

Agnieszka Murawska

Uniwersytet Łódzki

<https://orcid.org/0000-0003-3745-2548>

agnieszka.murawska@uni.lodz.pl

GRA SYMULACYJNA *PARTICIPATORY CHINATOWN* JAKO INNOWACYJNA METODA KONSULTACJI SPOŁECZNYCH DLA MŁODZIEŻY

THE SIMULATION GAME 'PARTICIPATORY CHINATOWN' AS AN INNOVATIVE METHOD OF PUBLIC CONSULTATION

DOI: 10.24917/ycee.11531

Abstrakt: Dużym wyzwaniem organizatorów spotkań konsultacyjnych jest zainteresowanie udziałem w nich młodych ludzi. Pomóc w tym mają innowacyjne metody przeprowadzania partycypacji. W opracowaniu przeprowadzono analizę przypadku zastosowania innowacyjnego narzędzia wspomagania partycypacji społecznej: interwencję bazującą na grze symulacyjnej. *Participatory Chinatown* to gra, której celem miało być nie tylko zaangażowanie młodych do udziału w konsultacjach dotyczących zagospodarowania przestrzennego okolicy, ale przede wszystkim zwiększenie zaangażowania społecznego jej uczestników na każdym etapie jej realizacji. W artykule przedstawiono walidację tego narzędzia na podstawie zogniskowanych wywiadów grupowych wśród 50 studentów socjologii.

Słowa kluczowe: konsultacje, *Participatory Chinatown*, gra symulacyjna, młodzież.

Abstract: A major challenge for the organisers of consultation meetings is to get young people interested in participating. This is to be helped by innovative methods of conducting participation. The paper carries out a case study of the use of an innovative tool to support public participation: an intervention based on a simulation game. 'Participatory Chinatown' is a game that was intended not only to involve young people in consultations on the spatial development of the neighbourhood, but above all to increase the social involvement of its participants at every stage of its implementation. This paper presents a validation of this tool based on focus group interviews among 50 sociology students.

Keywords: Consultation, *Participatory Chinatown*, Simulation Game, Youth.

Wprowadzenie

W najszerszym znaczeniu partycypacja rozumiana jest jako bezpośrednie uczestnictwo obywateli w życiu społecznym, publicznym

i politycznym (Maźnica, 2013). Partycypacja społeczna postrzegana jest pozytywnie zwłaszcza w kontekście wzmocnienia demokracji deliberatywnej oraz społeczeństwa obywatelskiego (Brady, Verba, Schlozman, 1995; Wójcicki, 2018).

Łączona jest z samoorganizowaniem się członków danej społeczności w celu wspólnego decydowania i wdrażania rozwiązań określonych problemów (Kwiatkowski, 2003).

Aktywne włączenie obywateli w sferę publiczną – rozumiane jako dialog między obywatelami z władzą – możliwe jest dzięki zastosowaniu konsultacji społecznych (FISE, 2015; Ferenc, 2010). Dobrowolność uczestnictwa w tej aktywności często wiąże się z udziałem populacji danego kraju, zaangażowanej w kwestie społeczne. Dużym wyzwaniem organizatorów spotkań konsultacyjnych jest zainteresowanie młodych ludzi tym projektem. Pomóc w tym mają innowacyjne metody przeprowadzania partycypacji, gdyż „konsultacje to nie metoda – to działanie, które można przeprowadzić różnymi metodami, nie zawsze i nie tylko za pomocą ankiet i/lub strony internetowej” (Urbanik, 2013, s. 6).

Niniejszy artykuł wpisuje się w ten nurt badawczy. Kontekst dla pracy stanowi tzw. *Participatory Chinatown*, będąca modelowym przykładem gry symulacyjnej. Jej celem miało być nie tyle zachęcenie młodzieży do wzięcia udziału w konsultacjach dotyczących zagospodarowania przestrzennego okolicy, ale przede wszystkim zwiększenie zaangażowania społecznego jej uczestników.

W opracowaniu przeprowadzono analizę przypadku zastosowania innowacyjnego narzędzia wspomagania partycypacji społecznej: interwencję bazującą na grze symulacyjnej. Artykuł ma na celu uzyskanie odpowiedzi na pytania badawcze: Czy innowacyjna metoda konsultacji społecznych spełniła swoje cele? Jakie są wady i zalety przedstawionej metody według studentów? Jak – według studentów – zachęcić młodych do udziału w takich konsultacjach społecznych? W jaki sposób można wykorzystać tę metodę konsultacji? Jak poprawić tę metodę?

Kolejnym celem artykułu jest zmierzenie się z przedstawionymi zagadnieniami w kontekście badań własnych autora. Przedstawione w nim wnioski zostały zebrane na podstawie

zogniskowanych wywiadów grupowych¹: jednej sesji focusowej, zrealizowanej 10 marca 2024 roku, i trzech sesji focusowych, zrealizowanych 14 marca 2024 roku na próbie 50 osób. Badanie własne zostało przeprowadzone na uczestnikach warsztatów „Społeczeństwo obywatelskie” wśród studentów 3. roku socjologii zarówno studiów stacjonarnych, jak i niestacjonarnych. W badaniu wzięło udział 37 kobiet i 13 mężczyzn. Wśród badanych byli także studenci z Ukrainy. Kryterium doboru uczestników stanowiła affinity group (grupa skoliigacona). Zgodnie z zastosowaną metodologią prowadzenia FGI, wcześniejsza znajomość uczestników między sobą i osobą przeprowadzającą badania, miała za zadanie zwiększyć poczucie bezpieczeństwa badanych (Lisowska-Miszalska, 2013).

Należy podkreślić, iż badacz ma świadomość niereprezentatywności przedstawionych wyników. Tekst ma być podstawą do bardziej pogłębionych badań w tym obszarze. Problematyka gier symulacyjnych jako narzędzia konsultacji i wspólnego uczenia się młodzieży wymaga analiz interdyscyplinarnych pedagogów, socjologów i psychologów.

Gra symulacyjna – „Gra w Chinatown”

Zgodnie z istniejącym podziałem gier symulacyjnych, w przypadku „gry w Chinatown” należy mówić o grze symulacyjnej serio (*Serious Games*) i koniecznej (*Unplayful*) (Makedon, 1984)².

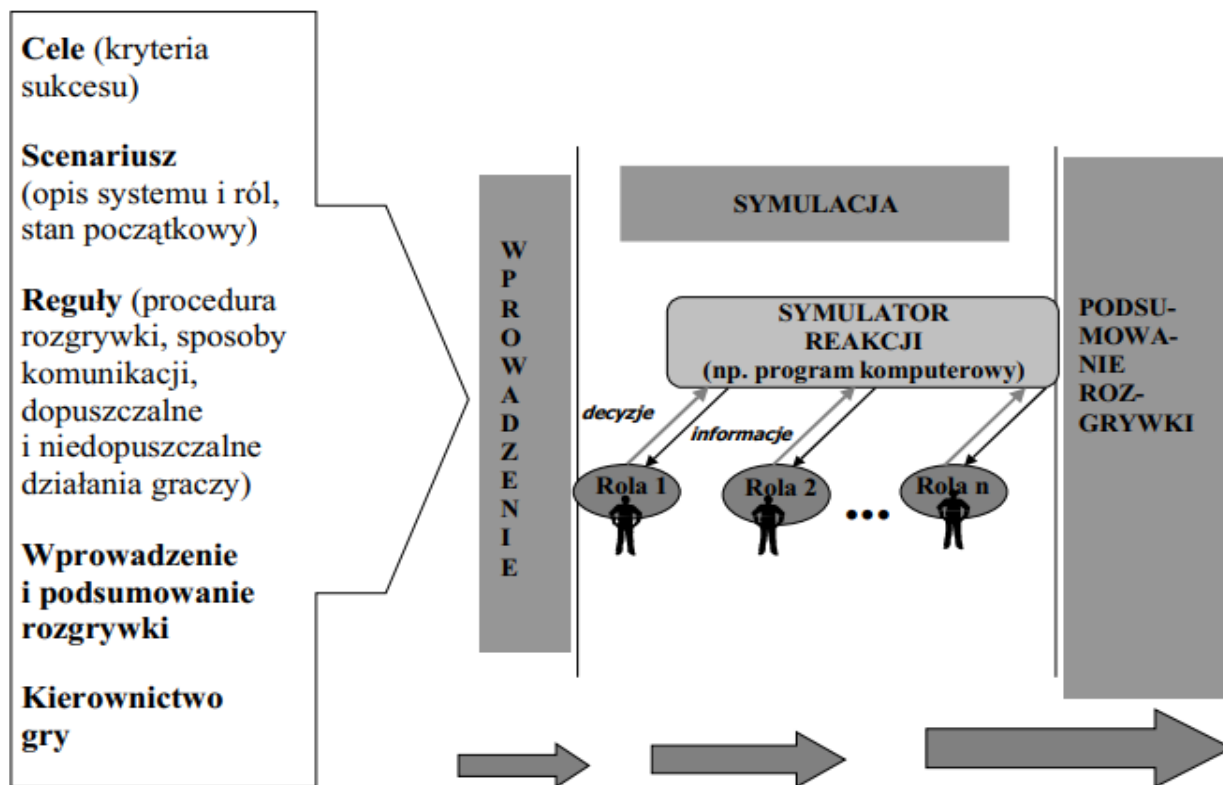
Gry zwane serio mają charakter utylitarny i heteroteliczny; istnieje wyższy, nadrzędny cel, któremu mają służyć. Najogólniej ten cel można określić jako wspomaganie uczenia

¹ Lisek-Michalska (2013) traktuje synonimicznie określenia: fokus, zogniskowany wywiad grupowy i FGI.

² Gry symulacyjne dzielą się na rozrywkowe lub serio. Makedon z kolei dzieli gry symulacyjne na: radosne, zabawowe (*Playful*) i konieczne (*Unplayful*). Gry na serio powinny z czasem z gier *Unplayful* stać się grami *Playful*.

się indywidualnego i organizacyjnego. Osiągnięciu tego celu służy trzetaapowa struktura realizacji gry: wprowadzenie,

symulacja, podsumowanie rozgrywki oraz obecność kierownika gry (arbitra) (patrz rys. 1). (Balcerak, 2009, s. 146)



Rysunek 1. Schemat gry symulacyjnej serio (*Serious Games*)

Źródło: Balcerak, 2009, s. 146.

Participatory Chinatown to innowacyjna partycypacja społeczna przeprowadzona w 2010 roku w Bostonie. Zróżnicowanie etniczne i społeczno-ekonomiczne, postępująca gentryfikacja, presja deweloperska to główne problemy, z jakimi borykali się mieszkańcy dzielnicy Chinatown.

Gra została zbudowana na platformie Sandstone, co umożliwia jej uruchomienie bezpośrednio z przeglądarki internetowej³. Nie była ona jednak

rozgrywana zdalnie, lecz w pomieszczeniu, gdzie na pięciu stołach z laptopami przeprowadzono równoległe 5 rozgrywek w kilkusobowych zespołach. Partycypacja w Chinatown nie zakończyła się wraz z zamknięciem dwudniowych warsztatów. Grę udostępniono w Internecie i stworzono platformę dyskusyjną. W celu zwiększenia dostępności dla grup defaworyzowanych, gra posiadała wersję dwujęzyczną (języki angielski i chiński).

³ Projekt został zrealizowany wspólnymi siłami naukowców, urzędników, działaczy organizacji pozarządowych oraz młodych wolontariuszy. Współpracowały przy nim trzy instytucje: Organizacja pozarządowa Asian Community Development Corporation (ACDC),

Uniwersytet Emersona (Emerson College) oraz the Metropolitan Area Planning Council, MAPC Muzzy Lane Software (City of Boston, dostęp: 10.10.2023).

Głównym celem konsultacji społecznych w Bostonie miało być sporządzenie nowego masterplanu dla tego obszaru. Ukrytym celem wszelkich działań związanych z realizacją *Participatory Chinatown* było zwiększenie zaangażowania społecznego młodzieży szkolnej⁴. W konsekwencji starano się włączać młodych ludzi we wszelkie możliwe działania aktywizujące na każdym etapie realizacji partycypacji.

Grę stworzono na podobieństwo gier *Second life* czy *The Sims*, które wcielają gracza w mieszkańca dzielnicy. Teren ten miał zostać odwzorowany w jak najdokładniejszy sposób. Postanowiono odtworzyć siatkę ulic dzielnicy Chinatown wraz z poszczególnymi zabudowaniami i towarzyszącymi im funkcjami. Profile fikcyjnych osób – postaci gry postanowiono ukształtować według cech prawdziwych mieszkańców wspomnianego obszaru. Pomóc w tym miało zaangażowanie wolontariuszy – młodzieży, która mieszka na tym właśnie terenie. Mieli oni za zadanie przeprowadzenie obserwacji i wywiadów z mieszkańcami oraz sfotografowanie okolicy. Młodzież została także zaangażowana do działań promocyjnych: prowadziła stronę projektu oraz social media, w których informowała o kolejnych krokach tworzenia gry. Rozmowy z bliższymi i dalszymi sąsiadami miały na celu nie tylko ich sprofilować, ale także pokazać ich codzienne trudy i wyzwania, przed jakimi stoją. Ostatecznie powstało piętnaście postaci, które różniły się wiekiem, wykształceniem, statusem majątkowym i rodzinnym, a także pochodzeniem (np. imigrant, senior, rodzic, student).

Uczestnicy partycypacji mogli wybrać jednego wirtualnego mieszkańca i pokierować jego życiem. Na przykład wcielić się w życie Mei Soohoo; seniorki, która przeprowadziła się do Stanów Zjednoczonych 15 lat temu, by zaopiekować się wnukami. Dotąd mieszkała ona w innej dzielnicy, ale

⁴ Według organizatorów był to najważniejszy cel *Participatory Chinatown*, który jednak nie był oficjalnie wyeksponowany w materiałach promocyjnych, aby nie zniechęcić wolontariuszy.

pragnie przeprowadzić się do Chinatown po to, by zyskać niezależność, a jednocześnie mieć kontakt z przyjaciółmi. Należało wziąć pod uwagę, że jest na emeryturze, więc mieszkanie nie mogło być zbyt drogie. (Wielec, 2015, s. 76)

Gracze mieli za zadanie między innymi znaleźć mieszkanie, pracę lub miejsce do spotkań towarzyskich. Aby podjąć najlepszą możliwą decyzję dla swojej postaci, musieli uwzględnić zebrane podczas rozgrywki zasoby, określone umiejętności językowe, a także zwrócić uwagę na konkurencję i czynniki ekonomiczne. Podczas rozgrywek młodzi wolontariusze również pełnili ważną funkcję – stali się „tłumaczami technologicznymi” (Wiśniewski, 2011).

Zastosowanie gier symulacyjnych opiera się na edukacyjnych mechanizmach dziecięcych zabaw naśladowczych i potrzebie rywalizacji. Uczenie systemowe związane jest ze „zmianą modelu myślowego, czyli tzw. uczenia się w podwójnej pętli” (Balcerak, 2009, s. 147), dlatego na pierwszym etapie partycypacji gracze, grając daną postacią, wczuwali się w jej sytuację życiową. W drugiej części gry ustalali już priorytety dla procesu planowania dzielnicy według swoich upodobań, dyskutując z innymi graczami. Kierując się rozbudzoną empatią (na którą miało wpływ branie pod uwagę człowieka odgrywanego rolę), przy podejmowaniu decyzji na temat zagospodarowania przestrzeni w większym stopniu uwzględniali potrzeby także innych osób. Jak zauważają obserwatorzy: „Gracze zgłaszali, że granie w grę poszerzyło ich spojrzenie na kwestie lokalne, a nawet sprawiło, że poczuli się bardziej związani ze swoją społecznością” (Gordon, Shirra, 2011, s. 180)⁵.

Komentarze i decyzje 90 graczy miały być udostępniane decydentom w społeczności po to, by pomóc w rozwoju dzielnicy. Dodatkowo, dzięki dyskusji za pomocą mechanizmu *disqus*, zostało złożonych 120 pomysłów, włączonych do tworzenia strategicznych planów

⁵ Tłumaczenie własne.

zagospodarowania przestrzennego. Na stronie miasta Boston możemy przeczytać, że uczestnicy byli bardzo entuzjastyczni i podzielili się różnorodnymi opiniami na temat przyszłości Chinatown (City of Boston, 2023).

Zgodnie z dostępnymi danymi, budżet projektu *Participatory Chinatown* wynosił 170 tysięcy dolarów. Przygotowana aplikacja, ze względu na swoją specyfikę, nie będzie mogła jednak być wykorzystana dla żadnej innej społeczności (Wiśniewski, 2011).

Participatory Chinatown traktowana jest jako nowatorska i innowacyjna konsultacja społeczna. Opis metody jej przeprowadzenia zawiera zarówno kwestie problematyczne, jak i czynniki sukcesu. Badania Erica Gordona i Stevena Shirry (2011) na temat *Participatory Chinatown*, potwierdzają, iż odgrywanie ról może wpływać na sposób, w jaki ludzie rozumieją lokalne kwestie i utożsamiają się ze swoją społecznością. Nie ma jednak pewności, na ile uczestnictwo w niej może zmienić kontekst podejmowania decyzji. Nie wiemy także, jak długo emocje związane z wcielaniem się w daną postać, umiejscowioną w danym czasie i przestrzeni, będą towarzyszyć graczom w przyszłości.

Analiza wniosków z wywiadów zogniskowanych

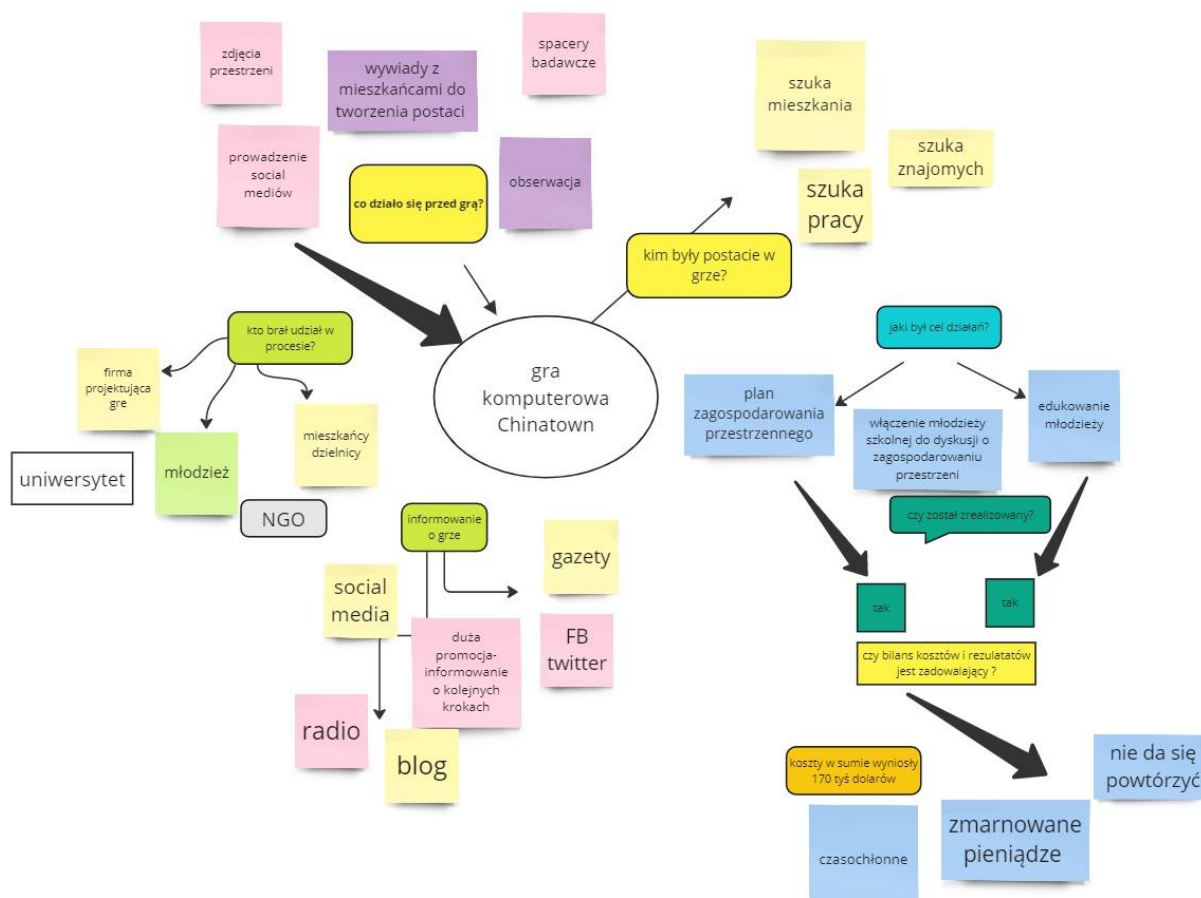
O sukcesie edukacyjnym gier symulacyjnych świadczy przede wszystkim jej atrakcyjność dla odbiorców. Walor dydaktyczny ma być efektem dodatkowym, który bez aspektu rozrywkowego nie zostanie spełniony. Odbieranie uczestnictwa w niej jako przykrego obowiązku odbija się bowiem niekorzystnie na skuteczności tej metody (Balcerak, 2009). W związku z powyższym, badania walidacyjne *Participatory Chinatown* uznałam za element konieczny, by móc mówić o implementacji tego narzędzia jako innowacyjnej metody konsultacji skierowanej do młodzieży. Wywiady zogniskowane ze studen-

tami przeprowadzono zgodnie z następującym porządkiem:

1. Przeprowadzenie na wcześniejszych warsztatach pt. „Społeczeństwo obywatelskie” tematu dotyczącego konsultacji społecznych (wy tłumaczenie 7 zasad konsultacji, informacja o obowiązkowych i dobrowolnych konsultacjach prowadzonych przez samorządy, próba organizacji konsultacji przez grupy studentów).
2. Przeczytanie przez uczestników rozdanego tekstu dotyczącego *Participatory Chinatown*.
3. Uzupelnienie przez uczestników map myśli streszczających przebieg *Participatory Chinatown*. Udzielenie odpowiedzi na pytania:
 - a) Jak zorganizowano konsultacje? Co należało przygotować przed grą?
 - b) Jaki był przebieg gry?
 - c) Czy osiągnięto cel konsultacji?
4. Omówienie działań poprzedzających grę (aktywność wolontariuszy: wywiady, obserwacja, prowadzenie strony internetowej i social mediów).
5. Dyskusja na temat skuteczności gry jako metody konsultacji.
 - a) Na czym polega sukces/porażka tej metody?
 - b) Czy warto powtórzyć tę metodę konsultacji?
6. Zbieranie pomysłów dotyczących zachęcania młodych ludzi do zainteresowania się otoczeniem oraz brania udziału w konsultacjach społecznych.
 - a) Jak zachęcić młodzież do wzięcia udziału w tego typu działaniach?

Wnioski z wywiadów zogniskowanych zostały zebrane w sposób sumaryczny bez rozdzielania na poszczególne grupy.

Studenci byli jednomyślni w kwestii początkowego zainteresowania tą metodą, ale wskazali także liczne jej braki i niedociągnięcia. Zauważyli, że tylko nagrody zachęcają młodzież do zaangażowania społecznego. Pomimo wyboru socjologii jako kierunku studiów, na którym wiele mówi się o postawach obywatelskich, komunitaryzmie czy trosce o dobro wspólne, nie czują oni potrzeby



Rysunek 2. Mapa myśli *Participatory Chinatown* – element focusów

Źródło: materiały z przeprowadzenia wywiadów zogniskowanych

angażowania się w akcje dobrowolne. Wolontariat, według nich, powinien mieć wpływ na ocenę na studiach czy zaliczenie praktyk studenckich. W liceum natomiast takie działania powinny być docenione przy wystawianiu oceny z zachowania.

Uczestnicy focusów nie dostrzegają wartości działań poprzedzających powstanie gry symulacyjnej. Uważają, iż przeprowadzane przez wolontariuszy wywiady były zajęciem trudnym i stresującym. Brak gratyfikacji za ich realizację jest – według nich – niedopuszczalne. Nie przekonuje ich argument, iż dzięki temu powstały bardziej realne scenariusze gry i udało się poznać mieszkańców okolicy. Zachętą do robienia zdjęć okolicy powinien być natomiast – według tychże

uczestników – konkurs z nagrodami. Zdobyć doświadczenia i wzbogacenie swojego portfolio poprzez prowadzenie kanału social media *Participatory Chinatown* nie jest dla nich zachęcające. Studenci podchodzą do zadań bardzo pragmatycznie: „Chcemy wiedzieć, jakie kompetencje zyskamy, czy nam się to opłaci, czy nie. Czy ten wysiłek warto wykonać” (Respondent 37), „Bez nagrody to nie warto tracić czasu” (Respondent 22).

Studenci czują, że ich obecne miejsce przebywania jest chwilowe. Nie czują się zakorzenieni w społeczności lokalnej. Dotyczy to osób, które przyjechały na studia do danego miasta, ale także tych, którzy żyją tu od urodzenia: „Nie jesteśmy przywiązani do miejsca. Przeprowadzę się do

stolicy a może zagranicę. Kto wie? To po co mam się angażować? Nie interesuje mnie to, co robią na osiedlu” (Respondent 15). Świadomość problemów społecznych w okolicy nie jest celem ich działań. Do konsultacji społecznych nie można zmuszać, ale też należy docenić czas poświęcony dla tego typu inicjatyw.

Młodzi ludzie zwracają także uwagę na nie-ekonomiczne podejście do kosztów, gdyż gry nie można implementować do innej społeczności. Udział wolontariuszy w procesie *Participatory Chinatown* nie jest, według uczestników focusów, dowodem na zwiększenie ich aktywności społecznej. Zainteresowanie społecznością lokalną może być bowiem chwilowe i nie mieć wpływu na dalsze działania. Podsumowując, uczestnicy zogniskowanych wywiadów grupowych zwracają uwagę, iż konieczne – z ich punktu widzenia – są dalsze badania społeczności dzielnicy Chinatown i ponowna ewaluacja całego procesu.

Podsumowanie

Pomimo początkowego założenia badacza, że gry symulacyjne mogą być postrzegane jako dobre narzędzie konsultacji i wspólnego uczenia się dla osób młodych, należy odnotować obalenie tej hipotezy. W wyniku analizy zebranego materiału badawczego, należy podkreślić brak wiary respondentów w skuteczność przeprowadzonej metody konsultacyjnej i niechęć młodzieży do działań angażujących. Należy także zauważyć brak poczucia sprawczości. Udział we wszelkiego rodzaju konsultacjach jest według nich „stratą czasu”.

Wnioski nie napawają optymizmem. Młodzież nie dostrzega sensu realizacji akcji społecznych, które aktywizują małą liczbę osób. Pomimo przewidywanych przez organizatorów *Participatory Chinatown* skutków konsultacji, czyli większego zainteresowania otoczeniem społecznym i empatii w stosunku do współmieszkańców, studenci wątpią w ich spełnienie. Efekt jest krótkotrwały i niewart realizacji projektu.

Uczestnicy zogniskowanych wywiadów, zgodnie z teorią racjonalnego wyboru skupiają się tylko na osobistych celach, dążąc do maksymalizacji korzyści. Są pewni, że ich rówieśnicy i nieco młodszy koledzy i koleżanki (uczniowie szkół średnich) postępują podobnie. Dane te pokazują, jak bardzo ideały komunitaryzmu są odległe dla tej grupy respondentów. Indywidualizm i skupienie na interesach jednostki są ważniejsze niż troska o wspólną przestrzeń społeczną.

Nie można jednak zaprzestać akcji społecznych, mających na celu aktywizowanie młodzieży. Wdrażanie innowacyjnych metod deliberacyjnych wymaga wprowadzenia zmian i korzystnych udogodnień, w czym mogą pomóc – zebrane podczas wywiadów zogniskowanych – sugestie studentów. Każda zmiana społeczna zaczyna się od jednej osoby, która przekona następną, a ta kolejną. Efekt domina może zatem dotyczyć także aktywności młodzieży w aspekcie zainteresowania kwestiami społecznymi własnego środowiska czy empatyzacji ze współmieszkańcami.

Bibliografia

- Balcerak, A. (2009). Dwa światy gier symulacyjnych. W: A. Kiepas, M. Sułkowska, M. Wołek (red.), *Człowiek a światy wirtualne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.
- Balcerak, A. (2019). Innowacyjne narzędzia wspomagające partycypację społeczną. W: Z. Malara, J. Tutaj (red.), *Innowacje a dobrostan społeczeństwa, gospodarki i przedsiębiorstw: próba pomiaru*. Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej.
- City of Boston. Pobrano 10.10.2023 z: <https://www.boston.gov/departments/new-urban-mechanics/participatory-chinatown>
- Ferenc, A. (red.). (2010). *Jak prowadzić konsultacje społeczne w samorządach? Zasady i najlepsze praktyki współpracy samorządów z przedstawicielami społeczności lokalnych. Przewodnik dla samorządów*, Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej, Warszawa.
- FISE (2015). *Kanon Lokalnych Konsultacji Społecznych*, FISE.
- Gordon, E., Shirra, S. (2011). Playing with Empathy: Digital Role-Playing Games in Public Meetings. In M. Foth (ed.), *Proceedings of the Fifth International Conference on Communities and Technologies, Association for Computing Machinery*. Association for Computing Machinery, New York. Pobrano 10.10.2023 z: <https://engagementlab.work/research/projects/participatory-chinatown/>
- Kwiatkowski, J. (2003). *Partycypacja społeczna i rozwój społeczny*. Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej, Agencja Wydawniczo-Reklamowa MT. Pobrano 06.10.2025 z: <http://www.maszglos.pl/wp-content/uploads/2014/05/Partycypacja-spoeczna.pdf>

- Lisek-Michalska, J. (2013). *Badania fokusowe. Problemy metodologiczne i etyczne*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Makedon, A. (1984). Playful Gaming. *Simulation & Games*, 15(1), 25–64.
- Maźnica, K. (2013). *Czym jest partycypacja społeczna?* Pobrano 13.02.2014 z: <http://partycypacjaspoleczna.org/on-line-biblioteka/baza-wiedzy/49-czym-jest-partycypacja>
- Participedia, CASE Participatory Chinatown*. Pozyskano z: <https://participedia.net/case/1112> (pobrano 23.11.2024)
- Urbanik, A. (2013). *Elementy partycypacji*. Fundacja Inicjatyw Społeczno-Ekonomicznych.
- Verba, S., Scholzman, K. L., Brady, H. (1998). *Voice and Equality Civic Voluntarism in American Politics*. Harvard University Press.
- Wielec, D. (2015). Zagraj o miasto! Gra miejska jako przykład partycypacji w Bostonie. USA. *Metropolitan*, 4(2), 74–77.
- Wiśniewski, J. (2011). *Planowanie przestrzeni w dzielnicy Chinatown w Bostonie (USA). Przykład ciekawej praktyki*. Pobrano 10.10.2023 z: https://partycypacjaobywatelska.pl/wp-content/uploads/2015/09/praktyka13_gra-komputerowa_chinatown_boston.pdf
- Wójcicki, M. (2018). Pojęcie, istota i formy partycypacji społecznej w procesie planowania przestrzennego. *Rozwój Regionalny i Polityka Regionalna*, (24), 169–184.