

Konkrete erfaringer med inddragelsesprocesser

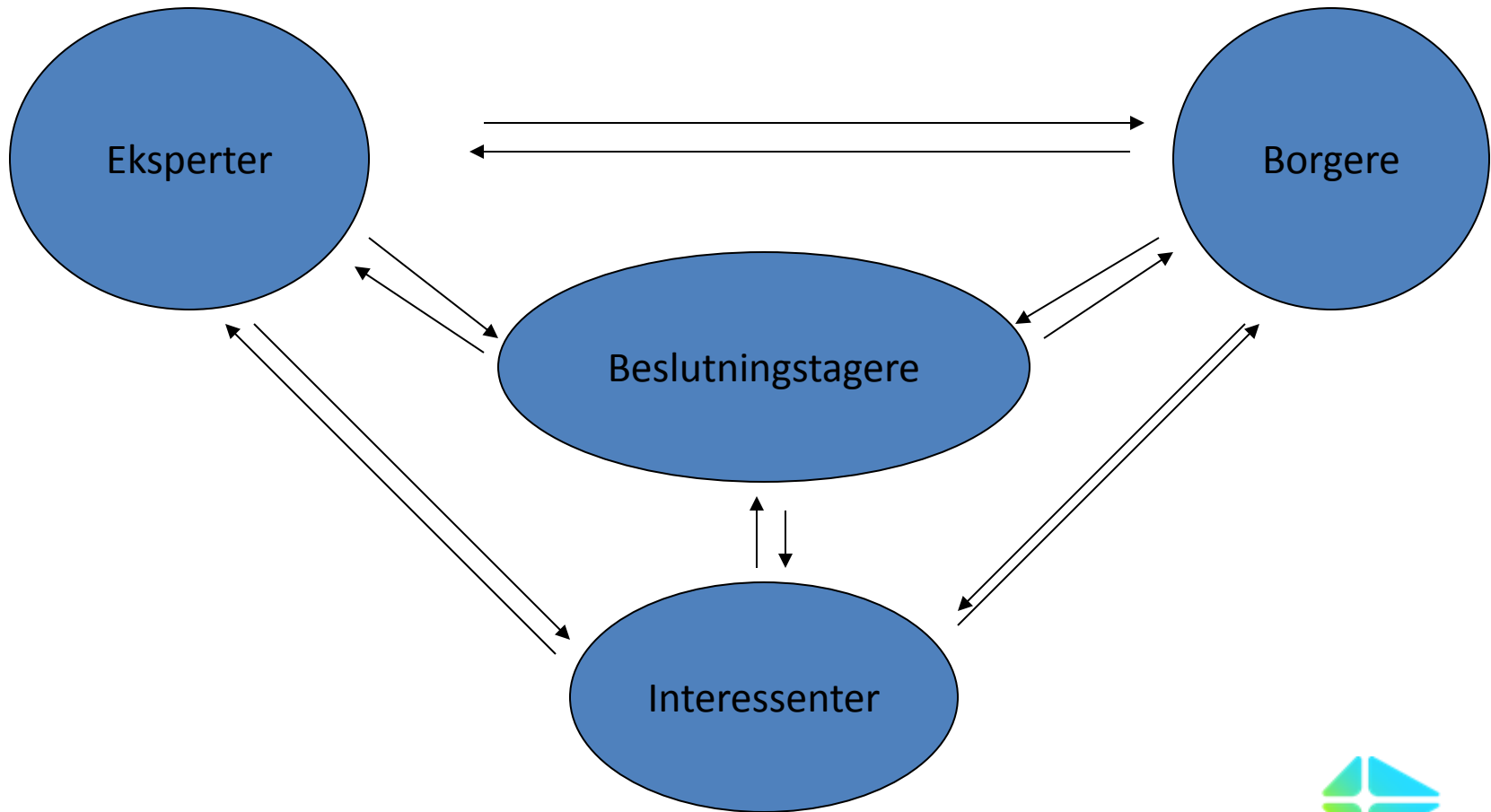
/ Søren Gram



FONDEN TEKNOLOGI RÅDET

DANISH BOARD OF TECHNOLOGY FOUNDATION

Hvem er spillerne?



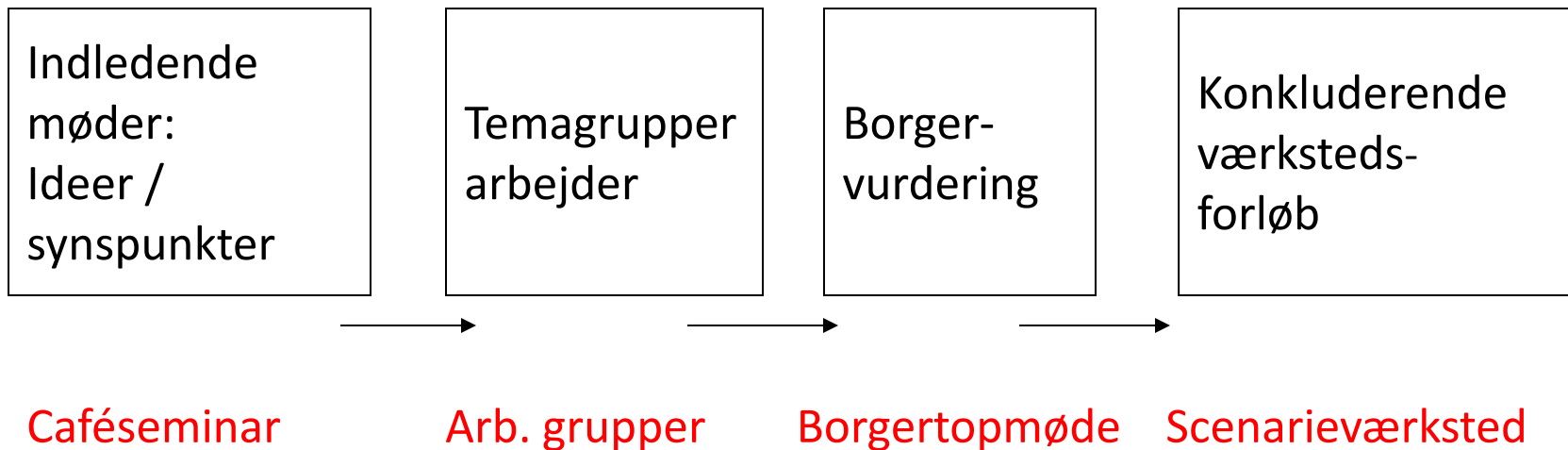
Eksempler på dialogprocesser

- Nationalparker i Danmark
- Nationalt borgertopmøde om Danmarks biodiversitet
- Global borgerinddragelse op til COP11 om biodiversity
(World-Wide-Views on Biodiversity)
- Prioritering af Fremtidens Arealanvendelse i Danmark



Dialogproces om Kongernes Nordsjælland

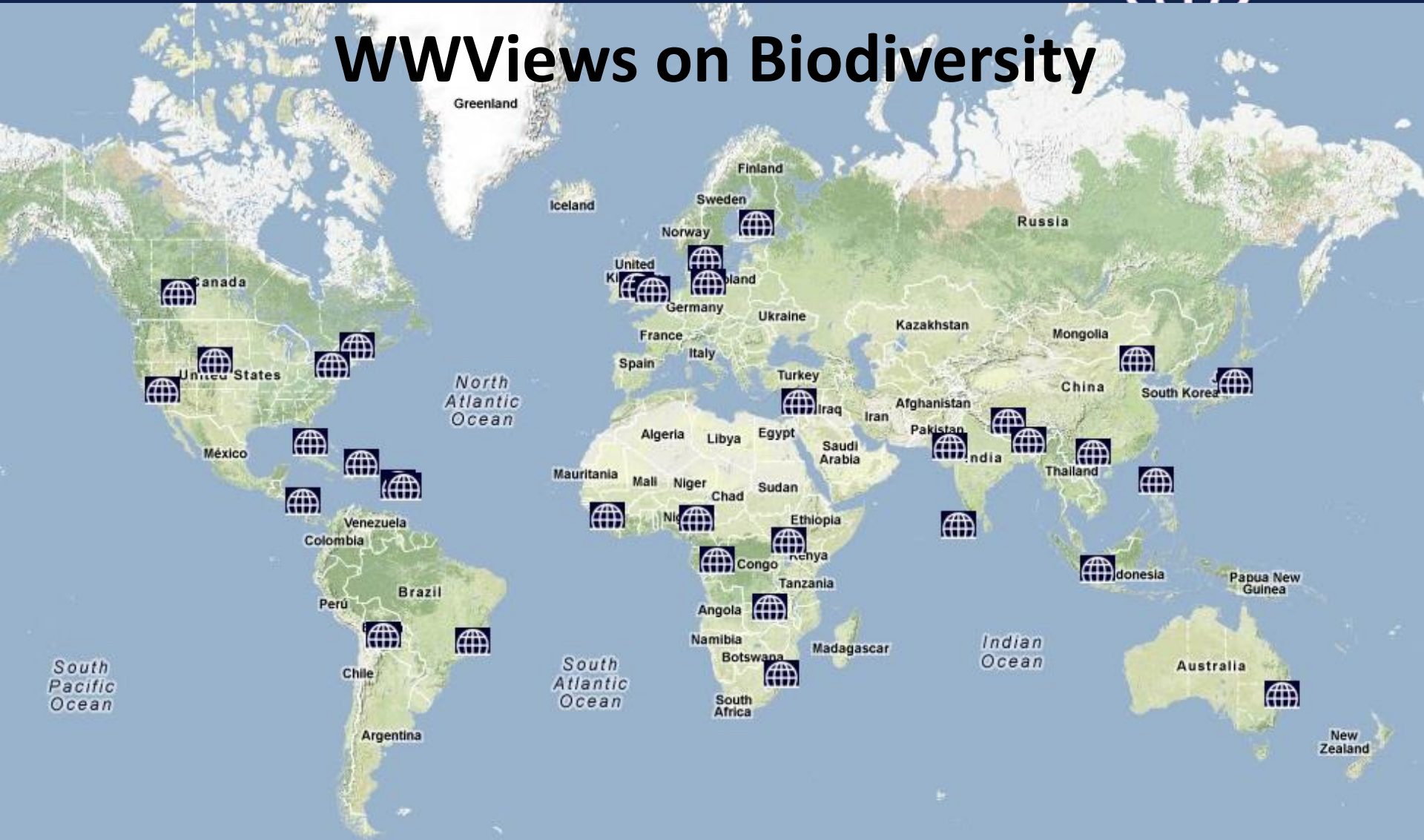
4 faser



BORGERTOPMØDE



WWViews on Biodiversity



Prioritering af Danmarks areal

- Stakeholder workshops
- Borgertopmøde
- Folketingshøringer
- Seminarer med et fremtidspanel
(repræsentanter fra alle Folketingets partier)
- Opfølgende debatter med lokale møder,
workshops og videnskabelige symposier.



Inddrage borgere og interessenter fordi:

Naturplanlægning involverer politiske valg

Politikere får mandat til at træffe kontroversielle beslutninger
(lægge pres på politikere).

Åben proces: Øger accepten og lokal bevågenhed
(reducerer mistro).

Medejerskab; borgerne er ofte en del af løsningen.

Interessenter lærer andres behov
(nye lokale netværk).

Lokal viden i spil; - nye ideer og forslag.

Solide langsigtede løsninger- bedre forankring
(undgår efterfølgende konflikter).

Resursebesparende på sigt.



Det skal gøres *rigtigt*

- ***hvilke*** aktører er det relevant at inddrage
- ***hvornår*** i processen
- og til ***hvad?***



Traditionel “borgerinddragelse”

2 problemer:

Myndighederne *”informerer”*

- ikke udvikle ideer

Formål: at *”sælge”* en færdig plan

- ikke input til plan

Dialog, men

- ikke indflydelse

Forveksler *borgere* med *interessenter*

”borgere” er nogen der ikke selv har noget i klemme



Borgerdeltagelse

- Planen er ikke lavet på forhånd
- Reel indflydelse i proces og på resultat

