

# Social media i crowdsourcing nowymi kanałami partycypacji

Internet staje się miejscem nieograniczonych możliwości. To właśnie jego powszechność i liczba użytkowników sprawia, że jest to jedno z najpotężniejszych mediów. Social media oraz crowdsourcing mogą w realny sposób oddziaływać na politykę przestrzenną. Przykłady z różnych zakątków świata pokazują, że taka forma partycypacji staje się coraz powszechniejsza i skuteczniejsza.

Szacuje się, że jedna trzecia czasu spędzonego online przeznaczona jest na przeglądanie serwisów społecznościowych. Zauważają to liczne urzędy i prowadzą własne profile na takich serwisach jak Facebook lub Twitter. To nowy sposób udziału społeczeństwa poza tradycyjnymi formami partycypacji. Planiści muszą działać na rzecz łączenia pragnienia innowacyjności oraz formalnego procesu planowania. Nie można nazwać prawdziwą partycypacją wyłącznie informowania mieszkańców o podejmowanych inicjatywach.

Social media to różne formy korzystania z internetowych technologii, takie jak aplikacje, blogi czy portale internetowe. Gromadzą one często znaczną liczbę użytkowników interesujących się określoną tematyką, dzięki czemu mają dużą siłę oddziaływania. Jednak ich popularność jest niejednokrotnie efektem pracy jednostki, a powodzenie danego przedsięwzięcia kwestią nieprzewidywalną. Mądrze zarządzane mogą stać się rzetelnym sposobem partycypowania w planowaniu przestrzennym.

Crowdsourcing ma za zadanie upowszechnianie spraw związanych z prowadzeniem polityki przestrzennej poprzez internet. To proces dający szansę nie tylko zapoznania się z działaniami prowadzonymi przez władze, ale również aktywnego w nich uczestnictwa. Celem tego zabiegu jest otwarcie się przez specjalistów w planowaniu przestrzennym i zarządzaniu miastem na szerokie grono użytkowników internetu.

Wszelkie dokumenty związane z planowaniem przestrzennym tj. plany miejscowe i strategie rozwoju oddziałują na ogół społeczeństwa danego obszaru. Istotną kwestią jest pogodzenie różnych interesów. Udział mieszkańców w procesie ich sporządzania znacznie ułatwia ustalanie właściwych zapisów odpowiadających na realne potrzeby zbiorowości. Dotarcie do szerokiego grona ludzi powinno być zatem kluczowym zadaniem w procesie planowania przestrzennego.

Social media oraz crowdsourcing stają się nowymi kanałami kontaktu z obywatelami. Jest to znacznie łatwiejsze niż nakłonienie mieszkańca do odwiedzenia urzędu, gdzie może wnieść swoje uwagi do przebiegu nowo zaplanowanej drogi lub poskarżyć się na brak terenów zielonych w okolicy jego miejsca zamieszkania. Sposoby te poszerzają również wachlarz możliwości realnego wpływania na politykę przestrzenną danej jednostki terytorialnej. Nie zawsze jednak miasta podchodzą do takich rozwiązań

z entuzjazmem i zaangażowaniem. Istnieje obawa, że mogą powstawać kontrowersyjne poglądy, które będą osłabiać pozycję urzędu sprawującego władzę. Opornie przyjmowane są nowe metody partycypacji jako legalnych form udziału społeczeństwa.

Istnieją jednak liczne przykłady z całego świata, gdzie takie narzędzia jak social media i crowdsourcing są postrzegane w bardzo pozytywny sposób. Można je wykorzystywać w różnej formie i do osiągnięcia odmiennych celów. Najważniejsze jest jednak, aby w sposób jak najbardziej przystępny dotrzeć do mieszkańców i zachęcić ich do aktywnego uczestnictwa w kreacji przestrzeni w której żyją. To właśnie użytkownicy tej przestrzeni mają świadomość istnienia różnych problemów, których architektki, urbaniści czy władze rządzące mogą nie zauważać. Poprzez social media specjaliści mogą gromadzić dane, analizować je, odpowiadać na potrzeby obywateli, odnosić się do ich projektów czy luźnych koncepcji. Działania oddolne postrzegane są przez urząd jako niezwykle cenna forma wsparcia rządzących w przedsięwzięciach służących poprawie jakości życia mieszkańców.

Pierwszym przykładem dobrego wykorzystania social mediów procesie kształtowania polityki przestrzennej jest program Transparent Chennai prowadzony w mieście Chennai (południowo-wschodnie Indie). Grupa ekspertów tworzy dane i udostępnia interaktywne mapy, przekazując mieszkańcom najważniejsze informacje w formie przystępnej dla

każdego obywatela. Platforma internetowa ma za zadanie umożliwić mieszkańcom (szczególnie ubogim) dostęp i udział w planowaniu i zarządzaniu miastem. Czasami brak danych umożliwiał rządzącym unikania obowiązków. W przypadku, kiedy społeczeństwo jest bardziej świadome działań podejmowanych przez miasto oraz ma łatwy dostęp do różnego typu danych, może składać roszczenia i wywierać presję w celu ich realizacji. Na mapach możemy znaleźć dane dotyczące np. mieszkalnictwa i demografii, transportu, infrastruktury czy usług komunalnych. Transparent Chennai stara się, aby mieszkańcy miasta mogli „myśleć przestrzennie” w czasach szybkiej urbanizacji. Równocześnie eksperci organizują szkolenia i spotkania dla lokalnej społeczności, co w efekcie wpływa na wzrost zainteresowania prowadzonymi działaniami za pomocą internetu. W przypadku krajów z niedostatecznie rozwiniętą zdolnością instytucjonalną w kwestii planowania przestrzennego lub brakiem pieniędzy na finansowanie kompleksowych badań i spisów pozyskiwanie danych przez użytkowników są niezbędne dla miasta.

Z kolei w Nowym Jorku Departament Policji utworzył stronę Crashstories.org. Każdy użytkownik może dodać do interaktywnej mapy znacznik z opisem zdarzenia drogowego takiego jak potrącenie pieszego, rowerzysty, czy kolizję samochodów. Za pośrednictwem takiego medium gromadzenie danych odbywa się w czasie rzeczywistym, a efekt jest łatwo przyswajalny dla odbiorcy. Dane ze zdarzeń zbierane są w celu oceny bezpieczeństwa drogowego na nowojorskich ulicach. Dzięki dużej liczbie zgłoszonych incydentów służby porządkowe oraz władze miasta mają pogląd na faktyczną sytuację i mogą podejmować odpowiednie działania w celu ich minimalizacji. To z pozoru niewiele znaczące narzędzie w diagnozowaniu problemów przestrzennych może się przyczynić w istotny sposób do planowania i projektowania przestrzeni miejskich tak, aby były bezpieczne i przyjazne użytkownikom różnych form komunikacji.

W tym samym mieście powstała platforma Betaville. To trójwymiarowa mapa wizualizująca miasto zwane właśnie Betaville. Użytkownicy mogą dodawać do

<sup>■</sup> student Gospodarki Przestrzennej Wydziału Oceanografii i Geografii Uniwersytetu Gdańskiego.

## ABSTRACT

Social Media and crowdsourcing may have a real impact on spatial policies. Examples from different parts of the world show, that this form of participation is becoming more and more popular and effective. Out of statutory methods of participation in the process of spatial planning and city-management can affect the activity of citizens and their sensitization on the problems associated with them. Participation in the process of it's creation helps to develop adequate guidelines in lines with real needs of communities. Reaching the vast number of people should be a key

in the process of spatial planing. Social media and crowdsourcing are becoming a new channels of communication with citizens. It is a lot easier than making a person come to the office. These methods reach the citizens in an aproachable way and encourage them to participate in the developement of the space they live in. The users of the space are the people who are aware of the problems, that architects, urbanists or governors may not see. Through social media specialists can gather data, analyse it, answer the needs of citizens, relate to their projects or loose conceptions.

niej własne projekty dając konkretne propozycje na zaaranżowanie przestrzeni miejskiej. Platforma przypomina swoim wyglądem popularną grę komputerową Sim City. Ten sposób partycypacji zachęca do projektowania lub przedstawiania własnych koncepcji nie tylko zwykłych mieszkańców, ale również wykwalifikowanych architektów czy biur projektowych z dowolnego miejsca na świecie. Platforma ma wbudowane forum dyskusyjne, co pozwala na wymianę uwag i komentarzy w celu udoskonalenia prezentowanej koncepcji.

Kolejny przykład z Chicago pokazuje, że crowdsourcing może być stosowany w wielu przypadkach. Tutaj zrealizowano projekt o nazwie Divvy. Jest to system publicznie dostępnych rowerów oraz stacji, powstały w celu popularyzacji tego środka transportu i zmniejszenia ruchu samochodowego na terenie miasta. Portal internetowy między innymi zbiera informacje o pożądanach lokalizacjach nowych stacji przesiadkowych. To właśnie użytkownicy systemu mają wskazywać w jakim kierunku powinien się on rozwijać. Dzięki temu program odpowiada na realne potrzeby mieszkańców oraz zapewnia przydatność tego typu inwestycji. Cały system składa się aktualnie z 3000 rowerów oraz 300 stacji przesiadkowych.

W tym samym mieście Chicago Metropolitan Agency for Planning założyła stronę internetową oraz aplikację o nazwie MetroPulse. Dzięki temu mieszkańcy mają łatwy dostęp do wskaźników prezentujących postęp prac wdrażających założenia planu regional-

nego GO TO 2040. Mogą sami monitorować procesy związane z wdrażaniem wyznaczonych celów. Pozwala to także zrozumieć szerszemu gronu mieszkańców jakie jest znaczenie planu, a także zmusza rządzących do odpowiedzialności i efektywnej pracy.

Na koniec przykład z naszego podwórka. Miasto Opole uruchomiło Mapę Opolskich Potrzeb. Jest to łatwa do obsługi platforma internetowa, gdzie na podstawie Google Maps mieszkańcy miasta mogą dodawać swoje uwagi i komentarze lokalizując je w konkretnym miejscu. Głównym celem projektu jest stworzenie mapy potrzeb, które mają wskazać na problemy związane między innymi z infrastrukturą, komunikacją lub bezpieczeństwem. Miasto mając dostęp do takiej bazy danych może efektywnie kształtować swoją politykę w celu zaspokojenia potrzeb mieszkańców i poprawy jakości życia.

Powyższe przykłady prezentują dobre praktyki partycypacyjne. Należy mieć jednak na uwadze, że nie wszyscy mieszkańcy mają dostęp do narzędzi takich jak media społecznościowe lub aplikacje mobilne. Jednakże planiści są świadomi ogromnego potencjału w tych formach partycypacji, co daje młodemu pokoleniu silniejszy głos w procesie planowania przestrzennego. Planiści muszą korzystać z metod, które z jednej strony będą aktywizować społeczeństwo, a z drugiej będą odpowiadały aktualnej formie interakcji społecznych.





# E-partycypacja – uczestnictwo w epoce ICT

**Artykuł opisuje nowoczesną formę uczestnictwa mieszkańców w tworzeniu prawa i dokumentów strategicznych na przykładzie Estonii. Estonia to państwo, które jako jedno z pierwszych w Europie wprowadziło głosowanie internetowe, podpis internetowy czy mobile-ID, czyli cyfrowy dowód osobisty zamieszczony na karcie SIM. To właśnie dzięki innowacjom Estonia w ciągu ostatnich 25 lat stała się „bałtyckim tygrysem”. Warto wyciągać wnioski z sukcesów państwa, które dokonania zarówno w zakresie gospodarki, jak i rozwiązań ICT budzą podziw na całym świecie.**

## WSTĘP

Zgodnie z raportami Miniwatts Marketing Group w ciągu ostatnich 14 lat liczba użytkowników Internetu na świecie wzrosła ponad 7-krotnie do 3035,7 mln<sup>1</sup>. W Ameryce Północnej dostęp do Internetu ma 87,7% populacji. W Europie 70,5%. Postępująca cyfryzacja przynosi wiele udogodnień w codziennym życiu. Internet umożliwia szybszy przepływ informacji, kapitału, dóbr i usług. Za pomocą komputera, tabletu, telefonu komórkowego można uzyskać dostęp do konta bankowego, sklepu, kupić bilet kolejowy, lotniczy czy odbyć rozmowę biznesową. Cyfryzacja zaczyna wkraczać wielkimi krokami również w sektor usług administracyjnych. Możliwość załatwienia potrzebnych spraw przez sieć nie jest już domeną prywatnych przedsiębiorstw, a coraz szerzej przyczynia się do optymalizacji działania administracji rządowej i samorządowej. Wraz z rozwojem Internetu rośnie także świadomość społeczna, która przekłada się

bezpośrednio na kształt i rozwój demokracji. Rozwija się zatem nowe narzędzie w zarządzaniu państwem i samorządem – e-partycypacja.

## DEFINICJE: CYFRYZACJA – E-ADMINISTRACJA – E-PARTYCYPACJA

Słowo „cyfryzacja” zostało rozpowszechnione poprzez utworzenie w 2011 roku Ministerstwa Administracji i Cyfryzacji. Jednak wraz z utworzeniem tego departamentu nie zdefiniowano, czym jest, ale podano zadania jakie wynikają z tego sformułowania<sup>2</sup>:

- 1) Budowa internetowych sieci szerokopasmowych (Narodowy Plan Szerokopasmowy, wspieranie budowy sieci przez samorządy),
- 2) Rozwój e-administracji, czyli umożliwianie załatwiania spraw przez komputer (Program Zintegrowanej Informatyzacji Państwa wyznacza cele, Komitet Rady Ministrów do spraw Cyfryzacji koordynuje prace),

1 <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>

2 <https://mac.gov.pl/co-robimy>

■ student gospodarki przestrzennej na Wydziale Oceanografii i Geografii Uniwersytetu Gdańskiego

■ student architektury na Wydziale Architektury Politechniki Gdańskiej

3) Dostosowywanie prawa do zmian cyfrowych i budowa społeczeństwa informacyjnego, czyli takiego, które potrafi wykorzystywać nowoczesne technologie (reforma ochrony prywatności w Europie, wykorzystanie informacji sektora publicznego, wspieranie e-umiejętności, Latarnicy Polski Cyfrowej).

Wobec tego można przyjąć, że za cyfryzację należy uznać zespół procesów komputeryzacji, informatyzacji oraz digitalizacji sektora publicznego.

Jednym z zadań procesu cyfryzacji jest rozwój e-administracji, czyli digitalizacja procedur administracyjnych, w celu optymalizacji kosztów i czasu pracy urzędów i obywateli.

E-partycypacja jest narzędziem e-administracji ułatwiającym obywatelom możliwość uczestniczenia w obowiązujących procedurach tworzenia prawa, dokumentów strategicznych i planistycznych na szczeblu krajowym, regionalnym i lokalnym.

## CASE STUDY: ESTONIA

Estonia to jedna z najmłodszych demokracji w Europie. Niepodległość uzyskała po rozpadzie Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich w 1991 roku. Dzięki szybkiej dekomunizacji życia publicznego,

liberalizacji gospodarki oraz postawienia na sektor innowacji Estonia stała się „bałtyckim tygrysem”. Produkt Miejski Brutto Tallina od 1993 do 2007 roku powiększył się ponad dwukrotnie<sup>3</sup>. W ciągu ostatnich 20 lat rozwinęła się również jako nowoczesne państwo z przyjaznym prawem i administracją publiczną. Dzięki utrzymaniu transparentności i elastyczności procedur administracyjnych, a także dzięki ustawicznemu uczeniu się aparatu państwa Estonia posiada stabilność budżetową, polityczną i ekonomiczną<sup>4</sup>. W najnowszym raporcie przyjaznych gospodarek „Doing business” Estonia zajmuje 17. miejsce i plasuje się tuż za Kanadą<sup>5</sup>.

Estonia jest również stawiana za wzór stosowania nowoczesnych form partycypacji społecznej. 16 listopada 2011 roku w Poznaniu odbyła się pre-konferencja pt. „Innowacje dla e-uczestnictwa” zorganizowana przez Polską Agencję Rozwoju Przedsiębiorczości oraz szwedzką agencję innowacji „Vinnova”. W trakcie wystąpień Estonia była wielokrotnie chwalona przez przedstawicieli dojrzałych demokracji skandynawskich. W swoim wystąpieniu Margrét Björnsdóttir, adiunkt na Uniwersytecie Islandzkim w Reykjavíku, dyrektor Instytutu Administracji Publicznej w Islandii, porównywała islandzki model partycypacji elektronicznej do estońskiego i stwierdziła, że Bałtycki Tygrys powinien być stawiany za wzór na skalę światową.

W Estonii 87% populacji w wieku 14-72 ma dostęp do Internetu, a w populacji poniżej 35 roku życia tylko 2 osoby na 100 nie są użytkownikami Sieci. Estoński rząd zdecydował, że zainwestuje w administrację elektroniczną, aby zapobiegać korupcji i uznał dostęp do Internetu za jedno z fundamentalnych praw obywatela. Prędko wprowadzono możliwość elektronicznego podpisu, a rocznie państwo przeznacza 2% budżetu na rozwój ICT.

<sup>3</sup> Mentor & Student Research Lab, w trakcie publikacji.

<sup>4</sup> Citizen centric e-participation, Praxis, 2013, s. 17-29.

<sup>5</sup> <http://www.doingbusiness.org/rankings>