



KREATIVNÍ
KOMUNITNÍ
PLÁNOVÁNÍ

CREATIVE
COMMUNITY
PLANNING

KREATIVNÍ
KOMUNITNÍ
PLÁNOVÁNÍ

CREATIVE
COMMUNITY
PLANNING

OBSAH:

TABLE OF CONTENTS:

CZ

1.	O PROJEKTU KREATIVNÍ KOMUNITNÍ PLÁNOVÁNÍ	4
	PROJEKT KREATIVNÍ KOMUNITNÍ PLÁNOVÁNÍ – SÍŤ EVROPSKÝCH OBČANŮ	5
	KONFERENCE KREATIVNÍ KOMUNITNÍ PLÁNOVÁNÍ	6
2.	ZAPOJOVÁNÍ VEŘEJNOSTI A ROLE KREATIVITY V PLÁNOVÁNÍ ROZVOJE MĚST	8
	CENTRUM PRO KOMUNITNÍ PRÁCI – PARTICIPACE OBČANŮ NA VĚCECH VEŘEJNÝCH	9
	BRITISH COUNCIL / KREATIVNÍ MĚSTA – KONCEPT KREATIVNÍCH MĚST	12
	PROCULTURE / OTEVŘENÁ SPOLEČNOST, O. P. S – KULTURA A OBČANSKÁ SPOLEČNOST	18
3.	FUTURE CITY GAME (HRA MĚSTO BUDOUCNOSTI)	24
	VÝVOJ FUTURE CITY GAME	26
	METODA FUTURE CITY GAME	28
	PŘÍNOSY A VÝZVY FUTURE CITY GAME	32
	PŘÍKLADY USKUTEČNĚNÝCH HER V EVROPĚ	36
	PŘÍKLADY USKUTEČNĚNÝCH HER V ČESKÉ REPUBLICĚ	40
	OCENĚNÍ PROJEKTU FUTURE CITY GAME	44
4.	PROGRAM „EVROPA PRO OBČANY“	46

EN

1.	ABOUT THE CREATIVE COMMUNITY PLANNING PROJECT – EUROPEAN CITIZENS NETWORK	4
	CREATIVE COMMUNITY PLANNING PROJECT – EUROPEAN CITIZENS NETWORK	5
	CREATIVE COMMUNITY PLANNING CONFERENCE	7
2.	PUBLIC INVOLVEMENT AND THE ROLE OF CREATIVITY IN CITY DEVELOPMENT PLANNING	8
	CENTRE FOR COMMUNITY ORGANISING – INVOLVING CITIZENS IN PUBLIC AFFAIRS	9
	BRITISH COUNCIL / CREATIVE CITIES – CREATIVE CITIES CONCEPT	13
	PROCULTURE / OPEN SOCIETY – CULTURE AND CIVIC SOCIETY	19
3.	FUTURE CITY GAME	24
	DEVELOPEMENT OF FUTURE CITY GAME	27
	FUTURE CITY GAME METHOD	29
	GAINS AND CHALLENGES OF THE FUTURE CITY GAME	34
	EXAMPLES OF PAST GAMES IN EUROPE	37
	EXAMPLES OF GAMES CARRIED OUT IN THE CZECH REPUBLIC	41
	EVALUATING THE FUTURE CITY GAME PROJECT	45
4.	“EUROPE FOR CITIZENS” PROGRAMME	47

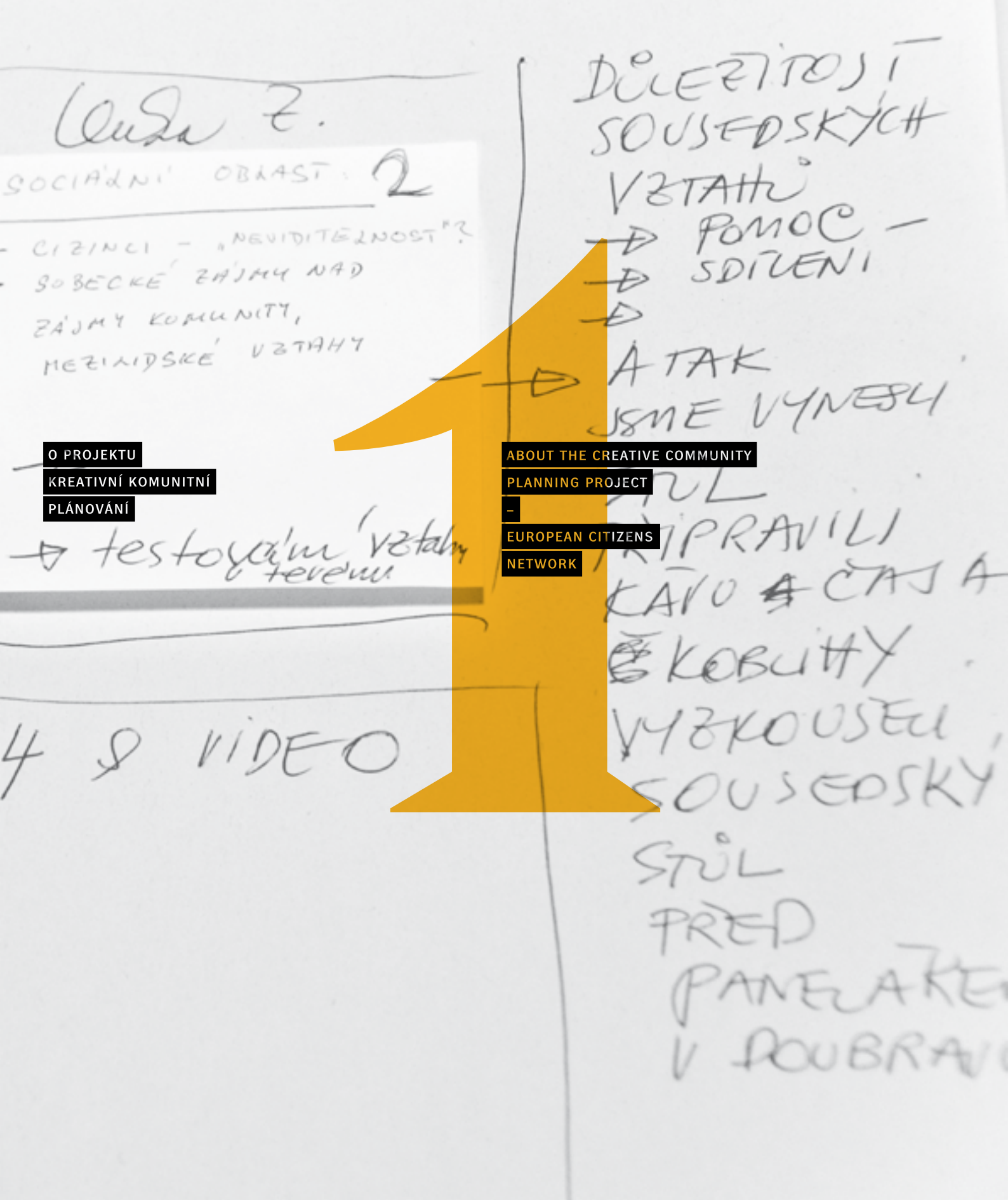
CZ

Publikace a DVD, které právě držíte v ruce, slouží ke shrnutí výstupů projektu „Kreativní komunitní plánování – síť evropských občanů“ a dále k prezentaci nové tvůrčí metody zapojování veřejnosti – tzv. Future City Game (Hra město budoucnosti) a významu participativní demokracie obecně. Úvodní část publikace tvoří informace o projektu Kreativní komunitní plánování – síť evropských občanů. Následuje část věnovaná významu zapojování veřejnosti a roli kreativity v plánování rozvoje měst. V ní je představen mezinárodní projekt „Kreativní města“ organizace British Council, jehož je metoda Future City Game (FCG) součástí, a činnost českých partnerů tohoto projektu (Centra pro komunitní práci a organizace ProCulture / Otevřená společnost, o. p. s.). Závěry z této části potvrzují, že role občanů ve věcech veřejných a kreativní přístup ve všech odvětvích života představují klíčové faktory rozvoje měst. Poslední a nejobsáhlejší část publikace tvoří popis metody FCG, jejího vývoje, možnosti využití a příklady úspěšných her a jejich ocenění. Uvádíme zde také stručné shrnutí diskuzí z konference, jež byla součástí projektu „Kreativní komunitní plánování“. Diskuze se týkaly především výzev a doporučení při využívání metody FCG.

Podrobné výstupy z konference včetně prezentací mezinárodních účastníků, fotografií, videa a seznamu uskutečněných her z jednotlivých zemí naleznete na DVD, které je nedílnou součástí této publikace.

EN

The brochure and DVD you are holding in your hands offer a summary of the results of the “Creative Community Planning – European Citizens Network” project and the presentation of a new method of public involvement, the so called FCG, promoting general participative democracy. The initial section includes information on the “Creative Community Planning – European Citizens Network” project. It is followed by a section devoted to the significance of public involvement and the role of creativity in city development planning. This section also introduces the international “Creative Cities” project organised by the British Council, including its constituent – FCG, and the activities of this project’s Czech partners (Centre for Community Organising and ProCulture/Open society organisation). The findings of this section confirm the key role of citizens’ involvement in public affairs as well as that of the creative attitude in all walks of life for the development of cities. The last and most comprehensive part of this brochure describes the FCG method, its development, possible use and examples of successful Games and their evaluation. We also include a brief summary of discussions at a conference held within the “Creative Community Planning” project that dealt mainly with the challenges and recommendations concerning the use of the FCG method. Detailed outcomes of the conference, including presentations of the international participants, photographs, a video and a list of past games, are available on the DVD attached to this brochure.



O PROJEKTU
KREATIVNÍ KOMUNITNÍ
PLÁNOVÁNÍ

ABOUT THE CREATIVE COMMUNITY
PLANNING PROJECT
-
EUROPEAN CITIZENS
NETWORK

CREATIVE COMMUNITY PLANNING

7

CZ

KREATIVNÍ KOMUNITNÍ PLÁNOVÁNÍ — SÍŤ EVROPSKÝCH OBČANŮ

Cílem projektu bylo vytvořit síť evropských občanů, organizací občanské společnosti a zástupců měst, kteří se aktivně zapojují do komunitního plánování a při plánování využívají metodu Future City Game (Hra město budoucnosti).

Projekt realizovaly neziskové organizace Centrum pro komunitní práci západní Čechy, CLES – Centre for Local Economic Strategies (Velká Británie) a Dodo ry (Finsko) za finanční podpory programu „Evropa pro občany“ Evropské unie, mezinárodní organizace British Council a města Plzně, kandidáta na titul Evropské hlavní město kultury 2015. Obsahem projektu bylo uspořádání třídenní konference, která se konala ve dnech 5.–7. 11. 2009 v Plzni. Konference byla zaměřena na sdílení zkušeností s kreativními metodami zapojování veřejnosti do plánování rozvoje měst. Účastníky konference tvořilo více než sto lidí z 15 zemí Evropy (České republiky, Dánska, Estonska, Finska, Litvy, Lotyšska, Maďarska, Polska, Ruska, Slovenska, Slovinska, Švédska, Norska, Ukrajiny, Spojeného království Velké Británie a Severního Irska), kteří se aktivně podílejí na projektu Kreativní města organizace British Council a na realizaci metody FCG. Zúčastnili se jí však i další zájemci o tuto metodu práce s veřejností.

Dalším výstupem projektu, kromě této publikace a DVD, bylo vytvoření internetových stránek www.creative-planning.eu, které fungují jako hlavní zdroj informací o projektu a jako prostor pro sdílení kontaktů a informací o podobných akcích.

EN

CREATIVE COMMUNITY PLANNING PROJECT — EUROPEAN CITIZENS NETWORK

This project is aimed at creating a network connecting European citizens, civil society organisations and city representatives who are actively involved in community planning and use the Future City Game method in their work.

The project was implemented by the following non-profit organisations: Centre for Community Organising West Bohemia; CLES – Centre for Local Economic Strategies (United Kingdom); and Dodo ry (Finland), with the financial assistance of the European Union „Europe for Citizens” programme, the British Council and the City of Pilsen, candidate for the European Capital of Culture 2015 title.

The project consisted of holding a three-day conference in Pilsen on 5th–7th November 2009. The conference focused on sharing experience with creative methods of public involvement in city development planning. More than 100 conference participants came from 15 European countries (Czech Republic, Denmark, Estonia, Finland, Lithuania, Latvia, Hungary, Poland, Russia, Slovakia, Slovenia, Sweden, Norway, Ukraine and the UK), all of them taking an active role in the British Council Creative Cities project and in the FCG method implementation. Others interested in this method of work with the public attended the conference as well. Apart from this brochure and DVD, the project has also generated the website www.creative-planning.eu, the principal source of information on the project and a space for sharing contacts and information on similar events.

KONFERENCE KREATIVNÍ KOMUNITNÍ PLÁNOVÁNÍ

Třídenní konference „Kreativní komunitní plánování“ otevřela řadu témat týkajících se společné identity Evropy a podnítila diskuzi nad problémy, výzvami a prioritami současných evropských měst. Díky široké mezinárodní účasti bylo možné seznámit se s velkou škálou názorů a porovnat situaci a přístupy k těmto otázkám v různých městech Evropy. V úvodní části konference byly diskutovány obecné problémy a výzvy, kterým čelí současná města. Mezi nejzávažnější problémy byla zařazena témata jako světový dluh a ekonomická krize, dialog mezi různými sociálními a kulturními skupinami, migrace, stárnutí populace, vysoká nezaměstnanost, odpady a jejich recyklace, dostupnost a přístupnost kultury, kontrast současného města a venkova, nedostatek dlouhodobých investic. Rozvoj současných evropských měst závisí dle účastníků konference na aktivním přístupu místních obyvatel a vůli samosprávy vytvářet pro zapojení občanů do plánování a rozhodování podmínky. Pro plnohodnotné uplatnění demokratického přístupu v rozvoji měst, je zapotřebí, aby:

- » POLITICI BYLI OTEVŘENI NOVÝM PŘÍSTUPŮM,
- » VEŘEJNOST BYLA INICIATIVNÍ,
- » EXISTOVALY FUNKČNÍ NÁSTROJE KOMUNIKACE,
- » OBČANÉ BYLI ZAPOJENI NEJEN DO PLÁNOVÁNÍ, ALE I DO ROZHODOVÁNÍ (NAPŘ. FORMOU KOMUNITNÍHO PARLAMENTU).

Zmíněná otevřenost a aktivní přístup na obou stranách jsou v současné době nedostatečné (zejména v tzv. postkomunistických zemích). Často se v oblasti plánování řeší pouze okamžité problémy na úkor dlouhodobého zaměření. Klíčem ke změně a demokratizaci fungování měst je vzdělávání a pozvolné odstraňování mentálních bariér, které máme jako jedinci v sobě zakotvené (důležitý je směr odspoda nahoru, od malého k velkému). S tím souvisí i postupná změna pohledu z občana jako zástupce bezejmenné masy na jedince s jeho individuálními potřebami. Prostředkem těchto náročných změn může být kultura. Kultura přitahuje do města nové lidi, firmy a investice. Může pomoci rozvíjet zdroje, generovat zisky a významně přispívat ke zvýšení atraktivity města. A co je podstatné, kultura nás může učit otevřenosti, vzájemnému respektu a komunikaci. V další části konference byla představena řada praktických příkladů realizace metody FCG, které uvádíme dále (v kapitole Přínosy a výzvy Future City Game a zejména pak na příloženém DVD). To umožnilo identifikovat společné problémy realizátorů této metody z různých zemí a poučit se z doporučení a rad ostatních. Poslední den konference byl věnován kreativnímu plánování v praxi. Prostřednictvím workshopu na téma revitalizace bývalého pivovaru Světovar v Plzni si účastníci ověřili různé metody komunitní práce a společně ve skupinách připravili návrhy pro přeměnu tohoto dlouhodobě nevyužívaného areálu v kulturní centrum. Účastníci konference se shodli na přínosu setkání a projevíli zájem dále aktivně spolupracovat. Projekt podpořil vznikající síť evropských občanů, která se stále rozšiřuje zejména díky projektu Kreativní města organizace British Council. Další vzájemná komunikace probíhá především elektronicky (e-mail, Facebook) a s využitím stránek projektu www.creative-planning.eu. Síť je přirozeně otevřena dalším zájemcům. Diskuzní fórum naleznete na www.facebook.com/group.php?gid=57783741866.

CREATIVE COMMUNITY PLANNING CONFERENCE

The three-day conference, “Creative Community Planning”, brought up a number of issues connected with the topic of shared European identity and prompted a discussion about the problems, challenges and priorities of present-day European cities. The broad international participation provided a great variety of opinions and a chance to compare the situation and approaches to these issues in various cities all over Europe. In the initial stage of the conference, general problems and challenges which the cities of today are faced with were discussed. World debt and economic recession, dialogue between various social and cultural groups, migration, population ageing, high unemployment, waste and recycling, availability and accessibility of culture, contrast of the present-day city and the country and the lack of long-term investment ranked among the most challenging problems. The conference participants believed that the development of present-day European cities depends on the active attitude of the local population and the will of the local government to create conditions for the public to become involved in the planning and decision making processes. Full implementation of democratic principles in city development requires:

- » POLITICIANS TO BE OPEN TO NEW APPROACHES,
- » THE PUBLIC TO SHOW INITIATIVE,
- » EXISTENCE OF EFFICIENT COMMUNICATION TOOLS,
- » CITIZENS TO BE INVOLVED NOT ONLY IN PLANNING BUT ALSO IN DECISION MAKING (E.G. THROUGH A COMMUNITY PARLIAMENT).

The aforementioned openness and an active approach on both sides are not sufficient at present (in particular in post-communist countries). Concerning planning, immediate problems are often dealt with at the expense of a long-term vision. It is education and a gradual removal of the mental barriers each of us has inside (with emphasis on the bottom up approach, from the small to the big) that is the key to changing and democratising cities’ general functioning. This also requires a shift in viewing the citizen, from a representative of an anonymous mass to an individual with his/her own particular needs. Culture can be the medium for these complex changes to take place. It attracts new people, companies and investment in cities. It can help develop resources, generate profits and substantially increase the attractiveness of the city. And what’s more, culture can teach us openness, mutual respect and communication. In the next stage of the conference, a number of practical examples of the FCG method implementation were presented. (These can be found in the Gains and Challenges of the Future City Game chapter and on the DVD attached.) Those using this method in different countries were thus able to identify common problems and learn from the advice and recommendations of others. The final day of the conference was devoted to creative planning in practice. During a workshop on the revitalisation of the former ‘Světovar’ brewery in Pilsen, participants had the opportunity to test various methods of community work. In groups, they prepared suggestions for a transformation of this long-disused object into a cultural centre. The conference participants agreed that they had benefited from the encounter and showed interest in further active cooperation. The project backed up the emergent European Citizens’ Network, which is still growing mainly thanks to the Creative Cities project of the British Council. Further communication has been taking place mainly via e-mail or Facebook and with the use of the project website www.creative-planning.eu. Naturally, the network is open to other interested parties. You may visit the discussion forum at www.facebook.com/group.php?gid=57783741866.

PUBLIC INVOLVEMENT
AND THE ROLE OF CREATIVITY
IN CITY DEVELOPMENT PLANNING

ZAPOJOVÁNÍ VEŘEJNOSTI
A ROLE KREATIVITY
V PLÁNOVÁNÍ ROZVOJE MĚST

CZ

CENTRUM PRO KOMUNITNÍ PRÁCI

Centrum pro komunitní práci (CpKP) si velice váží příležitosti spolupracovat na mezinárodním projektu společně s významnými evropskými partnery za podpory programu ‚Evropa pro občany‘.

Věříme, že tento projekt zahájí vzájemnou výměnu zkušeností a podpoří diskuzi v oblasti zapojování veřejnosti a kreativních metod plánování rozvoje evropských měst.

CpKP je nezisková organizace, která poskytuje informace, konzultace a přímou pomoc zástupcům veřejné správy, občanských organizací a soukromého sektoru. CpKP navrhuje a realizuje programy účasti veřejnosti v investičním plánování a rozhodování. Jedná se například o zapojení veřejnosti do plánování a navrhování veřejných prostranství, do přípravy regenerace panelových sídlišť, do přípravy strategických, rozvojových nebo komunitních koncepcí. Od roku 2008 používá CpKP metodu FCG jako nástroj kreativního přístupu v komunitním plánování a neformálním vzdělávání pro aktivní občanský život.

Plzeň byla prvním městem v České republice, které metodu FCG uplatnilo v centru města a následně i v městských obvodech. Metoda byla využita v souvislosti s přípravou kandidatury na titul Evropské hlavní město kultury (EHMK) 2015. Do dnešního dne se v Plzni uskutečnilo šest her s aktivní účastí více než stovky obyvatel města. Plzeň se také nedávno stala třetím městem v Evropě, které přivítalo další část projektu Kreativních měst – tzv. Pekárnu nápadů (Urban Ideas Bakery), která byla v listopadu 2009 na konferenci uspořádané v rámci tohoto projektu představena. Pekárna nápadů je odborněji zaměřeným mezinárodním workshopem zahrnujícím analýzu problémů měst, přípravu projektů a jejich rozpracování do podrobných akčních plánů.

Doufáme, že v budoucnu budeme moci pořádat další zajímavé a inovativní mezinárodní projekty a přispívat tak k výměnám názorů a zkušeností napříč Evropou.

EN

CENTRE FOR COMMUNITY ORGANISING

Centre for Community Organising (CCO) appreciates greatly the opportunity to participate in an international project supported by the ‘Europe for Citizens’ programme in cooperation with significant European partners. We believe that this project will start a mutual exchange of experience and facilitate discussion in the areas of public involvement and creative planning in the development of European cities.

CCO is a non-profit non-governmental organisation that provides information, advisory services and direct assistance to representatives from public administration, civic organisations and businesses. CCO designs and implements public participation programmes in planning and decision-making, for example programmes for citizen participation in the planning and designing of public spaces, in housing estate revitalisations, in the preparation of community development strategies or in investment planning. In 2008 CCO started to use the FCG method as an instrument for creative community planning and informal learning for active citizenship.

Pilsen is the first city in the Czech Republic to apply the FCG method to the city centre and, consequently, in its surrounding districts. The method was used within the preparation of the European Capital of Culture (ECOC) 2015 candidature. Six games have taken place in Pilsen to this date with the active involvement of more than a hundred city inhabitants.

Recently, Pilsen has also become the third city in Europe to host another segment of the Creative Cities project, the so-called Urban Ideas Bakery, which was introduced at a conference held as a part of this project in November 2009. The Urban Ideas Bakery is an international workshop with a more specific focus, including analysis of the city’s problems, preparation of projects and their elaboration into detailed plans of action.

We hope to be able to hold and host other interesting and innovative international projects in the future, which will contribute to an exchange of opinions and experiences across Europe.

JAN MARTÍNEK

ředitel Centra pro komunitní
práci západní Čechy

Director of the Centre for
Community Organising
West Bohemia

CZ

PARTICIPACE OBČANŮ NA VĚCECH VEŘEJNÝCH

HELENA ŠIMICOVÁ / koordinátorka projektů Centra pro komunitní práci

MILAN SVOBODA / ředitel plzeňské kandidatury na titul Evropské hlavní město kultury 2015

„Město lze vnímat jako prostor, kde lidé žijí, a je tudíž zapotřebí, aby tento prostor fungoval jako veřejný, jako místo setkávání v mnohočetném smyslu slova.“ (Přihláška města Plzně do 2. kola soutěže o titul EHMK 2015, str. 60)

Ve vyspělých zemích s dlouhou demokratickou tradicí je zapojování veřejnosti přirozenou součástí rozhodovacích procesů na všech úrovních a lze pro ně nalézt jak formální podporu v právním rámci, tak i neformální a praktickou podporu při samotné implementaci. Normativní rámec problematiky zapojování veřejnosti v České republice má čtyři základní vrstvy. Právo na zapojení veřejnosti zaručuje v ústavní rovině Listina základních práv a svobod v podobě práva na informace o činnosti orgánů veřejné moci, od roku 2004 je v platnosti tzv. Aarhuská úmluva (mezinárodní Úmluva o přístupu k informacím, účasti veřejnosti na rozhodování a přístupu k právní ochraně v záležitostech životního prostředí), dále se jedná o zákon o svobodném přístupu k informacím a poslední vrstvu tvoří interní normativní akty, jako jsou například Legislativní pravidla vlády.

Mezi obecné výhody zapojování veřejnosti do plánování rozvoje měst patří větší míra efektivity a zkvalitnění procesu přípravy strategických dokumentů (a rozhodnutí obecně), budování sociálního kapitálu pro lepší komunikaci a spolupráci a celkové posilování důvěry veřejnosti v demokratický systém. Participace občanů zvyšuje možnost objevovat nová řešení. Účastníci si vzájemně vyměňují informace, učí se jeden od druhého. Výsledkem procesu je řešení, které má výraznou veřejnou podporu. Zúčastnění aktéři berou takové řešení více za své a mají daleko větší zájem kontrolovat jeho naplnění. Dochází také k budování nových vazeb a vztahů uvnitř dané komunity.

Plzeň je v současné době dynamicky se rozvíjejícím městem, které si dlouhodobě uvědomuje, jak je účast veřejnosti v plánovacích procesech přípravy strategických dokumentů důležitá. Dosvědčuje to řada dokumentů, které v Plzni v posledních deseti letech vznikají za přímé účasti občanů, ať už to je například Program rozvoje města Plzně na léta 2003–2018, při jehož tvorbě se partnerství stalo hlavním principem, nebo Program rozvoje kultury na léta 2009–2019. Program rozvoje kultury konkretizuje to, jakým způsobem zajistit dosažení vize, kterou si město stanovuje v Integrovaném plánu rozvoje města – Plzeň město kultury 2015: „Plzeň se stane díky realizovaným investicím a úspěšně zvládnuté kandidatuře na titul EHMK jednou z nejvyhledávanějších destinací pro návštěvníky v ČR po Praze, významným centrem kulturního a společenského života na celorepublikové úrovni, především díky nově vzniklým kulturním a vzdělávacím institucím a modelovým příkladům úspěšné realizace rozvojových projektů v oblasti kreativních průmyslů.“ Unikátnost budování demokracie v Plzni v uplynulých letech lze spatřovat v pestrosti a šíři záběru zapojení obyvatel do věcí veřejných. Zapojení občanů do kandidatury na titul EHMK 2015 bylo velmi silným momentem na cestě Plzně k zisku prestižního evropského titulu. Samotný projekt EHMK bude, pokud Plzeň titul získá, prostředkem k tomu, aby občané sami měnili místo, kde žijí, a také procesem, v němž se bude město moci významně učit od ostatních evropských měst.

“The city can be perceived as a space where people live and thus necessarily a public space, as a place of encounters in all possible meanings of this word” (Pilsen's application for the second round of the competition for ECOC 2015, p. 60)

EN

INVOLVING CITIZENS IN PUBLIC AFFAIRS

HELENA ŠIMICOVÁ / project coordinator / Centre for Community Organising

MILAN SVOBODA / Pilsen 2015 Project Director

Public involvement in decision making processes on all levels is quite natural in developed countries which possess a long tradition of democracy, and it finds both formal backing in legislation as well as informal and practical support during the implementation stage. From the legal perspective, the public involvement issue has four levels in the Czech Republic: firstly, the right to be involved is guaranteed constitutionally by the Charter of Fundamental Rights and Basic Freedoms as a right to information on the activity of public authorities; secondly the Aarhus Convention has been in effect since 2004 (an international convention on access to information, public participation in decision-making and access to justice in environmental matters); thirdly, the Act on Free Access to Information; and finally, the last layer is made up of internal normative acts such as, e.g., the Government Legislative Rules.

Public involvement in city development planning generates several advantages, among them being better quality and efficiency of strategic document preparation and decision-making in general, the forming of social capital for better communication and cooperation and an overall reinforcement of trust in the democratic system. Citizens' participation increases the chances of discovering new solutions. People exchange information and thereby learn from each other. Those involved become more personally engaged and feel a greater interest in monitoring the implementation of the solution suggested. New connections and relations arise within the community.

Today's Pilsen is a dynamically developing city aware of the long term importance of public participation in the planning processes and strategic document preparation. This is illustrated by a number of documents produced in recent years with the direct participation of Pilsen's public, such as the City Development Plan for the years 2003–2018 created as a work of partnership or the Cultural Development Plan for the years 2009–2019. The Cultural Development Plan directly specifies how to ensure fulfilment of the vision laid out in the Integrated City Development Plan – Pilsen City of Culture 2015: “Thanks to the investments and a successful candidature for the ECOC, Pilsen shall become one of the most sought out destinations for visitors to the Czech Republic after Prague, a prominent centre of cultural and social life on the national level, most of all thanks to the newly established cultural and educational institutions and model examples of successful implementation of development projects in the creative industries area.”

The variety and scope of citizens' involvement in public affairs in recent years illustrates the uniqueness of the democracy building process in Pilsen, including the involvement of Pilsen's inhabitants in the ECOC 2015 candidature, which was and is a forceful factor in the city's endeavours to win this prestigious European title. The ECOC project itself will be, if Pilsen is awarded the title, a means for citizens to change their city as well as a process the city can use to learn valuable lessons from other European cities.



CZ

BRITISH COUNCIL KREATIVNÍ MĚSTA

Cílem projektu Kreativní města je vytvořit prostředí příznivé pro uskutečňování pozitivních změn ve městech. Toho chceme dosáhnout podněcením kreativity a nových přístupů, které umožní ekonomický a společenský růst ve městech.

Naší vizí je kreativní město, které je něčím víc než jen skvělou uměleckou scénou nebo centrem kreativních průmyslů. Podporujeme občany, aby spolupracovali s orgány města na utváření jeho budoucnosti, pomáháme jim při tom využít jejich tvůrčí potenciál a vytváříme příležitosti pro propojení lidí z různých profesí tak, aby mohli společně řešit problémy svých měst. Chceme rozvíjet kreativitu těch, kteří budou v budoucnu o městě rozhodovat, a využít ji ve prospěch města. Podporujeme koncept města otevřeného novým evropským občanům.

Rozvíjíme také spolupráci s odborníky z evropských zemí, kteří přispívají novými myšlenkami ke zlepšení ekonomické prosperity a životní úrovně ve městech. Vhodným příkladem aktivity, která zapojuje mezinárodní účastníky do vytváření krátkodobých, střednědobých i dlouhodobých řešení pro města, je Pekárna nápadů, třídní workshop věnovaný plánování konkrétních možných změn ve městě a vyhledávání klíčových hráčů pro jejich uskutečnění.

Momentálně běží třetí rok projektu a my můžeme sledovat zapálení našich partnerů i účastníků pořádaných akcí (FCG, Pekárny nápadů a Městských fór), kteří vidí již uskutečněné změny. Například nejkratší ulice Varšavy prošla kompletní revitalizací; byla rozpracována strategie pro navrácení řeky Pistuly zpět městu; v centru Kaunasu bylo nainstalováno wifi a byly sníženy daně, aby se do středu města vrátili jeho občané. Podle mě je tohle ale jen začátek sklizně, která nás čeká. Doufám, že tuto práci převezmou naši spolehliví partneři a účastníci projektů v 15 zemích, ve kterých momentálně fungujeme. Od začátku projektu jsme pro ně vytvořili spoustu příležitostí pro navazování a udržování kontaktů a sdílení znalostí a někteří z nich už začali na projektech pracovat nezávisle na nás.

EN

BRITISH COUNCIL CREATIVE CITIES

Creative Cities is a project which aims to build an environment enabling positive change to take place in cities. It does this through releasing creativity and innovation to enable economic and social growth in cities.

Our vision is that a creative city is more than a great arts scene or a hub for creative industries. We are encouraging citizens to work together with city authorities to shape the futures of their cities; releasing their creative potential and creating networking opportunities for people from diverse professional backgrounds to work together on cities' challenges. We want to develop the creativity of future leaders and put it to use for the city. We are promoting the idea of cities being open to new citizens of Europe.

We are also promoting the idea of inviting experts from European countries to shape the ideas for cities' better economic prosperity and living environment. A good example of an activity which engages international participants in creating short-, medium- and long-term solutions for cities is our Urban Ideas Bakery process – a 3 day workshop devoted to stakeholder mapping and action planning for change to take place.

We are in the 3rd year of the project now and we see the engagement and enthusiasm of our project partners and participants of our events, such as FCGs, Urban Ideas Bakeries and Urban Forums, as the changes are taking place. For example, the shortest street in Warsaw was completely revitalised; the strategy for turning Vistula river back to the city was developed; wifi was installed; and taxes were reduced in Kaunas city centre to bring citizens back to the area.

In my view this is just a beginning of the fruits we will harvest I hope that our work will be taken up by our trusted partners and project's participants in 15 countries where we are currently operating. We have created a lot of networking opportunities and knowledge sharing for them since the start of the project and some of them started working on projects independently of us.

EWA AYTON

manažerka projektu Kreativní města
organizace British Council,
Polsko

Creative Cities Project Manager,
British Council,
Poland



CZ

KONCEPT KREATIVNÍCH MĚST

MONIKA KLIMENTOVÁ / projektová manažerka organizace British Council, Česká republika

Britský odborník Charles Landry je jedním z prvních, kdo ve svých pracích zmínil koncept kreativity a jejího využití pro rozvoj měst. Před více než třiceti lety založil uznávanou evropskou konzultační společnost Comedia, věnující se právě kreativnímu rozvoji měst, a se svými spolupracovníky již uskutečnil několik set projektů ve více než čtyřiceti pěti zemích celého světa. V dnešní době se jeho koncept stává stále populárnějším, jelikož si společnost začíná uvědomovat, že kreativní přístup k rozvoji měst je pro naši civilizaci velmi důležitý. Kreativní města se řídí jednoduchou myšlenkou: „Klíčovým zdrojem pro rozvoj měst jsou sami lidé, kteří v nich žijí.“ (Charles Landry) Svět, kde prosperita jednotlivých měst záležela na jakési „přírodní výhodě“, tedy na vý-

hodném přístupu k přírodním zdrojům a levné pracovní síle, je dnes nahrazen světem, jehož rozvoj závisí na „výhodě kreativní“. Ta spočívá v originálním, neotřelém a efektivnějším využití zdrojů, jež mají města k dispozici. Pod pojmem kreativita si každý jistě jako první představí kreativitu v umění. Ta je v konceptu kreativních měst samozřejmě velice důležitá, vždyť umění je na tvořivosti založeno. Kreativní města však kladou důraz na invenci a tvořivost ve všech odvětvích života ve městech. S kreativním nápadem může přijít jak výtvarník, tak i sociální pracovník, podnikatel, inženýr či státní úředník. Pojetí kreativních měst vnímá kreativitu jako schopnost inteligentního a vynalézavého myšlení lidí, kteří jsou ochotni se neustále učit nové věci.

Koncept kreativních měst také zdůrazňuje, že důležitým aspektem udržitelného rozvoje každého města je jeho schopnost udržet si své mladé a talentované občany. Bez nové generace kreativních obyvatel rozvoj města ustrne. K dosažení ideálu kreativního města, který Landryho koncepce popisuje, vede ještě dlouhá cesta. V každém městě se mísí mnoho různých kultur, každý obyvatel má jiné zájmy. Je zřejmé, že k překonání současné situace bude třeba mnoho organizačních změn, a my jen můžeme doufat, že projekty založené na konceptu kreativních měst, které v dnešní době vznikají, někoho k podobným změnám inspirují.

Vše podstatné o projektu Kreativní města naleznete na <http://creativecities.britishcouncil.org>.

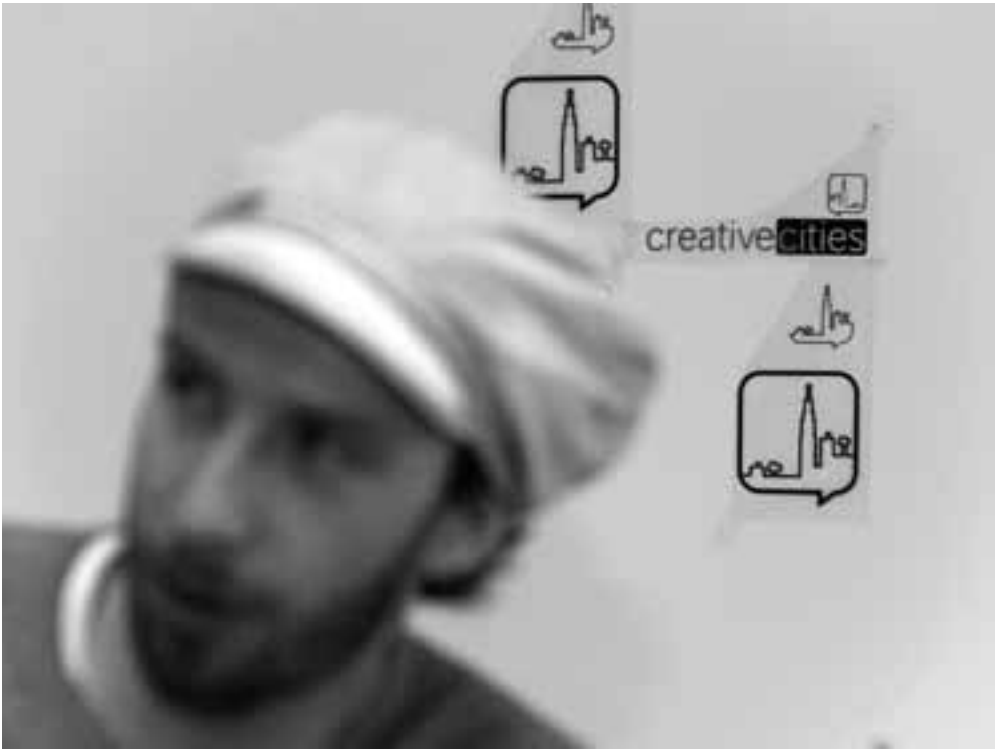
CREATIVE COMMUNITY PLANNING

17

EN

CREATIVE CITIES CONCEPT

MONIKA KLIMENTOVÁ / British Council Partnership and Project Manager, Czech Republic



British expert Charles Landry was one of the first to mention the concept of creativity in his works and its use for city development. More than thirty years ago he founded a highly respected European consultancy working in creativity, culture and urban change, and, together with his colleagues, he has worked on several hundred projects in more than 45 countries. His concept is becoming more and more popular today as society begins to realise the importance of creativity in city development in our civilisation. Creative Cities respect a simple idea: “It is the inhabitants of the cities that are the key source of city development.” (Charles Landry) The world where a town’s prosperity depended on a “natural advantage” of its kind, i.e., on convenient access to natural resources and cheap la-

bour, has been replaced by a world whose development relies on the “creative advantage” that lies in an original, novel and more efficient use of the resources that the towns possess. When speaking of “creativity”, everyone is sure to think immediately of creativity in the arts. This is very important in the creative cities concept of course, as arts are based around creativity. However, creative cities accentuate creativity in all fields of the life of the city. Anyone can come up with a creative idea – an artist, a social worker, a businessman, an engineer or a civil servant. The creative cities concept defines creativity as the ability of an intelligent, ingenious thinking person who is always ready to learn new things. The concept also emphasises that it is the ability of a city to keep its young and talented ci-

tizens which is among the most important aspects of a city’s sustainable development. Without a new generation of creative citizens, the development of the city will stagnate. There is still a long way to go to achieve the ideal of a creative city as described in Landry’s concept. Every city is a mixture of many different cultures, and every citizen has different interests. It is obvious that a change in the present situation will require many organisational changes. We can only hope that the projects that are arising now are based on the creative cities idea concept and that they will inspire people to create such changes.

All essential information on the Creative Cities projects is available at: <http://creativecities.britishcouncil.org>.

**„Rozvoj města stojí na pomezí řádu a chaosu.
Nemá žádný počátek ani konec.
Rozvoj města je totiž neustálý proces, ne výsledek.
Neexistuje žádná výsledná podoba města.
Kultura a život v každém městě jsou dnes
natolik bohaté,
že pokud budou městští představitelé stále jednat
podle starých vzorců,
město se přestane rozvíjet.
Inovace si v takovém prostředí žádá nových
přístupů.“**

(Charles Landry)

**“City-making means balancing between
order and chaos.**

A city has no beginning and no ending.

**City-making is therefore a process, not an end-result.
There is no end-product of a city.**

**The city's culture has so many aspects that policy
makers who still think in terms
of causal connections will run into problems.
Innovation in this environment asks
for a different approach.”**

(Charles Landry)

PROCULTURE / OTEVŘENÁ SPOLEČNOST, O. P. S.

Představení konceptu kreativních měst a role kreativity v České republice se stalo jedním z cílů ProCulture / Otevřené společnosti, o.p.s. Tomuto tématu se soustavně věnuje již od roku 2007, kdy v souvislosti s plánovaným Evropským rokem kreativity a inovací a předsednictvím ČR v EU (2009) navrhuje Ministerstvu kultury téma a název předšednické konference Fórum pro kreativní Evropu. Od konce roku 2007 se datuje také spolupráce s British Council, která je postavena na společném cíli představovat v České republice koncept kreativních měst. V roce 2008 se ProCulture, vzdělávací, výzkumné a informační centrum pro kulturu Otevřené společnosti, o. p. s., stalo partnerem projektu Kreativní města pro oblast kultury v ČR. Základním principem projektu je spolupráce s partnery z řad různých soukromých i veřejných organizací a evropskými městy, která chápou, že inovace jsou v moderním světě základem udržitelného rozvoje. V počátku téhož roku se město Plzeň díky iniciativě ProCulture zapojilo do projektu Kreativních měst, jehož součástí je FCG, která se pod vedením Centra pro komunitní práci odehrála v pěti městských částech a vyústila v mezinárodní konferenci „Kreativní komunitní plánování“.

EN

PROCULTURE / OPEN SOCIETY

ProCulture/Open Society has made one of its priorities to introduce the concept of creative cities and the role of creativity in the Czech Republic. It has focused on this theme consistently since 2007 when, in connection with the 2009 European Year of Creativity and Innovations and the Czech Presidency of the Council of the European Union, it suggested to the Ministry of Culture of the Czech Republic the theme and title of a presidency conference, the Forum for Creative Europe. The end of 2007 also marked the beginning of cooperation with the British Council based on a joint objective of introducing the creative cities concept in the Czech Republic. In the year 2008, ProCulture Research, Information and Education Centre for Arts and Culture of the Open Society became a partner of the Creative Cities project in the area of culture in the Czech Republic. The essential principle of the project is cooperation with a range of partners from private and public organisations and European cities that understand that innovations form the basis for sustainable development in the modern world. At the beginning of the same year, through the initiative of ProCulture, the City of Pilsen joined the Creative Cities project, part of which is FCG. Five games organised by the Centre for Community Organising took place in different city districts in Pilsen and culminated in the international conference “Creative Community Planning”.

MARTA SMOLÍKOVÁ

ředitelka ProCulture /
Otevřená společnost, o. p. s.
—
director of the ProCulture /
Open Society

KULTURA A OBČANSKÁ SPOLEČNOST

LENKA ZEMANOVÁ / projektová koordinátorka ProCulture / Otevřená společnost, o. p. s.

V posledních letech dochází k výraznému posunu v chápání role kultury a jejího potenciálu pro společenský i ekonomický rozvoj. Paralelně dochází k novému pohledu na kulturní zdroje, zaváděny jsou nové způsoby kulturního mapování a kulturního plánování. Kulturní zdroje se již neomezují na umění a kulturní dědictví, nýbrž zahrnují místní tradice, jazyky, zvyky, oslavy, ale i způsoby prožívání volného času, zábavu a pohostinství, kulturu mladých, kulturu etnických menšin, podnikatelský život, rozmanitou nabídku místních produktů, oblast sektoru služeb a další.

Právě podíl občanů na společenském životě, na spoluutváření místa, kde žijí, a potažmo jejich zapojování do správy obce (politiké) je v současné době jedna z klíčových výzev, a sice v návaznosti na prudký celosvětový rozvoj měst, při kterém je třeba zohledňovat tvůrčí potenciál jejich obyvatel. Existuje však několik překážek, které mohou stát v cestě rozvoje lidské kreativity a jejímu uplatnění v rozvoji místa či obce. Bariéry definuje urbánní sociolog Franco Bianchini, jeden ze spolutvůrců konceptu Kreativních měst: jsou jimi především urbánní zbytnělost a krize místní identity; nárůst nicotných míst – nákupních galerií,

multiplexů, supermarketů; přemíra informací bez schopnosti je dále využívat, nedostatek volného času; rozpory mezi tvůrčím přístupem a potřebou omezovat rizika, čímž se brzdí možná inovace. Přirozeně tedy vyvstává otázka, jak s tvořivostí pracovat na úrovni naší každodennosti i každodennosti týkající se správy obce či politiké. Kultura je platformou, která lidem umožňuje aktivní zapojení do společnosti, a to prostřednictvím realizace konkrétního nápadu, tvůrčí myšlenky či díla, ať profesionálně, či amatérsky, anebo v roli diváka, který toto dílo „užívá“. Úspěšná realizace konkrétního tvůrčího nápadu, díla závisí na osobním angažmá, neboť umění i kulturu lze nahlížet jako věc osobní, někdy i intimní, ať jste tvůrce, či divák jdoucí ke kořenům individuální identity. Touha něco vytvořit a osobně se angažovat je důležitým prvkem každodenního rozhodování, do čeho vstoupím a čemu věnuji svůj čas i na úrovni společenství, kde žiji, a sice ve smyslu zapojení se do věcí veřejných. Čím více se lidé podílejí na procesu tvorby, tím aktivnější jsou i jako občané. To potvrdily i výsledky výzkumu provedeného kanadským statistickým úřadem v roce 1998 v rámci projektu General Social Survey

(GSS), který zjišťoval, jak jsou návštěvníci kulturních akcí, památek či tvůrci kultury, respektive osoby, které nakládají s kulturním kapitálem, zapojeni do života komunity. Výzkum došel k závěru, že aktivní tvůrci či příjemci kulturních produktů se více zapojují do života místního společenství. Navazující výzkum pak dokonce prokázal, že mezi lidmi zapojenými do libovolné kulturní činnosti je více než třetina těch, kteří své komunitě věnují čas a energii v rámci dobrovolnictví. Důležité je dodat, že na dobrovolnických činnostech se podílí pouhá pětina kanadských občanů, kteří se kulturních aktivit nezúčastňují. (M. S. Jeannotte) Umění, kultura, kulturní občanské organizace, ale i instituce hrají zcela nezastupitelnou roli, jelikož jsou schopny podněcovat lidskou touhu tvořit. Ta může vést k větší míře zapojení občanů do života komunity a přinášet nápady prospěšné všem. Kulturní činnosti a organizace jsou důležitou platformou, která umožňuje občanům nejen se setkávat, ale také angažovat se.

Více informací o organizaci ProCulture / Otevřená společnost, o. p. s., získáte na www.proculture.cz.

CULTURE AND CIVIC SOCIETY

LENKA ZEMANOVÁ / project coordinator of the ProCulture / Open Society

There has been a distinct shift in the understanding of the role of culture and its potential for social as well as economic development in recent years. At the same time, a new approach to cultural resources is being tested, as new methods of cultural mapping and cultural planning are being introduced. Cultural resources are not confined to arts and cultural heritage any more, as they have come to include local traditions, languages, festivals as well as ways of, for example, spending leisure time, entertainment and hospitality, youth culture, cultures of ethnic minorities, business life, a rich selection of local products, the service sector and others. It is the participation in community life, in forming the place they live in and their involvement in the local government (politics) that presents one of the key challenges today, following on from the rapid development of cities on a global scale that has made the creative potential of cities' inhabitants an essential factor. However, there are several drawbacks hindering the development of human creativity and its use in the development of a city or a town. Franco Bianchini, an urban sociologist, and one of the co-founders of the Creative Cities project concept, defines the barriers: they are primarily urban hypertrophy and the crisis of local iden-

tity; proliferation of unneeded places (shopping malls, multiplex cinemas, supermarkets); an excessive supply of information without the possibility of subsequently using it; the lack of free time; and conflicts between a creative approach and the need to eliminate risks – all of which hinders potential innovation. The question arises, naturally, of how to handle creativity on an everyday basis, including the everyday public or political administration. Culture is a platform that enables people to engage actively in the life of the society, namely through the realisation of ideas, creative concepts or works of art both by professionals and non-professionals, or as the audience receiving the art. The successful realisation of a particular creative idea or a work of art depends on personal engagement, as both the art and culture can be perceived as a personal, sometimes intimate matter, going to the roots of individual identity whether it be the author or the audience. The desire to create and become personally involved is an important element of our everyday decision making – what shall I take part in?, to what shall I devote my time within the community I live in? – all in the sense of public involvement. The more people become involved in the creative process, the more active they become as citi-

zens. This was confirmed by the General Social Survey (GSC) conducted by Statistics Canada in 1998 investigating how visitors to cultural events and historical sights, or cultural agents or, more precisely, people handling the cultural capital, are involved in community life. The survey concluded that active authors and recipients of cultural products are becoming more involved in the life of their local community. A follow-up survey brought even more interesting evidence: more than a third of all people involved in a cultural activity of some sort are those giving their time and energy to their community as volunteers. It should be added that only one fifth of the Canadian population participating in volunteering activities does not at the same time take part in some cultural activities. (M.S.Jeannotte) Art, culture, cultural civic organisations, as well as institutions, play an irreplaceable role because they are capable of inspiring the human desire to create. This can lead to a greater citizens' involvement in community life and can generate ideas beneficial to all. Cultural activities and organisations are an important platform that makes it possible for people not only to meet but also to become actively involved. More information on ProCulture/Open Society available at www.proculture.cz



„Kulturní rozmanitost vytváří bohatý a pestrý svět, který rozšiřuje možnosti volby, rozvíjí lidské schopnosti a hodnoty, a je tudíž podstatnou oporou udržitelného rozvoje společenství a národů.“

(Úmluva UNESCO o ochraně a podpoře rozmanitosti kulturních projevů, 2005)

“Cultural diversity creates a rich and varied world, which increases the range of choices and nurtures human capacities and values and is thus an essential pillar of the sustainable development of communities and nations.”

(UNESCO Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions)

*„Kulturu tvoří všechny sny a snahy, které vedou k vytváření humanity. Kultura vyžaduje paradoxní pakt: různorodost musí být principem jednoty a uvědomění si rozdílů je nutné ne proto, aby rozdělilo, ale aby ještě více obohatilo kulturu. Evropa je buď kulturou, nebo není ničím.“
(Denis de Rougemont, Evropský program pro kulturu v globalizovaném světě, 2007)*

“Culture is all the dreams and labour tending towards forging humanity. Culture requests a paradoxical pact: diversity must be the principle of unity, taking stock of differences is necessary not to divide, but to enrich culture even more. Europe is a culture or it is not.” (Denis de Rougemont, European programme for culture in the globalised world, 2007)

FUTURE CITY GAME
(HRA MĚSTO BUDOUCNOSTI)

FUTURE CITY GAME

CZ

HRA MĚSTO BUDOUCNOSTI

Když se mě lidé ptají, v čem Hra město budoucnosti (FCG) spočívá, často říkám, že v kreativitě, sdílení znalostí a nápadů. Stručně řečeno, FCG umožňuje lidem nacházet řešení problémů, se kterými se jejich města dlouhodobě potýkají. Hra probíhá jako dvoudenní akce, které se účastní obyvatelé příslušného města, přicházející z různých prostředí a oborů, pod vedením zkušeného facilitátora (tzv. Games master). Cílem hry je navrhnout nejlepší způsob, jak zlepšit kvalitu života ve městě jako celku nebo v některé jeho konkrétní čtvrti.

K dnešnímu dni se FCG hrála po celé Evropě, od Glasgow, přes Lublaň až po Moskvu. V mnoha městech jsme byli svědky skvělých výsledků a Plzeň se stala městem s největším počtem her pořádaných v jejích různých částech. Celkový počet her uskutečněných v Evropě brzy dosáhne stovky.

Jaká je budoucnost FCG? Projekt končí v březnu 2011, ale připravujeme licenční produkt, který by mohl být nezávisle využíván dalšími městy.

EN

FUTURE CITY GAME

When I'm asked what the Future City Game is about, I often reply that it is about creativity, sharing of knowledge and ideas. In short, the FCG enables people to find solutions to the long-term challenges facing cities. It is played during a two-day event by city inhabitants from diverse backgrounds, representing various disciplines and led by a trained games-master. The aim of the game is to generate the best idea on how to improve the quality of life either in a specific area within a city, or in the city as a whole.

To date, the FCG has been played all across Europe, from Glasgow across Ljubljana to Moscow. We have seen excellent results in many cities, and Pilsen has been the city with the highest number of games played in its different parts. The number of games played in Europe will soon reach one hundred.

What's the future of the FCG? The project finishes in March 2011, but we are preparing a licensed product, which could then be used independently by cities.

NIGEL BELLINGHAM

ředitel organizace British Council,
Česká republika
a ředitel projektu
Kreativní města

Director of the British Council,
Czech Republic,
and Director
Creative Cities project



CZ

VÝVOJ FUTURE CITY GAME

GAYNOR ANTHONY / projektová manažerka organizace British Council, Velká Británie

Vývoj metody Future City Game jsme zahájili hledáním nových přístupů v uvažování o městech a výzkumem zaměřeným na britskou politickou agendu v oblasti udržitelného městského rozvoje. Chtěli jsme postihnout globální problémy měst, ale zároveň je pojmout jako relevantní pro konkrétní místa a najít alternativní metodologii poradenství a výzkumu, která by přivedla ke spolupráci různé skupiny a propojovala by globální témata s lokálními. Náš výzkum zahrnoval důkladnou práci ve dvanácti zemích, mezi nimiž byly např. Norsko, Čína, Izrael, Kolumbie, Velká Británie nebo Česká republika.

Zjistili jsme, že o metodologii hry je na mezinárodní úrovni zájem, ale myšlenka virtuální hry byla všeobecně odmítána, protože všichni jako zásadní prvek pocítovali roli živé interakce. V návaznosti na tento výzkum jsme oslovili nezávislou charitativní a výzkumnou organizaci CLES (Centre for Local Economic Strategies / Centrum pro místní ekonomické strategie, <http://www.cles.org.uk>) a výstavní centrum zaměřené na život ve městě URBIS (<http://www.urbis.org.uk>), aby koncept dále rozpracovaly.

British Council je organizace zabývající se kulturními vztahy, a proto je naším cílem hra, která by byla ušita na míru různým kulturním kontextům, ale zároveň si zachovala silnou britskou identitu. Z tohoto důvodu jsme se obrátili na Academy for Sustainable Communities (ASC, Akademie pro udržitelné komunity), která je dnes součástí Homes and Communities Agency (HCA, Agentura pro domov a společnost, <http://www.homesandcommunities.co.uk>).

Testování hry probíhalo od prosince 2006 do července 2007 ve Velké Británii (Manchester a Glasgow), Norsku (Oslo) a Kolumbii (Bogota). Po pilotních hrách a vyhodnocení jejich výsledků pokračoval vývoj hry až do léta 2008. Ve spolupráci s Urban Learning Space (Městské vzdělávací centrum, <http://urbanlearningspace.org/>) získaly v té době finální podobu také herní pomůcky. Hra byla spuštěna v září 2008 v Rusku a severní Evropě a od té doby se díky ní více a více lidí podílí na zlepšování života ve svých městech.

EN

DEVELOPEMENT OF FUTURE CITY GAME

GAYNOR ANTHONY / British Council Partnership and Project Manager, Great Britain

At the beginning of the Future City Game methodology development, research was carried out analysing the discourse of the British political agenda on sustainable urban development. Its aim was not only to localise the major global problems of cities but also to register the local ones and find alternative methods of consultation and research based on the cooperation of various groups of people thinking about the interconnection of global and local issues. This diagnostic stage took place in twelve countries including Norway, China, Israel, Columbia, Great Britain and the Czech Republic.

A great many organisations in all participating countries embraced the FCG idea. They all agreed unanimously, however, that the direct contact of participants was necessary, that is, as a method connecting the subjects (actors) not only virtually but in person. Based on these findings, two British institutions were approached: CLES (Centre for Local Economic Strategies, <http://www.cles.org.uk>) and URBIS (an exhibition centre focusing on city life, (<http://www.urbis.org.uk>), to develop further the concept of the FCG.

Furthermore, it has been a clear aim from the very beginning to produce a project corresponding with the British Council's priorities, namely to represent British know-how while being generally applicable in diverse cultural environments. This is why the Academy for Sustainable Communities (ASC), today part of the Homes and Communities Agency (HCA, <http://www.homesandcommunities.co.uk>), has been consulted frequently from the very beginning.

The methodology of the game was developed gradually and tested in two British cities (Manchester and Glasgow), in Norway (Oslo) and Columbia (Bogota) from December 2006 to July 2007. In cooperation with the Urban Learning Space organisation (<http://urbanlearningspace.org/>), which also helped to create all game tools, the game was completed in the summer of 2008 and has since been involving more and more people who have a desire to take part in the improvement of the situation of their cities.



METODA FUTURE CITY GAME



Future City Game obvykle trvá dva dny a účastní se jí obyvatelé města, v němž je pořádána. Nejlepším předpokladem pro vznik nových, kreativních nápadů je co největší rozličnost profesí nebo sociálního postavení hráčů. Účastníci se rozdělí do týmů o přibližně čtyřech až pěti lidech a mají za úkol v jednotlivých skupinách vymyslet nový, neotřelý, ale přesto relevantní a především realizovatelný nápad, jak zlepšit či přispět ke zlepšení života v daném městě (nebo jeho části). Svůj nápad mají hráči za úkol srozumitelně představit přítomným pozorovatelům z řad zástupců města, nejrůznějších odborníků a dalších spolupracovníků, kteří se přijdou na prezentaci výsledků dvoudenní práce podívat. Hra má tři základní fáze: vytváření vizí, jejich testování a následné zpracování konkrétních nápadů. Nejprve se hráči zamyslí nad globálními problémy měst a porovnávají je se situací ve svém městě. Poté navrhuji různá řešení některého (nebo některých) z těchto problémů. Řešení, která každý tým v průběhu prvního dne navrhne, nabízí jedinečnou možnost identifikovat oblasti, jež jsou nejčastěji považovány za problémové. Na konci prvního dne týmy vybírají jeden z nápadů. Druhý den ověřují jeho realizovatelnost a potřebnost a dále jej rozvíjejí. V závěru hry probíhá prezentace těchto nápadů ostatním týmům a dalším účastníkům

hry. Následuje hlasování o nejlepším nápadu, které probíhá podle předem stanovených a všem hráčům známých pravidel. Průběh hry je názorně graficky představen na následující straně.

Hráči v jednotlivých týmech musí umět spolupracovat a efektivně využít všech svých schopností a znalostí. Jedině tak vytvoří projekt, který nejlépe splní stanovená kritéria, a přesvědčí všechny přítomné, aby hlasovali právě pro jejich tým. Nejdůležitější fáze nicméně nastává často až po skončení hry – ve chvíli, kdy se rozhoduje o tom, jak bude s výsledky práce všech zúčastněných naloženo.

FCG se v naprosté většině případů pořádá ve spolupráci s městem a není vždy jednoduché přesvědčit představitele města o tom, že tato hravá cesta je nejlepším způsobem, jak využít kreativní potenciál, který se v obcích skrývá.

Nápady, jež při hře vzniknou, jsou nečastěji zaměřené na řešení problémů, které přináší globalizace, migrace obyvatel, klimatické změny či urbanizace. Díky nim vznikají nová partnerství mezi organizacemi nebo jednotlivci s cílem změnit města v lepší, šťastnější, zdravější a více prosperující místa k životu. A navíc hra rozvíjí dialog mezi veřejným sektorem a obyvateli města, mezi profesionály a laiky.



FUTURE CITY GAME METHOD



The Future City Game usually takes two days and is played by the inhabitants of the host city. The essential prerequisite for generating new, creative ideas, is the utmost diversity of the players' disciplines or social backgrounds. Participants are divided in teams of four to five people and are given the task of coming up with a new, original, yet relevant and, most of all, viable idea to improve or contribute to the improvement of the life in their city or its part. Furthermore, the players are asked to present their idea understandably to the observers present including the representatives of the city, a range of experts and other citizens attending the presentation of the results of this two-day work.

The FCG has three basic stages: generation of visions, their testing and an elaboration of specific ideas. At the beginning, the players consider global issues of modern cities and compare them to the situation in their city. Next, they come up with different solutions of one or several of these problems. Solutions proposed by each team during the first day offer a unique opportunity to identify areas which people most often consider to be problematic. At the end of the first day the teams choose one of the proposed ideas, whose viability and usefulness is tested on the second day, when it is also elaborated upon. The game

ends with a vote on the best idea, carried out in accordance with given rules which all players are familiar with. A graphic illustration of the game's process is presented on the following page.

Players in each team have to be able to collaborate and use all their skills and knowledge efficiently to create a project that best meets the given criteria and convinces everyone to cast their vote only for their team. However, the most important stage comes often after the game itself has actually finished – this is the moment when decisions are made on how the results of the two-day activity are going to be handled.

The FCG is most often run by the city or in cooperation with it. It is not always easy to persuade the representatives of the city that this playful way is the best method in making use of the citizens' creative potential. Most ideas generated during the game focus on problems brought about by globalisation, migration, climate change or urbanisation. Thanks to them new partnerships between organisations or individuals arise which focus on changing the cities into better, happier, healthier and more prospering places to live. Besides, they offer an opportunity for dialogue between the public sector and the city's inhabitants, between professionals and non-professionals.



CZ

Schéma znázorňuje deset kroků hry. První den se postupuje od definování globálních a lokálních problémů k hledání jejich řešení. Problémy i jejich řešení se dělí na čtyři oblasti – sociální, ekonomickou, environmentální a kulturní (kroky 1–3). Cílem je vymyslet celkem deset řešení (nápadů), ze kterých se následně vybírá jedno nejpodstatnější, na kterém se celá skupina shodne. Řešení se stručně představí ostatním skupinám (kroky 4–6). Na závěr prvního dne je připraven plán ověřování, takzvaného testování v praxi. Zjišťuje se, nakolik je řešení realizovatelné a potřebné pro město či danou skupinu lidí (krok 7). Druhý den hry se vyrazí do terénu, dělají se průzkumy, sbírají a ověřují se data, vzniká fotodokumentace. Tyto podklady jsou následně využity pro přípravu prezentace (kroky 8–9). Po představení všech nápadů (nápady většinou nelze považovat za hotové projekty) zástupcům města a dalším zúčastněným je všemi přítomnými tajně hlasováno o nejlepším nápadu (každý má jen jeden hlas a nesmí hlasovat pro svůj vlastní nápad). Oceněny jsou však všechny nápady. Druhý den by měl být zakončen diskuzí o tom, jak s nápady pracovat dál.

EN

The chart represents the ten steps of the game. On the first day, participants proceed from defining global and local problems to looking for their solutions. The issues and solutions are divided into four areas – social, economic, environmental and cultural (steps 1–3). The goal is to generate ten solutions (or ideas). Subsequently, the whole group agrees upon one of them as being the most essential one. The solution is briefly presented to other groups (steps 4–6). The first day ends with the preparation of a testing plan, called 'hands-on practice' It determines how viable the solution is and how useful for the city or a given group of citizens it can be (step 7). "Field work" follows on the second day of the game, surveys are carried out, data is collected and validated, and photo documentation is done. This data is then used to prepare a presentation (steps 8–9). After all ideas have been presented (in most cases the ideas cannot be considered final projects) to city representatives and others involved, the best idea is voted on by everyone present by means of a secret ballot (every individual has one single vote and may not vote for his/her own idea). However, all ideas receive acknowledgment. The second day ends in a discussion on how to take the ideas forward.

PŘÍNOSY, OMEZENÍ A VÝZVY FUTURE CITY GAME

V následujícím textu jsou uvedeny dílčí závěry z konference pořádané v rámci projektu Krea-
tivní komunitní plánování – síť evropských občanů, týkající se zhodnocení FCG z pohledu orga-
nizátorů, facilitátorů a ostatních účastníků této metody z patnácti evropských zemí. Odpovědi
na uvedené otázky vyplynuly ze společných diskuzí.



„Jak zajistit, aby byly nápady ze hry následně realizovány?“ (účastník/ce konference)
„K tomu napomůže správné naplánování hry a zapojení těch, kteří budou hru legitimizovat. Jde tedy o to zapojit ty, kteří rozhodují a mo-
hou výsledky uplatnit. Když se hra plánuje hodně dopředu, tak se už na začátku zapojují ti správní lidé, kteří pak sami pokračují.“
(Neil McInroy, CLES)

» CO JE (NEBO MŮŽE BÝT) FCG?

- je to nástroj demokracie;
- je to inspirace, příležitost k setkání, komunikaci a spolupráci;
- je to proces tvorby nových kreativních nápadů;
- je to prostor k odhalení schopností a dovedností.

» ČEHO SE DÁ S VYUŽITÍM FCG DOSÁHNOUT?

- pomoci celému městu nebo jeho části rozvinout nové myšlenky;
- podnítit město nebo jeho část k novému způsobu uvažování o jeho budoucnosti;
- iniciovat spolupráci mezi lidmi, kteří by spolu běžně nepracovali;
- podněcovat, obohacovat dovednosti lidí podílejících se na rozvoji města;
- nastartovat proces, který lidem umožní přicházet s novými myšlenkami.

» CO NENÍ FCG?

- není to nástroj na tvorbu finálních řešení;
- není to nástroj přinášející politická rozhodnutí.

» JAKÁ JSOU RIZIKA FCG A JAK JIM PŘEDCHÁZET?

RIZIKO: problematičnost zajištění dostatečné podpory výsledným nápadům
a jejich dovedení k realizaci.

NÁVRHY ŘEŠENÍ:

- zapojit zástupce města do FCG přímo jako experty od samého počátku příprav hry;
- vytipovat významné činitele města, kteří by se měli ve hře angažovat nebo by mohli myšlenky dále rozvíjet a realizovat;
- zapojit do propagace FCG média;
- využít známých osobností, které hru veřejně podpoří, a tak ji zviditelní;
- jasně formulovat, co se od hráčů očekává.



„Existují jasná kritéria pro výběr správných hráčů?“ (účastník/ce konference)
„Pro přeměnu myšlenek v činy je nutné vytvo-
řit koalici motivovaných lidí, kteří tyto myš-
lenky prosadí. Je možné hledat lidi, kteří mají
systematický pohled na věc a na město jako
celek. Je rovněž možné vybírat účastníky podle
problému, který se řeší, ale oficiální definice
pro účastníka FCG neexistuje.“
(Neil McInroy, CLES)

RIZIKO: nedostatečná motivace zástupců města uvažovat v dlouhodobé perspektivě.

NÁVRHY ŘEŠENÍ:

- efektivněji propagovat hodnoty FCG;
- představovat úspěšné příklady z jiných měst (a tak vnést do procesu soutěživost);
- synchronizovat hru s rytmem města (se strategickým plánováním);
- být připraven využít FCG jako první krok pro vytvoření dlouhodobých vizí.

RIZIKO: nedostatečná promyšlenost a rozpracovanost výsledných nápadů.

NÁVRHY ŘEŠENÍ:

- důkladně zvážit výběr účastníků hry vzhledem k tématu;
- důkladně ověřovat vznikající myšlenky v průběhu FCG (věnovat pozornost sekundárním kritériím, např. možnosti financování navrhovaného projektu apod.);
- jasně uvažovat o zdrojích a časovém harmonogramu pro realizaci jednotlivých nápadů;
- přizvat odborné poradce ke konzultacím;
- užívat jiné slovo než „myšlenka“ nebo „nápad“, hledat spíše inovativní řešení.

RIZIKO: nedostatečný zájem veřejnosti o výsledné nápady.

NÁVRHY ŘEŠENÍ:

- přítomnost aktivního mediálního partnera od počátku procesu;
- pořádání výstav o FCG a jejich výstupech během kulturních a jiných akcí;
- využívání metody a výstupů FCG při vzdělávacích aktivitách;
- simulace vítězné myšlenky a její představení veřejnosti;
- výběr hráče/vlivné osobnosti, který bude odpovídat za realizaci vítězného nápadu a jeho další rozvíjení a medializaci.

GAINS AND CHALLENGES OF THE FUTURE CITY GAME

The following text presents some of the outcomes of a conference held within the “ Creative community planning – European citizens network” project. It is an evaluation of the FCG from the perspective of its organisers, facilitators and other participants from 15 European countries. The answers to the given questions emerged from discussions at the conference.



“How to ensure future implementation of ideas?” (participant of the conference)
“This is about game planning and the involvement of those who will legitimise the game – it is necessary to engage the influential ones, i.e. those who make decisions and who can ensure the outcomes of the game. If the planning is done well ahead, the right people will get involved from the very start, who will then continue on themselves.”
(Neil McInroy, CLES)

» WHAT IS (OR CAN BE) THE FCG?

- a tool of democracy;
- inspiration, an opportunity for encounters, communication and cooperation;
- a process of generating new creative ideas;
- a space to discover abilities and skills.

» WHAT CAN THE FCG BE USED FOR?

- help a part of the city or the whole city to develop new ideas;
- challenge a part of the city or the whole city to think afresh about what its future may be;
- challenge people that would not usually work together;
- support skills development programme for people involved in urban development;
- initiate a process of helping people to take forward new ideas.

» WHAT THE FCG IS NOT?

- a tool for finding final solutions;
- a tool for generating political decisions.

» WHAT ARE THE RISKS OF THE FCG AND HOW CAN THEY BE AVOIDED?

RISK: failure to ensure sufficient support for the resulting ideas and to implement them.

PROPOSALS AND SUGGESTIONS:

- involving local authorities directly in the Game as experts from the beginning of game preparation;
- undertaking power-mapping of the area to see who the key stakeholders are for both engaging in the Game and taking ideas forward;
- involving the media in promoting the Game;
- using celebrities to endorse the FCG and highlight activity;
- being more explicit about the expectations on players.



“Are there any clear-cut criteria for the selection of players?”
(participant of the conference)
“It is possible to look for people with a systematic view of the matter and of the city as a whole. Transformation of ideas into actions requires a coalition of motivated people who will push their ideas forward. Therefore, it is possible to choose participants according to the specific issue being dealt with, still, there is no official definition of an FCG player.”
(Neil McInroy, CLES)

RISK: city authorities are not motivated enough to think about the future.

PROPOSALS AND SUGGESTIONS:

- promote the values of the FCG more effectively;
- + present success stories from other places (to bring out the spirit of competition);
- synchronise the Game playing with the city cycle (in terms of strategic planning);
- be prepared to use FCG as the very first step in envisioning the future.

RISK: ideas are not thought out and elaborated upon enough.

PROPOSALS AND SUGGESTIONS:

- understand more effectively who the right participants for the topic are before the game;
- have more rigorous testing of the ideas during the Game playing;
(also sub-criteria such as where to find fading);
- think clearly about resources and timescales needed for implementation;
- invite specialist consultants;
- use different words than “ideas”; look rather for innovative solutions.

RISK: the public is not interested enough in the resulting ideas.

PROPOSALS AND SUGGESTIONS:

- having a dedicated media partner from the start of the process;
- holding exhibitions about the FCG and its outcomes at events;
- wrapping the game up in educational activities;
- simulating the winning idea and sharing the simulation with the public;
- choosing a player/stakeholder responsible for realising the winning idea and giving it publicity.

PŘÍKLADY USKUTEČNĚNÝCH HER V EVROPĚ

Během roku 2008 a 2009 se uskutečnilo více než sto her ve více než padesáti městech patnácti zemí Evropy, do kterých se zapojilo přibližně 3000 občanů. Mezi nimi bylo cca 300 zástupců měst, velké procento studentů a představitelů univerzit, kulturních institucí, lidí pracujících v privátním a neziskovém sektoru, nezávislých umělců, architektů a odborníků na rozvoj měst. Nejvíce her se uskutečnilo v Estonsku, Finsku, Maďarsku, České Republice a Velké Británii. Témata, kterým se hry věnovaly, sahaly obecně od rozvoje kvality života, identity a image města, přes revitalizace veřejných prostor, podporu komunitních aktivit a aktivního občanství až po strategie ekonomického rozvoje a ochranu životního prostředí. Následují tři inspirativní příklady her, které se uskutečnily mezi lety 2008–2010. Více informací naleznete v seznamu uskutečněných her na DVD, aktuální informace jsou dostupné na http://creativecities.britishcouncil.org/future_city_game/past.

KAUNAS, LITVA,
LISTOPAD 2008

Ve městě Kaunas proběhla velice zajímavá hra na téma „Přeměna Laisves Aleja, nejdelší pěší zóny v centru města“. Organizátoři využili toho, že ve stejné době probíhala také FCG v Londýně, a formou videokonference účastníkům umožnili konzultaci vznikajících projektů s londýnskými hráči. Vítězný projekt navrhoval revitalizaci zanedbané části dlouhé pěší zóny v centru města. Jeho cílem bylo, aby na pěší zóně vzniklo co nejvíce malých podniků (kavárny, restaurace atp.). Této hry se také zúčastnil starosta města Kaunas Andrius Krupcinskas. Jedním z dalších nápadů, který během hry vznikl, bylo pořádání pravidelných setkání starosty s místními obyvateli. Starosta návrh přivítal a od té doby se tato setkání pravidelně konají.

HELSINKY, FINSKÁ REPUBLIKA,
PROSINEC 2009

Hra byla zaměřena na revitalizaci staré průmyslové oblasti Suvilahiti. Oblast by se v budoucnu měla stát „kulturní oázou“ východní části Helsinek, dále by v ní měly být vytvořeny byty pro osmnáct tisíc lidí a mělo by také vzniknout více než deset tisíc nových pracovních míst. Vítězným nápadem byl návrh na vytvoření multifunkčního centra služeb. Jádrem tohoto centra by byl hostel s tematicky vybavenými pokoji (např. pokoj v rockovém či punkovém stylu). Za nocleh by hosté buď mohli zaplatit, nebo by si jej odpracovali (např. úklidem, drobnými opravami).

MOSKVA, RUSKÁ FEDERACE,
ÚNOR 2010

Tématem hry bylo zachování kulturního dědictví. Mezi hráči byli středoškolští studenti, absolventi vysokých škol, učitelé, ale také místní političtí představitelé a odborníci z Ruska i celé Evropy. Společně se zamýšleli nad možnostmi využití historické válečné pevnosti z osmnáctého století. Cílem jejich snah bylo zachovat historickou a kulturní hodnotu památky, přitom ji však učinit atraktivní jak pro turisty, tak i pro místní obyvatelstvo. Hra měla obrovský úspěch. Zúčastnilo se jí osmdesát pět významných představitelů města, její výsledky byly představeny v mnoha médiích a dostala se tak do povědomí přibližně šedesáti tisíc lidí. Vítězný projekt byl podpořen místními úřady a předán ruské vládě k budoucímu detailnějšímu rozpracování.

EXAMPLES OF PAST GAMES

More than a hundred games in more than 50 cities in 15 European countries took place during the years 2008 and 2009 involving approximately 3,000 citizens. Among them approx. 300 were city representatives, a great percentage of students and university representatives, cultural institutions, people working in the private and non-profit sectors, independent artists, architects and urban development experts. Most games took place in Estonia, Finland, Hungary, the Czech Republic and the UK. Issues addressed range from the general improvement of the quality of life, identity and image of the city, to public space revitalisations, support for community activities and active citizenship and also economic development and environment protection strategies. Examples of three inspiring games from the years 2008–2010 follow. More information on the DVD attached to the list of past FCG, up-to-date information available at http://creativecities.britishcouncil.org/future_city_game/past

KAUNAS, LITHUANIA,
NOVEMBER 2008

A very interesting game with the theme “Transformation of Laisves Aleja, the longest all-pedestrian avenue in the city centre“ The organisers made use of a parallel FCG held in London and allowed participants to discuss the project with players in London by means of a video conference. The winning project suggested the revitalisation of a neglected section of a pedestrian area in the city centre, aiming at setting up as many small enterprises (cafés, restaurants etc.) along the pedestrian zone as possible. Andrius Krupcinkas, the mayor of the city of Kaunas, took part in the game as well. Another idea presented during the game was regular meetings between the mayor and the city’s inhabitants. The mayor welcomed the idea and the meetings have been taking place regularly ever since.

HELSINKI, FINLAND,
DECEMBER 2009

The game focused on the revitalisation of the old industrial zone Suvilahiti. The area is to become a “cultural oasis” of the eastern Helsinki area, accommodation for eighteen thousand people is planned and more than ten thousand new jobs shall be provided. The winning idea was the creation of a multifunctional service centre with a hostel at its heart with themed rooms (e.g. a rock or a punk style room). To pay for the night the guests could choose between money and work (e.g. cleaning, minor repairs).

MOSCOW, RUSSIA,
FEBRUARY 2010

The subject matter of this game was preservation of cultural heritage. Among the players were secondary school students, university graduates, teachers, and also local political representatives and experts from Russia as well as from the rest of Europe. Together they contemplated the possible uses of an eighteenth-century war fortress, preserving the historical and cultural value of the monument while making it attractive for tourists and the local population at the same time. The game was an enormous success. Eighty five prominent city officials took part, and the results were presented through various forms of media. The project reached an audience of approximately sixty thousand people. The winning project gained support from local authorities and was passed on to the Russian government for further elaboration.



„Koncept hry mě nadchl. Podobných iniciativ by se mělo konat víc napříč všemi sociálními skupinami! Pokud bude tento projekt opravdu dotažen do konce, bude to výjimečná příležitost pro rozvoj mnoha světových měst.“ (Monika Komorowska, podnikatelka, Varšava, Polsko)

“I’m happy to share the experience with European experts and to gain new knowledge in this new area for me. Also it was great to meet representatives of the city government. The technical support during the event permitted us to use different technologies to make our presentation interactive and attractive.” (Nina Starostina, student at School of Self-determination, Moscow, Russia)

„Zkuste si to představit. Možná řeknete, že jsem snílek, ale nejsem sám... Věřím, že díky tomuto procesu můžeme my – mladí tvůrci, ovlivnit změny ve městě.“ (Peteris Bajars, slavný mladý architekt, Riga, Lotyšsko)

„Jsem šťastná, že jsem se mohla podělit o zkušenosti s evropskými experty a získat nové poznatky v téhle oblasti. Bylo také skvělé setkat se se zástupci městské správy. Technické zázemí hry nám umožnilo využívat různé technologie, s jejichž pomocí jsme vytvořili interaktivní a atraktivní prezentaci.“ (Nina Starostina, studentka, Škola svobodného rozhodování [School of Self-determination], Moskva, Rusko)

„Už léta se snažíme přijít s novými nápady pro hlavní třídu Lodže a domnívali jsme se, že možnosti jsou již vyčerpáné, ale FCG dokázala, že se mylíme. Také vidím, že umožňuje lidem z různých prostředí setkat se a společně nacházet řešení problémů měst. Takový způsob městského aktivismu plně podporuji.“ (Włodzimierz Tomaszewski, zástupce primátora Lodže, Polsko)

“I love the idea of the game. More initiatives of this kind should be taken across social groups! If this project is indeed executed at full length, it will be a remarkable chance for development for many cities in the Word.” (Monika Komorowska, city entrepreneur from Warsaw, Poland)

“We have been trying to come up with new ideas for the main street of Lodz for years, and thought that no more ideas are possible, but...FCG proved that we were wrong. I can also see that it allows people from different backgrounds to meet and create solutions and I fully support this kind of urban activism.” (Włodzimierz Tomaszewski, the Vice President of Lodz, Poland)

“Imagine. You may say that I’m a dreamer, but I’m not the only one... I believe that through this process we – young creatives can influence changes in the cities.” (Peteris Bajars, famous young architect, Riga, Latvia)

„Účast na hře pro mě byla velmi zajímavou zkušeností. Myslím, že myšlenky, které z ní vzešly, přinášejí inovativní přístupy k rozvoji jednotlivých částí města, obzvlášť těch vyprázdněných. V současné době nám chybí prostředky pro financování nových projektů, přednášky odborníků z projektu Kreativních měst a hra samotná nás ale přiměly uvažovat o alternativních způsobech rozvoje města. Rádi je dále rozvineme. Současně již diskutujeme o plánech na jejich realizaci.“ (Alla Grekova, zástupce hlavního architekta města Orenburg, Rusko)

“It was very interesting for me to take part in the game. I think the ideas generated during the game provide innovative ways for the development of the city territories especially the deserted territories. At the moment we lack sufficient funding for new projects, the lectures by Creative Cities experts and the game made us think about alternative ways of the development of the city. We are keen to take them forward and are now discussing implementation plans. ” (Alla Grekova, Deputy Chief Architect of the City, Orenburg, Russia)

PŘÍKLADY USKUTEČNĚNÝCH HER V ČESKÉ REPUBLICE

V České republice se dosud uskutečnilo dvanáct her a další dvě jsou již naplánovány. Prvním městem, kde se FCG uskutečnila a následně se „ujala“, byla Plzeň. Motivací města a jednotlivých městských obvodů pro uplatnění této metody byla kandidatura města na titul EHMK 2015, a tedy téma „Plzeň – město kultury“. Cílem bylo společně odhalování a definování problémů města a zároveň hledání jeho skrytého potenciálu. Řada nápadů se stala inspirací pro kulturní akce a projekty kandidátské přihlášky. Jmenujme například Taneční vibrace v Plzeňských ulicích, které byly v červnu letošního roku (2010) realizovány v podobě velkého happeningu na Americké třídě. Rušná ulice byla pro tento účel uzavřena pro veškerou dopravu a akce, na které se aktivně podílelo na sedmdesát subjektů s různorodou kulturní nabídkou, skládila mezi Plzeňany velký ohlas. Další hra upozornila na zanedbaný areál bývalého pivovaru Světovar, který byl v nedávné době právem jmenován kulturní památkou. Cílem města Plzně je ze Světovaru udělat multifunkční kulturní centrum se zázemím pro volnočasové tvůrčí aktivity a rezidenční pobyty umělců. Tohoto areálu se následně cíleně věnovala část projektu „Kreativní komunitní plánování – síť

evropských občanů“ (listopad 2009) a další FCG (březen 2010), které za účasti mezinárodních odborníků pomohly roztrždit problémy, kterým bude čelit samotná revitalizace areálu Světovar. Tyto akce potvrdily zájem místních kulturních sdružení o realizaci workshopů a drobných akcí v areálu ještě před jeho samotnou rekonstrukcí a nastínily také možná organizační, provozní a programová řešení. Vítězná myšlenka FCG představila možnost vytvořit v areálu specifickou zelenou komunitu (tzv. „Zelený stát“), která by sdružovala organizace podobného zaměření a cílů, jež by propagovaly a vlastním příkladem inspirovaly k soběstačnému a samozásobitelskému provozu. Centrum by bylo energeticky nezávislé, fungovalo by zde výměnné služby (např. spolupráce mateřských center se seniory), komunitní zahrada, podnikatelský inkubátor. Centrum by učilo lidi komunikovat, spolupracovat a ekologicky myslet a žít. Dalšími městy, které metodu FCG dosud vyzkoušely, jsou České Budějovice, Hradec Králové, Ostrava, Roudnice nad Labem, městská část Prahy 11 a Zlín. Mezi tématy, kterým se hry věnovaly, převládala témata obecná, týkající se především zkvalitnění života ve městě a jeho rozvoje.

Mezi zajímavé nápady patřily ostravská „CykloArt – stezka, která táhne“ a projekt na podporu činnosti fotbalového týmu v romské komunitě v Roudnici nad Labem. V případě Ostravy jde o projekt, který svým zaměřením unikátním způsobem využívá stávající síť ostravských cyklostezek a obohacuje Ostravu o umění ve veřejném prostoru i o pravidelné přehlídky kulturních akcí. Projekt představuje „cyklo art“ trasu podél koryta řeky Ostravice nejen jako místo odpočinku, ale jako místo setkávání s uměleckými objekty (sochy, 3D objekty) a aktivitami (sezónní výstavy, land art, živé umělecké produkce atd.) Umělecké objekty CykloArt stezky budou mimo jiné vznikat z materiálů pro Ostravu typických (uhlí, ocel, kamen, suť, struska). V Roudnici nad Labem je cílem projektu nabídnout pro děti z romské komunity alternativu pro využití volného času. Projekt vidí sport (prostřednictvím aktivit dětského a mládežnického romského fotbalového týmu) jako prevenci proti sociálně patologickým jevům, jakými je například užívání drog, s nimiž se v současné době romská komunita potýká. V neposlední řadě chce tento nápad být také cestou k navázání nových kontaktů a vztahů ať již mezi Romy navzájem, či mezi Romy a majoritním obyvatelstvem.

EXAMPLES OF GAMES CARRIED OUT IN THE CZECH REPUBLIC

In the Czech Republic, a total of 12 games have been carried out and 2 are now being planned. The first city in the Czech Republic in which FCG took place and subsequently ‘caught hold’ was Pilsen. The primary motivation for the city and its individual districts for using this method was the candidature for the title of European City of Culture 2015 and the “Pilsen – City of Culture” theme in general. The goal was to collectively detect and define the problems of the city and at the same time search for the city’s hidden potential. A number of ideas generated during the game formed the inspiration for the cultural events and projects of the candidature application. Activities, for example, include Dance Vibrations in Pilsen’s Streets, which took place in June of this year (2010) in the form of a large-scale happening on Americká Avenue, one of Pilsen’s central avenues. This busy city street was closed off for the event, which drew the active participation of over 70 organisations with diverse cultural activity and gained a very positive response amongst the city’s inhabitants. The following game attempted to draw attention to the neglected area of the former Světovar Brewery, which has recently been given the official title of a cultural monument. The city intends to transform the Světovar area into a multifunctional cultural centre with facilities for creative free-time activities and resident stays for artists. Part of the “Creative Community Planning – European Citizens’ Network” (November 2009) project was subsequently devoted to this area. The following FCG (March 2010), implemented with the participation of international experts, helped sort the problems which the revitalisation of the former Světovar Brewery will face. These activities confirmed the interest of local cultural associations in holding workshops and other small-scale activities in this area even before its actual reconstruction. They also pointed to possible organisational, operational, and programme solutions. The winning concept of the FCG was the opportunity to create a unique green community on the premises of the former brewery (a ‘Green State’) which would

unite organisations with a common focus and goal and in turn would help promote and inspire the area towards self-sufficient and subsistent operation. The centre would have its own independent energy source, and would support exchange services, for example cooperation between parenting centres and seniors. The area would also possess a communal garden and a ‘business incubator’. The centre would teach people how to communicate, cooperate, and live ecologically. Other cities which have tried out the FCG method are České Budějovice, Hradec Králové, Ostrava, Roudnice nad Labem, Prague’s district 11 and the city of Zlín. Game topics mostly included general themes which concerned improving the quality of life in the city and also its development. Among the most interesting ideas were Ostrava’s “CykloArt – the Way Which Draws” and the project supporting the activities of the football team in the Roma community in Roudnice nad Labem. In Ostrava’s case, the CykloArt project uniquely makes use of the present network of cycling trails, enriches Ostrava in the field of public art and improves the regularly held cultural events. The project presents a CykloArt biking trail along the Ostravice river as a space not only for relaxation, but also for works of art to be placed there (sculptures, 3-D pieces). The trail will also host other activities, such as seasonal exhibitions, land art, live art productions, and more. The CykloArt art works will also be created from materials typical for Ostrava – coal, steel, stone, rubble, and slag. Roudnice nad Labem’s project goal was to offer to children in the Roma community an alternative for spending their free time. By creating activities focused around a children’s and youth football team, the project perceives sport as a method of prevention of socially pathological behaviour such as drug use, which the Roma community is battling with. In the end, the project hopes that this idea will also be a way for creating new contacts and relationships between Romas and the majority population and amongst Romas themselves.



„Hra byla velmi inspirativní. Za největší přínos pro mou osobu považuji to, že jsem se seznámila s řadou zajímavých lidí, kteří byli různého věku, profese, zájmů. V běžném životě bych je asi neměla možnost poznat. Byla jsem příjemně překvapená, kolik kreativních lidí má zájem o kulturní život v našem městě i o jeho rozvoj. Některé nápady ze hry mě určitě ovlivnily a byly inspirací pro mou práci. Také jsem ráda, že se některé projekty začaly skutečně realizovat. Hradec Králové si to určitě zasloužil!“ (Petra Landsmannová, Informační středisko Knihovny města Hradce Králové, Česká republika)

„Myslím si, že je nutné udržet kvalitu života na našem sídlišti (Praha 11) a rozvíjet ji. Chápu se každé i sebemenší příležitosti a snažím se za sebe pomáhat. Účast ve hře mi přinesla možnost rozvíjet se, setkat se s lidmi, kteří chtějí totéž a snaží se o to, a protože jsem autorkou několika různých projektů s podobným obsahem, byla má účast zákonitá.“ (Darina Martinovská, odbor regionální a národnostní kultury, Ministerstvo kultury ČR, Praha, Česká republika)

„Protože jsem zvědavý a zvědavý člověk a není mi lhostejné, kde žiji, a chci osobně přispět i aktivně, tak jsem se zúčastnil dvou her. Očekávání jsem neměl, nikdy jsem se ničeho takového nezúčastnil. Akce pro mě byla příjemným překvapením v tom, že se může náhodný výběr občanů na základě daných pravidel a postupů - s pomocí někdy pro nás nezvyklých pracovních pomůcek - domluvit, navrhnout řešení a nakonec prezentovat svůj nápad toho, co by mohlo být pro město prospěšné.“ (Josef Machalíček, Občanská poradna Plzeň, o. s., Česká republika)

“I think it's important to maintain the quality of life here in our neighbourhood (Prague 11) and further develop it. I take every opportunity to do so, and I try to do my part as much as I can. Participating in the game gave me the opportunity to personally develop and meet new people who want and strive for the same. Because I am the founder of a number of various projects with similar areas of interest, my participation was the most natural thing to do.” (Darina Martinovská, Department of Regional and National Culture, Ministry of Culture, Prague, Czech Republic)

“The game was very inspirational. I consider the largest gain for me personally to be the opportunity to meet a number of interesting individuals of different age, professions, and interests. In my everyday life, I probably wouldn't otherwise have the opportunity to get to know such people. I was pleasantly surprised by how many creative people are interested in the cultural life of our city and its development. Some ideas from the game definitely affected me and served as an inspiration in my work. I'm also glad that some of the projects have actually begun to be realised. The city of Hradec Králové definitely deserves it.” (Petra Landsmannová, Information Center of the Municipal Library of Hradec Králové, Czech Republic)

“Because I'm an inquiring and curious person, and I am not indifferent to where I live and I want to contribute to this actively, I took part in two games. I didn't have any expectations, and I had never attended anything of the sort before. The event was a pleasant surprise to me in that a randomly selected group of inhabitants can, using a set of given rules and procedures, come to agreements, suggest solutions, and in the end present their ideas of what could be beneficial to the city, all while often making use of new and sometimes even unusual work aids.” (Josef Machalíček, Civic Advisory Centre Pilsen, Czech Republic)

„Profesně se zajímám o různé participační techniky a vůbec o hru v sociální komunikaci, takže jsem byl zvědavý na podobu manuálu, na využívané techniky, na organizaci. Metodika hry mě bavila, je to promyšlené a důležité je propojení s lidmi pro konzultace z úřadů, ze samospráv. Také prezentace, které předpokládaly nejen týmovou spolupráci, a tedy spolupráci napříč věkem, profesemi i zaměřením, ale také spolupráci vedoucí k výsledku – prezentace bylo nutno předvést a obhájit – považuji za dobrou školu ... díky.“ (Roman Černík, Johan, o. s., Pedagogická fakulta ZČU v Plzni, umělecký manažer projektu Plzeň 2015, Česká republika)

„Když do ostravské kulturní komise Rady města přišla nabídka na účast některého člena (či členů) v ostravském kole hry v roce 2009, neváhal jsem ani okamžik, přihlásil jsem se a stal se členem jednoho hráčského týmu. Chtěl jsem vidět jak si v rámci FCG poradí s pohledem na město lidé s očima nezatíženými dlouholetou praxí v komunální politice. A nápadů bylo dost, mnohé i realizovatelné. Potíží ovšem je asi uplatnění nápadů ze hry v komunální praxi. Pořadatelé FCG pošlou na radnici závěrečnou zprávu a to je vše. Jestliže má nějaký nápad žít, musí se představit politické reprezentaci, ta jej musí uchopit a prosadit. Očekávat, že skvělý nápad se prosadí sám od sebe, nejde.“ (Pavel Hamza, člen zastupitelstva města Ostravy, člen Komise kultury, Česká republika)

“I am professionally interested in various participatory techniques and in social communication games in general, and so I was curious as to what the manual looked like, what techniques would be used, and what type of organisation it would have. The methodology of the game was entertaining to me, it was well thought out and made important the connections between people in consulting with offices and the local government. Also, I feel that the presentations were very educational, as they required not only teamwork and cooperation between members of different age groups, professions, and interests, but also the type of cooperation which yields results, as the presentations had to be performed and substantiated ... Thanks.” (Roman Černík, Johan, o. s., Faculty of Education at the University of West Bohemia, Pilsen, Artistic Manager of the Pilsen 2015 project, Czech Republic)

“When the offer came for a member (or members) of the Ostrava Cultural Committee to participate in the 2009 round of the game in Ostrava, I didn't hesitate a single moment and I signed myself up. The FCG seemed to me to be a great idea in looking at the city from a different point of view – through eyes which are unburdened by years of experience in communal politics. And ideas abounded, many of them viable. However, what seems a major difficulty is implementing the ideas in communal practice. The FCG organisers send a final report to the town hall and that's it. If an idea is to live on, it has to be introduced to the political representation, which has to accept it and push it ahead. A most brilliant idea can't be expected to gain ground by itself.” (Pavel Hamza, member of the Ostrava Municipal Council, member of the Culture Commission, Czech Republic)

CZ

OCENĚNÍ PROJEKTU FUTURE CITY GAME

Future City Game se již dočkala dvou významných ocenění. Dne 15. prosince 2009 byl projekt při slavnostním ceremoniálu na městské radnici v Talinu oceněn za výjimečný přínos rozvoji estonského města. British Council byla se svým projektem vybrána z 29 nominovaných organizací a získala cenu v kategorii „Nejlepší aktivita pro děti a mládež“.

„Bylo velice těžké vybrat vítěze, protože všechny nominované aktivity roku 2009 byly vynikající. Nakonec jsme zvolili British Council za její projekt FCG v Talinu. Líbilo se nám, že tento novátorský přístup dává dohromady mladé lidi, představitele města a odborníky, kteří společně nacházejí kreativní řešení problémů města,“ prohlásil zástupce talinského starosty Kaia Jäppinen.

Projekt FCG byl také oceněn britskou Agenturou pro regeneraci a udržitelný rozvoj komunit (Homes and Communities Agency). Jako projekt, který zdokonaluje dovednosti a vědomosti odborníků i celé společnosti a umožňuje tak vytvářet zdravější, šťastnější, bezpečnější a více prosperující místa k životu, mu bylo uděleno ocenění „Place-Making Recognition Accreditation Status“.

EN

EVALUATING THE FUTURE CITY GAME PROJECT

The Future City Game has already been given two distinguished awards. On December 15, 2009, during a celebratory ceremony at the city hall in Tallinn, the project was honoured with a prize for its exceptional benefit in the development of this Estonian city. With its project, the British Council was selected from 29 nominated organisations and gained the prize in the category of “Best activity for children and youth”.

“It was very difficult to choose a victor, as all the nominated activities of 2009 were exceptional. In the end, we chose the British Council for its project in the FCG in Tallinn. We liked the fact that their innovative approach made it possible for young people, city representatives and professionals to come together in finding common creative solutions to the problems of the city”, said Tallinn’s Vice Mayor representative Kaia Jäppinen.

The FCG project was also awarded a prize by the British Homes and Communities Agency. It was given the prize of “Place-Making Recognition Accreditation Status” as a project which perfected the skills and knowledge of experts and the whole of society, enabling the creation of healthier, happier, safer and more prosperous places to live.



PROGRAM

„EVROPA PRO OBČANY“

- » poskytovat občanům příležitost spolupracovat a podílet se na budování demokratické a do světa otevřené Evropy, která bude stále užším svazkem, sjednoceným a obohaceným díky své kulturní rozmanitosti, a rozvíjet tak občanství Evropské unie;
- » rozvíjet vědomí evropské identity, vycházející ze společných hodnot, historie a kultury;
- » podporovat pocit přináležitosti k Evropské unii mezi jejími občany;
- » posilovat toleranci a vzájemné porozumění mezi evropskými občany, respektovat a podporovat kulturní a jazykovou rozmanitost a zároveň přispívat k dialogu mezi kulturami.

- » Budoucnost Evropské unie a jejích základních hodnot;
- » Aktivní evropské občanství: účast a demokracie v Evropě;
- » Mezikulturní dialog;
- » Blahobyt lidí v Evropě: zaměstnanost, sociální soudržnost a udržitelný rozvoj;
- » Účinky politik EU ve společnostech.

Informace o dotačním programu „Evropa pro občany“ jsou k dispozici na stránkách Evropské komise http://ec.europa.eu/citizenship/index_en.html a Výkonné agentury pro vzdělávání, kulturu a audiovizuální oblast http://eacea.ec.europa.eu/citizenship/index_en.php.

“EUROPE FOR CITIZENS” PROGRAMME

- » giving citizens the opportunity to interact and participate in constructing an ever closer Europe, which is democratic and world-oriented, united in and enriched through its cultural diversity, thus developing citizenship of the European Union;
- » developing a sense of European identity, based on common values, history and culture;
- » fostering a sense of ownership of the European Union among its citizens;
- » enhancing tolerance and mutual understanding between European citizens respecting and promoting cultural and linguistic diversity, while contributing to intercultural dialogue.

- » Future of the European Union and its basic values;
- » Active European Citizenship: participation and democracy in Europe;
- » Inter-cultural dialogue;
- » People's well-being in Europe: employment, social cohesion and sustainable development;
- » Impact of EU policies in societies.

Information on the "Europe for Citizens" funding programme is available on the European Commission website http://ec.europa.eu/citizenship/index_en.html and the Education, Audiovisual and Culture Agency Executive Agency at http://eacea.ec.europa.eu/citizenship/index_en.php.

Děkujeme za spolupráci všem partnerům a účastníkům projektu a autorům jednotlivých příspěvků publikace.
Centrum pro komunitní práci,
Americká 29, Plzeň, 301 38,
Česká republika
Tel./fax: +420 377 329 558;
E-mail: zapadni.cechy@cpkp.cz.

Více informací o projektu „Kreativní komunitní plánování – síť evropských občanů“ a metodě Future City Game:
Helena Šimicová,
Tel.: +420 777 793 735,
E-mail: helenasimicova@cpkp.cz.

Thank you to all project partners, project participants and authors of individual brochure contributions for your cooperation.
Centre for Community Organising,
Americká 29, Plzeň, 301 38,
Czech Republic
Tel. /fax: +420 377 329 558;
E-mail: zapadni.cechy@cpkp.cz.

More information on the “Creative Community Planning – European Citizens Network” and the Future City Game Method:
Helena Šimicová,
Tel.: +420 777 793 735,
E-mail: helenasimicova@cpkp.cz.

ZA OBSAH PUBLIKACE A DVD
ODPOVÍDAJÍ VÝLUČNĚ JEJICH
AUTOŘI. PUBLIKACE A DVD
NEREPREZENTUJÍ NÁZORY EV-
ROPSKÉ KOMISE ANI VÝKONNÉ
AGENTURY, KTERÉ ROVNĚŽ
NEODPOVÍDAJÍ ZA VYUŽITÍ
INFORMACÍ, JEŽ JSOU JEJICH
OBSAHEM.

THIS
BROCHURE
AND DVD REFLECTS
THE VIEWS ONLY OF ITS
AUTHORS. THE EUROPEAN
COMMISSION AND AGENCY
CANNOT BE HELD RESPON-
SIBLE FOR ANY USE WHICH
MAY BE MADE OF THE
INFORMATION CONTA-
INED THEREIN.

Vydalo Centrum pro komunitní práci za finanční účasti programu „Evropa pro občany“ Evropské unie, mezinárodní organizace British Council a města Plzně, kandidáta na titul Evropské hlavní město kultury 2015.

Editace textů: Helena Šimicová, Jan Martínek
Textová korektura: Marcela Tykalová, Filip Miller
Grafická úprava: Jan Dienstbier
Překlad: Marie Tesková, Sky Kobylak
Počet kusů: 1000
Plzeň, Česká republika 2010
ISBN 978-80-86902-82-1

Published by Centre for Community Organising with the financial assistance of the „Europe for Citizens” programme of the European Union, the British Council and the City of Pilsen, candidate for the European Capital of Culture 2015.

Editors: Helena Šimicová, Jan Martínek
Text editor: Marcela Tykalová, Filip Miller
Graphic design: Jan Dienstbier
Translation: Marie Tesková, Sky Kobylak
Number of copies: 1000
Pilsen, Czech Republic, 2010
ISBN 978-80-86902-82-1



Education and Culture DG

'Europe for Citizens' Programme



ProCulture

