.

Zalecamy, by dążyć do unikania zbyt wielkich rozbieżności pomiędzy cenami pojedynczych projektów

Zalecamy upewnienie się, że organizatorzy rozgrywki i osoby reprezentujące miasto lub dzielnicę mają wspólne zrozumienie dla tych ograniczeń

USTALENIE GRUPY DOCELOWEJ I ROZPOCZĘCIE DZIAŁAŃ PROMOCYJNYCH – JAK NAJWCZEŚNIEJ, PRZYNAJMNIEJ MIESIĄC PRZED ROZGRYWKĄ.

Ze względu na odbiorców rozgrywki *Gry o Budżet* można podzielić na wydarzenia otwarte oraz zamknięte. O otwartej rozgrywce mowa jest wówczas, gdy każdy chętny może przyjść na rozgrywkę i dołączyć do gry, a rozgrywki zamknięte to np. rozgrywki w gimnazjach i liceach organizowane dla kilku klas jednocześnie.

O ile promocja w przypadku gier zamkniętych jest kwestią drugorzędną (choć nie można jej zupełnie pominąć), o tyle dla gier otwartych jest to sprawa kluczowa. Bez odpowiednich działań informacyjno-promocyjnych i zapewnienia atrakcyjności samego wydarzenia, frekwencja na rozgrywce może być niska. Więcej informacji na temat promowania imprezy z wykorzystaniem *Gry o Budżet* można znaleźć w podrozdziale – *Promocja wydarzenia – dobre praktyki*.



O otwartej rozgrywce mowa jest wówczas, gdy każdy chętny może przyjść na rozgrywkę i dołączyć do gry, a rozgrywki zamknięte to np. rozgrywki w gimnazjach i liceach organizowane dla kilku klas jednocześnie

OPRACOWANIE, REDAKCJA I KOREKTA LISTY PROJEKTÓW, LOKALIZACJA PROJEKTÓW NA MAPIE – 3 – 4 TYGODNIE PRZED ROZGRYWKĄ.

Jak wspominaliśmy wcześniej, listy projektów otrzymane od miasta lub dzielnicy wymagają opracowania. Zwykle koszty są podane bez zaokrąglenia, opisy prawdopodobnie będą też bardzo różne pod względem stylistycznym. W związku z tym, po wspólnym wypracowaniu listy projektów przez miasto lub radę dzielnicy i organizatorów rozgrywki, należy:



- ustalić, jak zaokrąglone będą koszty projektów i dokonać zaokrąglenia,
- ustalić ostateczną długość opisów projektów,
- ustalić wspólne dla wszystkich projektów założenia stylistyczne
- i poddać opisy projektów redakcji i korekcie.



REDAKCJA
LISTY
PROJEKTÓW

Ponadto, na tym etapie należy rozpocząć lokalizację projektów na mapie miasta lub dzielnicy. Zalecamy, by nie zostawiać tego na ostatnią chwilę, gdyż proces ten może być czasochłonny.



Dobłą praktyką jest skonsultowanie opracowanej w ten sposób listy projektów oraz szkicu mapy z lokalizacją projektów z miastem lub radą dzielnicy i dokonanie ewentualnych poprawek.



KALIBRACJA GRY.

Aby obliczyć, ile pieniędzy-koziołków na realizację projektów powinien otrzymać każdy stolik, należy:

PIENIĄDZE

-○ przygotować spis projektów wraz z kwotami na realizację poszczególnych projektów,
-○ policzyć sumę kosztów realizacji wszystkich projektów,
-○ policzyć ok. 30% ww. sumy (tak, aby wychodziła *okrągła* kwota, która będzie do dyspozycji stołu).

Następnie należy podzielić otrzymaną sumę przez liczbę graczy przy stole. Standardowo jest to 10 graczy (lub drużyn). Rozgrywka z mniejszą liczbą graczy też jest możliwa, nie należy jednak przeprowadzać gry dla stolików mniejszych niż 6 uczestników.

Należy też zdecydować, ile poszczególnych nominałów będzie potrzebnych. Tu nie ma jednej reguły – warto jednak pamiętać, by z jednej strony gracze mieli stosunkowo mało banknotów (tendencja do wysokich nominałów), ale z drugiej strony powinni także być w stanie zapłacić za najtańsze projekty (powinni więc mieć wystarczającą liczbę małych nominałów).



PRZYGOTOWANIE MATERIAŁÓW DEDYKOWANYCH DLA KONKRETNEJ ROZGRYWKI.

Po ustaleniu ostatecznego kształtu listy projektów oraz lokalizacji projektów na mapie można przystąpić do przygotowywania materiałów do gry. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w podrozdziale – *Przygotowanie materiałów do gry*.



USTALENIE LICZBY UCZESTNIKÓW ROZGRYWKI.

Po przygotowaniu materiałów dedykowanych dla konkretnej rozgrywki można przystąpić do wydruku materiałów. Zanim jednak to nastąpi, należy ustalić, lub przynajmniej oszacować, liczbę graczy, którzy wezmą udział w wydarzeniu. W przypadku rozgrywek zamkniętych z reguły ta liczba jest stała. Problem pojawia się, gdy chce się oszacować liczbę graczy na rozgrywkę otwartą. Wtedy radzimy odpowiednio wcześniej rozpocząć zapisy na rozgrywkę i odpowiednio ją wypromować. Jeśli zapisy były prowadzone, warto telefonicznie potwierdzić z graczami ich obecność. Jeśli nie prowadzono zapisów na rozgrywkę, należy przynajmniej oszacować, ile osób może pojawić się na grze, aby przygotować dla nich odpowiednią liczbę zestawów. Na rozgrywce mogą także pojawić się osoby,

które nie będą w niej uczestniczyć (np. dziennikarze). Należy odróżnić te osoby od graczy np. przy pomocy plakietki z napisem *obserwator*.

WYDRUK I PRZYGOTOWANIE ZESTAWU DO GRY.

Po ustaleniu lub oszacowaniu liczby graczy można przystąpić do kompletowania zestawu do gry. Radzimy, żeby rozpocząć ten etap nie później niż na tydzień przed rozgrywką. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w podrozdziale – *Przygotowanie materiałów do gry*.

ROZGRYWKA.

Szczegółowy przebieg rozgrywki został opisany w podrozdziale – *Rozgrzywka krok po kroku*.

EWALUACJA ROZGRYWKI.

Ewaluacja rozgrywki została opisana w dalszej części.

PUBLIKACJA RAPORTU.

Publikacja raportu została opisana w kolejnej części.



PRZYGOTOWANIE MATERIAŁÓW DO GRY

Materiały niezbędne do przeprowadzenia gry można podzielić na trzy grupy:

- | | |
|---|---------|
| materiały specyficzne dla implementacji gry w konkretnym mieście, | ○ |
| materiały wspólne dla wszystkich rozgrywek, | ○ |
| materiały pomocnicze. | ○ |

PODZIAŁ
MATERIAŁÓW

Materiałów wspólnych i materiałów pomocniczych w większości przypadków nie modyfikuje się, więc do osób organizujących rozgrywkę należy jedynie wydrukowanie ich w odpowiedniej liczbie. Zostaną one omówione w dalszej kolejności.

Wszystkie materiały wspólne oraz szablony dla materiałów dedykowanych można pobrać ze strony graobudzet.crs.org.pl. W sprawnym wyliczeniu liczby poszczególnych materiałów pomoże arkusz kalkulacyjny, który można pobrać ze strony graobudzet.crs.org.pl.

MATERIAŁY DEDYKOWANE DLA KONKRETNEJ ROZGRYWKI OBEJMUJĄ:

MATERIAŁY

-o opisy projektów,
-o mapę miasta lub dzielnicy z naniesionymi lokalizacjami projektów,
-o spis projektów – opcjonalnie (jeśli nie zmieści się na mapie),
-o *wieczór wyborczy*, czyli arkusz kalkulacyjny do prezentacji wyników gry – opcjonalnie,
-o prezentacja multimedialna – opcjonalnie.

Opisy projektów (Załączniki, rys.1)

Opisy projektów potrzebne są graczom do zapoznania się z kosztami i szczegółami wykonania poszczególnych inwestycji. Określają też numer poszczególnego projektu w ramach gry. Obowiązkowo w opisach projektów powinny znaleźć się następujące informacje:

OPISY PROJEKTÓW

-o numer porządkowy projektu (w grze),
-o tytuł projektu,
-o koszt realizacji projektu,
-o krótki opis projektu.

Na potrzeby rozgrywki radzimy ułożyć opisy projektów alfabetycznie i tak też nadać im kolejno numery. W opisach projektów można dodatkowo zamieścić numer projektu z budżetu partycypacyjnego lub inne oznaczenie umożliwiające zidentyfikowanie projektu na oficjalnej liście miasta lub rady dzielnicy.

W przypadku większej liczby projektów (ponad 30), warto rozważyć podzielenie projektów na kategorie (np. rozrywka, remonty drogowe itp.), żeby ułatwić graczom poruszanie się wśród nich. Każdą kategorię można wtedy oznaczyć innym kolorem.

Opisy projektów podczas rozgrywek w Lublinie i Świdniku drukowaliśmy na papierze formatu A4 w poziomie, spinając wydruki przy pomocy zszywacza.



Każdy gracz powinien otrzymać komplet opisów projektów.

Mapa miasta lub dzielnicy z naniesionymi lokalizacjami projektów. Spis projektów. (Załączniki, rys.2)

Przygotowanie mapy miasta lub dzielnicy i naniesienie na nią lokalizacji poszczególnych projektów jest jednym z bardziej czasochłonných zajęć

związanych z przygotowaniem gry. Na mapę należy nanieść najważniejsze ulice i punkty charakterystyczne, a następnie określić na niej położenie każdego projektu (najlepiej korzystając z ogólnodostępnych serwisów z mapami) i oznaczyć je numerem projektu. Jeśli na mapie jest wystarczająca ilość miejsca, można na nią nanieść także spis wszystkich projektów, a jeśli nie, to należy go wydrukować na osobnej karcie.

Mapę należy przygotować i wydrukować na formacie A3. Wydrukowaną mapę trzeba zalaminować, żeby później można było zaznaczać na niej projekty, które zostały zrealizowane.

Wieczór wyborczy – arkusz kalkulacyjny do prezentacji wyników gry.

Wyniki rozgrywki można zaprezentować za pomocą arkusza kalkulacyjnego, który znajduje się na stronie graobudzet.crs.org.pl wraz z instrukcją obsługi. Nie jest to obowiązkowe.

Prezentacja multimedialna.

Zasady gry i jej kontekst warto przedstawić uczestnikom za pomocą prezentacji multimedialnej. Przykładową prezentację można pobrać ze strony graobudzet.crs.org.pl i uzupełnić o informacje charakterystyczne dla danej rozgrywki.

MATERIAŁY WSPÓLNE DLA WSZYSTKICH ROZGRYWEK.

Należy je wydrukować w odpowiedniej liczbie i w razie konieczności wyciąć. Te materiały to:

koziołki – pieniądze używane w grze,
instrukcja dla gracza,
instrukcja dla moderatora,
formularz zgłaszania projektu,
skala stopnia poparcia,
ankiety.



MATERIAŁY

Jeśli organizuje się więcej niż jedną rozgrywkę, warto wykorzystać materiały, które zostały po poprzednich edycjach. Dotyczy to zwłaszcza pieniędzy, mogą one bowiem posłużyć do wielu rozgrywek.

Koziołki – pieniądze używane w grze. (Załączniki, rys.3)

Na potrzeby *Gry o Budżet* stworzone zostały fikcyjne pieniądze – *koziołki*. Ich nazwa odnosi się do herbu pierwszego miasta w Polsce, w którym gra została rozegrana – do Lublina. *Koziołki* mają nominały 5000, 10 000, 50 000 i 100 000. Liczba poszczególnych nominałów zależy od kalibracji gry (patrz wcześniej).

Koziołki można pobrać ze strony graobudzet.crs.org.pl. Radzimy, by każdy nominał wydrukować na różnych kolorach papieru A4 – wtedy poszczególne nominały będą łatwiejsze do rozróżnienia.

Instrukcja dla gracza. (Załączniki, rys.4)

Instrukcję dla gracza należy wydrukować na pojedynczych kartkach A5 w tylu egzemplarzach, ilu przewiduje się graczy. Instrukcje należy drukować jednostronnie. Jeśli drukuje się instrukcje samodzielnie, najlepiej drukować dwie na jednej kartce A4, a następnie przeciąć ją na pół.

Instrukcja dla moderatora. (Załączniki, rys.5)

Instrukcję dla moderatora należy wydrukować na pojedynczych kartkach A5 w tylu egzemplarzach, ilu przewiduje się moderatorów. Instrukcje należy drukować dwustronnie. Jeśli drukuje się instrukcje samodzielnie, najlepiej drukować dwie instrukcje na jednej kartce A4, a następnie przeciąć ją na pół.

Formularz zgłaszania projektu. (Załączniki, rys.6)

Liczba formularzy zgłaszania projektu zależy od kalibracji gry – dla każdego stolika trzeba przygotować tyle formularzy, ile jest projektów. Należy przygotować także kilkanaście formularzy zapasowych. Formularze należy wydrukować dwustronnie, na kartkach w formacie A5. Jeśli drukuje się formularze samodzielnie, najlepiej drukować dwa formularze na jednej kartce A4, a następnie przeciąć ją na pół.

Skala stopnia poparcia. (Załączniki, rys.7)

Skala stopnia poparcia pozwala graczom określić swój stopień zadowolenia z wyników zakończonej rozgrywki. Potrzebnych jest tyle egzemplarzy skal poparcia, ilu graczy ma wziąć udział w rozgrywce. Jeden egzemplarz skali poparcia ma wymiary 1/2 kartki A4. Gotowy do wydruku plik dostępny na stronie graobudzet.crs.org.pl należy wydrukować na kartkach A4, a następnie odpowiednio pociąć.

Ankiety wypełniane przez graczy po rozgrywce. (Załączniki, rys.8)

Ankiety należy wydrukować dwustronnie na kartach A4 w tylu egzemplarzach, ilu graczy zjawi się na rozgrywce.

MATERIAŁY POMOCNICZE.

Poza materiałami drukowanymi do przeprowadzenia *Gry o Budżet* potrzebne są materiały pomocnicze, które można nabyć w większości sklepów z artykułami biurowymi. Te materiały to:

ołówki z gumką – tyle ołówków, ilu graczy,	○.....
długopisy – po 2 – 3 na stolik,	○.....
koperty C6 – tyle, ilu graczy,	○.....
koperty B5 – tyle, ile formularzy zgłaszania projektów,	○.....
koperty A5 – tyle, ile stolików,	○.....
identyfikatory (karteczki samoprzylepne) – tyle, ilu graczy i moderatorów oraz prowadzących,	○.....
markery suchościeralne (typu <i>whiteboard</i>) – tyle, ile stolików,	○.....
ryza papieru A4,	○.....
kalkulatory – tyle, ile stolików.	○.....

MATERIAŁY POMOCNICZE

Dodatkowo warto mieć zestaw podstawowych narzędzi biurowych (nożyczki, zszywacz, taśma malarska, markery itp.), które często okazują się przydatne w trakcie rozgrywki. Potrzebny będzie także sygnał dźwiękowy, np. głośny dzwonek lub nagranie uruchamiane z komputera. Podczas rozgrywki na sali powinno znaleźć się też kilka egzemplarzy planu miasta, którego budżet jest przedmiotem gry.

Jeśli w trakcie rozgrywki będą robione zdjęcia, warto przewidzieć sposób oznaczenia osób, które na takich fotografiach znaleźć się nie chcą. W Lublinie i Świdniku robiliśmy to przy pomocy czerwonych naklejek – gracze niewyrażający zgody na fotografowanie przyklejali je sobie np. obok identyfikatora.

Zalecamy, by w trakcie gry używać **prezentacji multimedialnej**, której wzór znaleźć można na stronie graobudzet.crs.org.pl. Oczywiście, do uruchomienia takiej prezentacji jest potrzebny komputer z programem **PowerPoint** lub innym obsługującym pliki .ppt. **Komputer** ten warto wyposażyć również w **zegar** (minutnik), który będzie informował graczy o tym, ile czasu zostało do końca poszczególnych rund. Na sali powinien znaleźć się również **rzutnik** (projektor) wraz z odpowiednim **ekranem** lub

miejszem na wyświetlenie obrazu. W przypadku większych sal warto rozważyć wykorzystanie **nagłośnienia**. Przed podjęciem decyzji o wyborze konkretnej sali dobrze jest odwiedzić ją osobiście i ocenić, czy warunki są odpowiednie. Warto również zapewnić **wodę i poczęstunek dla graczy**.

Po przygotowaniu wszystkich materiałów można przystąpić do kompletowania zestawów do gry. Zalecamy zrobić to odpowiednio wcześniej – tak, by w dniu przeprowadzenia rozgrywki zająć się jedynie wyłożeniem gotowych zestawów (zapakowanych np. do teczek) na stoliki.

W zestawie materiałów na jeden stół powinny znaleźć się:

MATERIAŁY NA JEDEN STÓL

dla każdego gracza przy danym stole:

-○ zestaw opisów projektów,
-○ koperty C6 z pieniędzmi (ilość pieniędzy musi być zgodna z kalibracją),
-○ instrukcja dla gracza,
-○ skala stopnia poparcia,
-○ ołówek z gumką,
-○ identyfikator samoprzylepny,
-○ kartka A4,
-○ ankieta,
-○ instrukcja dla moderatora – 1 szt.,
-○ mapa i spis wszystkich projektów – 1 szt.,
-○ formularze zgłaszania projektów – tyle, ile projektów w grze + kilka zapasowych,
-○ koperty B5 na formularze – tyle, ile projektów w grze + kilka zapasowych,
-○ koperta A4 – 1 szt.,
-○ długopisy – 2-3 szt.,
-○ marker suchościenny – 1 szt.,
-○ kalkulator – 1 szt.

Przy wyliczaniu liczby poszczególnych materiałów zachęcamy do skorzystania z arkusza kalkulacyjnego udostępnionego na stronie graobudzet.crs.org.pl. Pozwoli on w prosty i szybki sposób sprawdzić, ile poszczególnych materiałów jest potrzebnych dla konkretnej liczby osób.

ROZGRYWKA KROK PO KROKU

Poniżej prezentujemy przykładowy plan przeprowadzenia gry.

Przed przybyciem graczy:

1. Ustawienie stolików – najlepszy jest tzw. układ wyspowy; stoliki powinny być ustawione w taki sposób, by przy każdym mogło się do 10 graczy oraz 1 lub dwóch moderatorów; stoliki nie powinny znajdować się zbyt blisko siebie, by poszczególne grupy mogły skupić się tylko na dyskusji przy swoim stoliku.
2. Przydzielenie moderatorów do stolików.
3. Rozłożenie materiałów na stolikach (najlepiej przygotować je wcześniej i przed samą rozgrywką rozłożyć tylko teczki z gotowymi zestawami).



Uwaga! Materiały nie powinny być rozkładane dla każdego gracza osobno. Na początek gry moderator przekazuje poszczególne materiały graczom na sygnał od osoby prowadzącej.

4. Rozłożenie na stolikach napojów i poczęstunku (opcjonalnie).
5. Sprawdzenie rzutnika, prezentacji, mikrofonu i innych elementów wyposażenia sali.
6. Gdy gracze zaczną przychodzić na salę (zwykle przychodzą kilkanaście minut przed rozgrywką), należy ich rozmieścić przy stolikach tak, by grupy były jak najbardziej różnorodne, a osoby w nich się nie znały.

Przed rozgrywką – wprowadzenie:

1. Przywitanie graczy i przedstawienie moderatorów przez osobę prowadzącą rozgrywkę.
2. Przedstawienie zasad dobrej współpracy – tzw. *kontrakt* z graczami i moderatorami. Ważne jest, by gracze zgodzili się na zaproponowane przez prowadzących zasady. Mogą też proponować własne. Przykładowe zasady to:

Szanujemy siebie nawzajem.
 Każdy ma prawo wyrażenia swojej opinii.
 Każdy głos jest tak samo ważny.
 Mówimy pojedynczo.
 Mówimy na temat, krótko i zwięźle.
 Przestrzegamy zasad gry.
 Pytamy w razie wątpliwości.
 Wyciszamy lub wyłączamy telefony.

○.....
 ○.....
 ○.....
 ○.....
 ○.....
 ○.....
 ○.....

PRZYKŁADOWE ZASADY

3. Krótkie omówienie zasad gry (z zaznaczeniem, że szczegółowe zasady gracze poznają za chwilę, gdy moderatorzy rozdadzą im instrukcje):

-o podanie informacji o tym, skąd pochodzą projekty wykorzystane w grze (np. budżet obywatelski, rezerwa celowa rady dzielnicy),
-o zaznaczenie, że każdy stolik otrzymuje tę samą, określoną sumę pieniędzy, która jednak nie wystarczy na sfinansowanie wszystkich projektów,
-o określenie podstawowego zadania graczy, którym jest wybór projektów do realizacji,
-o poinformowanie uczestników, że na koniec gry wyniki ze wszystkich stolików zostaną skompilowane i zostanie przedstawiony ranking projektów.

4. Zaprezentowanie materiałów do gry



Uwaga: na tym etapie moderatorzy nie rozdają jeszcze materiałów!

-o mapy z zaznaczonymi lokalizacjami projektów,
-o kalkulatora,
-o instrukcji do gry,
-o opisów projektów,
-o formularza zgłaszania projektów,
-o pieniędzy – tu warto przypomnieć, że zadaniem graczy jest takie gospodarowanie pieniędzmi, żeby mogli sfinansować te projekty, które ich zdaniem powinny zostać zrealizowane.

5. Przedstawienie przebiegu rozgrywki:

-o podanie informacji, iż gra składa się z 5 rund; pierwsza runda jest najdłuższa (trwa 20 minut, kolejne po 10 minut),
-o wskazanie uczestnikom zegara, który pokazuje upływający czas,
-o określenie i zaprezentowanie sygnału (może być nim np. dzwonek lub syrena), który będzie ogłaszał początek i koniec każdej rundy,
-o omówienie rund, poinformowanie, iż koniec rundy oznacza, że każdy stolik powinien przekazać swojemu moderatorowi koperty B5 z wypełnionym formularzem zgłaszania projektu z odliczoną sumą *koziołków* odpowiadającą wartości projektu,
-o poinformowanie uczestników, że na formularzach należy podawać argumenty za i ewentualnie przeciw zgłaszanym projektom,
-o zaznaczenie, że w każdej rundzie można zrealizować dowolną liczbę projektów,

gra trwa 5 rund; podanie informacji, iż stoliki, które wydadzą pieniądze wcześniej, mogą stworzyć ranking niezrealizowanych projektów. ○.....

6. Moderatorzy są proszeni przez prowadzącego o wręczenie graczom materiałów do gry.
7. Gracze są proszeni o zapoznanie się z zasadami gry opisanymi w instrukcji, a moderatorzy odpowiadają na ich ewentualne pytania dotyczące zasad gry.
8. Po około 5 minutach rozgrywka może zostać rozpoczęta.

Rozgrywka – przebieg:

1. Główny prowadzący ogłasza rozpoczęcie pierwszej 20-minutowej rundy sygnałem dźwiękowym.
2. Prowadzący techniczny uruchamia zegar wyświetlony na ekranie.
3. Gracze zapoznają się z opisami projektów i zaznaczają (na własny użytek) te, które ich interesują.
4. Gracze omawiają zalety i wady wybranych przez siebie projektów. Dyskutują, negocjują i ustalają, kto składa się na projekt i ile pieniędzy przeznacza na niego.
5. Po podjęciu decyzji przechodzą do finansowania projektów. Aby to zrobić, należy:

zebrać pieniądze na pokrycie kosztu projektu – muszą składać się min. 2 osoby, ○.....
 zapisać w tabeli na formularzu zgłaszania projektu kto i ile pieniędzy wpłacił, ○.....
 zapisać na odwrocie formularza od jednego do trzech argumentów za danym projektem (obowiązkowo), ○.....



Uwaga: Jeśli ktoś jest przeciwko finansowaniu danego projektu, może zapisać swoje argumenty na odwrocie formularza – jest to dobrowolne!

włożyć wypełniony formularz i pieniądze do brązowej koperty i oddać ją moderatorowi. ○.....

6. Moderator zaznacza na mapie projekty, które zostały zrealizowane.
7. Gdy zegar wskaże koniec pierwszej rundy, główny prowadzący ogłasza to sygnałem dźwiękowym.
8. Główny prowadzący prosi graczy o przekazanie moderatorom kopert z formularzami i pieniędzmi, a moderatorów – o sprawdzenie poprawności formularzy.

9. Gdy moderatorzy wykonają te czynności, można rozpocząć kolejną rundę – tym razem trwającą 10 minut.
10. Powyższe czynności powtarzamy w każdej rundzie – aż do rundy 5.
11. Na koniec rundy 5. główny prowadzący ogłasza zakończenie rozgrywki. Prosi moderatorów o akceptację ostatnich projektów, a graczy o pozostanie na sali.
12. Główny prowadzący prosi o przekazanie graczom skal poparcia i ankiet ewaluacyjnych.

Wieczór wyborczy i zakończenie rozgrywki.

1. Po wypełnieniu ankiet przez graczy rozpoczyna się tzw. *wieczór wyborczy*, czyli podsumowanie wyników gry.
2. Główny prowadzący prosi przedstawiciela każdego ze stołów o podanie numerów sfinansowanych projektów. W tym czasie prowadzący techniczny wprowadza te dane do arkusza kalkulacyjnego. Wprowadzane dane są na bieżąco wyświetlane na ekranie w formie wykresu słupkowego.



Uwaga: Arkusz i jego instrukcja obsługi są do pobrania na stronie graobudzet.crs.org.pl.

3. Po wprowadzeniu i prezentacji wszystkich wyników warto zapewnić uczestników, że nie ranking jest najistotniejszy, lecz dyskusje, które odbywały się przy stolikach.
4. Dobrą praktyką jest poinformowanie uczestników o tym, co stanie się dalej z wynikami gry – należy zaznaczyć, że być może zostaną przekazane urzędowi miasta lub radzie dzielnicy, gdzie zostanie opublikowany raport z rozgrywki itp.

EWALUACJA ROZGRYWKI

Gra o Budżet – jak każde narzędzie – może być ulepszana i dostosowywana do nowych realiów. Ewaluacja realizowana przy pomocy ankiety audytoryjnej oraz skali stopnia poparcia służy zebraniu informacji na temat zrealizowanej rozgrywki oraz samej gry. Organizatorzy wydarzenia mogą rozszerzyć lub skrócić listę pytań – w zależności od celów, jakie sobie przyjmą. Niezależnie od kontekstu, warto pytać uczestników wydarzeń społecznych o ich ocenę, sugestie czy opinie, by każde kolejne spotkanie pełniej odpowiadało na ich potrzeby. Narzędzie badawcze

powinno być zoptymalizowane tak, by zbierało ważne informacje z punktu widzenia organizatorów oraz, by dane zebrane dzięki niemu mogły być przeanalizowane i upublicznione w formie raportu. Na potrzeby ewaluacji gry oraz projektu powstała ankieta, która została dołączona w załączniku niniejszej publikacji jako wzór oraz inspiracja do przygotowania kolejnych narzędzi. Doskonałym uzupełnieniem zebranych informacji są krótkie wywiady z uczestnikami rozgrywek, które przeprowadzone zostały tuż po grze. Zaleca się odbycie takich rozmów z graczami i zarejestrowanie ich w postaci nagrań, które będzie można przeanalizować pod kontem istotnych dla ewaluacji wyników.

Elementy ewaluacji:

zbieranie danych> analiza zebranych danych> wyciąganie wniosków> formułowanie rekomendacji odnośnie decyzji, jakie powinny być podjęte> udostępnienie wyników> usprawnienie procesu lub narzędzia.

RAPORT Z ROZGRYWKI

Na podstawie analizy wyników gry, listy zrealizowanych projektów i argumentów spisanych na *Formularzach zgłaszania projektów* oraz wyników ewaluacji, powinien powstać krótki raport. Dobrze, by w przystępny sposób prezentował zbiorcze dane i wnioskowanie dotyczące preferencji mieszkańców, z dużym naciskiem na szczegółowe odzwierciedlenie argumentacji *za* i *przeciw* wybranym projektom. Raport ten powinien być upubliczniony i przekazany osobom bądź instytucjom, które realizują proces BO lub inny, jakiego dotyczy *Gra o Budżet*.

PROMOCJA WYDARZENIA – DOBRE PRAKTYKI

Organizacja rozgrywek zamkniętych np. dla szkół nie wymaga działań promocyjnych, wystarczą informacyjne. Rozgrywka ogólna, otwarta, wiąże się z rejestracją uczestników rekrutowanych spośród grup docelowych – najczęściej przedstawicieli wszystkich mieszkańców. By taka mogła się więc odbyć należy przygotować i przeprowadzić działania informacyjno-promocyjne. Oprócz tradycyjnych ulotek, plakatów i informacji w prasie lokalnej, można wykorzystać internetowe media

społecznościowe, lokalne portale ogłoszeniowe, strony miasta lub gminy oraz krótkie filmy, które relacjonują dotychczasowe rozgrywki. Filmy te są dostępne na stronie graobudzet.crs.org.pl. Tam też znajdą Państwo inne przydatne materiały, t.j. wzorcowe plakaty, ulotki, teksty informacyjno-promocyjne. Istnieje również możliwość umieszczenia informacji o planowanej rozgrywce jak również raportu z niej na stronach projektu, w tym na facebook.com/graobudzet.

ROLA MODERATORA W GRZE

Zadaniem moderatorów w *Grze o Budżet* jest prowadzenie dyskusji przy stolikach. Moderatorzy powinni dbać, by każdy z uczestników miał możliwość wypowiedzenia swoich racji. Muszą oni także pilnować, by wypowiedzi graczy nie były zbyt długie, a w razie potrzeby, powinni łagodzić sytuacje konfliktowe.

Moderatorzy zajmują się również dbaniem o prawidłowy przebieg rozgrywki przy stołach. Przebieg rozgrywki z punktu widzenia moderatora wygląda następująco:

1. Przywitanie graczy przy stoliku, prośba o przedstawienie się i ew. wyrażenie zgody na fotografowanie.
2. Wręczenie materiałów dla graczy (w momencie wyraźnie zasygnałizowanym przez głównego prowadzącego).
3. W fazie dyskusji i negocjacji – dbanie o odpowiednią jakość dyskusji i zapobieganie konfliktom.
4. W fazie akceptacji projektów (na koniec rundy) – przyjęcie i sprawdzenie pod względem formalnym wybranych przez graczy projektów, zaznaczenie ich na mapie.
5. Po zakończonej rozgrywce – wydawanie skal stopnia poparcia i ankiet ewaluacyjnych.

Więcej informacji nt. zadań moderatora w trakcie rozgrywki można znaleźć w instrukcji dostępnej na stronie graobudzet.crs.org.pl. Oczywiście, sami moderatorzy powinni zapoznać się z nią przed rozgrywką.

Ponieważ rola moderatora w trakcie gry jest stosunkowo wymagająca, powinna być wykonywana przez osoby o konkretnych umiejętnościach.

Osoby te powinny:

- mieć umiejętności pozwalające na prowadzenie konstruktywnej dyskusji, ○.....
- posiadać podstawy wiedzy o komunikacji w grupie, ○.....
- cechować się dobrymi umiejętnościami interpersonalnymi, ○.....
- lubić pracę w zespole. ○.....

Zalecamy, by zwrócić szczególną uwagę na dobór i zapoznanie moderatorów z zasadami gry. Na potrzeby rozgrywek w Lublinie i Świdniku zostały zrealizowane profesjonalne szkolenia dla moderatorów. Szkolenia realizowane były przez trenerki z Pracowni Dialogu Lokalnego⁵⁷: Joannę Stefańską i Annę Wieczorek. Ich uczestnicy poznali nie tylko teoretyczne podstawy moderowania wielostronicowej dyskusji, ale mieli również okazję zastosować zdobytą wiedzę w praktyce pod okiem trenerów.

04

**UCZESTNICY ROZGRYWEK O GRZE O BUDŻET –
WYNIKI EWALUACJI ROZGRYWEK W LUBLINIE**



Pierwsza testowa rozgrywka *Gry o Budżet* odbyła się 3 czerwca 2014 r. w XXIII Liceum Ogólnokształcącym w Lublinie. Uczestniczyli w niej mieszkańcy Wieniawy i innych dzielnic Lublina. Podczas rozgrywki wykorzystane zostały propozycje inwestycji zgłoszone przez mieszkańców dzielnicy Wieniawa. Na zakończenie gracze pytani byli o opinie na temat gry. Większość z nich była z udziału w grze zadowolona. Na pytanie, co im się w grze podobało, odpowiadali:

Poznanie innych ludzi, którzy lubią moją dzielnicę, możliwość przekonywania do mojego projektu (tego, który chciałam, żeby był zrealizowany), możliwość wspólnych dyskusji i dochodzenie do kompromisów, możliwość współpracy i spojrzenie z innej perspektywy na sprawę, współpraca, wymiana poglądów, wspólne propozycje.

Kolejne rozgrywki odbyły się we wrześniu 2014 i 2015 r. Za każdym razem mieszkańcy grali na prawdziwych projektach zgłaszanych do przyszłorocznego budżetu obywatelskiego.

W pierwszej ogólnomiejskiej rozgrywce wzięło udział kilkadziesiąt osób. W kolejnych rozgrywkach uczestników było już ponad 200. Szczególne rozgrywki, dedykowane młodym mieszkańcom dzielnic Lublina, odbyły się w 2015 r. na Wieniawie i na Bronowicach. W czterech rozgrywkach wzięli udział uczniowie i uczennice XXII LO im. Nauczycieli Tajnego Nauczania, VIII LO im. Zofii Nałkowskiej oraz mieszkańcy

i mieszkanki Bronowic i Wieniawy. Każda rozgrywka realizowana była przez dwójkę prowadzących, a pracę grup przy stolikach wspierali specjalnie przeszkoleni moderatorzy.

Gra toczyła się równolegle przy 8-10 stołach, a przy każdym pracowało 10 drużyn. Grupy miały jednomyślnie podjąć decyzję na temat wyboru miejskich inwestycji lub usług społecznych. Każdy uczestnik dysponował pewną kwotą (wyrażoną w specjalnej walucie opracowanej na użytek gry), ale niewystarczająco dużą, by samodzielnie sfinansować preferowane projekty. Gracze musieli zatem współpracować, by dojść do wspólnych rozwiązań. Każdy zespół tworzył własny ranking propozycji, ale ostateczny wybór zależał od wskazań wszystkich stolików.

Gracze poprzez wymianę argumentów i oparte na współpracy porozumienie zrealizowali w każdej grze po kilkanaście projektów. Po rozgrywkach nawet osoby nastawione sceptycznie wyrażały przekonanie, że posiadają prawo do głosu w sprawach budżetu miejskiego i powinny z niego korzystać. Ze względu na swój interaktywny, angażujący charakter, rozgrywki ułatwiły poznanie złożoności mechanizmów decyzyjnych i pokazały, jak ważna jest skuteczna komunikacja.

Jest to wspaniały pomysł – lepszy niż konsultacje bezpośrednie z radnymi. Ponieważ w czasie takiego spotkania możemy się dokładnie zapoznać z wszystkimi projektami, z argumentami za, przeciw. No i czuć się takimi ... radnymi, którzy decydują o budżecie miasta... – mówił Stanisław Dąbrowski, który wziął udział w rozgrywkach na Wieniawie.

Organizując konsultacje społeczne bardzo często spotykamy się ze zjawiskiem, że przychodzą na nie bardzo zantagonizowane strony, natomiast większości mieszkańców ta sprawa nie interesuje. Przychodzą zwolennicy jednego lub drugiego rozwiązania. Natomiast taka gra, kiedy nie podejmuje się decyzji twardych, kiedy nie podejmuje się decyzji: albo projekt A albo projekt B, natomiast tych projektów jest więcej i można wspólnie wypracowywać kompromis uczy ludzi po pierwsze rozmawiania ze sobą a po drugie też, wypracowywania takich właśnie kompromisowych decyzji i wzięcia odpowiedzialności za pozytywne decyzje – podsumował po rozgrywce Jakub Wróblewski, moderator Gry o Budżet, radny z Lubartowa.

Po rozgrywkach nawet osoby nastawione sceptycznie wyrażały przekonanie, że mają prawo do głosu w sprawach budżetu miejskiego i powinny z niego korzystać

Dla niektórych młodych ludzi *Gra o Budżet* realizowana w ich szkole okazała się pierwszą okazją do poznania zasad uczestnictwa w budżecie partycypacyjnym. Informacje, które zdobyli, oraz niebywała, atrakcyjna forma ich przekazania zaowocowały rozbudzeniem zainteresowania aspektami życia publicznego.

Ważne było to, że mogłam się wypowiedzieć: co mi się podoba, co mi się nie podoba... – zauważyła jedna z uczennic. To było fajne doświadczenie. Mogliśmy bezpośrednio decydować o różnych projektach, finansować je, składać się razem, żeby te projekty wyszły, decydować o tym co jest potrzebne, co nie – oceniła inna. Nie sadziłam, że to będzie taka świetna zabawa... – powiedziała kolejna.⁵⁸

Powinni od najmłodszego wieku uczyć się demokracji. Uczyc się tego, że to oni sami muszą zadbać o własne środowisko, zadbać o własną dzielnicę, o miasto. Że od nich zależy bardzo wiele działań, które są wykonywane w środowisku lokalnym – powiedziała po rozgrywce Lucyna Mądra, dyrektorka VIII LO w Lublinie.

Każda rozgrywka
kończyła się ewaluacją i wywiadami
z graczami

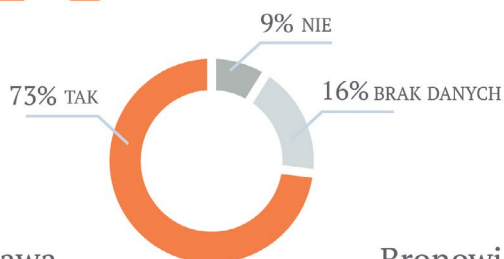
Nagle zdają sobie sprawę, że to nie jest tak, że to ktoś, gdzieś z boku, obok nich decyduje o sprawach ważnych... Tylko, że są to ludzie, którzy podejmują takie same decyzje jak oni... Dzieląc pieniądze związane z grą, ale tak na prawdę realne pieniądze w budżecie miasta i decydując – jakie projekty, czy jakie inwestycje, czy jakie rzeczy w danym roku, czy w perspektywie kilku lat – powinny być realizowane – podsumował postawę młodzieży po rozgrywce Gry o Budżet moderator Jakub Wróblewski.

Każda rozgrywka kończyła się ewaluacją i wywiadami z graczami. Na podstawie wyników przeprowadzonego za pomocą ankiety audytoryjnej badania, prezentujemy ocenę Gry o Budżet w oczach mieszkańców Lublina⁵⁹:

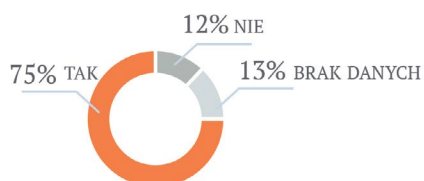
CZY GRA JEST LEPSZĄ FORMĄ KONSULTACJI SPOŁECZNYCH NIŻ TRADYCYJNE SPOTKANIA WŁADZ Z MIESZKAŃCAMI?



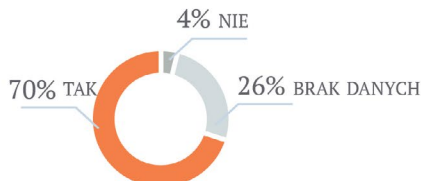
ogółem N – 200



Wieniawa
N – 97



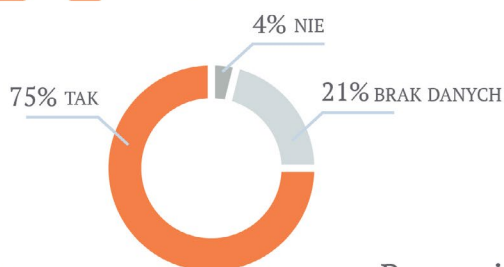
Bronowice
N – 103



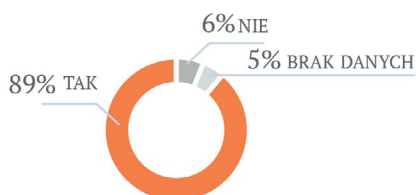
CZY POLECIBY PANI/ POLECIBY PAN SWOIM ZNAJOMYM, RODZINIE UDZIAŁ W KOLEJNYM TAKIM WYDARZENIU?



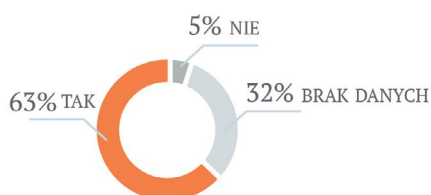
ogółem N – 200



Wieniawa
N – 97



Bronowice
N – 103



Jedynie 11% spośród badanych uczestników rozgrywek kiedykolwiek uczestniczyło w spotkaniach mieszkańców z przedstawicielami władz miasta. Dla większości, przede wszystkim dla najmłodszych uczestników rozgrywek, była to pierwsza forma angażowania się w życie publiczne na szczeblu lokalnym. Młodzi obywatele Lublina uważali, że warto zabierać głos w dyskusji na temat przyszłości swojej dzielnicy czy miasta – twierdziło tak aż 86% respondentów w przedziale wiekowym 16-18 lat (66% odpowiedziało *zdecydowanie tak*, 20% – *raczej tak*). Mniejsza liczba tych młodych ludzi wierzyła, że mieszkańcy mogą mieć wpływ na decyzje władz samorządowych – jedynie 72% młodych respondentów, przy czym mniej pośród nich było takich, którzy na pytanie: *Czy uważasz, że mieszkańcy mogą mieć wpływ na decyzje władz samorządowych?* udzieliło odpowiedzi *zdecydowanie tak* – jedynie 18%. Niezwykle więc istotne jest w tym kontekście edukowanie młodzieży i wzmacnianie w nich przekonania, że ich udział w życiu społecznym, ich zaangażowanie i wyrażane zdanie może mieć przełożenie na realizowaną politykę władz miasta. Narzędzia wzmacniania partycypacji, takie jak *Gra o Budżet*, mogą odegrać w tym działaniu ważną rolę.

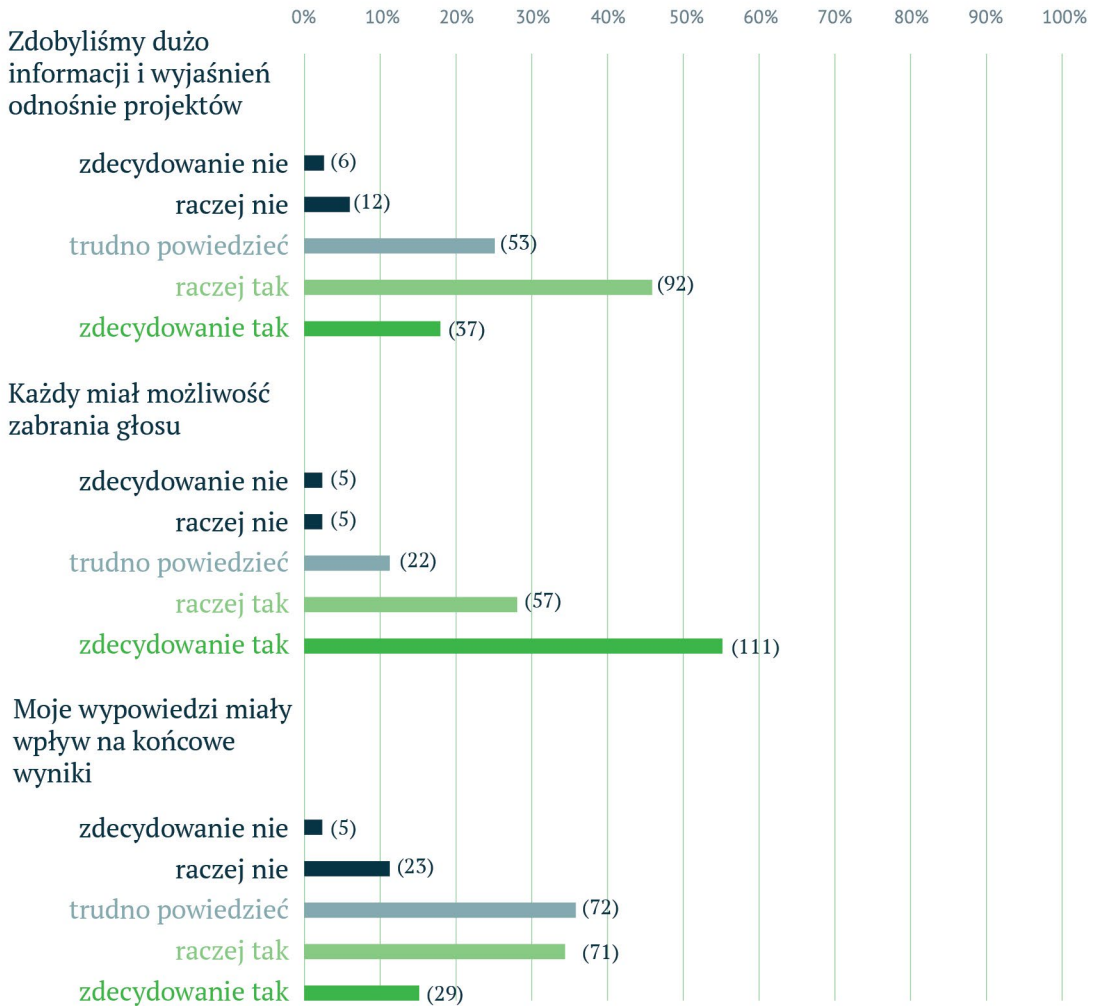
JAKI ELEMENT DZISIEJSZEGO SPOTKANIA BYŁ DLA PANI/PANA NAJCIEKAWSZY, NAJCENNIJSZY?

 ogółem N – 200





ogółem (200)



	zdecydowanie nie	raczej nie	trudno powiedzieć	raczej tak	zdecydowanie tak
Mogliśmy wygłosić swoje opinie o projektach	3 (1,5%)	9 (4,5%)	20 (10%)	81 (40,5%)	87 (43,5%)
Wspólnie rozważaliśmy za i przeciw każdej decyzji	10 (5%)	23 (11,5%)	27 (13,5%)	66 (33%)	74 (37%)
Byłam/byłem biernym słuchaczem, rzadko zabierałam/łem głos	52 (26%)	57 (28,5%)	36 (18%)	28 (14%)	27 (13,5%)
Często się wypowiadałam/wypowiadałem, mogłam/mogłem zrealizować swoje cele	15 (7,5%)	41 (20,5%)	30 (15%)	81 (40,5%)	33 (16,5%)
Czułam/czułem się ignorowany i pomijany w dyskusji	116 (58%)	50 (25%)	25 (12,5%)	6 (3%)	3 (1,5%)
Decyzje podejmowaliśmy wspólnie	7 (3,5%)	6 (3%)	21 (10,5%)	86 (43%)	80 (40%)
Dzięki temu spotkaniu łatwiej mi wyobrazić sobie mechanizm podejmowania decyzji przez urzędników miejskich i samorząd lokalny	6 (3%)	16 (8%)	57 (28,5%)	64 (32%)	57 (28,5%)

05

DOŚWIADCZENIA I REKOMENDACJE

BUDŻET OBYWATELSKI WE FRANCJI

KONTEKST POLITYCZNO-SYSTEMOWY

Na rozwój zainteresowania metodami partycypacji obywatelskiej, w tym budżetem obywatelskim, we Francji wpłynęło kilka czynników. Po pierwsze, ważne miejsce wśród uwarunkowań ogólnych w tym kraju zajmuje decentralizacja administracji i związana z nią zmiana myślenia o relacji między państwem i społeczeństwem. Wzrost roli regionów w XX w. ma niewątpliwe znaczenie dla realizacji najczęściej cytowanego przykładu wdrożenia budżetu partycypacyjnego w Poitou-Charentes, o czym będzie mowa nieco później.

Od lat 90. XX w. w prawie pojawiają się bezpośrednie, choć wciąż ogólne, nawiązania do instytucji konsultacji publicznych z udziałem mieszkańców. Prawo z 2002 r. ma wymiar konkretny, skutkuje bowiem wprowadzeniem dwóch instytucji: obywatelskich jednostek pomocniczych oraz funduszy obywatelskich na poziomie sublokalnym.

Do okoliczności sprzyjających rozwojowi form demokracji uczestniczącej należy zaliczyć zainteresowanie nimi partii politycznych, zwłaszcza będących z lewej strony spektrum politycznego. Ważna jest także rola pani prezydent wcześniej wspomnianego regionu Poitou-Charentes – Marie-Ségolène Royal i jej współpracowników. Wydarzeniem, które bezpośrednio skierowało uwagę polityków lewicy w stronę budżetu partycypacyjnego, było Światowe Forum Społeczne w Porto Alegre w Brazylii. Ponadto, idea

wdrożenia budżetu partycypacyjnego we Francji znalazła propagatorów wśród aktywistów (popiera ją m.in. stowarzyszenie Association pour la democratie et l'éducation locale et sociale), jak też wśród przedstawicieli środowiska akademickiego (w szczególności prof. Yves Sintomer).

Realizacja budżetu partycypacyjnego miała różnić się od wcześniej przyjętych form uczestnictwa obywateli w procesach decyzyjnych przeprowadzeniem akcji na większą skalę, wyjściem poza sub-lokalność oraz wpływem uczestników na zasady regulujące wybór projektów, które miałyby otrzymać finansowanie. Druga przesłanka okazała się większym wyzwaniem ze względu na polityczność procesu.

REALIZACJA

W metodologii budżetów partycypacyjnych występują różnice. Dotyczą one rozmaitych aspektów. Yves Sintomer podaje interesujący przykład odmienności realizacji budżetu partycypacyjnego na poziomie miasta i jego dzielnic w odniesieniu do Pont-de-Claix, które ma ok. 12 tys. mieszkańców. I tak, po pierwsze, o ile na poziomie dzielnic uczestnictwo ma charakter otwarty, to na poziomie miasta formuje się 50-osobową radę z zastosowaniem dwóch mechanizmów: reprezentacji (dwóch reprezentantów z każdej dzielnicy) oraz losowania uzupełniającego z listy wyborczej. Po drugie, spotkania w dzielnicy są organizowane w trybie trymestralnym, a spotkania ogólnomiejskie wielokrotnie w ciągu roku. Wreszcie, na poziomie dzielnic podejmuje się decyzje dotyczące redystrybucji funduszy na realizację niewielkich projektów, podczas gdy na poziomie miasta powstaje raport obywatelski ujmujący różną tematykę, który ma charakter wyłącznie opiniotwórczy⁶⁰.

Jak wspomniano, budżet partycypacyjny w regionie Poitou-Charentes służy za przykład udanej realizacji wstępnych założeń dotyczących metody i skutków jej zastosowania. Duże znaczenie dla kształtu i przebiegu inicjatywy mieli liderzy zmiany: Sophie Bouchet-Petersen i Marc Fischer. Ten ostatni był związany od strony praktycznej z przedmiotem, którego dotyczył budżet partycypacyjny, ze szkolnictwem. Obszarem działania stały się bowiem szkoły ponadpodstawowe.

Dla organizatorów w podjęciu inicjatywy wdrożenia budżetu partycypacyjnego ważna była kwestia redystrybucji władzy poprzez włączenie do grona decydentów wszystkich osób, których rozważana sprawa dotyczy, a więc m.in. nauczycieli, uczniów, pracowników administracji

Realizacja budżetu partycypacyjnego miała różnić się od wcześniej przyjętych form uczestnictwa obywateli w procesach decyzyjnych przeprowadzeniem akcji na większą skalę, wyjściem poza sub-lokalność oraz wpływem uczestników na zasady regulujące wybór projektów, które miałyby otrzymać finansowanie

i obsługi technicznej. Projekt ewoluował w kierunku zwiększenia kompetencji uczestników, poprzez ich udział w ustalaniu zasad współdziałania. Tego założenia wstępnego nie udało się zrealizować od razu, ale nie zostało ono zapomniane. Od początku regułą było jednak istnienie jasnych dla wszystkich wytycznych dotyczących metody.

W pierwszej fazie realizacji budżetu partycypacyjnego każda szkoła działała na tych samych zasadach ogólnych, niemniej osobno. Procedura nie zakładała bowiem współpracy między szkołami. Proces obejmował dwa spotkania, każde trwające ok. dwóch godzin. Podczas pierwszego w małych grupach o mieszanym składzie przygotowywano projekty. Ich opis miał uwzględniać odpowiedzi na pytania o znaczenie proponowanej inicjatywy dla społeczności szkolnej, zapotrzebowanie na nią w konkretnym czasie oraz o beneficjentów. Po spotkaniu pierwszym obsługa techniczna budżetu partycypacyjnego dokonywała przeglądu propozycji pod kątem ich zgodności z celem ogólnym oraz określała koszt realizacji. Wprowadzono też ograniczenie dotyczące kosztu maksymalnego. Ponadto, w czasie między pierwszym a drugim spotkaniem, możliwe było wyjaśnienie wszelkich wątpliwości dotyczących poszczególnych projektów. Podczas drugiego spotkania przedstawiciel administracji regionalnej przedstawiał projekty i ich koszt. Poprzedzało to dyskusję z uwzględnieniem elementów, które miały składać się na opis zgłoszonych propozycji. Spotkanie zamykało głosowanie, podczas którego każdy uczestnik posiadał dziesięć głosów do rozdysponowania między projektami.

Z czasem do procedury wprowadzono modyfikację polegającą na wyborze kryteriów oceny projektów przez reprezentantów różnych szkół w regionie oraz na redystrybucji środków między szkołami ze względu na poziom realizacji potrzeb z uwzględnieniem tych kryteriów. Co więcej, ze względu na zasadę równoważenia sił, podczas dyskusji preferowane jest moderowanie dyskusji przez osoby niezwiązane bezpośrednio z polityką lokalną i regionalną i których przedmiot dyskusji nie dotyczy.

Biorąc pod uwagę to, że niejednokrotnie w administracji publicznej wyzwanie stanowi poziom frekwencji uczestników procesów partycypacyjnych, warto zauważyć jej wzrost na przestrzeni lat w odniesieniu do omawianego przykładu budżetu obywatelskiego. Można założyć, że jednym z czynników wzrostu było dobre przygotowanie merytoryczne organizatorów oraz modyfikacja procedury uwzględniająca potrzeby uczestników wyrażane m.in. podczas systematycznej ewaluacji. Wzrost należy też przypisać przyjęciu w niektórych szkołach zasady obowiązkowego udziału w głosowaniu. To podejście uważane jest za kontrowersyjne,

choćby ze względu na to, że formalnemu przymusowi nie zawsze towarzyszy chęć uczestników do wzięcia na siebie odpowiedzialności za wyniki wyborów i refleksyjnego zapoznania się z projektami, spośród których się wybiera.

EFEKTY

Praktyka Poitou-Charentes pokazuje, że projekty tam wyłonione za pomocą metody budżetu partycypacyjnego są realizowane. To jedna z zasadniczych miar sukcesu i dla wielu osób czynnik decydujący o uczestnictwie w kolejnych edycjach wydarzenia.

Budżet partycypacyjny przyniósł też pośrednie korzyści. Przede wszystkim usprawnił komunikację między administracją publiczną i odbiorcami usług. Efektem tego było lepsze rozpoznanie potrzeb i dostosowanie do nich podejmowanych działań. Co więcej, wymiana informacji pozwoliła na identyfikację bardziej oszczędnych rozwiązań problemów. Te efekty zachęciły do utworzenia w administracji stanowisk wspierających ciągłość komunikacji między zainteresowanymi stronami. Uogólniając, można więc stwierdzić, że zastosowanie budżetu obywatelskiego przez administrację w regionie doprowadziło pośrednio do reformy samej administracji.

Budżet partycypacyjny przyniósł też pośrednie korzyści. Przede wszystkim usprawnił komunikację między administracją publiczną i odbiorcami usług. Efektem tego było lepsze rozpoznanie potrzeb i dostosowanie do nich podejmowanych działań

WYZWANIA

Dane pochodzące z raportów monitorujących rozwój budżetów partycypacyjnych na świecie zdają się sugerować, że o ile jeszcze w 2009 r. Francja, Hiszpania i Włochy stanowiły grupę wiodącą w Europie pod względem liczby zrealizowanych budżetów partycypacyjnych, to już w 2012 r. sytuacja ta uległa zmianie. W samej Francji w 2012 r. zrealizowano maksymalnie 10 projektów⁶¹.

Można powiedzieć, że nie sama liczba projektów świadczy o powodzeniu metody. Niemniej, jeśli obecnie mówi się o spadku zainteresowania budżetem partycypacyjnym we Francji, to wśród przyczyn tego procesu podaje się czynniki, które dotyczą jakości zastosowania metody. Wskazuje się bowiem na dominację polityków zarówno w ustalaniu zasad działania, jak też podczas spotkań realizujących budżet partycypacyjny, co zniechęca obywateli do uczestnictwa.

W krajach o stabilnym ustroju demokratycznym coraz mniej ludzi, szczególnie młodych, bierze udział w głosowaniach. Nawet w *nowych demokracjach* obywatele tracą zaufanie w stosunku do procesów demokratyzacji

Oprogramowanie jest łatwe do przeskalowania i zaadaptowania do własnych potrzeb. Było używane w wielu krajach, między innymi w Estonii, Australii, Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i na Islandii

Dostępne statystyki mają charakter uogólniający, ponieważ nie ujmują różnic między projektami ze względu na skalę (od sublokalnych po regionalne), metodologię (np. sposób wyłaniania uczestników), a także skuteczność we wdrażaniu rezultatów. Monitoring tych aspektów realizacji projektów byłby istotny dla bardziej kompleksowej oceny zastosowania budżetów partycypacyjnych we Francji i nie tylko.

BUDŻET OBYWATELSKI Z *BETTER NEIGHBORHOODS* (LEPSZYMI SĄSIEDZTWAMI) W REJKJAWIKU NA ISLANDII

W Citizens Foundation istnieje przekonanie, że obywatele powinni mieć silny głos w polityce z formalnym i nieustępliwym uczestnictwem w procesach politycznych. Demokracja napotyka wiele różnorodnych problemów. Media i *wielkie pieniądze* wywierają olbrzymi wpływ na wyniki wyborów i referendum, a poprzez samą globalizację politycy i obywatele tracą znaczną część władzy. Przez te i inne przyczyny wiara ludzi w demokrację znacznie się obniżyła. W krajach o stabilnym ustroju demokratycznym coraz mniej ludzi, szczególnie młodych, bierze udział w głosowaniach. Nawet w *nowych demokracjach* obywatele tracą zaufanie w stosunku do procesów demokratyzacji.

Przyczyny te doprowadziły do utworzenia Your Priorities (Twoich Priorytetów), które pomagają ludziom w prawdziwym oddziaływaniu na ich społeczności. Your Priorities pozwala grupom ludzi organizować się wokół różnych idei. To otwarte oprogramowanie eDemokracja, do którego oferowany jest darmowy hosting, gdzie każdy może w łatwy sposób stworzyć swoją własną darmową e-demokratyczną grupę na [yrpri.org](http://yрпи.org). Od 2008 r. zarejestrowano ponad 600.000 użytkowników. Oprogramowanie jest łatwe do przeskalowania i zaadaptowania do własnych potrzeb. Było używane w wielu krajach, między innymi w Estonii, Australii, Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii i na Islandii.

Your Priorities zostało zaprojektowane tak, żeby było proste w obsłudze. Obywatele dodają swoje pomysły i mogą punktować lub krytykować inne koncepcje. Najlepsze propozycje są później wybierane według liczby zwolenników i przeciwników oraz uczestników, dla których dany koncept był przydatny lub nie. Wszystkie pomysły i najlepsze argumenty *za* i *przeciw* są dobrze widoczne już na pierwszy rzut oka dla wszystkich, bez konieczności logowania się. Interfejs został zaprojektowany tak, żeby pobudzać do racjonalnej dyskusji i konstruktywnych komentarzy. Taką

sama wagę mają poglądy mniejszości i większości, co w ogólnym rozrachunku pomaga w dojściu do consensusu.

Better Reykjavík (Lepszy Rejkjavik) jako pierwsza ze stron Your Priorities osiągnęła sukces. Powstała jako oddolna inicjatywa obywatelska w odpowiedzi na spadek zaufania i załamanie gospodarki w 2008 r. Strona Better Reykjavik została otwarta jako niezależna od wszystkich partii politycznych na tydzień przed miejskimi wyborami w Rejkjaviku w 2010 r. Partie polityczne dostały własne strony internetowe, na których mogły promować swoje programy polityczne. Najlepsza Partia, początkowo założona jako żart, bez programu politycznego, zaczęła wykorzystywać stronę i osiągnęła najlepsze wyniki w sondażach. Zaprosiła wtedy swoich zwolenników do współtworzenia własnego programu politycznego właśnie na Better Reykjavik. Ostatecznie ponad 40% głosujących uczestniczyło w tym procesie, 8% dodało własną zawartość, w wyniku czego stworzono ponad 1000 różnych pomysłów, a to wszystko w przeciągu zaledwie kilku tygodni.

Mimo tego, że wszystkie strony działań chciały utrzymać dalszą kooperację na Better Reykjavik, ponad rok zajęło formalizowanie tej kolaboracji poprzez oficjalne kanały i protokoły. Ta współpraca między Citizens Foundation, miastem Rejkjavik i jego obywatelami, łączy przedstawicieli władz z ludźmi, których reprezentują i daje miastu informacje na temat kolektywnych priorytetów jego mieszkańców. Z 120.000 mieszkańców w projekcie uczestniczyło 70.000 osób. Co miesiąc 15 najlepszych pomysłów jest przetwarzanych przez miasto, z czego 476 zostało zaakceptowanych (stan na grudzień 2015 r.).

Projekt Better Neighbourhoods jest kontynuacją Better Reykjavik. Jego głównym tematem jest budżet obywatelski w stolicy Islandii, Rejkjaviku. Projekt rozpoczął się w 2011 r. i wciąż działa prężnie. 300 milionów koron islandzkich (ponad 2 miliony euro) jest co roku rozdzielane pomiędzy projekty oparte na pomysłach obywatelskich służących polepszeniu warunków życia w dzielnicach Rejkjaviku.

Zadaniami Better Neighbourhoods jest udoskonalenie miasta Rejkjavik według pragnień jego mieszkańców oraz edukacja obywateli w zakresie realiów budżetowania. Każdy wyborca ma swój własny budżet i wybiera projekty, na które chce głosować.

W 2015 r. Better Neighborhoods zdobył pierwsze miejsce w Nordic Best Practice Challenge w kategorii *Komunikacja Publiczna*. Celem projektu jest poprawa jakości otoczenia mieszkańców. Poprzez ten innowacyjny

Zadaniami Better Neighbourhoods jest udoskonalenie miasta Rejkjavik według pragnień jego mieszkańców oraz edukacja obywateli w zakresie realiów budżetowania

projekt, mieszkańcy mogą mieć coraz większy udział w demokracji przedstawicielskiej.

BETTER NEIGHBOURHOODS DZIAŁA W PIĘCIU KROKACH:

1 Obywatele składają projekt

Obywatele, używając podstron Better Reykjavik, składają pomysły na projekty, które w ich mniemaniu ulepszą ich okolice. Twórcom projektu zależy na dużej partycypacji, dlatego też na tym etapie nie stosuje się rygorystycznych systemów uwierzytelniania zgłoszeń (wystarcza np. e-mail i hasło lub logowanie za pomocą Facebooka).

Pomysły powinny polepszać środowisko miejskie, umożliwiać zabawę, poprawiać komfort pieszych i transport rowerowy. Koncepcje mają sprawiać, by w dzielnicach Rejkjaviku żyło się lepiej i przyjemniej. Projekty muszą być dopasowane w zakresie miasta do już stworzonych planów. Nie mogą być także zbyt skomplikowane w procesie organizacji i koordynacji. W 2015 r. zgłoszono prawie 700 projektów.

2 Miasto szacuje koszty i wykonalność pomysłów

Komisja Budownictwa miasta Rejkjavik szacuje koszty i wykonalność pomysłów obywatelskich. Ten krok daje urzędnikom miejskim dużą władzę nad wynikami głosowania, dlatego konieczne jest zapewnienie przejrzystości całego procesu z możliwością współuczestniczenia obywateli. Powinno to prowadzić do zmniejszenia kosztów i zwiększenia satysfakcji mieszkańców, co do przeprowadzenia procesu.

Z 500 przedstawionych pomysłów w 2014 r. 164 zostało uznanych za spełniające wymagane warunki do wzięcia udziału w głosowaniu.

3 Obywatele głosują na wybrane pomysły

Głosowanie jest elektroniczne, wiążące i bezpieczne, a *jeden głos na osobę* jest gwarantowany przez rygorystyczny system uwierzytelniania. Wielorakie automatyczne testy uruchamiane podczas całego procesu zapobiegają fałszowaniu wyników i nieprawidłowościom. Z tej przyczyny, wyłączając konspirację co najmniej dwóch jednostek sprawdzających, oszustwa wyborcze są praktycznie niemożliwe. Wewnętrzny audyt miasta Rejkjavik monitoruje cały proces, a eksperci zewnętrzni co roku robią dodatkowe audyty bezpieczeństwa przed, w trakcie i po głosowaniu.

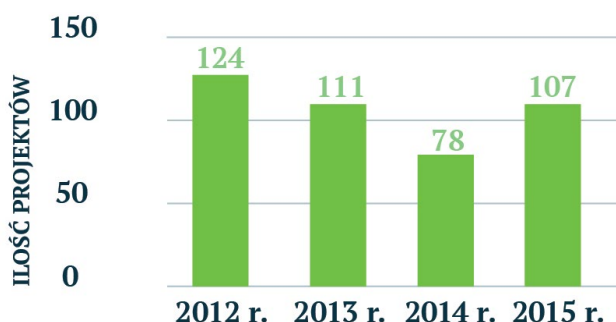
Role w głosowaniu:

Citizens Foundation tworzy oprogramowanie. Jeśli zachodzi taka potrzeba, asystuje werbalnie przy konfiguracji, ale nie ma dostępu do żadnego z komputerów używanych przy głosowaniu.

Miasto Rejkjawi organizuje wybory, zakłada serwery, używa oprogramowania i pilnuje, żeby cały proces działał.

Rejestr Krajowy jest odpowiedzialny za uwierzytelnienie wyborców, używając przy tym elektronicznych identyfikatorów oraz wydawanych przez państwo kompletów użytkownik/hasło. Dzięki temu głosowanie jest anonimowe.

Pomiędzy 2012 a 2015 rokiem obywatele zaakceptowali 420 pomysłów. Pomysły/1 rok:



Miasto wdraża pomysły

Niektóre pomysły są realizowane w przeciągu zaledwie kilku miesięcy, podczas gdy wykonanie innych może zająć nawet rok (jest to limit czasowy). Miasto Rejkjawi jest odpowiedzialne za informowanie uczestników na bieżąco o statusie ich pomysłu. Istotne jest, żeby obywatele wiedzieli, że ich uczestnictwo ma dużą wartość dla procesu głosowania, dlatego ten element procesu wymaga ciągłego udoskonalania. To, ile czasu zajmie wdrażanie projektu, zależy od wielu czynników. Jednym z nich jest liczba urzędów i ludzi, których trzeba zaangażować. Przepisy związane z planowaniem także odgrywają w tym znaczącą rolę. Ponad 300 pomysłów już udało się wprowadzić w życie.

Obywatele korzystają z rezultatów

Projekt nie miałby żadnego sensu, jeśli obywatele nie byłiby w stanie użytkować i cieszyć się jego rezultatami – począwszy od ławek, a skończywszy na nowych ścieżkach, psich parkach i lepszym oświetleniu placów zabaw. Inne zmiany, które udało się wprowadzić dzięki projektowi, to m.in. więcej drzew, kubłów na odpadki, naprawa nawierzchni, ogrody warzywne, progi zwalniające albo światła dla pieszych. Ulepszenia

4

5

uzyskane dzięki Better Neighborhoods są łatwo dostrzegalne we wszystkich dzielnicach Rejkiawiku.

Proces jako głos wiążący w czterech krokach:

- A. Uwierzytelnienie.
- B. Wybór dzielnicy, w której chce się głosować.
- C. Wybór projektów, na które chce się głosować.
- D. Głosowanie.

A Uwierzytelnienie

Rygorystyczne mechanizmy uwierzytelniające poprzez użycie IceKey (Icelandic National Registry) albo elektronicznych identyfikatorów z kart SIM lub kart debetowych – ponieważ każdy głos jest głosem wiążącym, dodatkowo z przypisanymi realnymi pieniędzmi. Mechanizmy uwierzytelnienia muszą być bezpieczne, a jednej osobie przysługuje tylko jeden głos.

B Wybór dzielnicy

Można zagłosować tylko na projekty dotyczące jednej, wybranej dzielnicy.

Większość osób głosuje we własnej dzielnicy, ale są też tacy, którzy głosują na pomysły swoich przyjaciół, krewnych lub te, które dotyczą okolic ich zakładu pracy.

C Wybór projektu

Można wybrać jeden projekt i zagłosować tylko na niego. W ogólnym rozrachunku taki głos ma większą wagę. Można także wypełnić swój przydział budżetowy i spróbować silniej wpłynąć na wyniki głosowania. Takie głosowanie może być dobrą symulacją tego, w jaki sposób budżetowanie naprawdę funkcjonuje.

Interfejs głosowania jasno pokazuje, że ze swoim budżetem nie można zrealizować wszystkich możliwości, więc należy dokonać konkretnego wyboru.

D Głosowanie

Odbywa się poprzez przyciśnięcie *Głosuj*. Dopiero wtedy głos staje się ważny. Można głosować tyle razy, ile się chce. Procedura ta jednak sprawia, że przez to trudno kontrolować głosy. Docelowo ma się tylko jeden głos, dlatego liczący jest ostatni wybór danej osoby. Można, jeśli się chce, zmienić też dzielnicę, w której się głosuje. Udział w głosowaniu mogą wziąć wszyscy zarejestrowani mieszkańcy Rejkiawiku mający 16 lat i więcej. Biblioteki i lokalne ośrodki społecznościowe pomagają tym mieszkańcom, którzy nie mają dostępu do Internetu, albo z innych przyczyn potrzebują pomocy przy głosowaniu.

DALSZE DZIAŁANIA

Dzięki Better Reykjavík tysiące obywateli uzyskało już prawdziwy wpływ na swoje otoczenie, a setki kolejnych zasugerowało zmiany, które stały się rzeczywistością. We wszystkich dzielnicach Rejkjavíku widocznie polepszyła się jakość życia właśnie poprzez Better Neighborhoods.

Citizens Foundation poszerza swoje doświadczenie w czterech kolejnych projektach Budżetu Obywatelskiego w Pula w Chorwacji, w Maribor na Słowenii, w Miskolc na Węgrzech oraz we Wrocławiu w Polsce. W większości z nich używa się równolegle głosowania online i offline, a fundacja zapewnia oprogramowanie i ekspertyzę. Z zadowoleniem możemy stwierdzić, że w przypadku procesów online i offline, stosuje się takie same zasady.

Dzięki Better Reykjavík tysiące obywateli uzyskało już prawdziwy wpływ na swoje otoczenie, a setki kolejnych zasugerowało zmiany, które stały się rzeczywistością

ZAKOŃCZENIE

Dzisiaj nie da się zarządzać tak skomplikowanymi organizmami jak duże miasta (czy też mniejsze gminy, w tym również wiejskie) bez udziału mieszkańców, bez ich zgody na to, co będzie realizowane, jaka będzie polityka władz.

Budżety partycypacyjne, gdyby miały się sprowadzać jedynie do wymiaru plebiscytowego, to nie spełniałyby zadania polegającego na zaangażowaniu mieszkańców w podejmowanie decyzji. Do tego bowiem potrzeba nie tylko elementu głosowania, ale przede wszystkim zaszczepienia w obywatelach wiedzy o uwarunkowaniach zarządzania miastem – o tym, na co można wydawać pieniądze, na co nie można, co o tym mówi prawo, jakie są uwarunkowania inwestycyjne, jakie są potrzeby innych grup mieszkańców. Sam budżet partycypacyjny nie daje na to gotowych rozwiązań.

Włączenie do edukacji mieszkańców gry symulacyjnej – Gry o Budżet – pozwala zbudować i wzmocnić ich wiedzę o wydatkowaniu środków publicznych. Gra ta rozbudowuje wymiar dyskusji publicznej w ramach procesu, jakim jest budżet partycypacyjny.

Metodologia realizacji budżetów partycypacyjnych w Polsce jest bardzo różna. Jest to bowiem narzędzie, które musi być dostosowywane do lokalnych potrzeb mieszkańców i władz oraz do tego, co w danym momencie jest z jednej strony możliwe, a z drugiej strony potrzebne. Budżety partycypacyjne w Polsce się sprawdzają, są dobrze przyjmowane, a ewentualne głosy krytyczne (podnoszące dyskusję pt. “dlaczego to jest tak mała część budżetu miasta?”) wynikają przede wszystkim z niezrozumienia, czy też z małej wiedzy o uwarunkowaniach tworzenia budżetów samorządowych. Musimy iść w kierunku rozbudowania budżetów partycypacyjnych tak, aby one wyszły z ram budżetu jednorocznego, który ma swoją logikę – zaczyna się na początku roku kalendarzowego, a jego inwestycja do końca roku jest skończona i rozliczona. Od takich inwestycji powinniśmy przejść do inwestycji wieloletnich tak, jak to się dzieje na przykład w Niemczech, gdzie budżet partycypacyjny

jest formą planowania wieloletniego, inwestycyjnego. Dopiero przy takiej perspektywie jesteśmy w stanie w pełni zintegrować oczekiwania różnych grup z budowaniem wieloletniej perspektywy rozwojowej dla miasta. Jest też ważne, żeby budżety partycypacyjne nie dotyczyły tylko takich inwestycji, które poprawiają komfort życia “tu i teraz”, ale przede wszystkim takich, które wpływają na rozwój miasta czy gminy. Mamy więc przed sobą długą drogę, jednakże narzędzie, jakim jest budżet partycypacyjny, sprawdza się dzisiaj, może być z powodzeniem adaptowane do gmin różnej wielkości, jak też do zmieniających się potrzeb.

Najważniejszy wymiar tego narzędzia to włączanie mieszkańców do podejmowania decyzji. Najistotniejszym z kolei elementem Gry o Budżet jest rozszerzenie wymiaru edukacyjnego wśród mieszkańców, którzy za chwilę będą decydować i pójść głosować na jeden lub kilka wybranych przez siebie projektów. By móc to świadomie uczynić, trzeba mieć wiedzę o tym, jakie inne projekty zostały przedłożone oraz jak te konkretne, wybrane przeze mnie projekty odpowiadają na potrzeby różnych innych grup mieszkańców z tego samego osiedla lub z innej dzielnicy. Dopiero obywatel uzbrojony w taką wiedzę o potrzebach innych oraz o możliwościach technicznych i finansowych jest w stanie powiedzieć tak: “Głosuję na jeden projekt, który jest w mojej okolicy. Przeznaczę jednak na niego mniej punktów, mniej środków, gdyż więcej pieniędzy muszę przeznaczyć na coś, co jest w innej części miasta, w innej części dzielnicy, a rozwiązuje bardzo ważny problem społeczny, o którym się właśnie dowiedziałem, uczestnicząc w tej symulacyjnej grze edukacyjnej. Bez niej nie miałbym o tym projekcie pojęcia”.

Bardzo nam zależy na tym, by pozytywne doświadczenia Lublina i Świdnika mogły być przeniesione do innych miast. Wymiar edukacyjny musi być bowiem rozszerzony i dostosowany do wymiaru plebiscytowego, z jakim jest kojarzone narzędzie zwane u nas budżetem partycypacyjnym.

dr Tomasz Potkański

Zastępca Dyrektora Biura Związku Miast Polskich

ZAŁĄCZNIKI

01 Opis projektów (rys.1)

Bronowice - lista projektów			
Nr	Tytuł projektu	Koszt realizacji	Opis projektu
1.	Przebudowa ul. Pogodnej wraz z miejscami postojowymi i ciągami pieszymi.	8 000 000	Pogodna jest ulicą dzielącą duży fragment dzielnicy na dwie części. Jedną część to osiedle PSM Kolejarz, a druga to bloki komunalne, przy których brakuje miejsc postojowych dla samochodów mieszkańców tych bloków. Jedynym sposobem na wygospodarowanie takich miejsc jest wyprowadzenie samochodów na parkingi wybudowane na ul. Pogodnej.
2.	Budowa infrastruktury i remont ul. Firlejowskiej	700 000	Ul. Firlejowska nie ma kanalizacji deszczowej. Aby przeprowadzić remont tej ulicy, należy wcześniej wybudować infrastrukturę.
3.	Przebudowa ul. Puchacza wraz z miejscami postojowymi i ciągami pieszymi.	500 000	Brak miejsc postojowych i fatalny stan tej ulicy. Pobocza są zniszczone przez parkujące na nich pojazdy.
4.	Remont ul. Bronowickiej	1 100 000	Ulica jest w złym stanie technicznym. Utrudnia to dotarcie do szkoły specjalnej, która mieści się na jej końcu.
5.	Remont ul. Sokolej i wykonanie parkingów w pasie drogowym	200 000	Zły stan ulicy i brak miejsc postojowych.
6.	Remont ciągu pieszko-jezdnego od bloku Pogodna 38 do ul. Jesiennej	400 000	W/w ciąg pieszko-jezdną jest w fatalnym stanie technicznym, co kontrastuje z dobrze utrzymanym otoczeniem (nowy blok, nowe elewacje pozostałych bloków). Z ciągu korzysta duża liczba mieszkańców.

02 Mapa miasta lub dzielnicy z naniesionymi lokalizacjami projektów. Spis projektów (rys.2)



03 Koziołki – pieniądze używane w grze (rys.3)



04 Instrukcja dla gracza (rys.4)

Instrukcja dla Gracza

Gra
o Budżet

Przebieg rozgrywki:

- Pomiedzy graczy przy kazdym stole dzielona jest okreslona suma pieniedzy.
- Gracz moze wykorzystac pieniadze do sfinansowania interesujacego go projektu (razem z innymi graczami).

UWAGA: By zrealizowac projekt, musza sie na niego zlozyc przynajmniej dwie osoby!

- W trakcie rundy gracz ma czas na podejmowanie decyzji, negocjacje z innymi graczami, wspolne „skladanie sie” na projekty.
- Moderator pilnuje czasu i przebiegu kazdej rundy. Dbaj o to, by kazdy mogl sie wypowiedziec.

Przebieg rundy:

1. Gracze zapoznaja sie z opisami projektow i zaznaczaja (na wlasny uzytek) te, ktore ich interesuja.
2. Gracze omawiaja „za” i „przeciw” wybranych przez siebie projektow. Dyskutuja, negocjuja i ustalaja, kto sklada sie na projekt i ile pieniedzy przeznaczaja na niego.

3. Po podjeciu decyzji przechodza do finansowania projektow.

Aby to zrobic nalezy:

- zebrać pieniądze na pokrycie kosztu projektu,
- zapisać kto i ile pieniędzy wpłacił w tabeli na Formularzu zgłaszania projektu,
- zapisać na odwrocie Formularza 1 – 3 argumenty za danym projektem (**obowiązkowo**).

Uwaga: Jeśli ktoś jest przeciwko finansowaniu danego projektu, może zapisać swoje argumenty na odwrocie Formularza – jest to dobrowolne!

- włożyć wypełniony Formularz i pieniądze do brązowej koperty i oddać ją Moderatorowi.

4. Moderator zaznacza na planszy numer sfinansowanego projektu.

Gra składa się z 5 rund. Pierwsza runda trwa 20 minut, kolejne po 10 minut.

swidnik.pl/budzet-obywatelski | graobudzet.crs.org.pl | facebook.com/GraoBudzet



Projekt realizowany przez Stowarzyszenie Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Gminą Świdnik, Gminą Lublin, Związkiem Miast Polskich i Citizens Foundation.

Projekt realizowany w ramach programu Obywatela dla Demokracji, finansowanego z Funduszy EOG.

Wskazówki dla Moderatora



UWAGA: Zapoznaj się również z instrukcją dla gracza

Gdy gracz siada do stołu: poproś go o wpisanie się na listę obecności i ew. przyklepnięcie dużych czerwonych kropek oznaczających niezgodę na fotografowanie.

O godz. ustalonej jako rozpoczęcie gry poproś wszystkich o przedstawienie się. Zapytaj, czy któraś z osób przy stoliku była zaangażowana (formalnie lub nieformalnie) w projekty budżetu obywatelskiego.

Uwaga: W wyjątkowych przypadkach można poprosić osobę prowadzącą rozgrywkę o zmianę przydziału dla gracza.

Pozostałe materiały dla graczy (Instrukcje dla gracza, Opisy projektów, koperty z pieniędzmi) rozdaj na wyraźny znak osoby prowadzącej rozgrywkę.

Rozdział pieniędzy

Domyślnie koperty z pieniędzmi przygotowane są na stoliki 10-osobowe. Jeśli przy Twoim stoliku będzie mniej niż 10 osób, skontaktuj się z prowadzącymi technicznymi

Faza dyskusji/negocjacji:

- dbaj, aby każdy z uczestników miał możliwość wypowiedzenia swoich racji, ale żeby nikt nie mówił zbyt długo,
- łagodź sytuacje konfliktowe.

W razie większych problemów – poproś o pomoc osobę prowadzącą rozgrywkę.

Akceptacja projektów:

Zanim zaakceptujesz zgłoszony projekt do realizacji:

- sprawdź, czy na Formularzu zgłaszania projektu wypełnione są wszystkie wymagane pola (imiona osób wraz z kwotami które przeznaczyli i argumenty za realizacją projektu – na odwrocie; jeśli gracze nie podali argumentów, poproś ich, żeby uzupełnili to pole i nie akceptuj projektu, jeśli nie jest wypełnione); pamiętaj, że by projekt mógł zostać zrealizowany muszą się na niego złożyć przynajmniej dwie osoby,
- przelicz ilość przekazanych Ci w kopercie pieniędzy. Jeśli się nie zgadza, poproś graczy o przeliczenie swojej gotówki i sprawdzenie, czy ktoś się nie pomylił.

Po zaakceptowaniu projektu zaznacz go na mapie zmywalnym markerem.

Rezygnacja z projektów:

W każdym momencie gracze mają możliwość wycofania się z podjętej wcześniej decyzji dotyczącej sfinansowania projektu. Warunkiem jest jednomyślność graczy, którzy się zgłoszyli na dany projekt.

Jeśli gracze chcą wycofać się z finansowania danego projektu:

- Oddaj im Formularz zgłaszania projektu z ich podpisami.

Uwaga: Nie oddawaj im jeszcze koperty z pieniędzmi.

- Każdy z graczy wpisanych na Formularzu powinien wykreślić się z tabeli, aby projekt został wycofany.

Uwaga: Jeśli gracze nie będą jednomyślni co do wycofania projektu, nie możesz go wycofać. Po otrzymaniu Formularza z wykreślonymi podpisami raz jeszcze pokaż go graczom aby upewnić się, że nikt niczego nie sfalszował. Jeśli wszyscy podpisani jednomyślnie zgadzają się na rezygnację z danego projektu i oddadzą Ci Formularz ze wszystkimi skreślonymi podpisami:

- zmaż oznaczenie na mapie odpowiadające wycofanemu projektowi,
- oddaj każdemu graczowi kwotę pieniędzy, którą przekazał na realizację projektu.

Jeżeli gracze skończą grę wcześniej (czyli skończą im się pieniądze lub nie mają ich wystarczająco dużo, by zakupić projekt), wówczas poproś ich, by utworzyli ranking nieukończonych projektów, które chcieliby zrealizować.

Wytyczne wydawania ankiet ewaluacyjnych i skali stopnia poparcia:

Uwagi organizacyjne co do wypełniania przez graczy dokumentów ewaluacyjnych (1 ankieta i 1 skala poparcia):

- przygotowana jest 1 ankieta oraz formularz Skale stopnia poparcia,
- rozdajesz je po grze graczom,
- po ich wypełnieniu zbierasz je i wkładasz do jednej dużej koperty z numerem stołu.

swidnik.pl/budzet-obywatelski | graobudzet.crs.org.pl | facebook.com/GraoBudzet



Projekt realizowany przez Stowarzyszenie Centrum Rozwiązań Systemowych w partnerstwie z Gminą Świdnik, Gminą Lublin, Związkiem Miast Polskich i Citizens Foundation.

Projekt realizowany w ramach programu Obywatele dla Demokracji, finansowanego z Funduszy EOG.

06 Formularz zgłaszania projektu (rys.6)

Numer projektu:

Koszt projektu:

Aby **sfinansować** ten projekt należy:

- zebrać pieniądze na pokrycie kosztu projektu,
- zapisać w tabeli, kto i ile pieniędzy wpłacił,
- zapisać na odwrocie karty 1-3 argumenty za sfinansowaniem tego projektu,
- włożyć wypełnioną kartę oraz pieniądze do koperty,
- oddać kopertę moderatorowi stołu.

Jeśli ktoś jest **przeciwko finansowaniu** tego projektu, może zapisać swoje argumenty na odwrocie tej karty.

Imię	Kwota

Stolik nr
Runda nr

Argumenty za:
(obowiązkowe)

Argumenty przeciw:
(nieobowiązkowe)

07 Skala stopnia poparcia (rys.7)

Skala stopnia poparcia

W jakim stopniu zgadza się Pani/Pan z końcowymi wynikami gry (lista wybranych projektów) przy Pani/Pana stoliku?

Proszę wpisać znak X w odpowiednim polu w tabeli poniżej.

Pełna aprobata	Aprobata z niewielkimi wątpliwościami	Zgoda z zastrzeżeniami	Wstrzymanie się od decyzji	Potrzebna dodatkowa dyskusja	Poparcie bez akceptacji	Poważny sprzeciw	Zablokowanie
„Zdecydowanie podoba mi się.”	„Zasadniczo mi się podoba.”	„Jakoś to przeżyję.”	„Nie mam zdania.” „Mam mieszane uczucia”	„Nie rozumiem tych kwestii wystarczająco dobrze”	„Nie podoba mi się to, ale nie chcę powstrzymywać grupy.”	„Nie piszę się na to i nie liczę na mnie.”	„Stanowczo sprzeciwiam się tej propozycji.”

Powyższa tabela to skala stopnia poparcia („Community At Work”). Skala ułatwia uczestnikom wiernie odzwierciedlić swoje nastawienie do danej kwestii. Używając jej, uczestnicy mogą wyrażać mniej entuzjastyczne poparcie bez obawy, że ich wypowiedź zostanie odebrana jako veto.

08 Ankiety wypełniane przez graczy po rozgrywce (rys.8)

ANKIETA 2015

Niniejsza ANKIETA służy zebraniu informacji na temat Gry o Budżet i opinii o uczestniczeniu obywateli w podejmowaniu decyzji. **ANKIETA jest anonimowa.**

1. Proszę wybrać i zaznaczyć w odpowiedniej kolumnie najwłaściwszą dla Pani/Pana odpowiedź :

	zdecydowanie nie	raczej nie	trudno powiedzieć	raczej tak	zdecydowanie tak
1. Czy uważasz, że mieszkańcy mogą mieć wpływ na decyzje władz samorządowych?					
2. Czy wybór projektów dorealizacji jest prostym zadaniem?					
3. Czy warto zabierać głos w dyskusji na temat przyszłości swojej dzielnicy czy miasta?					

2. Proszę zaznaczyć odpowiedź, która najlepiej odzwierciedla **przebieg (charakter) dzisiejszego spotkania:**

	zdecydowanie nie	raczej nie	trudno powiedzieć	raczej tak	zdecydowanie tak
Zdobyliśmy dużo informacji i wyjaśniliśmy odnośnie projektów					
Mogliśmy wygłosić swoje opinie o projektach					
Wspólnie rozważaliśmy za i przeciw każdej decyzji					
Każdy miał możliwość zabrania głosu					
Byłam/ byłem biernym słuchaczem, rzadko zabierałam/byłem głos					
Często się wypowiadałam/wypowiadałem, mogłam/mogłem zrealizować swoje cele					
Czułam / czułem się ignorowany i pomijany w dyskusji					
Moje wypowiedzi miały wpływ na końcowe wyniki					
Decyzje podejmowaliśmy wspólnie					
Dzięki temu spotkaniu łatwiej mi wyobrazić sobie mechanizm podejmowania decyzji przez urzędników miejskich i samorząd lokalny					

3. Czy kiedykolwiek uczestniczy(a) Pani/Pan w spotkaniach przedstawicieli władz samorządowych z mieszkańcami miasta?

☐ tak, raz ☐ tak, kilka razy ☐ nie

str. 1

ANKIETA 2015

4. Co zmieni(a)by Pani/Pan w przebiegu dzisiejszego spotkania?

.....

.....

.....

.....

.....

5. Wykształcenie:	6. Płeć:	8. Przedział wieku:
☐ podstawowe	☐ kobieta	☐ 16 - 17 lat
☐ średnie	☐ mężczyzna	☐ 18 - 44 lat
☐ wyższe		☐ 45 - 59 lat
	7. Dzielnica zamieszkania:	☐ 60 - 64 lata
		☐ 65 lat i więcej

9. Jaki element dzisiejszego spotkania był dla Pani/Pana **najciekawszy, najcenniejszy?**

.....

.....

.....

.....

.....

10. Czy gra jest lepszą formą konsultacji społecznych niż tradycyjne spotkania władz z mieszkańcami?

a) Tak, ponieważ

.....

b) Nie, ponieważ

.....

.....

.....

.....

11. Czy poleciłaby Pani/ poleciłby Pan swoim znajomym, rodzinie udział w kolejnym takim wydarzeniu?

a) Tak, ponieważ

.....

b) Nie, ponieważ

.....

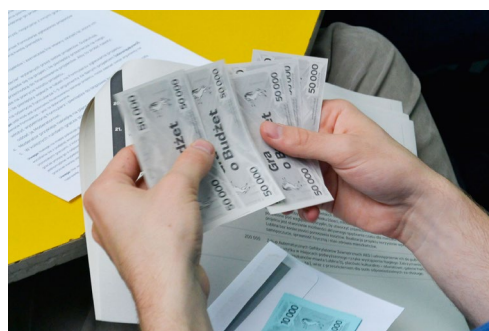
.....

.....

.....

DZIĘKUJEMY ZA WYPEŁNIENIE ANKIETY!

str. 2





BIBLIOGRAFIA

- 01 Arnstein S. R., *A Ladder of Citizen Participation*, JAIP, t. 35, nr 4 1969, s. 216–224.
- 02 *Badanie efektywności mechanizmów konsultacji społecznych. Wyniki badania OMNIBUS*, 2011.
http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/zaacznik_5_raport%20czstkowy%20z%20omnibusa.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- 03 Broughton D. (red.), *Deepening Democracy in a Fragmented World*, [w:] *Human Development Report 2002*, UNDP New York 2002.
- 04 *Decydujmy razem. Udział społeczności lokalnych w podejmowaniu decyzji publicznych*, Fundacja Fundusz Współpracy, Warszawa 2011, s.18-19. http://www.decydujmyrazem.pl/files/publikacja_konferencyjna__web_1_.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- 05 *Diagnoza Społeczna* 2012.
- 06 Dias N., *Twenty-five years of participatory budgets in the world. A new social and political movement*, 2014. http://www.buergerhaushalt.org/sites/default/files/downloads/Studie_Hope_for_democracy_-_25_years_of_participatory_budgeting_worldwide.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- 07 Długosz D., Wygnański J., *Obywatele współdecydują. Przewodnik po partycypacji społecznej*, Warszawa 2005, s. 4, 11, 24. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_wspoldecyduja.pdf; Dostęp 25.03.2015r.
- 08 Europejski Sondaż Społeczny z 2012. <http://nesstar.ess.nsd.uib.no/webview>. Dostęp 25.03.2015r.
- 09 Głogowski P., *Poznański Budżet Obywatelski 2014 – Analiza i rekomendacje*” Stowarzyszenie Ulepsz Poznań. <http://www.poznan.pl/mim/main/poznanski-budzet-obywatelski-2015,p,15574,27284.html>. Dostęp 25.03.2015r.
- 10 Gramberger M. (red.), *Obywatele jako partnerzy. Podręcznik OECD na temat informowania, konsultacji i udziału społeczeństwa w podejmowaniu decyzji politycznych*, Stowarzyszenie Klon/Jawor, 2010, s.12-13. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_jako_partnerzy.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- 11 *Guidelines for Outcome Evaluators: Monitoring and Evaluation Companion Series*, #1, UNDP Evaluation Office, 2002. <http://web.undp.org/evaluation/documents/HandBook/OC-guidelines/Guidelines-for-OutcomeEvaluators-2002.pdf>. Dostęp 25.03.2015r.
- 12 Kaźmierczak T., *Partycypacja publiczna: pojęcie, ramy teoretyczne*, [w:] *Partycypacja publiczna. O uczestnictwie obywateli w życiu wspólnoty lokalnej*, pod red. A. Olech, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2011, s. 85.

- 13 Kębłowski W., *Budżet partycypacyjny. Ewaluacja*, Instytut Obywatelski, 2014. <http://www.instytutobywatelski.pl/wp-content/uploads/2014/07/budzet-partycypacyjny-web.pdf> Dostęp 25.03.2015r.
- 14 Kębłowski W., *Budżet partycypacyjny – krótka instrukcja obsługi*, Instytut Obywatelski, Warszawa 2013, s.8.
- 15 Korzeniowska A. (red.), Karlikowska M., *ABC samorządu terytorialnego*, Wyższa Szkoła Administracji Publicznej, Łódź 2005.
- 16 Lefebvre H., *Prawo do miasta, Praktyka Teoretyczna* nr 5/2012. http://www.praktykateoretyczna.pl/PT_nr5_2012_Logika_sensu/14.Lefebvre.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- 17 Masser K., Mory L., Kleifeld U., *Citizens' participation and performance measurement. Progress achieved by Open Government and Gamification. Three proliferation stories from Germany and the US*, German Research Institute for Public Administration (GRID)/SAP AG /SAP AG, Germany 2014.
- 18 Maszkowska A., Sztop-Rutkowska K. (red.), *Partycypacja obywatelska – decyzje bliższe ludziom*, Laboratorium Badań i Działań Społecznych, Białystok 2013, s. 5.
- 19 *Miasta przyszłości. Wyzwania, wizje, perspektywy*, Unia Europejska 2011. http://ec.europa.eu/regional_policy/sources/docgener/studies/pdf/citiesoftomorrow/citiesoftomorrow_final_pl.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- 20 *OECD Better Life Index* 2013.
- 21 Okrasa T. (red.), *Administracja i bezpieczeństwo*, Wyższa Szkoła Administracyjno-Społeczna, Warszawa 2011.
- 22 Olech A. (red.), *Dyktat czy uczestnictwo? Diagnoza partycypacji publicznej w Polsce*, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2012.
- 23 Olech A., Sobiesiak-Penszko P., *Partycypacja publiczna w Polsce. Diagnoza i rekomendacje, ANALIZY I OPINIE*, Numer specjalny „Decydujemy razem” 3/2013.
- 24 Poczynkowska K., *Rola i znaczenie partycypacji publicznej*, [w:] *Laboratorium Badań i Działań Społecznych. Partycypacja obywatelska – decyzje bliższe ludziom*, pod red. A. Maszkowskiej. i K. Sztop-Rutkowskiej, Białystok 2013, s.48,50.
- 25 *Raport z ewaluacji PBO 2014*. <http://www.poznan.pl/mim/main/poznanski-budzet-obywatelski-2014,p,15574,25303.html>. Dostęp 25.03.2015r.
- 26 Smutek Z., Maleska J., Surmacz B., *Wiedza o społeczeństwie (zakres podstawowy)*, Gdynia 2008, s. 99.
- 27 *Standardy procesów budżetów partycypacyjnych w Polsce*, Pracownia Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA, Warszawa 2014. <http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2014/06/broszura-budzety-partycypacyjne.pdf>. Dostęp 25.03.2015r.
- 28 *Strategia Rozwoju Kapitału Społecznego*, projekt po rozpatrzeniu przez Komitet do Spraw Cyfryzacji, Warszawa 2012, s. 33.
- 29 Szacki J., *Historia myśli socjologicznej*, Warszawa 2004, s.140.
- 30 Turowski J., *Socjologia. Małe struktury społeczne*, Towarzystwo Naukowe KUL, Źródła i Monografie 141, Lublin 1993.

- 31 Warburton D., Wilson R., *Making a Difference: A guide to evaluating public participation in central government, Shared Practice / Involve*, Pracownia Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA, 2007. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2014/04/Making-difference_PL.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- 32 *Wdrażanie polityk publicznych przez samorzady szczebla regionalnego, powiatowego i gminnego w województwie podlaskim w obszarach polityka społeczna oraz rozwój przedsiębiorczości*, Ośrodek Wspierania Organizacji Pozarządowych, Białystok 2012.
- 33 Zawistowska-Sadowska A. (red), *Ewaluacja procesów partycypacyjnych i konsultacji Społecznych*, OWOP, Białystok 2014.
- 34 Żerkowska-Balas M., Kozaczuk A., *Masz głos, masz wybór. Obywatele i wybory*, Fundacja Batorego, 2012. <http://www.maszglos.pl/wp-content/uploads/2011/12/Obywatele-a-wybory-2.pdf>. Dostęp 25.03.2015r.
- 35 Röcke A., *Framing citizen participation. Participatory budgeting in France, Germany and the United Kingdom*, Houndmills: Palgrave Macmillan, 2014.
- 36 Sintomer Y., Traub-Merz R., Zhang J., *Participatory budgeting in Asia and Europe. Key challenges of participation*, Houndmills: Palgrave Macmillan, 2013.
- 37 Sintomer Y., *Petite histoire de l'expérimentation démocratique. Tirage au sort et politiques d'Athenes à nos jours*, Paris : La Decouverte 2011.
- 38 Sintomer Y., and Talpin J., *La démocratie participative au-delà de la proximité. Le Poitou-Cherentes et l'échelle régionale*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes 2011.
- 39 Sintomer Y. et al., *Learning from the South: Participatory budgeting worldwide – an invitation to global cooperation*, Bonn: GIZ 2010, 2013.

PRZYPISY

- [1] Pojęcie partycypacji można zdefiniować jako mniej lub bardziej bezpośrednie uczestnictwo obywateli w życiu społecznym, publicznym i politycznym. Termin partycypacja, stosowany na ogół z dodatkowym określeniem (np. społeczna, obywatelska, publiczna, indywidualna, wspólnotowa, wertykalna, horyzontalna), używany jest w dwóch zasadniczych znaczeniach. Pierwszy z nich to partycypacja społeczna (horyzontalna, wspólnotowa), czyli udział jednostek w działaniach zbiorowych, podejmowanych w ich lokalnych społecznościach. W szczególności chodzi tu o aktywną obecność jednostek w procesie powstawania i funkcjonowania (lokalnych) grup obywatelskich i organizacji pozarządowych, stałe lub okazjonalne podejmowanie roli wolontariusza itp. Drugie znaczenie to partycypacja publiczna (obywatelska), które definiuje angażowanie jednostek w działania struktur i instytucji demokratycznego państwa, a więc instytucji władzy publicznej oraz zarządzanych przez nie i podległych im organizacji sektora publicznego. Partycypacja publiczna może przejawiać się na wiele sposobów jako aktywność publiczna, angażowanie obywateli, partycypacja wyborcza czy też partycypacja obowiązkowa. Pełny tekst n.t. pojęcia partycypacji dostępny jest w publikacji: *Decydujmy razem. Udział społeczności lokalnych w podejmowaniu decyzji publicznych*, Fundacja Fundusz Współpracy, Warszawa 2011, s.18. http://www.decydujmyrazem.pl/files/publikacja_konferencyjna__web_1_.pdf. Dostęp 25.03.2015r. Zob.również: K. Poczynkowska, *Rola i znaczenie partycypacji publicznej*, [w:] Laboratorium Badań i Działań Społecznych. *Partycypacja obywatelska – decyzje bliższe ludziom*, pod red. A. Maszkowskiej i K. Sztop-Rutkowskiej, Białystok 2013, s. 48.
- [2] *Budżet partycypacyjny – w Polsce często nazywany obywatelskim – to proces decyzyjny, w ramach którego mieszkańcy współtworzą budżet danego miasta, tym samym współdecydując o dystrybucji określonej puli środków publicznych*. W. Kęłowski, *Budżet partycypacyjny – krótka instrukcja obsługi*. Instytut Obywatelski, Warszawa 2013, s.8.
- [3] *Jedynie co trzeci mieszkaniiec gminy czy miasta jest w ogóle zainteresowany tym, co dzieje się na terytorium tejże gminy lub miasta, zaś ponad 60% mieszkańców sprawami swojego samorządu interesuje się mało lub wcale. Nawet w przypadku najbliższej okolicy 53% badanych deklaruje małe zainteresowanie, a kolejne 6% jego całkowity brak. Umiarkowane zainteresowanie sprawami swojego sąsiedztwa deklaruje 37% badanych*. Badanie Omnibus zostało zrealizowane na losowej reprezentatywnej ogólnopolskiej próbie N=1005 osób w dniach 16-20 stycznia 2011 r. Szerzej na ten temat w: *Badanie efektywności mechanizmów konsultacji społecznych. Wyniki badania OMNIBUS*, 2011, s. 8. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/zaacznik_5_raport%20czstkowy%20z%20omnibusa.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [4] *Informowanie – czyli dostarczanie obywatelom wiedzy, informacji na temat konkretnego problemu, ale także propozycji ich rozwiązania (np.: zapewnienie dostępu do informacji publicznej, zamieszczenie na tablicy ogłoszeń lub w Biuletynie Informacji Publicznej); Konsultowanie – czyli zorganizowanie procesu komunikacji*

dwukierunkowej władza–obywatel, obywatel–władza, a także gotowość do zastosowania konkretnych rozwiązań, uwzględnienia uwag; Włączanie – uwzględnienie uwag, opinii, rozwiązań lub ich elementów w tworzonych, wdrażanych lub monitorowanych politykach publicznych; Współpraca – czyli partnerstwo, zaangażowanie partnerów społecznych, gospodarczych lub obywateli na każdym etapie procesu decyzyjnego; Upodmiotawianie – czyli oddawanie ostatecznej decyzji w ręce obywateli. K. Poczykowska, *Rola i znaczenie partycypacji publicznej*, [w:] *Partycypacja publiczna. O uczestnictwie obywateli w życiu wspólnoty lokalnej*, pod red. A. Olech, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2011, s. 50.

- [5] Badanie przeprowadzono w 200 gminach na reprezentatywnej próbie 1000 mieszkańców i 400 przedstawicieli władz lokalnych (władzy wykonawczej i uchwałodawczej) oraz – niezależnie – sekretarzy urzędów gmin. Badania przygotował i opracował zespół ekspertów ISP w składzie: dr A. Olech, dr T. Kaźmierczak, dr K. Dzieniszewska-Naroska, M. Kotnarowski, P. Sobiesiak-Penszko, prof. P. Matczak oraz dr A. Peisert. Omówienie wyników badań zawiera publikacja *Dyktat czy uczestnictwo? Diagnoza partycypacji publicznej*, pod red. A. Olech, t. 1, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2012.
- [6] D. Długosz, J. Wygnański, *Obywatele współdecydują. Przewodnik po partycypacji społecznej*, Warszawa 2005, s. 24. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_wspoldecyduja.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [7] demos (grec.) – lud, kratos (grec.) – władza
- [8] *Demokracja – system rządów i forma sprawowania władzy, w których źródło władzy stanowi wola większości obywateli (sprawują oni rządy bezpośrednio lub za pośrednictwem przedstawicieli).* Z. Smutek, J. Maleska, B. Surmacz, *Wiedza o społeczeństwie (zakres podstawowy)*, Gdynia 2008, s. 99.
- [9] por. M. Gramberger (red.), *Obywatele jako partnerzy. Podręcznik OECD na temat informowania, konsultacji i udziału społeczeństwa w podejmowaniu decyzji politycznych*, Stowarzyszenie Klon/Jawor 2010, s.12. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_jako_partnerzy.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [10] D. Długosz, J. Wygnański, *Obywatele współdecydują. Przewodnik po partycypacji społecznej*, Warszawa 2005. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_wspoldecyduja.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [11] Ibidem, s.11.
- [12] M. Gramberger (red.), *Czym są relacje rząd obywatel?*, [w:] *Obywatele jako partnerzy. Podręcznik OECD na temat informowania, konsultacji i udziału społeczeństwa w podejmowaniu decyzji politycznych*, Stowarzyszenie Klon/Jawor, 2010, s.12. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_jako_partnerzy.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [13] Ibidem, s.13.
- [14] Z uwagi na zakres tematyczny niniejszej publikacji oraz jej charakter nie będziemy wdawać się w tym miejscu w szersze rozważania na temat kontekstu prawnego – organizacyjnego samorządów lokalnych. Zainteresowanych odsyłamy do literatury przedmiotu m.in.; Okrasa T. (red.), *Administracja i bezpieczeństwo*, Wyższa Szkoła Administracyjno-Społeczna, Warszawa 2011.; Korzeniowska A. (red.), Karlikowska M., *ABC samorządu terytorialnego*, Wyższa Szkoła Administracji Publicznej, Łódź 2005.

- [15] Więcej na ten temat: D. Broughton (red.), *Deepening Democracy in a Fragmented World*, [w:] *Human Development Report 2002*, UNDP, New York, 2002. oraz A. Maszkowska, K. Sztop-Rutkowska (red.), *Partycypacja obywatelska – decyzje bliższe ludziom*, Laboratorium Badań i Działań Społecznych, Białystok 2013, s. 5.
- [16] D. Długosz, J. Wygnański, *Obywatele współdecydują. Przewodnik po partycypacji społecznej*, Warszawa 2005, s. 4,11. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_wspoldecyduja.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [17] W tym badaniu respondenci z kilkunastu krajów europejskich byli pytani o kilka podstawowych form zaangażowania obywateli w życie publiczne, ESS. <http://nesstar.ess.nsd.uib.no/webview>. Dostęp 25.03.2015r.
- [18] Laboratorium Badań i Działań Społecznych, *Partycypacja obywatelska – decyzje bliższe ludziom*, pod red. A. Maszkowskiej i K. Sztop-Rutkowskiej, Białystok 2013, s.13.
- [19] Ibidem.
- [20] Por. *Badanie efektywności mechanizmów konsultacji społecznych. Wyniki badania OMNIBUS*, 2011. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/zaacznik_5_raport%20czstkowy%20z%20omnibusa.pdf. Dostęp 25.03.2015r
- [21] Zob. *Dyktat czy uczestnictwo? Diagnoza partycypacji publicznej w Polsce*, pod red. A.Olech, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2012.
- [22] W socjologii – rozpad więzi społecznych wynikający z nadmiernego indywidualizmu lub alienacji zbyt wielu członków społeczeństwa. Por. J.Szacki, *Historia myśli socjologicznej*, Warszawa 2004, s.140.
- [23] A. Olech, P. Sobiesiak-Penszko, *Partycypacja publiczna w Polsce. Diagnoza i rekomendacje*, ANALIZY I OPINIE, Numer specjalny *Decydujmy razem*3/2013.
- [24] *Więź społeczna – ogół stosunków, relacji i zależności wiążących jednostkę z grupą społeczną, zbiorowością, ośrodkami kontroli społecznej lub inną jednostką, opiera się na świadomości przynależności do grupy (łączy jednostki w grupy), wspólnocie wartości i interesów, przedkładaniu interesów grupy nad swoje własne, identyfikacji działań i przekonań z działaniami i przekonaniami grupy, co jest efektem podzielenia podstawowych konformizmów grupowych*. J. Turowski, *Socjologia. Małe struktury społeczne*, Towarzystwo Naukowe KUL, Źródła i Monografie 141, Lublin 1993.
- [25] Badanie *Omnibus* zrealizowane na losowej reprezentatywnej ogólnopolskiej próbie N=1005 osób w dniach 16-20 stycznia 2011 r. Szerzej na ten temat: *Badanie efektywności mechanizmów konsultacji społecznych. Wyniki badania OMNIBUS 2011*.
- [26] Ibidem, s. 48.
- [27] W rozumieniu S. Langtona jest to jeden z czterech komponentów partycypacji publicznej – aktywność publiczna. Por. T. Kaźmierczak, *Partycypacja publiczna: pojęcie, ramy teoretyczne*, [w:] *Partycypacja publiczna. O uczestnictwie obywateli w życiu wspólnoty lokalnej*, pod red. A. Olech, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2011, s. 85.
- [28] *Ten rodzaj aktywności mieszkańców występuje w ponad 26% gmin, przy czym wcale nie okazujemy się skłonni do tego, by wyrażać go w formie blokad, strajków czy manifestacji. Najchętniej korzystamy z możliwości zgłaszania uwag w trakcie sesji plenarnych rad gminy bądź w trakcie zebrań z udziałem władz. Praktyka wyrażania sprzeciwu ma więc przede wszystkim wymiar indywidualny, w mniejszym stopniu zbiorowy*. A.

- Olech, P. Sobiesiak-Penszko, *Partycypacja publiczna w Polsce. Diagnoza i rekomendacje*, ANALIZY I OPINIE, Numer specjalny *Decydujmy razem* 3/2013, s. 13.
- [29] T. Kaźmierczak, *Partycypacja publiczna: pojęcie, ramy teoretyczne*, [w:] *Partycypacja publiczna. O uczestnictwie obywateli w życiu wspólnoty lokalnej*, pod red. A. Olech, Instytut Spraw Publicznych, Warszawa 2011, s. 83.
- [30] Budżetem obywatelskim jest, w sensie formalnym, każdy roczny budżet przyjmowany przez radę jednostki samorządowej wybraną przez mieszkańców. Budżety te służą bowiem zaspokajaniu potrzeb mieszkańców. Za W. Kębłowskim przyjmujemy, iż z dwóch powodów określenie „budżet partycypacyjny” wydaje się jednak bardziej odpowiednie. Po pierwsze, nie stwarza wrażenia odrębności polskich „budżetów” i łączy je z setkami podobnych doświadczeń w innych krajach. Po drugie, zwraca uwagę na możliwość otwarcia tej inicjatywy na partycypację (uczestnictwo) nie tylko pełnoprawnych obywateli, ale też mieszkańców niezameldowanych lub nieposiadających statusu obywateli (np. imigrantów) czy użytkowników miast (np. studentów czy tzw. *commutersów*, czyli osób dojeżdżających do pracy). W. Kębłowski, *Budżet partycypacyjny – krótka instrukcja obsługi*, Instytut Obywatelski, Warszawa 2013, s. 8.
- [31] *Decydujmy razem. Udział społeczności lokalnych w podejmowaniu decyzji publicznych*, Fundacja Fundusz Współpracy, Warszawa 2011, s. 19.
- [32] M. Gramberger (red.), *Obywatele jako partnerzy. Podręcznik OECD na temat informowania, konsultacji i udziału społeczeństwa w podejmowaniu decyzji politycznych*, Stowarzyszenie Klon/Jawor, 2010, s.15. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/obywatele_jako_partnerzy.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [33] *Miasta przyszłości. Wyzwania, wizje, perspektywy*, Unia Europejska 2011. http://ec.europa.eu/regional_policy/sources/docgener/studies/pdf/citiesoftomorrow/citiesoftomorrow_final_pl.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [34] H. Lefebvre, *Prawo do miasta*, *Praktyka Teoretyczna* nr 5/2012. http://www.praktykateoretyczna.pl/PT_nr5_2012_Logika_sensu/14.Lefebvre.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [35] W. Kębłowski *Budżet partycypacyjny. Ewaluacja.*, Instytut Obywatelski, 2014. <http://www.institutobywatelski.pl/wp-content/uploads/2014/07/budzet-partycypacyjny-web.pdf>. Dostęp 25.03.2015r.
- [36] K. Masser, L. Mory, U. Kleifeld, *Citizens' participation and performance measurement. Progress achieved by Open Government and Gamification. Three proliferation stories from Germany and the US*, German Research Institute for Public Administration (GRID)/SAP AG /SAP AG, Germany 2014.
- [37] *Strategia Rozwoju Kapitału Społecznego*, Projekt po rozpatrzeniu przez Komitet do Spraw Cyfryzacji, Warszawa 2012, s. 33.
- [38] S. R. Arnstein, *A Ladder of Citizen Participation*, *JAIP*, t. 35, nr 4 1969, s. 216–224.
- [39] *Wdrażanie polityk publicznych przez samorządy szczebla regionalnego, powiatowego i gminnego w województwie podlaskim w obszarach polityka społeczna oraz rozwój przedsiębiorczości*, Ośrodek Wspierania Organizacji Pozarządowych, Białystok 2012.
- [40] *Badanie stanu partycypacji publicznej*, Instytut Spraw Publicznych, projekt *Decydujmy razem* 2011/2012.
- [41] A. Olech (red.), *Przepis na uczestnictwo. Diagnoza partycypacji publicznej w Polsce*, t. II, Instytut Spraw Publicznych, 2013.
- [42] *Diagnoza Społeczna* 2012.

- [43] *OECD Better Life Index 2013*.
- [44] M. Żerkowska-Balas, A. Kozaczuk, *Masz głos, masz wybór. Obywatele i wybory*, Fundacja Batorego, 2012 r. <http://www.maszglos.pl/wp-content/uploads/2011/12/Obywatele-a-wybory-2.pdf>. Dostęp 25.03.2015r.
- [45] *Standardy procesów budżetów partycypacyjnych w Polsce*, Pracownia Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA, Warszawa 2014. <http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2014/06/broszura-budzety-partycypacyjne.pdf>. Dostęp 25.03.2015r.
- [46] *Raport z ewaluacji PBO 2014*. <http://www.poznan.pl/mim/main/poznanski-budzet-obywatelski-2014,p,15574,25303.html>. Dostęp 25.03.2015r.
- [47] P. Głogowski, *Poznański Budżet Obywatelski 2014 – Analiza i rekomendacje*, Stowarzyszenie Ulepsz Poznań. <http://www.poznan.pl/mim/main/poznanski-budzet-obywatelski-2015,p,15574,27284.html>. Dostęp 25.03.2015r.
- [48] A. Zawistowska-Sadowska (red), *Ewaluacja procesów partycypacyjnych i konsultacji Społecznych*, OWOP, Białystok 2014.
- [49] D. Warburton, R. Wilson, *Making a Difference: A guide to evaluating public participation in central government*, Shared Practice / Involve, Pracownia Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA, 2007. http://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2014/04/Making-difference_PL.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [50] *Standardy procesów budżetu partycypacyjnego w Polsce*, Pracownia Badań i Innowacji Społecznych STOCZNIA, Warszawa 2014. (Jest to opis kolejnych etapów i dylematów wyboru rozwiązań szczegółowych – praca zbiorowa zespołu z wielu instytucji samorządowych i pozarządowych, rekomendowana do stosowania przez Komisję Dialogu i Partnerstwa Związku Miast Polskich, a następnie przez Walne Zgromadzenie ZMP w 2014).
- [51] Ibidem.
- [52] N. Dias, *Twenty-five years of participatory budgets in the world. A new social and political movement*, 2014. http://www.buergerhaushalt.org/sites/default/files/downloads/Studie_Hope_for_democracy_-_25_years_of_participatory_budgeting_worldwide.pdf. Dostęp 25.03.2015r.
- [53] <http://fundacijawolnosc.org/realizowane-projekty/budzet-obywatelski-w-dzielnicy-rury/>.
- [54] <http://budzetobywatelski.lublin.pl/?p=489>.
- [55] <http://www.kurierlubelski.pl/artykul/8996845,budzet-obywatelski-lublina-ponad-43-tys-glosow-w-urnach-i-25-tys-w-internecie,id,t.html>.
- [56] Wywiad przeprowadzony na potrzeby niniejszej publikacji.
- [57] <http://pracowniadialogulokalnego.com/>
- [58] Wypowiedzi uczestników rozgrywek można wysłuchać oglądając filmy na stronie www.graobudzet.crs.org.pl.
- [59] Badanie przeprowadzone w 2015 roku. Ankiety wypełnione zostały przez 200 uczestników rozgrywek w dzielnicach Wieniawa i Bronowice. Niektóre osoby nie wypełniły ankiety ewaluacyjnej.
- [60] Y. Sintomer, *Petite histoire de l'expérimentation démocratique. Tirage au sort et politiques d'Athenes à nos jours*, Paris : La Decouverte 2011, s. 170-172.
- [61] Y. Sintomer et al., *Learning from the South: Participatory budgeting worldwide – an invitation to global cooperation*, Bonn: GIZ 2010. http://www.buergerhaushalt.org/sites/default/files/downloads/LearningfromtheSouth-ParticipatoryBudgetingWorldwide-Study_0.pdf, s. 78. Raport z uaktualnionymi danymi (2013): http://www.service-eine-welt.de/images/text_material-3651.img, s. 87. Dostęp: 30.10.2014.

Publikacja została przygotowana w ramach projektu *Gra o Budżet. Aktywizacja obywateli Lublina i Świdnika w zakresie budżetu partycypacyjnego promującego aktywny udział lublinian i świdniczan w ustalaniu miejskiego budżetu*. Projekt realizowany jest w ramach programu Obywatele dla Demokracji, finansowanego z Funduszy EOG.



Partnerzy projektu:

Centrum Rozwiązań Systemowych

Związek Miast Polskich

Citizens Foundation

Gmina Lublin

Gmina Świdnik

