



GAME DESIGN TO BALANCE EQUAL CITIZEN'S INPUT AND REQUISITE SOCIAL INPUT?

A study into how multi-level game design in participatory budgeting can improve inclusiveness (case studies of Burgerbegroting Antwerp and Burgerbegroting Maastricht).

Master's Thesis Public Governance (MSc)

Author: Maurick Reuser, MMus., BSc.

E-mail: m.n.f.reuser@tilburguniversity.nl m.reuser@outlook.com

Track and track coordinator: Democratic Governance and (Digital) Innovation, Frank Hendriks (f.hendriks@tilburguniversity.edu).

Word count: 17312.

Keywords

Topic: *Participatory budgeting, burgerbegroting, gamification, multi-level, game design, inclusiveness.*

Applied methodology: *dual-case study, semi-structured interviewing, document analysis.*

Contents

Acknowledgements.....	3
Abstract.....	4
1. Introduction	5
1.1 Background and Literature Review.....	5
1.2 Problem Statement and Research Question.....	6
1.3 Scientific and Societal Relevance	7
2. Theoretical Framework.....	8
2.1 Participatory Budgeting	8
2.1.1 Definition and Features.....	8
2.1.2 Process, Types and Actors.....	8
2.2 Game Design	9
2.2.1 Game, Play, and Gamification.....	9
2.2.2 Serious Gaming and Simulations.....	10
2.2.3 Game and Reality: Application and System Level Perspectives.....	10
2.3 Game Design and Participatory Budgeting	11
2.3.1 Budgeting Is (Not) A Game.....	11
2.3.2 System Level: Connecting PB to Reality.....	12
2.3.3 Application Level: Improving PB With Gamification	12
2.3.4 Risks and Mitigations: Competition, Trivialisation, Unfairness	12
2.4 Inclusiveness and Game Patterns	13
2.4.1 Inclusion	13
2.4.2 Equal Input	14
2.4.3 Popular Control	14
2.4.4 Effective Participation.....	15
2.4.5 Requisite Variety	15
2.4.6 Useful Input.....	16
2.5 Summary	16
3. Methodology.....	19
3.1 Dual-Case Study of Antwerp and Maastricht.....	19
3.2 Qualitative Interviewing and Document Analysis.....	19
3.2.1 Interviewing With Game Experts and PB Organisers.....	19
3.2.2 Document Analysis.....	20
3.3 Data Analysis	20
4. Results.....	22
4.1 Expert Interviews	22

4.1.1 Game in PB and PB as Game: An Explicit and Negotiated Reality	22
4.2 Case Studies	23
4.2.1 Antwerp PB	23
4.2.2 Maastricht PB.....	26
4.3 Analysis and Synthesis	28
4.3.1 Inclusion	28
4.3.2 Equal Input	29
4.3.3 Popular Control	29
4.3.4 Effective Participation.....	30
4.3.5 Requisite Variety	31
4.3.6 Useful Input.....	31
4.3.7 Comparative Observations Regarding Inclusiveness	32
5. Conclusion.....	34
5.1 Answering the Research Question.....	34
5.2 Methodological and Theoretical Discussion	35
References	37
References in Main Research.....	37
Document References.....	39
Burgerbegroting Maastricht	39
Burgerbegroting Antwerp	40
Appendices.....	41
Appendix A. Methodology	41
Appendix A.1 Interview Topic List.....	41
Appendix A.2 Interview Invitation and Consent Form.....	42
Appendix B. Results.....	44
Appendix B.1 Summary Igor Mayer: The Negotiated Reality of PB.....	44
Appendix B.2 Summary Niko Vegt: Games Make Explicit.....	46
Appendix C. Interview Transcripts	47
Appendix C.1 Igor Mayer	47
Appendix C.2 Niko Vegt	56
Appendix C.3 Burgerbegroting Antwerpen.....	62
Appendix C.4 Burgerbegroting Maastricht	70

Acknowledgements

First, I want to thank prof. dr. Frank Hendriks (first reader), dr. Take Sipma, and Julia Starrenburg MSc (second reader) for the interesting and useful thesis circles and the feedback on the research proposal and thesis drafts. Second, I want to thank all interviewees for their willingness to cooperate in this study. Third, I want to thank Jetske Bon and Erik Ham for their engagement with my thesis inside and outside classes.

From the start I knew I wanted to research democratic innovations. Although I could not find a topic about culture and arts, researching game design and inclusiveness comes very close and it was exactly what I needed. I can see myself actively applying the skills and knowledge I learned when writing this thesis.

Abstract

Using game and play in democratic innovations is a new and interesting development that receives some academic interest, but needed empirical study in concrete cases of participatory budgeting (PB). This thesis employed a dual-case study and combined multi-level game design and inclusiveness theory to qualitatively research the PB cases of Antwerp and Maastricht. The research question is: how can multi-level game design in participatory budgeting be used to improve inclusiveness? Semi-structured interviewing with experts and PB organisers and document analysis are used to find out which game design choices on application and system level improve inclusiveness. On application level, concrete game methods and game patterns can improve inclusion, equal input, popular control and effective deliberation, but also requisite variety and useful input. System level game design, so modelling PB like a game, allows to change the in-game reality to make it more inclusive and ignore requirements of the administrative reality in favour of social learning. However, real popular control is important in PB, so the consequences of the PB need to be negotiated to meet legal, financial and political limitations. These arrangements are part of the game design on system level and involve satisfying requisite variety and useful input. However, because PB reality and administrative reality are connected, a competitive blind spot can be a risk. The game patterns that emphasise equal input and effective participation over popular control can mitigate this risk. The most relevant theoretical find is that inclusiveness is a very rich value if looked at from game design and that is not only important for application level thinking, but also system level. This may be a clue to a balance between equal citizen's input and requisite social input.

1. Introduction

1.1 Background and Literature Review

In recent decades, citizens and decision-makers became more and more disconnected (Smith, 2009). One of the strategies to counter this is by developing democratic processes that improve citizen participation, because participatory processes can lead to an increase in the government's legitimacy and furthers citizens' trust in political decision-making overall (Mah et al., 2020). Within the research community that focuses on how democratic innovations improve participation, the research topics vary: some academics focus on the values and evaluation criteria of participatory democratic innovations (Beetham, 2012; Dahl, 1999; Elstub & Escobar, 2019; Hendriks, 2020; Smith, 2009), some research how the use of (digital) technologies improves participation (Bieber, n.d.; Whittington, 2022;), and others look at how participatory innovations are capable of countering populism and polarization (Jacobs, n.d.; Pausch, 2020).

In the last decade, the use of play and game in democratic innovations also caught the attention of researchers, because it can help to boost democratic power, trust and engagement in participatory processes (Lerner, 2014). Although playing and gaming are closely linked, there is a clear distinction between the two. Playing is free and improvisatory, while gaming has rules and goals and is often competitive (Asenbaum & Hanusch, 2021). Several trends in the introduction of play and game in public governance processes are for example the use of (serious) gaming in (political) decision-making (Mayer, 2009, Mayer et al., 2013), gamification of public service delivery (Asquer, 2014), gamification of democracy (Lerner, 2014); gamified participation (Masser & Mori, 2018; Meloni et al., 2020; Thiel et al., 2016), child's play in democracy (Lester, 2013; Carroll et al. 2019), participatory theatre and democracy (Chou et al., 2015; Neelands, 2015; Ryan & Flinders, 2018) and democratic labs and playgrounds (Asenbaum & Hanusch, 2021).

Participatory budgeting (PB) is a deliberative democratic innovation in which citizens come together to discuss (a part of the) spending policy of an administration and vote for projects to be implemented (OECD, 2020). The use of games and game patterns within a PB process (gamification) can be used to attract and encourage citizens to participate, for example, because the game formats are accessible to people with diverse resources and education (Lerner, 2014; Masser & Mori, 2018; Meloni et al., 2020). This is important, because low participation can lead to unequal participation (over and under representation), lower popular control, and uninformed policy input (Lerner, 2014). More participation conveys complex standpoints better, and if participants play a meaningful role in decision-making, outcomes can be perceived as more legitimate. Equal participation, popular control, varied standpoints, meaningful deliberation and policy input are all related to aspects of inclusiveness as defined by Hendriks (2020). Moreover, PB can also be made more like a game by adopting game design principles and techniques, so PB itself is seen as a game (Lerner, 2014). This entails the use of transparent rules, artificial conflict, and measurable outcomes and can also make PB more accessible and democratic, giving participants more equal chances to contribute. This is also connected to the improvement of inclusiveness. Meloni et al. (2020) speak of a multi-level gamified process, which means that game design can be used on smaller scale (application level), as well as on larger scale (system level). The larger scale system perspective means seeing PB as a game itself and is about the meaningful embedding of the PB as game within the greater system. The smaller scale application perspective means looking at game patterns (game mechanics/elements) and game methods (concrete games) that are used within PB.

1.2 Problem Statement and Research Question

So, it seems then that multi-level game design can help to improve the inclusiveness of PB, but it's not clear which aspects of inclusiveness can be improved. Inclusiveness can be defined narrowly, as in how many people participate or how representative the sample of citizens (participating in PB) is compared to a greater populace, or more broadly. A broad definition is given by Hendriks (2020), who categorises inclusiveness as one of six core values for democratic governance innovation. It consists of six partially overlapping focus areas: inclusion, equal input, popular control, effective participation, requisite variety, and useful input. The first four are about the equal input of individual citizens. The relevant questions are whether citizens have equal opportunity to participate, equal possibilities to give input, can make their opinion effectively heard, and have actual influence on the outcomes. Requisite variety and useful input are about getting things done in more productive ways. The relevant questions are if the input of citizens fits certain conditions and the right stakeholders are involved. In this sense, governmental values are more connected to output. It's important to note there can be tension between equal citizen's input and requisite social input (Hendriks, 2020). This is also seen in gamified participatory processes. Gamified participation processes may be very democratically inclusive, for example, if participants have direct authority (high popular control), but Masser and Mori (2018) write that if the results of these processes are impossible to implement, it hurts the legitimacy of the entire process. Thus, it's important to also consider useful input and requisite variety and the role of multi-level game design for these two aspects of inclusiveness. Although inclusiveness is an application level value according to Hendriks (2020), PB is not an independent application, but is dependent on a larger system of existing institutions like the municipal council and executive, because these institutions have formal budgeting mandate. This has implications for inclusiveness aspects like requisite variety and useful input, so this asks for a system level perspective within inclusiveness. So, the system level perspective is about the meaningful embedding of PB and its outcomes, and the application level perspective is about how the processes within PB are designed.

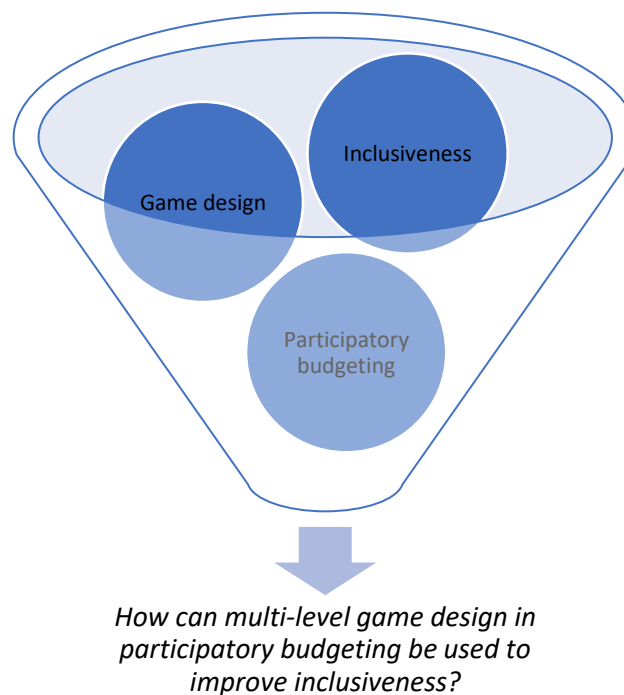
In short, a systematic approach that connects multi-level game design to all six aspects of inclusiveness is missing. Since there is literature by Lerner (2014), Masser and Mori (2018), Meloni et al. (2020) and Thiel et al. (2016) that is about the use of game design in PB cases that references various aspects of inclusiveness, it is fruitful to continue researching PB cases to complete the picture. The research question is: *how can multi-level game design in participatory budgeting be used to improve inclusiveness?* (see Figure 1).

Since answering this question requires a distinction between the two different levels of game design, the sub-questions are: *"how can game design on application level improve inclusiveness in PB?"* and *"how can game design on system level improve inclusiveness in PB?"*. The first sub-question looks at which concrete game methods are used in each case and which game patterns improve what aspect of inclusiveness. The second sub-question interprets PB as a game and looks at what game design on system level means for inclusiveness. To answer these questions, two cases of gamified PB in the Benelux were studied: Burgerbegroting Antwerpen and Burgerbegroting Maastricht. Interviews with organisers of the PB cases were held and evaluation reports and administrative notes were gathered and analysed using game design and inclusiveness theory. This way, it became clear what choices organisers make to enhance inclusiveness and what role game design plays. Additionally, two interviews with experts on the topic of game design and participation were held before the case interviews and analyses. This led to a better theoretical understanding of what multi-level game design means for the inclusiveness of participation processes like PB.

1.3 Scientific and Societal Relevance

While inclusiveness in citizen participation (including PB) is a well-established field of research, game design in citizen participation is a relatively novel area of research, and the link between game design and inclusiveness has not been systematically researched in PB cases. So, scientific relevance of this thesis lies in defining the connection between game design, inclusiveness, and PB theory. In addition, the division between game design on application and system level helps to better understand the possible tension between equal citizen's input and requisite social input in PB. The societal relevance of this thesis lies in finding out how organisers of PB use game and play to enhance inclusiveness and how the tension within inclusiveness can be resolved and made workable. The balance between equal citizen's input and requisite social input is important, because if a PB is only democratically inclusive, i.e. only bottom-up, so game and play make participation fully accessible and all ideas can be expressed, but it cannot be implemented, it loses its legitimacy. If a PB is only governmentally inclusive, i.e. only top-down, so all proposals are useful and legally, financially and politically fitting, but restricts equal input and citizen control, it also loses its credibility. In short, this research shows how game design helps to define this balance and put it into practise in PB.

Figure 1: Main Research Question and Its Theoretical Components



2. Theoretical Framework

This chapter deals with the main terms and concepts of this thesis. First, the theory of participatory budgeting (PB) (2.1) and game design (2.2) are introduced and connected (2.3). When inclusiveness (2.4) is presented, it's instantly related to game design and participatory budgeting. The summary (2.5) provides an overview of the main links between inclusiveness and game design in PB.

2.1 Participatory Budgeting

This section introduces PB, like it's design characteristics, the stages of its process, the types, and possible actors.

2.1.1 Definition and Features

PB is a deliberative practise that "can include several stages of citizen deliberation, from brainstorming priority funding areas for a community, to collective development of projects that will receive funding, to deliberation prior to voting for specific projects" (OECD, 2020). It is essentially an initiative that involves citizens and stimulates the collective allocation of (a part) of a government's budget. By improving participation, democratic innovations like PB are meant to improve existing democratic and government practices (Smith, 2009). PB then functions as an aid to the budgeting processes of existing institutions, not to replace them.

Elstub and Escobar (2019) categorise PB as one of the four families of democratic innovations. These families differ in seven features: participant method selection, mode of participation, mode of decision-making, extent of power and authority, policy area, level of governance and stage of policy process (Elstub & Escobar, 2019). For PB, the participant selection method may be self-selection, election, purposive selection, or any combination. This means that participants choose themselves whether to join, or that citizens are approached by the PB organisers. The mode of participation may be voting, discursive expression, listening or a combination. The mode of decision-making is aggregation, which is the quantitative collection of the participants' preferences. Extent of power and authority, is co-governance and direct authority. This means that participants work together with the government, or can directly tell what the administration has to implement. The policy area is exclusively public spending, so the political content of the policy itself is not available for discussion. The level of governance is usually local, but a notable exception is the National Participatory Budgeting in South Korea (Participedia, n.d.-b). The policy stage is usually formulation and decision-making.

2.1.2 Process, Types and Actors

Basically, PB consists of selecting projects/proposals and implementing them. The selection consists of prioritising funding areas, the development of project proposals, and finally the voting for specific projects. Everything can be done live, but the voting can also be done online to engage larger audiences (Masser & Mori, 2018). Implementation involves the preparing and executing of proposals and the monitoring.

Wampler (2007) discerns two types of programs: public works programs and thematic programs. In public works programs, participants select the infrastructure/construction projects that they demand. It is essentially the tangible distribution of resources. In thematic programs, participants set priorities for (usually pre-existing) policies. Compared to public works programs, thematic programs encourage citizens to understand the municipality as a whole and work towards broader change (Wampler, 2007). However, because the range of topics in thematic programs is broad, a high level of expertise and information is required from the participants, which only a select few might have. Government officials then work together with the participants and complement missing expertise.

Several actors may work together in PB: individual citizens, civil society organisations (CSO's), non-governmental organisations (NGO's), business communities and local governments (Wampler, 2007). The municipal executive (including civil servants) facilitates the PB by supplying information and resources and eventually implements accepted proposals. The municipal council determines the amount and purpose of the budget and keeps the formal competence. Citizens will be the actual participants of a PB and can directly see how their efforts translate to outcomes (Wampler, 2007). CSO's do not participate directly, but can mobilise citizens so that a certain cause may be better represented (Wampler, 2007). NGO's may be directly involved as an oversight body or mediator between government and participants, or indirectly, providing advice and support to participants (Wampler, 2007). Business communities, like CSO's, need to mobilise their members if they want influence.

2.2 Game Design

This section introduces the main game design theory and explains what play, game, gamification, serious gaming and simulations are, and how game and reality interact.

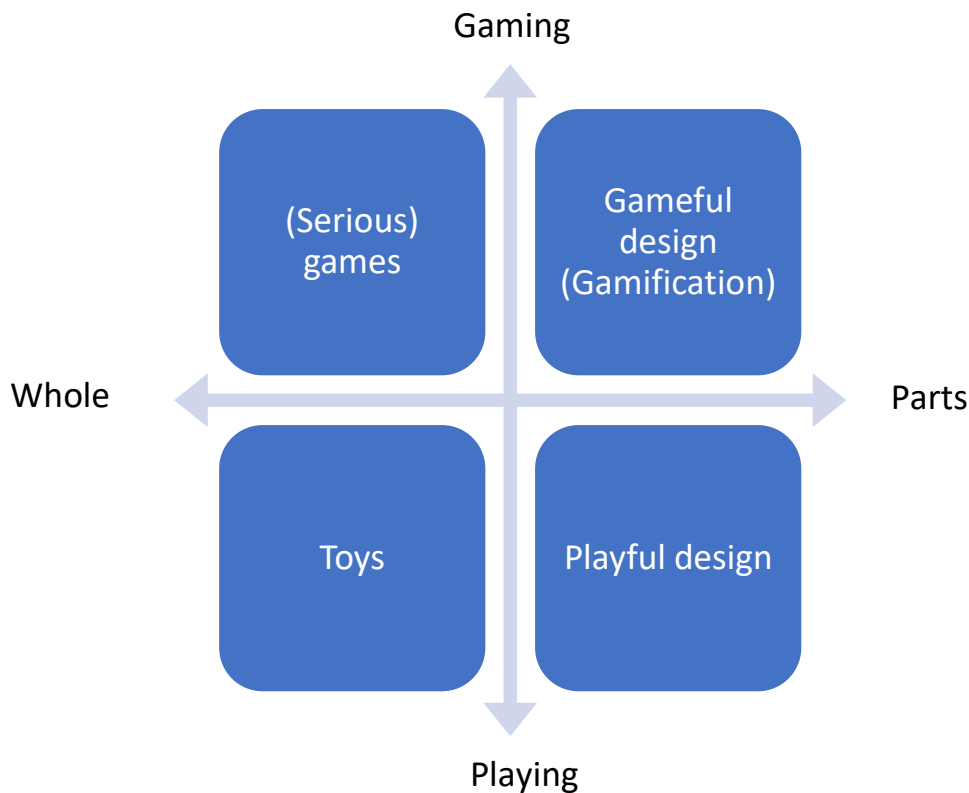
2.2.1 Game, Play, and Gamification

Play and game are intuitively connected¹. Academic research makes a distinction between the two though. Playing is free and improvisatory while games have rules and goals and are often more competitive (Asenbaum & Hanusch, 2021). Salen and Zimmerman (2003) define a game as “a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (p. 80). A system is a collection of elements that interrelate and form an intricate whole, and players purposefully interact with this system to achieve a measurable goal. Rules structure the game and allow or forbid players to do things. An artificial conflict is any contest of power, cooperative and collaborative, but has a certain distance and separateness from conflict in the real world. Although Salen and Zimmerman (2003) admit that games can be a subset of play and vice versa, play does not typically have quantifiable outcomes, meaning that it is, like in earlier definitions, an improvisatory and ateleological activity. Applying the design of play and game beyond their original contexts, like in participatory decision-making, helps people to “understand information, develop skills, and build confidence and efficacy” (Lerner, 2014, p. 81). This is because game and play offer a risk-free environment in which participants don't have to worry too much about the consequences (Mayer, 2009).

Gamification is the term for the trend to add game mechanics to initially nongame situations to make people take certain actions (Lerner, 2014). These mechanics structure and guide what otherwise would be free play. Deterding et al. (2011) see gamification in a wider trend of ludification. They discern three trends: pervasive games, the use of games in non-game contexts, and playful interaction. The use of games in non-game contexts can be divided in serious games (full-fledged) and game elements. If this game element is game design, it is called gamification. So, Deterding et al. (2011) define gamification as “the use of design elements characteristic for games in non-game contexts” (p. 13). Gamification (gameful design) can also be discerned from (serious) games, playful design and toys via two dimensions of parts/whole and playing/gaming (see Figure 2). The parts/whole dimension differentiates if the application only uses parts of game/play, or that it is fully extended to be the whole activity. The playing/gaming dimension differentiates if the activity is more free or more rule based. Playful interaction consists of playful design and (serious) toys (Deterding et al., 2011). (Serious) toys are considered the whole activity, while playful design only incorporates some play elements of an activity, so are not the main component.

¹ In Dutch, playing and gaming are the same verb (“spelen”).

Figure 2: "Gamification" Between Game and Play, Whole and Parts.



Note. Taken from "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification," by S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled, and L. Nacke, 2011, *Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, p. 13. (<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>)

2.2.2 Serious Gaming and Simulations

Serious games are full-fledged games in the way that they are the main activity, so it is also a rule-based environment, but is much more holistic. In serious gaming, the learning within the game can be transferred to the outside world, so that the experience gained can relate meaningfully to real-life contexts with limited risks within the game (Mayer, 2009). So, the results within the serious game are not the primary result, but the experience and skills learned through the activity are. A simulation is a "procedural representation of aspects of reality" (Salie & Zimmerman, 2003, p. 38). Sauvé et al. (2007) define it as a "simplified, dynamic and accurate model of reality that is a system used in a learning context" (p. 253). A regular game and a simulation differ in a way that a game always employs conflict and does not necessarily reflect reality, while a simulation is always based on reality and does not necessarily employ artificial conflict. The distinctions are not clearcut. A simulation game can, for example, bring competition within a simulation (Sauvé et al., 2007). Simulations may be a part of serious gaming, if a rule-based environment is simulated wherein actors can safely experience the results of their actions and the social learning is meaningful for the outside world (Mayer, 2009).

2.2.3 Game and Reality: Application and System Level Perspectives

A basic assumption of play and game is that their artificiality and conflict are in some way separated from ordinary reality. The magic circle, attributed to Huizinga (1938), is a frame that communicates between the safe zone of a play and game and real life (Salie & Zimmerman, 2003). The boundaries are important, because they separate artificial conflict from real conflict. The transfer between game and reality, for example what the results in the game mean for reality, is regulated by the agreements

between the players of the game, the game designers, and problem owners (Mayer, 2009). If the conflict and results of a game have a direct impact on relations and events in the real life², the risks of playing the game are high, so there are few opportunities for playing, experimenting and safe learning.

If one is using game design elements in non-game contexts to enhance certain processes, it is important to think about the relations between game and reality and a possible transfer in between. The system level perspective looks at how individual applications are embedded within larger systems (Hendriks, 2020), and the individual application is in this instance the game, and the larger system is the reality. Therefore, game design on system level is about managing the relations between game and reality. It encompasses the entire process, from involving people beforehand to the regulation of the results after. Market, politics and law are the three areas in which the boundaries between game and reality need to be regulated (Castranova, 2005). The application level perspective is about how input, throughout and output are managed within an isolated process, and the application is in this case the PB, and game methods and patterns can manage how decision-making is shaped. So, game design on application level is concerned with the details of how game design elements interact and form a game that functions separately from reality. See next paragraphs for what this multi-level thinking means for PB.

2.3 Game Design and Participatory Budgeting

This section links theory about game design and PB, focussing on the possible conception of PB as (serious) game, example of gamification in the formal budgeting procedure, and the relation between PB and reality. The paragraph, about game design, is the backbone for understanding game design on application level.

2.3.1 Budgeting Is (Not) A Game

The budgeting process of a legislative body, like a municipality council, can hardly be considered a game. Although there are systems (institutions), players (elected representatives), rules (written and unwritten) and quantifiable outcomes (decisions), the conflict is not artificial. The conflict in politics is about the real clash between competing values and the real distribution of scarce resources. So, decisions made in the council have a direct impact the real prevalence of values and distribution of resources³. However, play and game did find their way in political decision-making processes and democratic innovations (Lerner, 2014). When the budgeting process is gamified, the game design elements are used as an aid to discussion, so it is a part of the activity, never the whole. The results of a gamified budgeting process can directly be transferred to reality. The budgeting process can also be helped with a serious game. A serious game is a unit in itself and is meant to teach individual and social skills that have use in the real world in a safe environment (Mayer, 2009). This safe environment exists because there has been agreed that the outcome of the game has no consequences for reality. The elected officials of the council can practise budgeting in the game, and the acquired skills can then be applied to the real process.

PB is not an independent budgeting process: it has a place within the administration's legal budgeting cycle. However, if we assume that the outcomes of PB have no connection with reality whatsoever, the PB process can be considered a game, and the existing institutions the reality. From this perspective, the participants are the players of the game, and the conflict of making budgeting decisions is artificial. After all, the decisions that the participants make have no consequences for reality. What can make this into a serious game, is social learning: what matters is that participants

² Like in the series Squid Game or the movie franchise Saw.

³ Of course, the executive and judicial institutions on various levels have moderating effects on these decisions, but this doesn't take away that the conflict is genuine.

learn from participation, this leads to a better understanding of what the process behind budgeting is, and can help participants with decision-making situations in real life. Meloni et al. (2020) argue that PB can be seen as a serious game, not because social learning can take place, but because the competition for resources motivates participants to intervene in actual decision-making that has actual consequences. It is true that in actual PB cases, a kind of real intervention takes place, nonetheless, it is a misconception of the term serious game, since a serious game needs a risk-free environment to learn.

2.3.2 System Level: Connecting PB to Reality

Officially, the existing administrative institutions always have the final say, but eventually decisions reached in PB do seem to have real consequences. This is because of the agreements and collaboration between PB organisers and the government. This is the reason why Elstub and Escobar (2019) write that the extent of power of PB is direct authority and co-governance. Still, PB can be considered a game, one in which the magic circle plays a very important role: many formal and informal arrangements are made to close the gap between game and reality, making it feel as if the PB outcomes extend seamlessly into the reality of the formal budgeting process. Transfer takes place between game and the administrative reality (Mayer, 2009). The necessary arrangements are part of the authorising environment of PB, which is the “coalition of stakeholders from the public, private and third sectors” that is needed to achieve desired public outcomes (Ferlie & Ongaro, 2015, p. 69). The desired public outcome is participation that yields actual results. Yet, an enterprise like the PB needs to be legitimate and politically sustainable for it to receive money and authority from the real political authorizing environment (Moore, 1995, p. 71). If the results of decision-making of PB cases need to have a connection to actual results, the outcomes need to be legitimate and politically sustainable too. After all, if the results of these processes are impossible to implement, it hurts the legitimacy of the entire process (Masser & Mori, 2018). Since the areas of markets, politics and law are the most important to consider according to Castranova (2005), the agreements between PB and administration need to make sure that the outcomes fit the financial, political, and legal reality. Input is useful if it takes these financial, political and legal conditions into account, and requisite variety is reached if the right stakeholders need to be involved.

2.3.3 Application Level: Improving PB With Gamification

A PB itself can also be gamified. In this case, game methods and game patterns/mechanics are used to improve the process. Most literature is about the game design of PB on application level. Thiel et al. (2016) discuss gamified participation, but do not find much data about the gamification of participatory budgeting. Meloni et al. (2020) reflect on gamification techniques and participatory budgeting and suggest why PB are hesitant in using gamification: it has a large potential, but the impacts and effects of it when combined with democratic innovations, are not clear. Meloni et al. (2020) also write that it is necessary to see gamification not merely as an evaluation of pre-set goals and organisational features, but as an opportunity to focus on the process and what unexpected results this might give. The goals in a game for example have the ability to steer behaviour (Lerner, 2014), but other mechanics might motivate the participants to freely experiment and come with creative solutions. Masser and Mori (2018) also discuss the gamification of participatory budgeting. They compared PB in Porte Alegre (Brazil) and Potsdam (Germany) and explained that gamification in the second case led to an increase in participation, which is regarded as a success.

2.3.4 Risks and Mitigations: Competition, Trivialisation, Unfairness

Asquer (2014) is critical on gamified approaches, since these might have unwanted effects when co-producing public services. Some game design might induce perverse incentives and lead to a type of competition based on gaming numbers rather than high quality. Although competition may motivate some participants, winner-take-it-all situations may discourage losers. Heavy competition may also

put such pressure on participants, disabling them, or consent may be brought about by force. Lerner (2014) writes that game mechanics that promote collaborative competition may be more suitable.

Asquer (2014) also thinks that the gamification of a sector as serious as public governance might lead to an increase in the trust gap between citizens and governments. If serious topics are subjected to game, it may appear that these issues are trivialised and reduced to mere play (Lerner, 2014; Meloni et al., 2020). This might especially be the case with problems that have a high normative dissensus. However, games should also not suffer from a lack of fun. This can be done by engaging the senses, or safeguarding the space to play and experiment, yet it is important to remain wary of trivialisation.

Other risks mentioned by Lerner (2014) are manipulation by politicians, marginalisation, inaccessibility, and unfair outcomes. Manipulation by politicians should be countered by fair and clear rules, marginalisation by the organisers by actively looking for groups, inaccessibility by game design that welcomes people that want to actively participate and people that cannot. Unfair outcomes may be brought about by bad rules, unenforced rules, or proposals that cannot be executed. It is important to design for participants and to link participation to measurable outcomes, so that participation is rewarding in itself and worth the effort (Lerner, 2014).

2.4 Inclusiveness and Game Patterns

Up until now, there has been no full explanation of each aspect of inclusiveness. Each paragraph explains each focus area, then connects it to theory about gamified PB, and lastly explains which game patterns can positively influence each aspect. See Table 1 for an overview.

Inclusiveness consists of six partially overlapping focus areas (Hendriks, 2020): inclusion, equal input, popular control, effective participation, requisite variety and useful input. The first four are about the equal input of individual citizens, while the latter two about getting things done in more productive ways. In this sense, governance values are more connected to output.

Game patterns in participate democratic processes are described by Lerner (2014) and the key game patterns are: conflict and collaboration, rules, outcomes, and engagement, as these are important clusters in democratic processes. Game design patterns don't exist independently of each other. If combined, unintentional game design patterns appear, which can be uncovered in play testing (Björk & Holopainen, 2004). Salen and Zimmerman (2004) call this emergent systems.

2.4.1 Inclusion

Inclusion is typically defined as the inclusion of adults (Dahl, 1998), and the representativeness and number of people involved (Beetham, 2012). Typical problems with participatory processes, for example, if the method of participation is self-selection, is that certain groups of people (the politically active) are consistently more active than others (the majority). This can make the outcomes of these processes possibly illegitimate, because the participants were not representative of the greater population. By selecting participants purposefully, vulnerable and disadvantaged groups can be approached, and since their perspective might be underrepresented, they benefit from participating in PB. Behind the issue of representativeness lies the problem of unequal access and resources to participate, which can be because of a difference in resources and opportunities (f.e. time, money, education). So in this thesis, inclusion means that citizens have equal access and resources to participate in PB.

Lerner (2014) writes about gamified PB that it encourages people to participate, because a game format that engages the senses welcomes people with little education and resources, since those people do not only have to rely on the analytical part of their brain. This game pattern is called (multisensory) engagement and also helps with the immersion of participants, thus enhancing

attraction. Thiel et al. (2016) write that the success of gamification is its potential to turn non-recreational tasks into enjoyable activities and hence enhance the number of citizens that take part in deliberation and decision-making. Participating is inherently rewarding, and this game pattern is called enjoyable core mechanics, basic actions that participants need to do and are intuitive and physical (Lerner, 2014). Additionally, the risk-free space that game can offer (the magic circle), is also very attractive, because participants don't have to worry about negative consequences. Even if you lose, participating was still enjoyable because of the magic circle. Masser and Mori (2018) write that people can choose their own roles, with varying intensities, at different stages of the process in gamified PB, thus bringing the politically active and the majority (the rest) together, hence being attractive to all groups and target audiences. This can be done by using a mix of live and online formats.

2.4.2 Equal Input

Equal input refers to the possibility of individuals to have an equal chance to contribute once they participate in the process. In the context of collective political decision-making, Saward (1998) argues that equal effective input is a very important principle in politics, because this improves political legitimacy. Rules can govern equal input, because rules can determine what the relationships between participants are. Rules can be written and unwritten. Official rules are unambiguous, known and shared, while unwritten rules are or constitutive, meaning that they are an implicit result of the system, or tacitly evolved by experienced participants (Lerner, 2014).

Masser and Mori (2018) write that gamified PB needs to have simple, fair and clear rules to be workable. All citizens should be able to know and understand and participate. Lerner (2014) also writes that an equal and full understanding is important. Unwritten and not understood rules might hamper equal input, because less experienced players don't know the rules, so can't participate as effectively as the others. Since outcomes may be unfair or manipulated, legitimate and transparent rules should counter this and make the process more democratic. Meloni et al. (2020) write that rule-making can be possibly reinforced if they are co-written by the participants. Moreover, to ease the acceptance of possible defeat, rematches should be possible. This can be translated to iterative PB with a fixed term, so that unsuccessful proposals can be reconsidered the next time.

In a PB, a balancing feedback is a reacting system that adapts to the skill of the participant (Lerner, 2014). It enhances equal input, because the game adapts to the skill/level of the participant upon entry, making the threshold just right to participate, and it keeps the inequality between the participants low. Lastly, resources are items that are scarce and necessary to achieve goals. If rules determine that participants have an equal amount of resources and can use them equally, equal input also increases.

2.4.3 Popular Control

According to Smith (2009), popular control is the implementation of the will of the people. Dahl (1998) says it is also voting equality and the citizens' control of the agenda. It is connected to the extent of power and authority of the participants, so in a way it is about how directly the will of the participants is translated to reality and which actors and processes are in between. For PB, depending on the theme, this means that citizens can choose public work programs or choose priorities from existing policies. In the latter case, participants can set the agenda partially: they cannot decide the content, but can determine what to highlight. Participants can also divide the budget over the chosen themes. The maximum of this budget could already be determined, which means that not all proposals could be implemented if the total required resources of all submitted proposals exceeds the budget. By voting, participants can then again prioritise proposals. The difficulty of popular control is that the participants still need expertise to come with proposals that are executable. Not implementable

proposals might be rejected by the administration, since they formally have the final say, but rejecting a popular proposal is something which the administration and participants both want to prevent, since it damages the trust of citizens in the PB.

In PB, there can be various phases of decision-making. If participants have influence in the outcome of each phase, it enhances popular control. The phases work like choice points, which is a game pattern that gives participants a chance to meaningfully affect the process (Lerner, 2014). Masser and Mori (2018) write that in PB, majority voting can be used, because it strengthens the experience of direct control within a game. This game pattern is called measurable outcomes (Lerner, 2014). If the mode of decision-making in PB is aggregative and majoritarian, the input of participants is quantised and easy to add up.

2.4.4 Effective Participation

Dahl (1998) writes that citizens should have effective and equal chances for making their perspective known to other citizens. It is not the same as having the equal chance to contribute like in equal input, because effective participation is about having equal access to qualitatively discuss policy ideas together. Beetham (2012) approaches effective participation by operationalising it as the deliberative mode. This consists of the degree of commitment/engagement and the range of deliberation. Effective participation is connected to the mode of decision-making, because this feature determines how participants will interact and whether the interaction is more quantitative or qualitative. If the mode is aggregation, it is more quantitative, so that makes effective participation possibly a difficult aspect of inclusiveness to satisfy.

A gamified PB may be competitive in nature and divide participants, so Lerner (2014) thinks it is important to promote collaborative competition. This can be done by making rules that require mutual agreement when making decisions. Mutual agreement requires that participants not only go for their own gain, but also listen to other perspectives and possibly make compromises. Thiel et al. (2016) write that in gamified PB, dialogue is not desirable and not feasible. Really empowering citizens by enabling extensive dialogue and deliberation requires a lot of resources and possibly clashes with an administration's hierarchy and responsibilities, so discursive expression might not be the priority. When allocating budget to projects, it is necessary to assess if the proposals are legal and executable with the available resources. Free and endless deliberation may be possible, but would not always lead to realistic results. More about this in the following paragraphs about requisite variety and useful input. Masser and Mori (2018) write that deliberation can occur at the beginning of a PB, but that an online approach can be vulnerable to domination and manipulation by a select group of people. Working also with live groups and with moderation may counter this.

2.4.5 Requisite Variety

Requisite variety and useful input are two values that connect PB as game to the administrative reality: PB outcomes can only be implemented if conditions and limitations are met. The PB organisation and administration need to make (informal) arrangements about this.

According to Birnholtz et al. (2009), requisite variety is necessary to address complex problems by guaranteeing a certain amount of viewpoints and perspectives and diversity therein. Complex and chaotic problems require diverse ideas and perspectives (Snowden & Boone, 2007). Shah (2007) writes that all key stakeholders need to be identified in a PB, in order to ensure broad-based representation of all sections of society, so it seems similar to inclusion, but there is a key difference. Representativeness resulting from inclusion is rather demographic, while requisite variety is about ensuring that the interests and viewpoints relevant for the proposal are included.

A possible translation of requisite variety to PB, is that for one particular issue, there need to be substantially different variants of proposals to choose from (Masser & Mori, 2018). Different proposals might benefit some stakeholders more than others, and voting ensures that the most approved proposals are selected. Meloni et al. (2020) write that it's necessary that public officials and stakeholders actively interact in the process and give feedback to each other. This way, the capacity to find alternative solutions for problems enhances. For example, if two selected proposals will adapt the same part of a neighbourhood, but in incompatible ways, it seems necessary to have collaboration between stakeholders before the voting for proposals. So, when discussing, selecting and/or implementing proposals, the organisers need to notify and/or approach stakeholders to participate. Since PB as game and administrative reality can have somewhat of a separation, requisite variety seems difficult to satisfy. Also, because PB can be more about aggregation of voices than quality discussion, so the assessment of diverse viewpoints may have limited place in PB. Still, by involving multiple actors like citizens, governments, CSO's, NGO's, and business communities along the process, the necessary viewpoints may be included.

2.4.6 Useful Input

Useful input suggests the input is a means for an end. Keeping limitations of output in mind, it can be determined what useful input is. Administrations are limited by law, budget and politics, so useful input does not violate set restrictions. The administration and participants may work together to work on useful input. Civil servants have an expertise that may be consulted when working on proposals. Complex and complicated problems require expertise (Snowden & Boone, 2007). So if a PB deals with that type of problems, useful input is necessary.

Meloni et al. (2020) write that organisers can distribute specific rewards and bonuses to specific typologies of proposals, so in this sense the administration could steer for certain content. This relates to the game patterns clear goals and objectives (Lerner, 2014) and can help to improve useful input, since the goal may supply limitations and prerequisites that the participants need to meet before achieving something. So, goals steer the participants in a way that they may adapt and select their input to meet the goal. This may also count for requisite variety, if one of the goals is to identify and convince the right stakeholders to collaborate.

Masser and Mori (2018) write that PB outcomes that are impossible to implement are a grave violation of the citizens' trust. Therefore, it is important to inform about legal, financial and political restrictions of decisions. In the Potsdam case, proposals are for example reviewed by the municipal administration to make sure they are implementable. The municipal administration can also have a final say about a selection of proposals brought about by the PB. If a proposal is rejected, this is then explained to the participants. It is apparent that this clashes with the popular control aspect of inclusiveness, but for the reason not to foster unrealistic expectations. To prevent this, it is important to involve citizens in evaluating the feasibility of proposals and to cultivate solidarity and constructive cooperation between citizens and local institutions (Meloni et al., 2020). It seems then that in PB cases, it is necessary to not only focus on inclusiveness regarding citizens as participants, but also institutions in the form of public officials or other stakeholders.

2.5 Summary

Game design on application level is the use of game methods and game patterns to improve the process. Game design can improve inclusion because it makes participation attractive and engaging, thus lowering the bar for participation if there are inequalities in skills, education, or other resources. Think of multisensory engagement, enjoyable core mechanics, the magic circle, and the possibility to choose the intensity of engagement. Especially the safety that the magic circle can promise and the

enjoyable core mechanics make that the input in the PB can be more equal, because it is risk free and not hard to participate. Moreover, the use of simple, understandable and fair rules and balancing game mechanics can also enhance equal input. Think of clear and simple rules, balanced feedback loops, and equal resources. The foresight of having equal input might then also be very attractive and welcome participants, thus enhancing inclusion. Popular control is improved because participants have multiple choice points in the forms of decision-making phases, and the outcomes of every phase are easy to produce and measure. Popular control on system level is only realistically possible if agreements about requisite variety and useful input are met. On application level, competition is a risk to effective participation, but it can be enhanced by requiring collaborative and consensual decision-making, so that participants need to work together on content and have the opportunity to empathise with different perspectives.

On system level, important limitations are set to connect PB and the official administration. From the game design perspective, PB can be considered a game, the administrative reality the real world, and the magic circle in between the space for negotiations and to translate in-game outcomes to reality. Conflicts in reality can have normative dissensus (different and conflicting viewpoints) and empirical dissensus (lack of knowledge/expertise). By cooperating with different actors, most prominently the government itself, proposals can be guided to fit legal, political and financial restrictions. This cooperation between citizens and government itself is an example of requisite variety: the government knows about the restrictions. If these limitations are presented as clear goals and objectives, participants might pre-emptively correct proposals, but if these goals are hard to fulfil without additional expertise and collaboration, it impedes inclusion and equal input, because it requires knowledge and skills that participants might not equally have. Although equal citizen's input and requisite social input seem to clash, in the light of useful input and requisite variety, inclusion of institutions and other stakeholders may improve effective participation, although popular control is diminished.

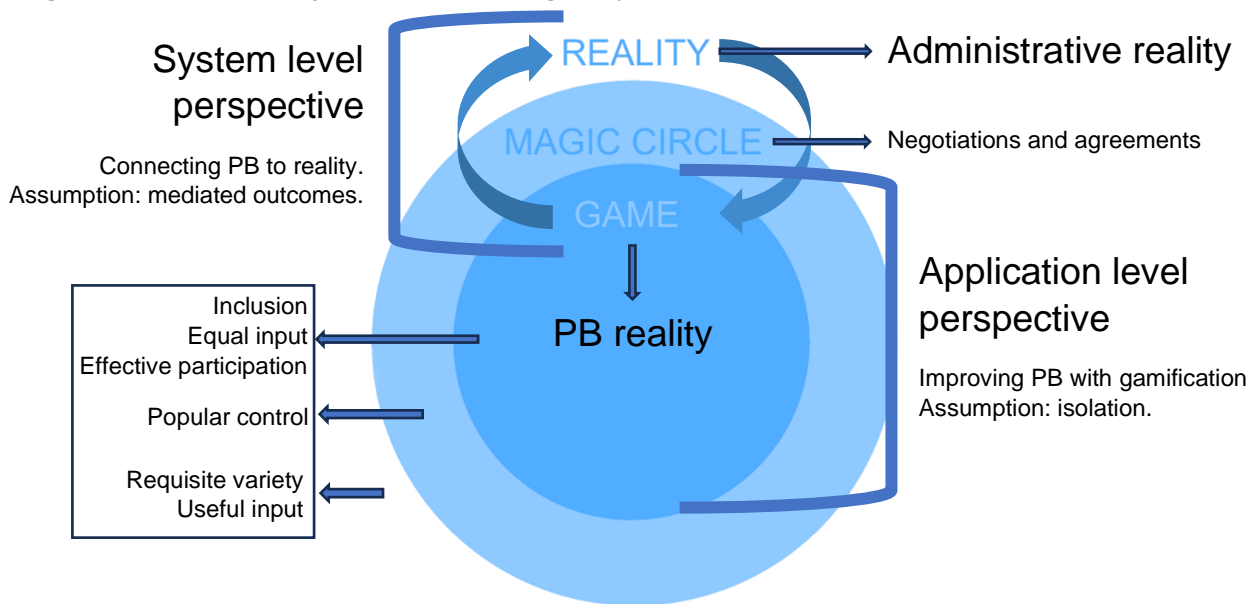
See Table 1 for an overview which game patterns improve what aspect of inclusiveness on application level and what the system level agreements are. See

Figure 3 for a visual model of multi-level game design perspectives, PB, and inclusiveness.

Table 1: Theoretical Relations Between Inclusiveness and Multi-Level Game Design.

		Level	
		Application level (game patterns)	System level (agreements)
Inclusiveness	Inclusion	Multisensory engagement. Enjoyable core mechanics. Magic circle (risk free participation). Possibility to choose intensity of engagement.	n/a
	Equal input	Clear, simple, and legitimate rules. Balanced feedback loops. Equal resources.	n/a
	Popular control	Phases as choice points. Measurable outcomes.	Only popular control if requisite variety and useful input are met.
	Effective participation	Collaboration. Rules that steer towards consensual decision-making.	n/a
	Requisite variety	Clear goals and objectives.	PB organisation finds and brings together stakeholders.
	Useful input	Clear goals and objectives.	Political, legal, and financial limitations and conditions.

Figure 3: Theoretical Model of Multi-Level Game Design Perspectives, PB, and Inclusiveness.



3. Methodology

3.1 Dual-Case Study of Antwerp and Maastricht

This research employs a dual-case study to answer how game design in participatory budgeting (PB) can be used to improve inclusiveness. A case study is a detailed exploration of a specific case (Bryman, 2012). Since it is important to consider game design in PB on application level and system level, i.e. the use of concrete game patterns/mechanics within a PB and the dynamics of PB as a game itself, it was necessary to find cases of gamified PB. In and around the Netherlands, several PB (Dutch: Burgerbegroting) initiatives occurred, or are still running⁴. The PB cases of Maastricht (NL) and Antwerp (BE) are selected because they use play and game methods in their process and were willing to cooperate in this study. Antwerp started in 2014 (Eurocities, 2017) and Maastricht in 2020 (Burgerbegroting Maastricht, 2023-a). Maastricht based their PB partially on the Antwerp model (Burgerbegroting Maastricht, 2023-b), so the Antwerp and Maastricht cases share some features. There used to be a third eligible case that was very different, the Motiemarkt in Enschede, but contact could not be established and there were not enough usable documents online. Still, the advantage of analysing two related cases is that differences in design stand out more, and there is more opportunity to generalise the results.

3.2 Qualitative Interviewing and Document Analysis

In this thesis, the two main methods are semi-structured interviewing (and their analysis) and document analysis.

3.2.1 Interviewing With Game Experts and PB Organisers

This research used semi-structured interviewing, which is a qualitative method that values the interviewees point of view and is very flexible (Bryman, 2012). Yet, although details are free, topics from the theory govern the main structure. These sensitising topics stimulate the respondent to tell the story. Because this research is interested in what motivates organisers and experts to make certain design choices, i.e. how to use game design to improve inclusiveness, it is a suitable method. The topic list for the semi-structured interviews was determined beforehand (see Appendix A.1) and run by the track coordinator (prof. dr. Frank Hendriks) to check if it was a fruitful basis for an interview and if it would lead to the expected data. The main pitfall was that the questions were too literal and direct, because it is not realistic to expect from the interviewees to be familiar with the theory. All interviews will be recorded with informed consent, transcribed and coded. The interview invitation and consent form are included in Appendix A.2.

The interviews are done with the organisers of the PB cases and researchers/experts that have expertise in (serious) gaming, gamification, and participation. The experts are prof. dr. Igor Mayer⁵ and Niko Vegt⁶, both very knowledgeable in the application of game in public and private applications. They were interviewed before the organisers of the PB cases were interviewed. The advantage was that this increased the understanding of the theory and focussed the questions to the PB organisers. Together, the experts gave a holistic view on what game design on application level and on system

⁴ Antwerpen (Hendriks, 2023), Breda Dordrecht, Deventer, Hoogeveen (Hofman, 2016), Maastricht (Burgerbegroting Maastricht, n.d.), Enschede (Participedia, n.d.-a), Utrecht (Participedia, n.d.-c) and Amsterdam (Transformative Social Innovation Theory, n.d.).

⁵ Professor of Applied Sciences (Lector) of Serious Games and endowed professor Playful Organizations and Learning Systems at Tilburg University.

⁶ Postdoctoral Researcher at TU Delft and Senior Researcher at Erasmus Universiteit Rotterdam, expertise in research through design, human centred design research, participatory and co-design research, gamification / serious game design, interactive storytelling, and eHealth.

level means for inclusiveness, and how aspects of inclusiveness can interact, complement, and clash. Their input is analysed first in the results section, so it can serve as extra clarifying theory to look at the two case studies.

The organisers of the PB cases of Maastricht and Antwerp wished to remain anonymous. One person per case is interviewed, and their answers are complemented and compared with various documents like evaluation, notas, scholarly works, and websites. The sensitising topics in the interview were the six aspects of inclusiveness of democratic governance innovations (see Appendix A.1). These associated questions were not asked literally, but served as a guideline for the interviews. The questions about concrete game methods (on application level) and relation to aspects of inclusiveness were the easiest to ask, because the organisers are very familiar with these methods. The questions about game design on system level were more difficult to ask, because on system level, there are no instantaneously recognisable game elements. So, questions about system level were more about which arrangements had to be made and which conditions to be met (financial, political and legal), for the input of the participants to be transferred to reality. This way, it became clear how and why the organisers used game patterns on application level and which arrangements on system level had to be made to make the PB workable.

3.2.2 Document Analysis

Document analysis is a qualitative method that uses documents to gather data (Bowen, 2009). It is often used to triangulate other data, so as to enhance validity. For the Antwerp case, the documents are evaluation reports and notas (Bastiaensen et al., 2021; Burgerbegroting Antwerpen, 2021) and scientific articles and books (Hendriks, 2023; OIDP, 2017; Sobol, 2021). The Maastricht case did not attract scholarly attention yet, so the documents are evaluation reports and notas (Burgerbegroting Maastricht, 2023; Burgerbegroting Maastricht, 2023b; Burgerbegroting Maastricht, 2023c), official rules (Algemeen Reglement Burgerbegroting Maastricht 2023, 2023) and one online page (Burgerbegroting Maastricht, n.d.). The documents⁷ contain formal information about the cases, but also how the organisers think about past editions of their case of PB, what they want to improve, and why. Information about the range of participation, representation, accessibility, fairness, equality, control, voting, engagement, decision-making, etc., are all related to the six aspects inclusiveness and are very interesting, but only of importance if connected to concrete game methods (application level) or the embedding of the PB as a whole (system level). For this reason, the qualitative interviews were very important, because this way, information about game and inclusiveness could be connected in analysis when the documents fell short.

3.3 Data Analysis

Coding is the main tool for analysis. It is a process in grounded theory used to mark data that are of potential theoretical significance (Bryman, 2012). Since there is a strong theory, selective coding is the best option, but since the interviews are qualitative, there needs to be space for open coding too, so that interesting data can be included and later through axial coding be linked to the whole theory. In the analysis of the interview transcript⁸ and documents of the cases, excerpts, sentences and phrases that contained bits about inclusiveness, concrete games, game patterns, and negotiations and conditions were extracted and put in an excel file. An excerpt like *“Dus er zijn verschillende rondes en er zijn eigenlijk twee rondes waarin bewoners beslissingen nemen. Dat is bij de keuze van het thema en het geld verdelen, en dat is bij de keuze van de projecten.”* was coded as *“Two decision-making rounds”* (description), *“more popular control”* (inclusiveness), *“application”* (level), *“choice points”*

⁷ All mentioned documents are included in the literature list under the heading “Document References”.

⁸ Transcripts are included in Appendix C.

(game design) and “PB” (topic), to indicate that having two rounds of decision-making seem like choice points and improves popular control of the PB as a whole. Not every excerpt could be coded on every category however, because sometimes pieces of code were pulled apart for more detailed coding.

The analysis of the expert interviews went similarly, but because the experts used more game theory, it was necessary to replace the game patterns category with more general game concepts. For example, the excerpt *“Dus er vindt eigenlijk van die vertaling van realiteit naar spel, wordt er heel veel onderhandeld tussen een aantal dingetjes om jou in de spelmodus te krijgen”* (quote) was coded as *“negotiations to enter the game mode”* (description), *“magic circle”* (game design), but nothing for inclusiveness, because in other excerpts it would become clear that the magic circle is connected to translating PB outcomes to administrative results. These concepts were then bundled and turned into coherent stories (see Appendix B). The results section contains the synthesis of the expert interviews and serves as extra theoretical background to make more sense of the case studies thereafter. Chapter 4.3 contains the full analysis and synthesis of the case studies and expert interviews. Essentially, Table 1 is filled in with the empirical results and leads to Table 2.

4. Results

The results section first presents the analysis of the interviews with the experts (4.1), because their combined insights are important for a holistic understanding of the relation between PB, game design, and inclusiveness. Then come the full case studies of Antwerp and Maastricht (4.2.), and finally the concluding analysis that compares the results with the theory (4.3).

4.1 Expert Interviews

The following two paragraphs are the condensed expert views on multi-level game design, PB, and inclusiveness. Appendix B.1 and B.2 provide a concise summary of the interviews that optionally can be read

4.1.1 Game in PB and PB as Game: An Explicit and Negotiated Reality

While Igor Mayer tended to look at PB from the (serious) game perspective, Niko Vegt shed more light on the gamification side of PB. Gamification is the use of game mechanics within PB to improve aspects of the process on application level (game design in the small). Some mechanics induce competition, some steer towards collaboration. Interdependency can improve equal input and effective participation, because participants cannot move forward without the consent and information of people who are for example not equally resourced. Using game mechanics like rules makes these relations more explicit. If this remains unknown to participants, an equal opportunity to participate is hampered, so in making explicit, equal input can be improved.

On system level (game design in the large), approaching PB as a game means that designers can model reality in a different way, not simulating it literally, but making adaptations to create a game reality that is separated from the administrative reality. For example, time is compressed and the minimum age of participation can be lower. This can improve inclusion, because a wider type of participants have the opportunity to participate. Another advantage of the disconnect is that PB can become very accessible, because participants can play and experiment freely without having to worry about the consequences. If the outcomes are completely disconnected, social learning can still remain and be transferred to the real world.

However, to ensure a degree of popular control in PB and not compete with existing political institutions, participants' input need to eventually satisfy the conditions of administrative reality. Some limitations need to be set when entering the PB, because not all topics are suitable for deliberation and financial resources are not endless. Other conditions can be met when collaborating in the process, for example by making deliberation with relevant stakeholders part of the process (requisite variety) and by sharing the conditions with the participants (useful input). These conditions, or meta rules, also need to be explicit. A notable disadvantage of reconnecting the realities, is that competition becomes real again and that participants can develop a blind spot for personal gain. There is much to gain or much to lose, winning becomes the top priority. Participants can become unwilling to make concessions and to have meaningful conversations, which can hurt effective participation.

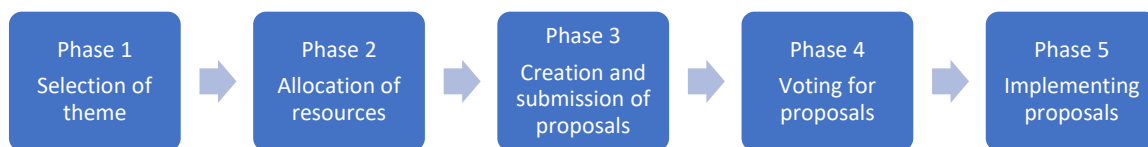
So, on application level, using game mechanics can improve equal input and effective participation. Modelling PB as a game can improve inclusion, but to also have popular control, agreements about useful input and requisite variety are necessary to bridge PB and reality. However, this connection can pose a risk to equal input and effective participation.

4.2 Case Studies

4.2.1 Antwerp PB

The Burgerbegroting Antwerp was established in 2014 and currently consists of a five-phase cycle in which 10% of the district's budget is reserved for implementing PB projects, which was 1.4 million euros in 2023. The first four phases are the decision-making phases and take place in the first budgetary year, while the fifth is the implementation phase and takes place in the following budgetary year, overlapping with a new PB cycle. Phase 1 is the selection of themes, phase 2 is the allocation of resources to the themes, phase 3 the creation and submission of proposals, phase 4 the voting for the proposals, and phase 5 the implementation of the selected projects (see Figure 4). The citizens can choose in which phase to participate, so they are not required to participate in all phases. Only citizens and non-profit organisations can participate, commercial actors are barred.

Figure 4: Phases of Burgerbegroting Antwerpen (and Burgerbegroting Maastricht).



4.2.1.1 Inclusive Games on Application Level

Phase 1 and 2 intentionally use game methods to come to results, while phase 4 employs a system of online voting to select the most popular proposals. These phases can be considered choice points, since the input of citizens has an effect on the results of each phase. In phase 4, everyone with access to the internet can participate, and the goals and objectives are very clear, since having the most votes means that a proposal is selected and implemented. However, this can motivate participants to use external (financial) resources that are not available to every participant, so reduces equal input. Since projects can become adversaries and participants that really want to win start using external resources to influence the results of the PB, it stops being a game with artificial conflict. The magic circle that is meant to provide safety to the participants to experiment, seems to dissipate. The organisers of the Antwerp PB try to counter this by checking how votes are cast, providing rulings when they think participants took recruitment too far, and making and enforcing new rules for new editions. Moreover, participation also becomes less effective, since organising power and creating coalitions matters more than the content of deliberation. It is important to note that this issue was the most apparent during the Covid-19 pandemic, when voting was exclusively done online. Normally, the share of offline voting weighs 80% and online voting 20%. This reduces the gains from online recruiting and can motivate participants to instead choose more meaningful deliberation on location. So, although inclusion and popular control are very high in phase 4, equal input and effective participation are reduced.

The organisers try to balance this in phase 1 and 2 by using different game methods that are intended to reduce competition and instead stimulate collaboration. In phase 1, participants initially used to be free in how the themes were selected. They were player-generated, but remained unwritten, so despite that in a way popular control was increased, participants could not always know the rules, so also decreased equal input. Some participants dominated the decision-making, because they were more assertive and had more experience, while others lacked this and had less understanding of the

informal rules. A new game method that is very flexible and robust, called Thirty-Five⁹, counters this and improves inclusion, equal input, and effective participation. Because of the use of music, images, and easy-to-understand texts, this method can engage a wide range of participants (in f.e. age, mobility, and educational background), and can turn PB into something sensory engaging and intellectually understandable. This can improve because the game adapts to the abilities and experience of the participants. The organiser said: “our methods have to be flexible and rigid enough to engage with all these groups, and that works at the moment”¹⁰. What is more, equal input is improved, because a better understanding of the game means that participants start on a more equal foot, despite that the PB as process remains a very complex thing. The 1-on-1 encounters ensure mutual dependency and lead to more equal input, because every participant needs to consent with the score before the game can continue. The mixing of the themes (chance) prevents individual lobbying, since every participant is not linked with his chosen theme, and instead encourages collaboration, hence increasing effective participation. The organiser said about this: “if I don’t think quickly, or I am not good with language, as long as I have the chips in my hand, you [other participants] can’t continue without me. This makes my voice very visible”¹¹. Still, the goal and objective of the game are very clear and the outcomes are easily measured, so participants have a tangible influence on the results, improving popular control.

The game method featured in phase 2 also improves inclusion, equal input, and effective participation and is also used for the live voting for the project proposals in phase 4. In phase 2, the total budget reserved for the PB (10% of the total Antwerp budget) needs to be divided over the five themes that are selected in phase 1. In phase 4, after participants have handed in project proposals, the participants need to decide which projects need to be implemented. In this game method, participants form groups of six and every person has five poker chips of the same colour (but every participant has his own colour). In order for a theme/project to be effectively chosen, it needs to receive at least six chips and one chip of each colour (so one from each participant). Although in phase 4 the chips technically represent money (each chip stands for 10.000 euros), the organisers express that in both phases, the chips actually show the power of the voice of every participant. Without these chips and balancing rules, experienced and overly assertive participants might overwhelm other participants that do not have the same skills. Again, the mechanic of mutual dependency causes participants to cooperate and come to decisions with some degree of mutual agreement, so this improves equal input and effective participation. In addition, the act of using chips is enjoyable and incites people to have some fun and make silly jokes. The results of the smaller groups (and if applicable online voting) are combined and the organisers present these results immediately (and if necessary explain how they came about). This functions much like status indicators, and shows that there is no manipulation and that the results are really produced by the participants, hence keeping a clear sense of popular control.

⁹ In Thirty-Five, participants are divided in small groups (maximum 15 people) and each participant chooses a theme (from the preselected themes) that is brought into the game. These themes (as cards) are randomly mixed and then the participants discuss in randomised 1-on-1 encounters how to divide points over these themes. Over multiple rounds, themes receive an aggregate score that reflects how the group prioritises the cards, and the overall top five of themes is the input in phase 2 and can receive funding.

¹⁰ “Onze methodieken moeten flexibel en robuust genoeg zijn om met al die groepen te kunnen werken, en dat hebben we op dit moment wel”.

¹¹ “Dat wil zeggen, als ik niet zo snel denk, of ik ben niet taalvaardig, zolang ik de chips in mijn hand heb, kunnen jullie niet verder zonder mij. Dat maakt mijn stem heel zichtbaar”.

4.2.1.2 Playful Breeding Ground on System Level

The Antwerp PB serves two goals. On the one hand, it is an exercise in deliberative democracy in which citizens have direct dialogue with people they do not know and decide what is important for their district. On the other hand, the PB is not advisory, so the citizens really decide which projects will be implemented. People themselves can choose how seriously to take the PB. So, while for some citizens it is an exercise in participation, for others it is an instrument or necessary route to lobby one's proposals into existence. As a meeting usually takes about 2 hours, there is a clear time limit, but the participation professionals (those who regularly and eagerly participate) might think that this is too short for serious discussions, but for other people, 2 hours is already a lot of time. If the Antwerp PB would just be an exercise to train deliberation, it could best be described as a serious game. Citizens learn to deliberate and make decisions in a safe environment, so that they have space to experiment with limited external risks. However, practically, the impact of the decisions made in the PB are real. Although the decision-making power remains exclusively with the municipal council, the councillors have agreed to honour and literally implement the selected proposals. Game design at system level looks at which agreements are necessary to regulate the boundary between the PB as game and the administrative reality to improve inclusiveness.

The 30 themes that the participants can choose from in phase 1 are fixed beforehand. These themes are the competences of Antwerp as district, so they are more narrow than competences of Antwerp as city or province. Themes that typically have high normative dissensus, like police, education, and social benefits, are not part of the picture. This is an important political limitation to the PB and means that the results of the PB are very unlikely to stir controversy. This implies that there is less inherent need for varied perspectives, so requisite variety might not be so requisite. Nevertheless, this does not mean that there can be no normative disagreement at all, and that the organisers do not need to look for different perspectives. While chosen projects officially only receive funding for one year, projects that alter public space have a more visible and lasting impact. So, when in phase 3 participants create and submit project proposals to spend a part of the assigned budget to each theme, the PB organisation values different perspectives and collaboration, to ensure that a project contributes to public value and not only personal value. Intricate details about this are however not recorded in the rules, since the PB organisation prefers to keep it simple, so the organisation deals with the requisite variety of these proposals ad hoc. If a project proposes to make changes to greenery (and legally and financially stays within limitations), but were solely based on personal aesthetics, the organisation inquires into the preferences of the neighbours. The organiser gave an example: "We are not going to alter these tree boxes because of your personal aesthetics. If the people [of the neighbourhood] agree, we will do that"¹². If projects clash, for example because they require the same space, it is up to the participants to collaborate or not, the PB organisation does not make a decision. Instead, they want to stimulate people to collaborate in projects and share their vision and knowledge, so they organise optional meetings in which organisations and participants discuss ideas and hopefully work on project proposals together. However, there is no (game) method or other way that requires this type of collaboration when proposing projects at the moment. Collaboration with the PB organisation is always required, not only to check which normative viewpoints need to be consulted, but also to check financial and legal conditions.

One key principle of phase 3 is accessibility. Every participant can submit a proposal, whether it is a citizen or organisation with a lot of expertise and resources, or one without any, so it is very inclusive.

¹² "Wij gaan niet die boomvakken allemaal op de schop doen omwille van uw individuele esthetiek. Als de mensen [uit de omgeving] akkoord zijn zullen we dat doen".

Anything can be submitted, as long as it fits the themes selected in phase 1. This sense of freedom is very reminiscent of play, since the initial proposal does not have to conform to any rules, so there are no wrong proposals. However, eventually the proposals need to be made implementable before phase 4 commences. This is an important agreement to bridge play and reality and relates to useful input. The PB organisation actively helps participants who find it difficult to develop a proposal that can be implemented, while it expects from organisations that have more resources that they can come up with decent proposals themselves. This improves equal input. The organisation checks the content of every proposal legally and financially. The PB organisers usually ask assistance from the civil servants of Antwerp, but sometimes also external experts or organisations. In principal, all legal requirements are publicly available, but it's not possible to expect from every participant to be able to deal with them. If a project is not possible, it is not immediately rejected. Instead, the participants and organisers try to find another way to enable the wishes of the participant. Financially, the organisers inform if the prices are reasonable and in conformity with the market and if other suppliers need to be found. Creating useful input for phase 4 together with the local government improves effective participation, but can also be seen as an expression of requisite variety. Although collaboration between participants cannot be enforced, collaboration with the government cannot be omitted, since it's one of the most important stakeholders in the process.

The last important agreement is that the projects can only receive funding for one year. This mitigates the impacts of the results and gives room for new proposals to arise every year, which enhances equal input. Except for the projects that physically adapt public space, the sustainability of the PB projects are intrinsically quite low. There is no guarantee that a project that is implemented one year will make it into the next. However, the PB can function as a breeding ground. If a project wishes to continue, alternative funding can be found that help the project organisation continue and grow. If projects did not make it at all, the PB organisers can show the way to alternative funding canals. These projects can also be resubmitted in another edition, provided that it fits the themes of that edition.

4.2.2 Maastricht PB

The Burgerbegroting Maastricht started its first cycle in 2020 as an experiment. Because of the Covid-19 pandemic, this edition took two years more than expected. It was positively received, so the municipality of Maastricht decided continue the project. The second cycle started in 2023 and the PB will receive 750.000 euro's each year until 2026. Antwerp was the sounding board for Maastricht and the Maastricht organisation modelled its PB after Antwerp's example. The subdivision into five phases has been kept similar, so phase 1 is the selection of themes, phase 2 is the allocation of resources to the themes, phase 3 the creation and submission of proposals, phase 4 the voting for the proposals, and phase 5 the implementation of the selected projects (see Figure 4). All citizens can participate, any age and residency, but politicians, council members, etc., can only observe, not participate. Projects have to benefit the public space of Maastricht and commercial, political and religious projects are excluded.

4.2.2.1 Rules Decrease Competition on Application Level

Like in the Antwerp case, game methods are used in phase 1, 2 and 4, which are all moments of participant decision-making. All deliberation and decision-making occurs live, even in phase 4, the final voting on the projects. The PB organisation argues that although the citizen decides, he has to work for it. Not from his chair at home, but by making some time, not only to vent his individual opinion, but to converse with other participants. The organisers use interesting visuals and locations to create an interactive and inviting environment for the participants. The methods to come to outcomes are simple and playful. The organiser comments: "People come [to participate] in their spare time and if

the sessions are bone dry and don't make anyone happy, it's not helping [to engage people]"¹³. This way, it lowers the bar for citizens and improves inclusion. Phase 1, for example, use theme cards to make the themes physical and visual, and phase 2 and 4 employ poker chips that participants can divide over the themes, representing money, but especially their voice.

Seen as a whole, decision-making is aggregative and majoritarian. Phase 1 and 2 consist of multiple meetings held on different days and with each time different participants, and in every meeting, the participants are divided in small groups. The mean of the results of all small groups of each meeting is a preliminary result, and the final outcome is based on all preliminary results. For example, in phase 1, the ten themes that got the most votes become the end result. Moreover, what the participants decide, is directly visible: the prioritising of the theme cards, how they are collected by the crew, and how the preliminary results are calculated and presented via a live dashboard. It is not only a matter of transparency, but also ensuring that the input is processed fairly, that the input of every participant and group was indeed equal. This way to come to quantitative outcomes improves the visibility of popular control. Phase 4 consists of one final meeting, but the participants are also divided in groups, and decision-making takes place in a couple of rounds, and the projects that receive the most votes and can still be funded, are selected. A project with less votes can be prioritised if it requires less funds than a project that could not be financed from the remaining theme budget, but that received more votes. There is also a chance aspect: if two projects consistently receive an equal amount of votes, but both cannot be funded concurrently, a die is rolled that decides which project is chosen.

Despite the majoritarian aspect, decision-making is also consensual. All participation occurs in small groups, and the results of every group has to be formed in consensus. This is to make sure that participants can converse effectively with each other, and individual opinions are not dominant. In a large group, not everyone has the opportunity to speak his voice, and in a smaller group one can notice that participants' ideas cross-pollinate. The organiser said: "so, eventually it's about the people around the table, that you together agree about the budget or the themes, not only 'I as individual find something', but 'we find something together'"¹⁴. In real politics, one can also not push his own agenda, it's also about doing concessions, the organiser says. Additionally, this way of participation strengthens the small encounters between people that don't know each other. In phase 4, there are other rules that make sure that participants cannot vote on their own projects, but have to consider about what other people find. So to improve equal input and effective participation, the rules that make participants dependent on each other's consent and input are an important game pattern. The organiser said: "So, the game at the table makes that the competition becomes less important. That sounds maybe odd, but this is caused by the rules [of the game]"¹⁵.

4.2.2.2 Participants Take The Lead on System Level

The Maastricht PB stresses that the exchange of viewpoints of the citizens is the most important. This is why political, religious, commercial, and fundraising proposals are not welcome in phase 3. Projects

¹³ "Mensen komen daar naartoe in hun vrije tijd en als er dan een gortdroge sessie is waar niemand blij van wordt, dan helpt dat ook niet mee".

¹⁴ "Dus het gaat uiteindelijk om de mensen die dan aan tafel zitten, dat je samen het eens wordt over de verdeling van budget of thema's, dat soort zaken, dus niet alleen maar 'ik als individu vind iets', maar 'wij vinden dat samen'".

¹⁵ "Dus het spel aan tafel maakt dat je de competitie naar de achtergrond brengt. Dat klinkt misschien heel raar, maar dat is door spelregels".

that already receive government support are also excluded. This gives participants more equal opportunity to contribute. Like in Antwerp, the participants' proposals cannot directly be implemented. The participants have to take the initiative when it comes to formulating the proposals. The formal requirements of the proposals (planning, budget, action plan, implementation) are known and communicated in the rules, but the PB also organises a workshop in order to familiarise the participants with these formal requirements. However, the participants are not expected to have full expertise. If an idea works, but there are shortcomings, an administrative support group helps the participants to improve the project. This group consists of civil servants that have the required thematic expertise. As eventually the municipal executive decides which proposals can be implemented before participants vote in phase 4, this support group gives a final advice to the municipal executive if the proposals are implementable and achievable. The organiser said: "the purpose is not to finish off projects, but to get a feeling of what is happening"¹⁶. These agreements in phase 3 improve useful input, so that in phase 4 all project are capable of being implemented. Regarding requisite variety, if project proposals have social components, the organisation reaches out to external organisations that can help the participant. Moreover, if a project adapts public space physically, it's necessary to ask for support from the neighbourhood by collecting signatures.

The participants' input is clearly mediated, to make it workable and meet administrative conditions, but also to ensure that there is enough support and that the right stakeholders are involved. Maastricht PB clearly communicates about these conditions, to not cause false expectations, but honestly indicating what is or what is not realistic. Still, even if you lose, for example if your proposal is not selected, the PB as process itself is rewarding. Besides that there is vlaai¹⁷, many people reported that participating in the PB process was a rewarding learning experience, because it was possible to work and choose together, to connect with unknown people, and learn what it is to have consensual decision-making. The organiser said: "the people that join, they really learn something. And we see that the people who come back now [in 2023], that they say to other people 'yes, but this is PB, we have to do this together'"¹⁸.

4.3 Analysis and Synthesis

Next paragraphs combine all the results and answer how game design on application and system level can improve each of the six aspects of inclusiveness (see Table 2 for an overview). Since the Antwerp and Maastricht PB cases have a lot in common, but there are differences too, a tentative comparison of observed differences in inclusiveness is included.

4.3.1 Inclusion

On application level, both cases used game methods to welcome diverse groups of people, since these methods are multisensory, interactive, and have low threshold, because the games adapt to the participants. The games are rewarding on their own, even if you lose or if the outcomes have no connection to reality. This is because in the live events, participants meet new people and learn how to deliberate and collaborate to come to consensual results. Learning to deliberate in a fairly risk-free environment is an important motivator next to working towards actual outcomes. This low threshold, fun, and safe learning possibilities improve inclusion. According to Lerner (2014), gamified PB cases

¹⁶ "Dus het is niet het doel om projecten af te strepen, maar ze willen wel een gevoel hebben bij wat er speelt".

¹⁷ A renowned type of pie from the province of Limburg.

¹⁸ "De mensen die we in de zaal krijgen, die leren er ook echt iets van. En dat zien we ook, de mensen die nu weer terugkomen, dat ze in de zaal dan tegen anderen dingen gaan zeggen van 'ja, maar dit is de burgerbegroting, dus dit moeten we samen doen'".

are known to welcome and encourage people with different backgrounds, and playing a game in itself is already rewarding. In Antwerp, phase 4 embraces online voting, to also include people that want to play a more passive role. This indeed allows for more flexible participant roles as Masser and Mori (2018) describe. In Maastricht there is only live deliberation, so in that sense, there is possibly less inclusion. Note well that this is inclusion not in the sense that the PB is representative or that enough people participate. That is a whole other matter, and the PB organisers take various other measures (like purposive selection) to achieve this. Still, PB is not an exact copy of political decision-making processes, so the same representativeness rules do not apply. On system level, because the PB is a game, the typical age (f.e. 18+) and geographical restrictions (f.e. only registered residents) can be altered. In both Antwerp and Maastricht, people can come from any place, as long as the proposals benefit the public space of the city.

4.3.2 Equal Input

On application level, games make explicit. If there are inequalities in resources and power between participants in the game, they become visible, and this gives participants the opportunity to question the fairness of the game, or create strategies to overcome these inequalities. These inequalities can be changed by rules, since inequalities in the real world don't have to exist in a game. In the Antwerp and Maastricht cases, the rules in the game methods make people more dependent on each other. By working in small groups, everyone's voice becomes explicit, often with the help of physical resources. Poker chips, for example, make apparent that everyone has an equal chance to influence decision-making. This improves equal input. In one-to-one meetings, the voice of both participants has equal worth when giving scores to themes. It's not possible any more to go for your own gain: the game rules steer towards cooperation and consensus. Lerner (2014) and Masser and Mori (2018) regard rules as a central component to make a game fair, and say that known and simple rules make it easier for participants to participate. However, fairness is not the same as equal input, since fairness touches on appropriateness. Still, if rules are not known and not fair, outcomes can be manipulated. This decreases the equal input of participants, as well as popular control. Empirically, the cases show that the gamification of PB can improve equal input, because in a game rules are made explicit that participants have the same resources. On system level, there can be differences in equal input in order to make the outcomes more fair. For example, in the Antwerp case, citizens can participate live and online in phase 4, but the outcomes of the online voting are weighed less than the outcomes of live voting, decreasing equal input. This is done to decrease perverse competition and to shift concentration to the more qualitative live decision-making, thus to stimulate effective participation.

In phase 3, every citizen has the same right to submit a proposal. However, eventually administrative conditions need to be met, and not all participants have the same expertise to meet those conditions. In Antwerp and Maastricht, the PB organisers adapt their assistance to the participants and complement missing expertise and resources, so that every participant has equal input.

4.3.3 Popular Control

On application level, the gamification of PB makes competition explicit by making the outcomes of the game methods in phase 1, 2 and 4 easily measurable. By using direct feedback and a dashboard, the participants have a visible impact on which themes are selected, how the budget is divided, and which proposals will be implemented. Moreover, the participants can see what their collective input does with the scores, and the results of every phase return as input for the next phase. In-game, this type of causal relations enhance the popular control of the participants. Lerner (2014) writes that clear goals and objectives and measurable outcomes are very important to motivate participants and have them accept the results. However, popular control on system level is more complicated. The typical extent of power and authority in PB is co-governance and direct authority according to Elstub and

Escobar (2019), but since the reality within PB is distinct from political reality, a set of agreements negotiates the input and the consequences so that the outcomes conform to administrative conditions and limitations. In both cases, the main agreement is that implementability is tested by the PB organisation, backed up by civil servants with expertise. This practise doesn't necessarily decrease popular control: the conditions, limitations, and collaboration with the PB organisation are an explicit part of the process, and the PB organisation's goal is not to choose proposals, but improve proposals to make them fit administrative limitations and conditions. Eventually, in phase 4, the participants select the implementable proposals. Thus, on application level, negotiation makes sure that there is actual popular control.

4.3.4 Effective Participation

Decision-making is typically aggregative in PB according to Elstub and Escobar (2019). On system level, this is true for both the Maastricht and Antwerp cases. The gamification techniques entail that the input of participants is quantised in phase 1, 2 and 4 is explicit and easy to translate to reality, although you can't judge from these outcomes what was the quality of their discussions or what the participants learn. This way of decision-making comes with a risk. Competition is a known component in both cases, since a game is basically artificial competition. Structuring competition like a game is characteristic for gamified PB (Masser & Mori, 2018). However, because the outcomes of PB are turned into real outcomes, competition can also become too real, which influences the behaviour of participants. A blind spot for winning can develop, which means that participants only focus on winning and gaming the numbers. Possibilities to meaningfully engage are neglected, so effective participation decreases. Because in Antwerp there is an online component in phase 4 and in the Covid-19 period only live voting was possible, people turned to various unfair techniques to try and win. These techniques and resources were not an intended part of PB and not available to every participant, so this also decreased equal input. The organisers countered this initially by various ruling and checks, and in later editions by giving more weight to results in live participation, even though this decreases equal input on system level. Maastricht only knows live deliberation, so is less troubled by perverse competition. This is because on application level, game methods steer towards consensual decision-making. In the Antwerp and Maastricht cases, rules are used to shape the decision-making and voting processes, to make it less competitive and more collaborative. People deliberate in smaller groups and the rules determine that outcomes have to be reached in consensus. Participants become dependent on each other and are steered to not only push their own opinion, but to listen to others too, and meaningfully engage in deliberation. The rules that improve equal input help in this regard: it becomes very explicit that cooperation is the *modus operandi*.

Cooperation as effective participation is also connected to social learning. In both PB cases, the sentiment of winning because of collaboration as group was stronger than individual winning, even if you technically "lost". In phase 3, the participants' wishes are always leading, and they work together with the administration to find out how the project can be improved. So, whether the projects were implemented or not, participants can learn what consensual decision-making and politics is, and how to have meaningful dialogue. This is an important reward and outcome. Furthermore, even if projects are not implemented, both PB cases allow participants to re-enter the proposal next year, provided that it fits one of the themes. What is interesting in the Antwerp case, is that the PB organisers can help to find alternative funding sources if the project is not chosen in phase 4, but the participants still wants to find a way to implement it. Also, although projects only receive funding for one year, the project can become so professional, that it can find alternative sources of funding and continue its activities independently from the PB process. So, because of the focus on effective participation and what participants learn, PB can make for a great play and breeding ground for public value projects.

4.3.5 Requisite Variety

Requisite variety, like useful input, is an important condition that needs to be met in order to translate PB outcomes to real outcomes. On system level, there are limits to the input that remove the rough political edges of PB, making requisite variety less of a deal. This is the negotiated reality that is typical for games. In both cases, the themes to choose from in phase 1 are restricted. The pre-selected themes are the result of prior political decision-making in the municipal council, and the participants don't discuss if this is the right policy, but they discuss how to prioritise spending over these themes. It's a political limitation. To make better use of the restricted budget and not splinter the posts too much, for example, Antwerp prefers a combination of small and big projects, the participants choose a select number of themes.

Phase 3 is special, because the cooperation with the PB organisation is very important to improve the requisite variety of projects. Regarding finding solutions for problems that proposals face, Meloni et al. (2020) say that the commitment of public officials and stakeholders to interact in the process is important. In both cases, the organisation helps with identifying stakeholders and getting the right perspectives involved. Because public value is more important than individual value, both PB cases require that the affected neighbourhood agrees with the proposal. Maastricht requires participants to gather signatures, while Antwerp deals with neighbourhood consent ad hoc and additionally organises a voluntary project café to connect citizens and non-profit organisations.

On application level, there is no gamification or game method that improves requisite variety in both PB cases. Still, the experts said that stakeholders need to be a visible part of the game, so that participants know what to expect and can strategise. In making explicit that stakeholders are part of the PB and that neighbourhood support is required, the meta rules of participation become visible. Indeed, in phase 3 many efforts are made to make the participants meet the relevant actors. Essentially, this means that it's necessary to have clear goals and objectives on application level.

4.3.6 Useful Input

On system level, there are limitations that adapt administrative reality to PB reality in both cases. Since the administration always retains the budgeting mandate, it needs to be sure that the PB outcomes meet administrative conditions if participants indeed have popular control. In both PB cases, these limitations (also negotiated reality) are set in order to eventually have a smooth transition from PB outcomes to real outcomes, so to provide for actual popular control. Besides political limitations (requisite variety), there are financial limitations. In phase 2, an absolute maximum of budget can be allocated, and in phase 4, this limit cannot be exceeded when selecting proposals. Moreover, projects can only receive funding for one year. Legal limitations are met the participants cooperate with the PB organisation. Civil servants serve as experts and help participants make their proposals useful, i.e. implementable. According to Meloni et al. (2020), it is necessary to involve citizens in evaluating the feasibility of proposals and to cultivate solidarity and constructive cooperation between citizens and local institutions. This is observable in both cases. Maastricht requires its participants to meet more formal (formatting) conditions when submitting proposals, because it is important that participants are more engaged in phase 3 and take the initiative. Antwerp prefers to distinguish the needs of non-profit organisation and regular citizens, because non-profits can be expected to spend more time and resources to develop a proper proposal. In Maastricht, after civil servants help participants with their proposals, they offer a final recommendation to the municipal executive, which eventually decides if a project can continue to phase 4. In Antwerp, there is no double check. If the PB organisation approves the projects, the municipal council trusts the outcomes, and the council promised to implement all proposals that are selected in phase 4. On application level, by making explicit in every phase what the limitations and conditions are, useful input can become a clear goal and objective.

4.3.7 Comparative Observations Regarding Inclusiveness

In the paragraphs before, it became clear that the cases differ too. The Antwerp case is quite established (2014 onwards), while the Maastricht case is quite new (2020 onwards). This possibly has implications for the system level arrangements and negotiations, so how requisite variety and useful input are dealt with. The Antwerp PB reoccurs every year and receives 10% of the district budget every year. So, if the municipal budget grows, so does the PB budget. The municipal council keeps the financial mandate, but fully trusts the PB organisation to deliver proposals that are implementable and supported by the community. The Maastricht PB has a fixed amount of 750.000 euros every edition from 2023 until 2026, and the municipal executive double checks the proposals before they go to phase 4. These differences can best be explained by the role the PB plays. In Antwerp, the district budget as spending category existed already, and the PB became a new method to spend 10% of this budget. In Maastricht, however, the financial resources reserved for PB are a new spending category. The PB is not as experimental any more as the 2020 edition, but still not as firmly established as the Antwerp PB, and therefore the proposals are scrutinised more closely.

In phase 3, Maastricht focusses a bit more on effective participation, and Antwerp a bit more on equal input. Maastricht thinks it is important that participants take initiative, so it's codified that every participant has to hand in a proposal with planning, balanced budget, action plan, and if applicable, signatures from neighbourhood residents. This forces participants to engage more meaningfully, although it raises the bar a little. The PB counters this by organising a proposal-making workshop. In Antwerp, participants don't necessarily have to come with a full plan beforehand: the PB organisation will help with that if necessary. However, Antwerp does expect from non-profit organisation that have more resources to come with more professional plans. This way, the input of participants is more equal. Furthermore, in phase 4, citizens can participate live and online in Antwerp, and only live in Maastricht. Antwerp focusses more on inclusion, making sure that active (live) and non-active participants (online) can have a say. By emphasising the outcomes live participation, perverse competition is avoided, so effective participation is not necessarily impeded. Maastricht values effective participation a bit more, and requires all its participants to only engage in face-to-face and meaningful deliberation.

Lastly, it was observed that Antwerp serves as a breeding ground for projects, because the participants learn skills that will help them execute their projects even if the PB funding term is over, or their projects are not selected. Since the Maastricht PB is quite novel, this is perhaps yet to appear. However, social learning effects are already visible, since participants express that PB is about consensual decision-making, not necessarily individual winning.

Table 2: How To Improve Inclusiveness of PB From Multi-Level Game Design Perspective.

		Level	
		Application (gamified PB)	System (PB as game)
Inclusiveness	Inclusion	Flexible and multisensory game methods.	Flexible age and residence restrictions.
	Equal input	Rules and resources can make equality explicit.	PB organisation adapts advice to the needs of the participants or supplies workshops. Project funding for only one year.
	Popular control	Competitive decision-making. Quantised and easily measurable outcomes.	Aggregative and majoritarian decision-making. Collaboration with PB organisation required to fulfil requisite variety and useful input (negotiated consequences). Outcome: implemented projects.
	Effective participation	Rules and resources can steer towards meaningful collaboration by mutual dependency.	Live deliberation in a compact amount of time. Participants have to take initiative and collaborate with PB organisation. Outcome: social learning.
	Requisite variety	Collecting signatures and support from neighbours. Collaboration with neighbours and non-profit organisations. Clear goals and objectives.	Themes are preselected (negotiated reality). Little place for normative policy discussions, only how financial resources are spent. PB organisation brings stakeholders together.
	Useful input	Quantitative output of each phase is input in next phase. Decision-making time is compressed. Clear goals and objectives.	Maximum budget. PB organisation brings thematic (political), legal and financial experts together.

5. Conclusion

This chapter contains the answer to the main research question and sub-questions and discusses the method of the research and theoretical implications.

5.1 Answering the Research Question

Game design can improve the inclusiveness of participatory budgeting on application and system level. The application level perspective is the gamification of PB and means that concrete game methods and game patterns are used to improve the isolated process. Inclusion can be improved because the flexible and multisensory nature of game methods attracts participants with differences in resources and opportunities. Equal input can be improved because rules and resources make the equal chances of participants explicit. Popular control can be improved, because the output of participants is quantised, easily measurable, and visible throughout the process. Effective participation can be improved because the use of resources and rules steer toward meaningful collaboration and consensual decision-making. Requisite variety and useful input can both be improved if the limitations and conditions (meta rules) for the output are made known in the process. This way, it will not come as a surprise for participants that project proposals will be examined and if necessary corrected. The concrete objectives can be to gather signatures from neighbours (requisite variety) or have a specific format for proposals (useful input). In any way, gamification can influence behaviour and can make explicit what is hidden.

The system level perspective is seeing PB as game and means that PB reality is different from administrative reality and that measures can be taken to connect these realities. In the magic circle, agreements are made between the administration and the PB organisation to create the negotiated reality of PB and negotiate the consequences of PB outcomes. Limitations adapt the reality of PB and conditions mediate the consequences. These agreements allow for popular control, because it becomes possible that participants select projects that are created by participants. The agreements are about ways to guarantee requisite variety and useful input. Requisite variety can be improved because the possible themes are preselected and less politically dividing than decision-making in real politics. Moreover, in working together on project proposals with the PB organisation, relevant stakeholders can be identified and involved and requisite variety can be satisfied. Useful input can be improved because there is a limited budget and a limited amount of themes. Moreover, by working together with the PB organisation and thematic (political), financial, and legal experts, projects that do not meet the conditions can be improved, so input is made useful this way.

On system level, inclusion can be improved because the typical age and residence restrictions characteristic of administrative reality don't have to apply, so people younger than 18 years old and from different jurisdictions can participate. Equal input can be improved because the PB organisation can adapt its assistance and advice to the needs of the participants. It's also possible to make input less equal, for example if the outcomes of live participation are made more important than the outcomes of online participation. This is done to improve effective participation. Because of the agreements between PB and administration, competition becomes real, which can lead to perverse incentives to win that can decrease equal input and effective participation. Live participation has the advantage that game methods and game patterns on application level can influence the participants' behaviour to be more collaborative. Effective participation can also be improved because of the social learning effects: participants learn what it is to collectively make budgeting decisions and they learn about administrative reality by collaborating with the PB organisation and overcome limitations and satisfy conditions. The qualitative interaction with other participants can be rewarding on its own, but

the skills learned can be used other situations. The PB can serve as fertile breeding ground to learn participants how to make consensual decisions and implement public projects.

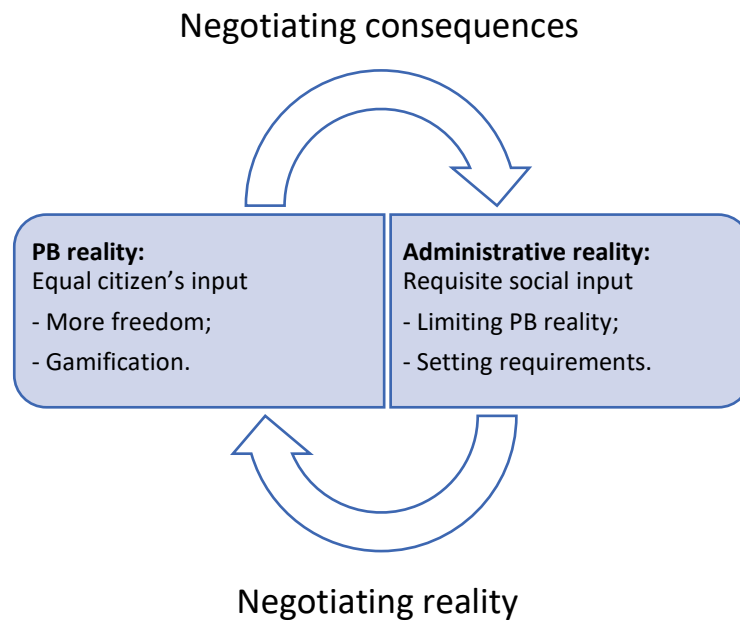
5.2 Methodological and Theoretical Discussion

This research employed a dual-case study to answer how multi-level game design can improve inclusiveness in participatory budgeting (PB) processes. The two cases are Burgerbegroting Antwerpen and Burgerbegroting Maastricht. Both cases are gamified, so employ concrete game methods and game patterns, which is necessary to answer how game design on application level improves inclusiveness. The question how game design on system level improves is answered by looking at the agreements made between PB and administration and how limitations and conditions are satisfied. First experts on (serious) gaming, gamification, and participation were interviewed to have a better understanding of multi-level game design in participatory processes. Then the organisers of the PB cases were interviewed about the use of game design, their motivations, and connections to inclusiveness. Documents like evaluation reports, notas, and scholarly works are used to triangulate and sharpen the data. All data is coded using the six aspects of inclusiveness, game design theory, and level, and combined first theoretically in Table 1, and filled with empirical findings in Table 2.

Two cases in the Benelux are studied to improve the generalisability of the results. Although this research is not comparative, differences between the two cases can best be explained by the difference in institutionalisation of the two cases. Future research can take a closer look at these differences and what their causes may be. The decision-making phases (1, 2 and 4) are very distinct from the project phase (3), but this thesis is not sharp in what the differences are in inclusiveness between each phase of PB. Future research can also look more in depth at the game design in separate phases and how these differ and interact. A possible method for this future research is observation, since this allows the research to be more close to PB and much more detailed. In this thesis, it was not possible to use observation as method. PB takes a long time (one year) and in the span of this research, it was not possible to be involved all phases of both cases. It's important to note that both cases evolve constantly. For example, corona had big impact on the strategies used in the Antwerp case. Future longitudinal research could find out how game design and inclusiveness evolves and how accents shifts over time.

Theoretically, it has been observed that inclusiveness is not just an application level value. Its different aspects, especially requisite variety and useful input, have rich connections to system level thinking. The use of game design also showed tension between several aspects of inclusiveness, on both levels. However, in both cases, game design helped to find a working balance between equal citizen's input and requisite social input. This balance lies in the agreement of the grey zone, the magic circle. See Figure 5 for a theoretical model. In the PB reality, enhancing equal citizen's input is the main focus, while in the administrative reality, improving requisite social input is the main focus. By negotiating reality and consequences, both can be in balance. Most surprising was that game design on system level also can impact inclusion, equal input, effective deliberation, and popular control, aspects that in theory could only be affected on application level. In game design theory, social learning effects are most connected to effective participation. There is possible a breeding ground effect that can improve participation outside PB territory. Future research could find out how effective participation when collaborating with the administration improves the participation and decision-making skills of participants.

Figure 5: System Level Game Design Perspective on PB.



References

References in Main Research

- Asenbaum, H., & Hanusch, F. (2021). (De)futureing democracy: Labs, playgrounds, and ateliers as democratic innovations. *Futures*, 53(134), 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2021.102836>
- Asquer, A. (2014). Not Just Videogames: Gamification and Its Potential Application to Public Services. In: Halpin, E.F. (Ed.) *Digital Public Administration and E-Government in Developing Nations: Policy and Practice*. IGI Global. http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2429345
- Beetham, D. (2012). Evaluating new vs old forms of citizen engagement and participation. In: Geissel, B. & Newton, K. (Eds.) *Evaluating democratic innovations: curing the democratic malaise?* Taylor & Francis Group, pp. 56–67.
- Bieber, C. (n.d.). *Research program: Digital democratic innovations*. CAIS. Retrieved 24 March 2023 from <https://www.cais-research.de/en/research/research-program-digital-democratic-innovations/>
- Björn, S., & Holopainen, J. (2004). *Patterns in Game Design*. Charles River Media.
- Bowen, G. A. (2009). Document Analysis as a Qualitative Research Method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/qrj0902027>
- Bryman, A. (2012), *Social Research Methods* (4th edition). Oxford.
- Burgerbegroting Maastricht. (n.d.). *What citizens budget*. Retrieved 24 March from <https://www.burgerbegrotingmaastricht.nl/en/what-citizens-budget>
- Carroll, P., Calder-Dawe, O., Witten, K., & Asiasiga, L. (2019). A prefigurative politics of play in public places: Children claim their democratic right to the city through play. *Space and Culture*, 22(3), 294–307. <https://doi.org/10.1177/1206331218797546>
- Castranova, E. (2005). *Synthetic worlds: the business and culture of online games*. University of Chicago Press.
- Chou, M., Gagnon, J. P., & Pruitt, L. (2015). Putting participation on stage: Examining participatory theatre as an alternative site for political participation. *Policy Studies*, 36(6), 607–622. <https://doi.org/10.1080/01442872.2015.1095281>
- Dahl, R.A. (1998). *On Democracy*. Yale University Press.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic Mindtreck Conference: Envisioning Future Media Environments* (pp. 9-15). ACM, Tampere, Finland. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Elstub, S., & Escobar, O. (2019). Defining and typologising Democratic innovations. In S. Elstub, & O. Escobar (Eds.), *The handbook of Democratic innovation and governance* (pp. 11–31). Edward Elgar.
- Ferlie, E., & Ongaro, E. (2015). *Strategic Management in Public Services Organisations. Concepts, schools and contemporary issues*. Routledge.

- Hendriks, F. (2020). Key values for democratic governance innovation: Two traditions and a synthesis. *Public Administration* (early view), 1-18. <https://doi.org/10.1111/padm.12738>
- Hendriks, F. (2023). Participatory Budgeting-New Style: Reflections On a Local-Level Hybrid [Unpublished manuscript].
- Hofman, A. (2011). *Nederland op weg naar de burgerbegroting*. Cluster Democratie en Burgerschap Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties. Retrieved 24 March from <https://web.archive.org/web/20161021064554/https://www.rijksoverheid.nl/binaries/rijksoverheid/documenten/brochures/2011/10/17/nederland-op-weg-naar-de-burgerbegroting/nederland-op-weg-naar-de-burgerbegroting.pdf>
- Huizinga, P. (1938). *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Athenaeum Boekhandel Canon.
- Jacobs, K.T.E. (n.d.). *Democratic innovations & populism: For better or worse?* Radboud University. Retrieved 24 March 2023, from <https://www.ru.nl/en/research/research-projects/democratic-innovations-populism-for-better-or-worse>
- Lerner, J. (2014). *Making democracy fun: How game design can empower citizens and transform politics*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Lester, S. (2013). *Rethinking children's participation in democratic processes: A right to play, sociological studies of children and youth*. Emerald Group Publishing Limited. [https://doi.org/10.1108/S1537-4661\(2013\)0000016006](https://doi.org/10.1108/S1537-4661(2013)0000016006)
- Mah, D.N.-y, Cheung, D.M.-w., Lam, V.W.Y., Siu, A., Sone, Y., & Li K.-y. (2021). Trust gaps in energy transitions; Japan's National Deliberative Poll after Fukushima. *Environmental Innovation and Societal Transitions*, 39(2021), 245-269.
- Masser, K., & Mory, L. (2018). *The gamification of citizens' participation in policymaking*. Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-78571-4>
- Mayer, I., Bekebrede, G., Harteveld, C., Warmelink, H., Zhou, Q., Van Ruijven, T., Lo, J., Kortmann, R., & Wenzler, I. (2013). The research and evaluation of serious games: Toward a comprehensive methodology. *British Journal of Educational Technology*, 45(3), 502-527. <https://doi.org/10.1111/bjet.12067>
- Meloni, M., Allegretti, G., & Antunes, S. (2020). Participating: A reflection on gamification techniques from the standpoint of participatory budgeting. In N. Dias (Ed.), *Hope for democracy: 30 years of participatory budgeting worldwide* (pp. 567-588). Faro: Epopia Records. <https://doi.org/10.1093/oso/9780190084523.001.0001>
- Moore, M. (1995). *Creating Public Value: Strategic Management in Government*. Harvard University Press.
- Neelands, J. (2015). Democratic and participatory theatre for social justice: There has never been a famine in democracy. But there will be. In K. Freebody, & M. Finneran (Eds.), *Drama and social justice: Theory, research and practice in International contexts*. Routledge.
- OECD. (2020). *Innovative Citizen Participation and New Democratic Institutions: Catching the Deliberative Wave*. OECD Publishing. <https://doi-org.tilburguniversity.idm.oclc.org/10.1787/339306da-en>

- Participedia. (n.d.-a). "Motiemarkt" Participatory Budgeting in Enschede, Netherlands. Participedia. Retrieved 24 March from <https://participedia.net/case/2842>
- Participedia. (n.d.-b). National Participatory Budgeting in South Korea. Participedia. Retrieved 24 March from <https://participedia.net/case/7431>
- Participedia. (n.d.-c). Leefbaarheidsbudget Participatory Budgeting (Utrecht, Netherlands). Participedia. Retrieved 24 March from <https://participedia.net/case/506>
- Pausch, M. (2020). Democratic Innovations Against Polarisation in Europe. In: Pausch, M. (ed.) *Perspectives for Europe: Historical Concepts and Future Challenges*. Nomos. <https://www.nomos-elibrary.de/10.5771/9783748900092/perspectives-for-europe?page=1>
- Ryan, H. E., & Flinders, M. (2018). From senseless to sensory democracy: Insights from applied and participatory theatre. *Politics*, 38(2), 133–147. <https://doi.org/10.1177/0263395717700155>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Sauvé, L., Renaud, L., Kaufman, D., & Marquis, J.-S. (2007). Distinguishing between games and simulations: A systematic review. *Journal of Educational Technology & Society*, 10(3), 247-256.
- Shah A. (2007). Overview. In A. Shah (Ed.), *Participatory Budgeting* (pp. 1-18). The World Bank.
- Smith, G. (2009). *Democratic Innovation: Designing Institutions for Citizen Participation*. Cambridge University Press.
- Snowden, D.J., & Boone, M.E. (2007). A Leader's Framework for Decision Making. *Harvard Business Review*, 85(11), 68-76.
- Thiel, S.-K., Reisinger, M., Röderer, K., & Fröhlich, P. (2016). Playing (with) Democracy: A Review of Gamified Participation Approaches. *JeDEM-eJournal of eDemocracy and Open Government*, 8(3), 32-60.
- Transformative Social Innovation Theory. (n.d.). *Participatory Budgeting Amsterdam*. Transformative Social Innovation Theory. Retrieved 24 March from <http://www.transitsocialinnovation.eu/sii/participatory-budgeting-amsterdam-pb-amsterdam>
- Whittington, O. (2022). *Democratic Innovation and Digital Participation*. Nesta.

Document References

Burgerbegroting Maastricht

- Algemeen Reglement Burgerbegroting Maastricht 2023 (2023). <https://lokaleregelgeving.overheid.nl/CVDR692507/>
- Burgerbegroting Maastricht. (2023). *Evaluatie Burgerbegroting Maastricht 2020-2023*. <https://www.maastrichtbeleid.nl/beleidsinformatie/Openbare%20besluiten/2023/Openbare%20besluiten%207%20februari%202023/Burgerbegroting%202023-2024/Bijlage%206%20-%20Evaluatie%20Burgerbegroting%202020-2023.pdf>
- Burgerbegroting Maastricht. (2023b). *Bijlage Uitgangsnote communicatie Burgerbegroting 2023-2024*. <https://www.maastrichtbeleid.nl/beleidsinformatie/Openbare%20besluiten/2023/Openbar>

e%20besluiten%207%20februari%202023/Burgerbegroting%202023-2024/Bijlage%202%20E%80%93%20Bijlage%20uitgangspuntennotitie%20Communicatie%20Burgerbegroting%202023-2024.pdf

Burgerbegroting Maastricht. (2023c). *Plan van aanpak Burgerbegroting 2023-2024*. <https://www.maastrichtbeleid.nl/beleidsinformatie/Openbare%20besluiten/2023/Openbare%20besluiten%207%20februari%202023/Burgerbegroting%202023-2024/Bijlage%201%20-%20Plan%20van%20aanpak%20Burgerbegroting%202023-2024.pdf>

Burgerbegroting Maastricht. (n.d.). *Tips en adviezen voor het schrijven van je project-voorstel*. Burgerbegroting Maastricht. Retrieved 27 July, from <https://www.burgerbegrotingmaastricht.nl/tips-projectvoorstel>

Burgerbegroting Antwerp

Bastiaensen, H., Hofman, J., & Nuytemans, M. (2021) Evaluatierapport Burgerbegroting Antwerpen. https://assets.bpart.eu/rails/active_storage/blobs/redirect/eyJfcmlhbmFpbiMlOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaHBBaEpvliwiZXhwIjpodWxsLCJwdXliOiJibG9iX2lkIn19--41c6e196978ffea2263b02aedd0eadc42e42e3f4/20211115_evaluatierapport_BB_experten.pdf

Burgerbegroting Antwerpen (2021). Visienota Burgerbegroting - Evaluatie en bijsturing 2021. https://assets.bpart.eu/rails/active_storage/blobs/redirect/eyJfcmlhbmFpbiMlOnsibWVzc2FnZSI6IkJBaHBBaEZvliwiZXhwIjpodWxsLCJwdXliOiJibG9iX2lkIn19--584a4b3b625160db00439aa0c53f879e9d5613b7/20211119_visienotaBB_evaluatie.pdf

Hendriks, F. (2023). Participatory Budgeting-New Style: Reflections On a Local-Level Hybrid [Unpublished manuscript].

OIDP. (2017). Antwerp introduces participatory budgeting. OIPD. <https://www.oidp.net/docs/repo/doc287.pdf>

Sobol, A. (2021). Deliberation as a Path towards the Development of Participatory Budgeting (a Case Study of the City of Antwerp). In J. Podgórska-Rykała, & J. Sroka (Eds.), *Citizen Participation in Budgeting and Beyond: Deliberative Practises and their Impact in Contemporary Cases* (pp. 51-64). Libron.

Appendices

Appendix A. Methodology

Appendix A.1 Interview Topic List

Aspect of inclusiveness	Topic/question
Inclusion	How does the game element help to give citizens equal opportunities and resources to participate?
Equal input	How does the game element help to make participation more equal?
Effective participation	How does the game element help to make deliberation and participation equal and effective?
Popular control	How does the game element help to set the agenda and decide about proposals?
Requisite variety	How does the game element help to diversify perspectives?
Useful input	How does the game element help to come to useful proposals?

Informatiebrief

Beste lezer,

Mijn naam is Maurick Reuser en ik ben masterstudent bestuurskunde aan Tilburg University. Onder begeleiding van prof. dr. Frank Hendriks, in het kader van democratisch bestuur en (digitale) innovatie, werk ik aan een masterscriptie over burgerbegrotingen met spelelementen.

De hoofdvraag is hoe spelelementen in burgerbegrotingen aangewend (kunnen) worden om inclusiviteit te vergroten. Om deze vraag te beantwoorden houd ik onder andere interviews met organisatoren van burgerbegrotingen en experts op het onderwerp. In die hoedanigheid heb ik u benaderd!

Het interview duurt 30-45 minuten en kan live of online gehouden worden, afhankelijk van uw beschikbaarheid. Het doel van het interview is erachter komen hoe en waarom spelelementen in burgerbegrotingen gebruikt (kunnen) worden om inclusiviteit te bevorderen.

Met uw toestemming wordt het interview opgenomen, zodat transcripten kunnen worden gemaakt en geanalyseerd. Hiervoor vraag ik u een kort toestemmingsformulier in te vullen. In principe zijn uw bijdragen anoniem, maar indien u de voorkeur heeft dat u bij naam genoemd wordt, kunt u dit aangeven op het formulier. Dit is relevant wanneer u bijvoorbeeld een expert op het onderwerp bent. Als u geïnteresseerd bent in deelname, laat het me weten en we vinden in overleg een datum.

Bij vragen of opmerkingen kan u me bereiken via m.n.f.reuser@tilburguniversity.edu of +316 4321 7098.

Met vriendelijke groeten,

Maurick Reuser

Toestemmingsformulier

Onderzoekstitel: How can game elements in participatory budgeting be used to improve inclusiveness? (Hoe kunnen spelelementen in burgerbegrotingen gebruikt worden om inclusiviteit te bevorderen?)

Onderzoeker: Maurick Reuser (m.n.f.reuser@tilburguniversity.edu)

Onderzoeksbegeleider: Frank Hendriks (F.Hendriks@tilburguniversity.edu)

Ik heb de informatiebrief gelezen en het onderzoek is aan mij uitgelegd. Ik heb de gelegenheid gehad om vragen te stellen. Ik heb voldoende tijd gehad om mijn deelname te overwegen. Ik begrijp dat ik me altijd kan terugtrekken wanneer ik dat wil.

Ik geef toestemming dat mijn data gebruikt wordt voor de doeleinden zoals beschreven in de informatiebrief en ik neem deel aan het onderzoek.

Mijn deelname (vink aan):

- moet geanonimiseerd worden.
- kan aan mij gelinkt worden.

Naam deelnemer:

Handtekening deelnemer:

Datum:

Appendix B. Results

Appendix B.1 Summary Igor Mayer: The Negotiated Reality of PB

Discursive participation processes are similar to games. A game is a fit of several game mechanics, like a narrative, challenge, feedback, and cooperation, that merge and start to develop unique behaviour. This is called an emergent effect. Although there is a shared body of knowledge about how game mechanics interact with each other and which types of design emerge, testing and tweaking is the best way to find what works best. One game mechanic that can be adapted are rules, which can be divided in in-game rules and meta-rules. The in-game rules take place on application level, also called (game) design in the small, while meta-rules take place on system level, also called (game) design in the large. Meta rules are at the core of participation and involve the magic circle, the boundary between game and reality. Because a game is a model, a simplification of reality, the advantage is that you can change the in-game world without damaging reality, so there is a safe space to play and experiment. However, the disadvantage is that the in-game reality is twisted, so translation and negotiation are needed to enter and leave the game. This negotiation happens in the magic circle, the grey zone to go from reality to game and back. All involved actors negotiate about, for example, the conditions, length, and purpose of the game.

Igor Mayer said about this:

“A game has a magic circle, a grey zone that is very important for the player to go from reality to the game, but also from the game back to reality. And in this magic circle, in the grey zone, a lot is negotiated between the game designers, the various players, the game concept, etc. . . . You win something, but also lose something. This negotiating, the negotiated thing, negotiated reality, negotiated consequences of a game. That is very important”¹⁹

The negotiated consequences come in two varieties: results-focussed and process-focussed. Results-focussed consequences are about how the outcomes of a game are translated to reality, while process-focussed consequences are about what participants learn in-game and how this reflects in the real world in the form of social learning.

If there is no translation of results between game and reality, popular control is high. However, there are a few reasons why in participation processes like PB, a direct translation of in-game results to reality is very unlikely, or even dangerous. First, if the more outcomes (results) are literal, the more risky participating is, so the less fun it is can be to participate. The game lost its safe space to experiment, play and learn, and instead forces participants to play with a double agenda. This can deter people from participating and lowers inclusion, especially if there are differences in resources, so it can also magnify unequal input. Second, if a PB turns more real, so does the competition. As politics is about managing competing values, it is business that affects everyone. This competition can lead to an extreme focus on winning, which turns into a blind spot for personal gain, distrust and a premature closure to discuss. This diminished effective participation. A similar type of blind spot can occur if in a PB literal money is used as a resource, rather than the public value it should represent.

¹⁹ “Een spel heeft eigenlijk zo'n magic circle, zo'n grijze zone waarin eigenlijk... die heel belangrijk is voor een speler om eigenlijk van de realiteit in het spel te gaan, maar ook vanuit het spel weer terug naar de realiteit te gaan ... en daar in die magic circle, in die grijze zone, wordt van alles en nog wat onderhandeld tussen de spel designers, de verschillende spelers, het spelconcept, en wat dan ook. . . . Daarmee win je wat, maar je verliest ook wat. Dus dat onderhandelen, het onderhandelende, negotiated reality, negotiated consequences of a game. Dat is heel belangrijk.”. Full interview transcripts are presented in Appendix A

Third, because the PB as game is a simplified model of the budgeting reality, it can never replace the budgeting process of the administration, since a direct transfer of outcomes can conflict with the inherent requirements and limitations that real political decision-making processes know. Since the mandate of budgeting remains with the administration, it can reject the decisions of the PB if the outcomes are not implementable politically, legally, and/or financially. However, this is undesirable, since it decreases popular control and defies the purpose of the PB. This is why in the meta rules, the institutional negotiations, additional agreements are necessary to take into account the limitations (useful input) and involve the necessary stakeholders (requisite variety).

Still, it matters more to find out why the participants have spent the way it is, then to only find out what the results are. So, also in PB, social learning is more important than the tangible results, and in a way, effective participation more than popular control. Igor Mayer said about this: "The social learning is actually more important than the tangible result. . . . That is only an excuse, an excuse for learning. I would want to know... what was behind [the budgeting results]?"²⁰

²⁰ "Het sociaal leren is eigenlijk belangrijker dan het tastbare resultaat (...) Dat is alleen maar een excuus, een excuus voor het leren. Ik zou willen weten... wat zat erachter?"

Appendix B.2 Summary Niko Vegt: Games Make Explicit

Gamification means that game mechanics are added to an otherwise ordinary process, so these mechanics do not turn it into a game, but rather put emphasis on different aspects. These mechanics do not negotiate anything about the content of the process, thus a translation of outcomes is not necessary. In a real game, participants need to have the freedom to be playful, but this might not be desired in participatory processes, because there are still conditions to outcomes. A lighter form like gamification might work, but then it is important to know what the effect of the gamification is, because participants sometimes start playing with unintended elements.

For example, participants can use resources like coins to reward each other for contributing well to a discussion, which is a nice action to do and creates a general positive atmosphere. However, the discussion itself stays complex, so nothing changes about inclusion or equal input. One can also use rules. There is a balance between using too few and too many rules in a game. Too many rules distract from meaningful discussion, because participants start playing with the rules rather than being engaged in the discussion, while simple rules have a positive influence on the ideas, so in a way enhance effective participation. Another game mechanic is the use of a dashboard, a system that shows the player what the (quantitative) consequences are of his/her actions. A possible disadvantage is that this emphasizes the outcomes too much and leads to negative externalities like gaming the numbers. This distracts from the process and decreases effective participation.

To further collaboration and improve effective participation, interdependency can be used to make participants dependent on each other to reach their goal. This interdependency can also improve equal input, because it makes explicit what the participants' differences in positions and resources are, and gives every participant the same power. In the political reality, power differences are not always so clear, so an important aspect of game is defining clear and explicit rules. This gives participants an opportunity to discuss if the rules themselves are fair too.

Niko Vegt said about this:

“Sometimes, people just have different positions, only in a game, you make sure that these positions and maybe even differences in power to achieve something become very clear, very explicit. . . . A game makes this very insightful, . . . so then you can hold a discussion about the fairness of those rules”.²¹

Some interventions of gamification and games cannot be implemented, because the effect on reality is too direct, so a negotiated connection to reality is necessary. Meeting the conditions of the outcomes should also be part of the game, or at least become explicit, just like who the relevant stakeholders are. This way, a participant knows which choice he/she can make to achieve his goal, so a degree of popular control remains even if the results are mediated.

²¹ “Soms dan hebben mensen gewoon een verschillende positie, alleen in een spel zorg je er dan voor dat die verschillende posities en misschien verschillende macht die je hebt in feite om iets te bereiken, dat die bijvoorbeeld ook gewoon heel duidelijk is, heel expliciet is. . . . En spel kan het dan gewoon heel inzichtelijk maken. . . . Dus dan kan je ook een discussie houden over dus die eerlijkheid van spelregels, doordat je ze zo duidelijk en expliciet hebt gemaakt.”

Appendix C. Interview Transcripts

Appendix C.1 Igor Mayer

00:00 I: Als het goed is heb je ook de consent form gekregen, die kan je later invullen als je wil. Is het gelukt om de informatiebrief ook even door te lezen? Oké, gelukkig. Dus waar ik naar op zoek ben, zeg maar, in verschillende casussen, maar ook door het interviewen van experts, is erachter komen hoe spelelementen bij participatieprocessen, in het bijzonder de burgerbegroting, gebruikt kan worden om inclusiviteit te vergroten. En inclusiviteit in heel veel aspecten en daar zullen we nu doorheen lopen, als dat goed is. Wil je... is het goed als ik je zeg? Oké. Hoe worden spelelementen gebruikt bij participatieprocessen?

00:55 R: Om maar even met de deur in huis te vallen, Maurick.

01:00 I: Ja, haha.

01:04 R: nou, een kort antwoord zou zijn, dat weet ik niet. Ik kan daar wel met jou over nadenken, want het punt is natuurlijk, het zijn twee hele grote begrippen. Spelelementen en participatieprocessen. Nou drie misschien, participatie en processen. Ja, dus... om daar goed antwoord op te geven, moet je natuurlijk even een beetje nagaan... hoe jij spelelementen gebruikt, dat dat anders is dan hoe ik dat zou gebruiken, ik weet helemaal niet of we het over hetzelfde hebben. Ja... en participatie en participatieprocessen is ook nog al een ruim begrip. Dat wil niet zeggen dat ik probeer het antwoord hier te vermijden, haha.

01:58 I: Ik zal wat meer specifiek zijn.

02:00 R: Ja, misschien goed om het een beetje uiteen te rafelen. Of jij doet dat, door even mij te helpen wat je wilt weten, of als je me zo'n vraag stelt, dan ga ik vertellen en dan ben ik over een half uur of over een uur nog aan het vertellen. En ik weet niet of ik je dan geholpen heb. Misschien wel, maar...

02:22 I: Ja, in dit onderzoek kijk ik naar gamification, dus het gebruik van spelelementen, kleine delen, in burgerbegrotingen... dus... burgerbegrotingen dat is niet typisch een spel, zeg maar, er zijn voorbeelden van casussen waarin b.v. pokerchips, of een ganzenbord, dat soort... letterlijk een spel gebruikt wordt en gekoppeld wordt aan de rest van het design van participatie. En bij een burgerbegroting is het zo dat deelnemers, burgers van een bepaald territorium, bij elkaar gaan zitten en bepalen welke projecten gedaan worden... of ze komen zelf met projectideeën, en ze besluiten ook over het budget daarvan, hoeveel geld gaat daar naartoe. Het kan zelfs zo zijn dat ze kiezen welke projecten uiteindelijk gekozen worden. Dat zijn burgerbegrotingen. En spelelementen zijn dan de niet-typische elementen van de burgerbegrotingen, zoals een letterlijk spel gebruiken, als voorbeeld.

03:34 R: Oké, ik kan me daar wel iets bij voorstellen, maar ik moet in alle eerlijkheid zeggen dat ik deze ontwikkeling niet zo heel erg gevolgd heb, dus ik kan hardop met jou meedenken, maar het is niet zo dat ik in het recente verleden betrokken geweest ben bij een of ander project waar dat is gedaan, maar ik kan me er wel iets bij voorstellen. Wacht even, ik ga even mijn elektriciteitsding aankoppelen, want anders val je zometeen weg omdat ik geen power meer heb.

04:09 I: Ja, ik zal misschien een klein beetje over de literatuur vertellen. Over wat er al gedaan wordt en misschien "does it ring a bell" of iets, bijvoorbeeld wat sommige mensen doen bij burgerbegrotingen, is ze willen, maar ja ik wil natuurlijk niet het antwoord al geven, maar meer mensen aantrekken met het spelelement. Dat kan een weg zijn, hoe denk je daarover?

04:33 R: Oké. Kijk, spelelementen en gamification vraagt wel om verheldering. Als je dit voorbeeld geeft, kan ik me wel voorstellen dat je dit gamification noemt, maar een simulatiespel, een soort SimCity-achtige omgeving waarin je de ruimte moet inrichten in een gemeente of zoiets dergelijks, dat is echt een spel met een begin en een eind. Dus dan zeg je tegen mensen "komen jullie alsjeblieft meedoen aan onze spelsimulatie, serious game, of hoe je het dan ook wilt noemen", en zeg je nou, en dan kan de wereld (????), dat betekent dus dat iemand, de spelbouwers, heel erg hard nagedacht hebben om een spel te maken, om een serious game te maken, of een spelsimulatie te maken. Maar dat is wel zo dat je dan over het algemeen zegt van "nou, voor de deelnemers en bouwers is het wel ongeveer duidelijk wanneer we ons nu in het spel bevinden en wanneer niet". Dus je kunt je voorstellen, "kom allemaal naar het gemeentehuis", nou 50 mensen dagen op, dan zeg je "nou, misschien ligt er een kaart op de grond, of er wordt iets geprojecteerd op de muur, en je zegt "nou jongens, dankjulliewel dat jullie allemaal gekomen zijn, we gaan vandaag een spel spelen. En dat spel gaat over onze gemeente. Moet u zich voorstellen, het is nu gemeente... waar wij leven, maar misschien 10 jaar later." of, "deze gemeente lijkt sprekend op onze gemeente, maar het is niet onze gemeente". of "ja, in onze gemeente is het zo en zo en zo geregeld, in deze gemeente is het net een beetje anders, want stelt u zich nou voor."

06:31 I: Ja, ik snap waar u naartoe gaat.

06:34 R: Dat noemen we het narratief, het verhaal. En een narratief is een voorbeeld van een spelelement. Dus als je het hebt over een narratief, wat jij spelelementen noemt, worden in een game design game mechanics,

of game patterns genoemd. Daar is ontzettend veel literatuur over. Dus een spel is, zo verondersteld de literatuur, eigenlijk een passende fit tussen een aantal verschillende spelmechanics, spelelementen, die wij bij elkaar zetten en de logische ordening geeft dan iets dat wij herkennen als een spel. Maar er zijn zo ongelooflijk veel mechanics en patterns... duizenden! Als je Bjorn en Holopainen erop naslaat. Patterns in Game Design. Dus game designers hebben, net als architecten, en allerlei andere ingenieurs, daar komt dit eigenlijk een beetje vandaan. Dus in de designwetenschappen, alles wat mensen designen, als je een huis gaat bouwen, of een gebouw, hebben mensen nagedacht over nou ja, "je hebt een deur, je hebt ramen, je hebt een dak, je hebt palen, je hebt dingetjes", als je dat uitbreidt krijg je natuurlijk alles wat je ruimtelijk maakt, beslaat een gigantische hoeveelheid... wat je hebt een draaideur en een klapdeur en een dingedeur en een datdeur. Dat is met games precies hetzelfde. Dus er zijn een aantal onderzoekers geweest, die hebben dat al een hele tijd geleden, hebben erover nagedacht "laten we eens kijken of we alle game design mechanics/patterns gewoon eens kunnen beschrijven". Heb je dat gedaan, Bjorn en Holopainen? Patterns in Game Design?

08:13 I: Nee.

08:15 R: Oke, nou, dus daar komt dat denken in termen van patronen en spelelementen eigenlijk een beetje vandaan. Dus in de engineering, in de bouwkunde, in de designwetenschappen, daar denkt met in termen van patronen en elementen, en als je die dan in elkaar klikt op een slimme manier, dan krijg je iets... misschien krijg je wel een genre. Of een bepaald archetype. Bijvoorbeeld als je dan zegt een racing game, of een adventure game, of wat dan ook, dan kan je nadenken over wat nou de bepalende elementen van een racing of adventure game. Dus dat veronderstelde eigenlijk dat als je bepaalde elementen pakt en je stopt ze op een bepaalde manier bij elkaar, dan krijg je iets nieuws dat meer is dan die elementen die je in elkaar geklikt hebt. Dus een huis is meer van een verzameling deuren, ramen, een dak... opeens wordt het een huis. Dus dat is eigenlijk het emergente effect dat als je gaat designen, je verschillende elementen bij elkaar zet en dan ontstaat er iets wat echt een design is. En dat design gaat dan zich ook weer op een bepaalde manier gedragen, dus dat design gaat dan bepaalde eigenschappen krijgen die weliswaar getriggerd worden door die spelelementen, maar eigenlijk niet meer te herleiden zijn tot de individuele spelelementen. Snap je een beetje wat ik bedoel?

09:43 I: Ja.

09:44 R: Bij een spel is het zo dat een spel... dus dan hebben we het over de magic circle, Huizinga, die boundary between wat is nou spel en wat is realiteit. En wat de literatuur zegt is van: een spel heeft eigenlijk zo'n magic circle, zo'n grijze zone waarin eigenlijk... die heel belangrijk is voor een speler om eigenlijk van de realiteit in het spel te gaan, maar ook vanuit het spel weer terug naar de realiteit te gaan, en daar in die magic circle, in die grijze zone, wordt van alles en nog wat onderhandeld tussen de spel designers, de verschillende spelers, het spelconcept, en wat dan ook, van "hoe zorg ik er nou voor dat ik als speler in de realiteit, dus Maurick als student, met bepaalde eigenschappen, oké Maurick, we gaan een spel spelen", en daar ontstaat onderhandeling onder welke condities speel je dat spel dan, hoe lang speel je dat spel, waar is dat dan voor, als je verliest in dat spel, wat betekent dat dan voor Maurick als student in het echt? Hoe zorg ik ervoor dat Maurick... tegen Maurick moet ik misschien zeggen "ja Maurick, als je nou gemeentespel x zeggen (???)", dus suspense of disbeliev. "Maurick, ik weet dat dit niet de gemeente is waar je..." waar woon je?

11:08 I: Tilburg.

11:10 R: In Tilburg. "Maurick, stel je nu eens voor. Ik weet deze gemeente... lijkt net als Tilburg, je zou bijna denken dat het Tilburg is, maar Maurick, het is niet Tilburg"... snap je? Dus dat verhaal wat ik dan ga vertellen, gaat jou helpen om van de realiteit in dat spel te stappen, en dat is precies die grijze zone. Maar misschien dat Maurick ook wel zegt "beste spelers, nou willen jullie dat ik... maar wat als ik nou verlies? Of wat gaan jullie nou met de resultaten doen?" Of als je met je vriendjes speelt, dat ze misschien wel zeggen "als jullie Dungeons of Dragons spelen, of wat dan ook, etc., nou misschien als je verliest dat je wel de afwas moet doen". Dus er vindt eigenlijk van die vertaling van realiteit naar spel, wordt er heel veel onderhandeld tussen een aantal dingetjes om jou in de spelmodus te krijgen. Nou, dan ga jij het spel spelen, want Maurick is al, he, "je gelooft dit allemaal, wij hebben hier een aantal dingen bedacht, we hebben je jou nu in een spelmodus gezet en 3-2-1 spel begint". Op dat moment is er een soort van regel, is dat je... er zijn allerlei dingen. Dat spel heeft een bepaalde challenge, want Maurick gaat als eerste vragen, en dat deed je al bij dat "brief" om jou in die spelmodus te krijgen, "best moderators/speldesigners, wat moet ik hier eigenlijk doen? Waarom is dit spel eigenlijk moeilijk?" dus "wat is de challenge al in dat spel? Wat is het punt?" Andere mensen zouden zeggen "wat is het doel van het spel?". Ik vind doel altijd een beetje tricky, want dan is het de vraag, zeker van een serious game is het nou het doel in het spel, namelijk zoveel punten of zoveel mogelijk tegenstanders doodschieten of wat dan ook, of is het er al een iets hoger doel, namelijk iets leren of iets ontdekken of wat dan ook, of is het "nee, doordat jij dat doet, ga jij iets leren over de gemeentebegroting en hoe dit in elkaar zit en wij gaan de gegevens die Maurick... gaan wij al" "ah dus ik ben eigenlijk de gemeente aan het helpen?"

13:13 I: Ja, dus bij de spellen die je beschrijft is het zo dat op het moment dat wat de resultaten zijn, niet direct de realiteitsresultaten zijn. Nou nu is het zo dat bij burgerbegrotingen deze spelelementen wel een direct resultaat hebben op de werkelijkheid.

13:37 R: Dat is de vraag. Dat is serieus de vraag! En dat kan best wel zo zijn, maar een van de spelmechanics bij die magic circle, bij die grijze zone tussen realiteit en spel, en daar raak je dus de kern van alle participatieprocessen, is namelijk dat er een soort metaregels zijn, Habermasachtige constructies, om er voor te zorgen dat dat participatieproces ook op een eerlijke en transparante en faire en wat dan ook manier gebeurt, want als tegen de spelers gezegd wordt "oh, maar de beslissingen die jullie nu gaan maken, zullen 1-op-1 vertaald worden naar de echte begroting, want jullie hebben..." Ik geloof er eerlijk gezegd geen fluit van. En het is ook heel gevaarlijk om dat te zeggen. Het kan beleidsanalytisch gezien, dus de analyse... het wil niet zeggen dat het irrelevant is, en het kan best veel bijdragen aan het leerproces en de verdere dingen, maar het proces houdt zeker niet op. Kijk dit zijn de spreadsheets die de burgers gemaakt hebben, klaar, streep eronder, oké, gooi het de gemeenteraad in, gemeenteraad hoeft alleen nog maar een stempel te zetten en dit is dan de begroting voor volgend jaar. Zo werkt het niet, Maurick.

14:44 I: Waarom is het gevaarlijk?

14:48 R: Omdat je daarmee via een spel... om heel veel verschillende manieren. Het is gevaarlijk vanuit de optiek van participatieprocessen, en de manier waarop je tegen democratie en tegen politieke besluitvorming aankijkt, "wie heeft het mandaat en wat is het model?" zet je daarmee de gemeenteraad buiten betrekking? Het heeft er mee te maken... je bevriest ook een bepaalde beslissing op een bepaald moment en het kan nog helemaal niet bevroren... want daarna zit een heel proces. Wat is de legitimiteit van een random selectie van burgers die je bij elkaar zet en... daar hebben we namelijk al een random... nou niet eens een random selection van burgers, namens de gemeenteraad, enz. Dan ga ik er even vanuit dat deze participatieproces gedaan worden niet met verkozen leden van de gemeenteraad, maar de gemeenteraad is in dat opzicht ook een spel waarin we spelregels met elkaar afgesproken hebben. Dus de spelregels van het spel, het echte spel wat we spelen over de begroting, hoe verhouden die zich tot de spelregels van het echte spel, namelijk de gemeenteraad en politieke besluitvorming? Dus die kunnen elkaar versterken, daar kan ik me alles bij voorstellen, die kunnen synchroon lopen, de spelregels van het participatiespel, het echte spel, de game, kan misschien een aantal manco's van het spel, namelijk het gemeenteraadspel best compenseren, versterken, wat dan ook, ik kan me daar alles bij voorstellen. Maar het kan er ook mee in conflict komen, net zo goed. Dus wat zijn de spelregels van het gemeenteraadspel en wat zijn de spelregels van de game, en hoe verhouden die zich tot elkaar? En waar versterken die elkaar en waar... dus het gaat misschien nog niet eens zozeer over de spelelementen, maar het gaat... spelregels zijn eigenlijk spelelementen. Maar hoeveel competitie stop je erin, hoeveel winnaars en verliezers stop je erin, waar gaat het eigenlijk over, welke values zijn gerepresenteerd in het spel. En dat hoeft helemaal niet hetzelfde spel te zijn als het echte spel wat namelijk in de gemeenteraad gespeeld wordt. Een spel is altijd een abstractie, reductie, een simplificatie van de werkelijkheid. Maar dat betekent dat er nog steeds een werkelijkheid is die veel complexer is. Dus de vertaling van... als de werkelijkheid zo groot en zo complex is, heb ik er een kleine schaduw van, een afbeelding van, zoals elk model. Want een spel is eigenlijk een situatie, een model, is een afbeelding van de werkelijkheid. En daarmee win je wat en daarmee verlies je wat. En wat je wint is doordat je de werkelijkheid indikt en vereenvoudigt en versimplificeerd, zie je meer en zie je andere dingen. En je kan accenten leggen op dingen die je misschien in de werkelijkheid niet meer ziet, omdat het helemaal verloren gaat in vanalles en nog wat. Dus je kunt accenten leggen, je kunt de werkelijkheid verleggen, je kunt de werkelijkheid veranderen, je kunt in de toekomst spelen, je kunt what-if scenario's, je kan het 100 keer doen, je kunt spelregels veranderen "what-if", je kunt incentives veranderen, allerlei dingen die je in de werkelijkheid niet zonder schade kan doen. Die kan je in een spel wel. En daardoor win je iets. Maar, mee dat je iets wint, verlies je ook wat. Want het is niet de werkelijkheid. Het is een gecomprimeerde versterkte werkelijkheid, een veranderde werkelijkheid, een twisted reality.

18:29 R: En hoe compenseer je het verlies, denk je?

18:31 I: Dat vindt plaats in die magic circle, die grijze zone tussen realiteit en ding... dat zijn de metaregels over "wat zijn we hier eigenlijk aan het doen, en waarvoor, en waarom? En wat vinden we daarvan?" en hoe gebruiken we het leren dat plaatsvindt tijdens die sessie, hoe versterken we dat leren nou naar een ander soort leren wat een sociaal leren is wat wel over de werkelijkheid gaat. Namelijk, "wat heb je nou gezien, wat heb je gedaan, waarom heb je dat gedaan, wat had dat voor gevolgen, waarom denk je dat dat die gevolgen had? Zou dat in het echt ook zo zijn, zou je deze keuzes in het echt ook zo kunnen maken, wat zou er dan gebeuren? Wat zouden anderen daar dan van vinden? Zijn er mensen hier niet vertegenwoordigd die wel vertegenwoordigd zouden moeten zijn die daar misschien iets anders van vinden?" Als je het op de termijn doet, kijk wat je in een spel ook kan doen, je kan de tijd versnellen. Je kunt principe in een spel van 2h, kan je

bij wijzen van spreken de komende 20 jaar uitspelen. Dus dat betekent dat je de tijd, ding, daarmee win je wat, maar je verliest ook wat. Dus dat onderhandelen, het onderhandelende, negotiated reality, negotiated consequences of a game. Dat is heel belangrijk. Dus op het moment dat ik jou vraag, "Maurick, wil jij met je vriendjes bij mij dit leerspel komen spelen, want ik denk dat dat heel goed is voor jouw onderwijs, of voor jouw carrière als gemeenteraadslid of weet ik veel wat", dan ga jij mij vragen stellen, "waarom zou ik dat moeten doen, onder welke condities doe ik dat, wat ga je daar dan mee doen, hoe zorg je ervoor dat dat model dat ik speel dat ook een faire representatie is en dat ik niet gemanipuleerd word in een bepaalde richting. Er zijn wel bedrijven die bijvoorbeeld zeggen "jongens we gaan het hele bedrijf van de portier tot de commissarissen door een management game halen, want we gaan reorganiseren. Dat betekent, vanaf nu is iedereen ontslagen, jullie hebben in principe geen baan meer, we gaan het hele management game spelen en na afloop van het management game gaan we bepalen wie op welke nieuwe functie terechtkomt. En we gaan ook bijvoorbeeld... 20% van jullie komt niet meer terug..." Zou jij meedoen aan zo'n management game?

20:53 I: Dat is een hele intense game, lijkt me. En misschien wel geen spel meer, zelfs.

20:59 R: Nee. Waarom niet?

21:02 I: In dit geval omdat zoals je uitlegt met de magic circle dat de grens tussen spel en realiteit heel afwezig lijkt te zijn. Je zet je leven op het spel, letterlijk.

21:18 R: Ja, maar ik kan best dat game, wat ik gemaakt heb over dat bedrijf, dat is echt een fictief bedrijf en jullie krijgen allemaal fictieve opdrachten en dan staan er allemaal mensen te kijken hoe jullie presteren en wat de performance is. En dan hebben we harde en zachte indicatoren enzo, het is echt een soort assessmentachtig iets. Maar het lijkt helemaal niet op het bedrijf wat je... misschien moet je wel een raket naar Mars sturen of zoiets dergelijks. Dus dat is best wel een game. Feedbackmechanisme, challenge, teamsamenwerken, voor de groep staan, een verhaal en wat dan ook, maar 20%, we gaan observeren en dingen, en 20% keert niet meer terug. Dus A. wat al van belang is, is dat ik jou niet met een pistool op je hoofd kan dwingen om aan dat management game deel te nemen, want dan is het geen game meer. Dus als ik tegen iemand zeg "we gaan een game spelen", "nou ik heb eigenlijk geen zin", "ja... you'd better do it, otherwise you're fired". Nou, dan gaat toch een groot deel van de lol gaat we wel af. Het is geen veilige onderhandeling over "doe ik wel of niet aan dat spel mee". Nou, dan kan dat in jouw beleving, hoe je dan aan dat spel meeneemt, misschien zit jouw baas daarbij te kijken, dus ja weet je, in jouw strategieën ben je eigenlijk altijd met een soort dubbele agenda bezig, je bent altijd 3 of 4 stappen vooruit aan het denken, je zal de werkelijkheid niet los kunnen laten. Dat is al heel raar. En dan aan het einde, op het moment dat je eruit komt, komt er een beëindiging "nou jongens, hoe vonden jullie het?" "Ja het was hartstikke leuk". De negotiated consequences, de safe space, de negotiated consequences... die zijn er niet, je wordt ontslagen als je het niet goed gedaan hebt. Dus die...

23:06 I: Ja, ik snap het. En hoe zorg je er als overheid, of organisatie, hoe zorg je ervoor dat je die ruimte behoudt? Want er zijn onmogelijkheden. Je hebt budget, je hebt politiek, niet alles kan. Wat is dan de rol van de organisatie, oftewel de overheid, om dat duidelijk te maken?

23:30 R: Wat wij in game design noemen, je hebt een "game design in the small" en een "game design in the large", en je hebt de participatieprocessen, die kan je ontwerpen in the small en in the large. En een game design in the small is precies wat jij zegt: welke spelelementjes zet ik bij. Dus in het voorbeeld van dat "je wordt misschien wel ontslagen..." kan ik best een heel mooi management game maken over mission to Mars en wat dan ook, zit top in elkaar, allerlei toeters en bellen, heel veel data, op zich een heel mooie game. Maar de game design in the large is het interventie... is het veranderingstraject, is het leertraject, is alles wat je doet om mensen erin te krijgen, om ze in het spel te krijgen, om de "waarom doe ik dit?", dus de participatieregels eromheen bepalen ook voor een heel belangrijk deel over wat je daar aan het doen bent. En ook het traject erna van "wat doe ik daar nou eigenlijk mee en hoe zorg ik ervoor dat dat ook op die manier een eerlijke, transparante, faire vervolg- en leertraject is. Om ervoor te zorgen dat je op dat dunne lijntje blijft, waarin je zegt "die exercitie was waardevol en heeft ons heel veel geleerd en is... heeft doorwerking en heeft impact op de werkelijkheid", want daarom is het een serious game, dat je toch probeert de werkelijkheid anders en beter te maken. Zonder dat je zegt "dit game heeft nu zoveel validiteit, dat het verplaatst wat er plaatsvindt in de gemeenteraad". Nee. Het game kan niet verdringen wat er in de werkelijkheid plaatsvindt. Als je dat wil, dan moet je nieuwe instituties bouwen. En sommige, bijvoorbeeld in het onderwijs gebeurt dat soms wel eens. "Wij gaan ons hele onderwijs, het hele curriculum, gaan we gamificeren, dus wij doen geen traditioneel onderwijs meer. Al ons onderwijs, of alles aan onze opleiding is helemaal in de vorm van een game." Dus stel dat je bedrijfskunde studeert, "best studenten, in de eerste week van jullie studie richten jullie een fictief bedrijf op", of zoiets dergelijks "of wij richten een fictief bedrijf op voor jullie, jullie krijgen allemaal een fictieve management functie, de ene wordt dit, de ander jurist, de ander wordt dat, etc. en het hele jaar kunnen jullie dit fictieve bedrijf." Zou kunnen. Ja... dan ben je eigenlijk de werkelijkheid aan het vervangen

door een gegamificeerd iets. Je bent eigenlijk nieuwe instituties aan het bouwen met een hoop game mechanics. En dat is misschien wat jij bedoelt, gamification. Maar pas op dat je... ik weet niet wat die voorbeelden, wat dat zijn. Als het is: je hebt een aantal burgers, die worden uitgenodigd, krijgen een uitnodiging, "willen jullie alsjeblieft deelnemen aan dit spel", ze komen in het buurthuis of waar dan ook, de gemeenteraad, iemand zegt "3-2-1, en dit is de bedoeling, jongens gaan jullie spelen, gaan jullie keuzes maken, een nieuwe begroting maken", etc., dat doen ze dan een aantal uur en ze hebben alles verdeeld, misschien een paar budgetrondes of zoiets dergelijks "3-2-1, jongens het spel is afgelopen", en tussendoor misschien wat evaluaties, aan het einde wat evaluaties, "wat vonden jullie ervan?", stoppen we allemaal in de computer, gaan we kijken wat voor mensen allemaal beslissingen genomen hebben. "Nou deze 50 mensen hebben nou zo deze begroting gemaakt." En dan? Dat vind ik niet zozeer gamification, dat vind ik een spel. Gamification is als je bijvoorbeeld de gemeenteraad... in de gemeenteraad, dus de gemeenteraad doet precies wat ze doen, ze hebben nog steeds hun hele budgetproces, maar om de gemeenteraad... misschien efficiënter, of op een andere manier dingen te doen, ga ik feedbackmechanismes, of een dashboard, of een... ga ik elementjes toevoegen het echte budgetproces, met de echte spelers, om de instituties als het ware een beetje te gamificeren. En ik weet niet of dat gebeurt. Snap je, dat zijn twee verschillende dingen.

28:00 I: Ja, ik denk dat ik verschillende casussen heb, eentje die dat wel doet inderdaad, kleine elementen, en andere die dat misschien net niet doen. Het is heel interessant. Ik vraag me af, hoe zorg je ervoor dat het fair blijft? Je hoort vaak over fair, dat de resultaten fair zijn, maar ook het proces fair... wat is dat, hoe doe je dat?

28:23 R: Ja, mijn Habermas is een beetje ver weggezaakt. Ben je bekend met Habermas? Discursieve democratie. Ik denk dat als je in de participatieliteratuur duikt... maar dit is niet alleen voor spelsimulaties, het gaat voor alle participatie... het gaat ook voor burgerfora en al dat soort zaken. Ik ben indertijd, in 1997, moet je je voorstellen, gepromoveerd op burgerfora, consensusconferenties en dat soort zaken. Dat is eigenlijk ook een soort spel. En ook daar spelen dezelfde elementen. Dus vrij van manipulatie.

29:06 I: Vrij van manipulatie of vrij veel?

29:10 R: Vrij van manipulatie. Wanneer is het fair? Nou ja, als het vrij van manipulatie is. Dus dat iedereen een eerlijke en gelijkwaardige, oprechte manier heeft om mee te praten. Dat er geen... en tegenwoordig zou je ook bijna zeggen dat er geen bewuste of onbewuste vooroordelen... bijvoorbeeld in data. Zeker met budgetten en begrotingen, complexe materiën... soms ben je er niet eens bewust van. En zeker als jij het over inclusiviteit hebt, wie zitten daar rond de tafel. Maar ook op welk moment kan ik hierover meepraten? Als dat namelijk achteraf is... Soms zit in de spelregels... door spelregels zo slim in elkaar te zetten, kun je de uitkomst eigenlijk al sturen. Dat weten we met een spel. Spelelementen hebben die neiging. En speldesigners maken daar gebruik van. Want als ik jou gedrag wil sturen, als ik jou een bepaalde ervaring wil geven, dan weet ik dat als ik jou die ervaring wil geven, dat ik deze en deze spelelementen bij elkaar moet zetten en dat ik zou dan die ervaring ga geven. Als ik jou in een competitieve modus wil geven, dan stop ik allerlei competitieve elementen bij elkaar en dan krijg jij een competitief spel. En dan wil jij winnen.

30:24 I: Dus als het te competitief wordt, dan wordt het voorspelbaar, de resultaten?

30:29 R: Nou nee, dat is ook weer niet het geval... niet helemaal het geval. Nee maar ik bedoel, ik bedoel, wat ik wil zeggen is dat ik op een hoger abstractieniveau gedrag wel degelijk kan sturen door bepaalde regels en spelelementen bij elkaar te zetten, want dat zijn namelijk die genres en die ervaringen, die ik de spelers aanbied. En daar verdienen game designers hun brood mee. Als zij, als game designers niet ongeveer konden inschatten wat voor ervaring ze jou gaan bieden, dan werd het een black box. Dan weten ze niet wat voor game... dus ze weten hoe ze een adventure game, ze weten hoe ze een dit... Maar bij serious games weet je dat ook wel. Als ik jou in een competitieve modus wil krijgen, dan weet ik wel... als ik fiches erin stop... Als ik een serious game maak wat eigenlijk helemaal niet over geld gaat, het gaat over public values. De kwaliteit van de ruimte of zoiets dergelijks, of brede welvaart. Maar geld is eigenlijk altijd belangrijk in de samenleving. Ja? Dan kan ik twee dingen doen. Ik kan ervoor kiezen om bijvoorbeeld als ik een dashboard moet maken... een dashboard is heel belangrijk bij games. Want je wil toch een beetje zien als je een actie gedaan hebt, wat is nou het gevolg geweest. Wat is er nou gebeurd in het spel. Heb ik het nou goed of dingetjes... zit ik nou ver of niet ver. Dan kan ik twee dingen doen. Of ik zeg "ik kies indicatoren die best wel abstract zijn, gelijkheid, armoede, inclusiviteit, wat dan ook", dat kan ik best een beetje proberen te kwantificeren in een soort radar waarin jij als speler een beetje kan kijken welke waarden je nou wilt optimaliseren. Ik kan ook iets anders doen. Ik kan het ook over geld laten gaan. Dus ik ga armoede terugredeneren naar geld. Ik ga inclusiviteit... en dat gaat alleen maar over dingetjes. En als dat het drijvende mechanisme in een... nou dan krijg ik een business game. Dan krijgen de spelers een blinde vlek. Als ik dan tegen jou zeg "jongen, Maurick, we gaan een spel spelen, het is net Tilburg etc. dit is jullie radar van waarden waarin jullie moeten gaan... dit zijn de challenges, jullie kunnen nou keuzes maken over waar je nu..." Maar het gaat over geld. Je moet nu geld gaan inzetten. Dan krijgt iedereen eurotekens in zijn ogen en iedereen zal alleen nog maar denken in termen van geld. Niet in

termen van de waarden die erachter zitten. Dus die keuze alleen al als game designer. Meestal de reden, want ik zet meestal als ik games maak, is dat meestal in het publieke domein. Als het maar enigszins kan, probeer ik geld eruit te halen. Want ik weet gewoon, de spelers die gaan alleen nog maar... die denken "oh, dit is een business game, ik wil zoveel mogelijk... aan het eind van het spel wil ik de rijkste zijn".

33:13 I: Dus waar het om gaat, de publieke waarde, dat kan te triviaal worden met bepaalde elementen zoals geld.

33:23 R: Ja. Dat zou kunnen, maar dat is voor de game designer. Dus als je het hebt over de keuzes die je moet maken... de gemeente x vraagt "kun jij een spel maken, moet gaan over de begrotingen, we gaan dat met burgers en de gemeenteraad spelen, welke keuzes maken burgers." De keuzes die dan gemaakt worden, en... het is ontzettend moeilijk in een game om dat precies vanwege die spelelementen... want je stopt allemaal dingetjes bij elkaar, maar het emergente effect... hoe zal het allemaal tot wat voor gedrag gaan leiden... is eigenlijk... de enige manier om daarachter te komen is door te testen, te draaien, doen. Ervaringen zien, tweakken. Nog een keer doen. Want het is zo complex geworden dat jij als game designer niet meer kan voorspellen hoe dit partijen zich zullen gaan gedragen. Want die gaan ook met elkaar aan de slag. Nou menselijk gedrag is al helemaal slecht te dingen. Is het een leuk spel, is het geen leuk spel? Nou de enige manier om daar achter te komen, is het een keer of 10 of 100 doen, en dan kijken hoe mensen daarop reageren. Maar dat is zo moeilijk om van tevoren... maar helemaal blanco is het natuurlijk niet, want we doen wel ons best... dat is echt de kunst, om zo goed als mogelijk als bijna te visualiseren, als ik dit bij elkaar zet dan dat, en als ik teveel dat... gaat dan niet iedereen alleen maar achter die fiches en die euro's aan? Wat is dan daar het risico? Nou dan kan je een keertje playtesten enzo, je hebt de ervaringen van andere games waarin je dat al eens een keertje gedaan hebt. En dat is de body of knowledge die game designers vaak hebben. Een deel daarvan is gecodificeerd in game design methods, een deel daarvan weten we, dat dit soort mechanics en spelelementen in de meeste gevallen dit soort dingen, gedrag, triggert, we weten ook wel ongeveer dat deze en deze spelelementen over het algemeen goed bij elkaar passen, maar als je... en dat dit spelelement, als je die combineert met dat spelelement, dat dat vaak problemen geeft. Dat wil niet zeggen dat het nooit kan. Want daar zit misschien wel de innovatie. Misschien ben jij wel zo slim dat je zegt "hey, je ziet eigenlijk niet zo veel spellen waar dit en dat gecombineerd is, en laat ik dat eens kijken", nou misschien dat je wel met een hele mooie innovatie komt. En dat is dan misschien een nieuw spelconcept, of een nieuw spelgenre, waar iemand heel enthousiast over kan zijn.

35:49 I: En zou je een burgerbegroting, zou je dat meer competitief maken of meer collaboratief?

35:57 R: Zeg jij het maar, ik weet het niet. Maar wat je ook zou kunnen doen, is je zou ook zeggen, in de metaregels... ik ga... ik weet niet hoe vaak deze dingen gespeeld worden, maar ik heb een spel en ik kan een beetje tweakken, ik kan de metaregels een beetje aanpassen. Ik kan dat in een competitieve en collaboratieve modus spelen. Interessant om eens te bekijken wat de verschillende uitkomsten zijn. Ik kan ook kijken in een bepaalde modus, alles is gekwantificeerd naar euro's, dus euro's is als het ware de rekeneenheid... ik kan ook zeggen, ik heb wel de waarde, publieke waarde, die zijn wel redelijk gekwantificeerd, maar ik laat het een beetje in het midden. Of ik kijk veel meer naar wat voor keuzes maken mensen nu over de publieke waarde. En misschien dat ik wel heel veel inspanning ergens moet inleveren, of wat dan ook. Maar ik laat eigenlijk die echte "hoe verdeel ik nou zo'n begroting over dingen", dat laat ik een beetje in het midden. Eens kijken wat er gebeurt. Maar dat kan je of in het design al een keer uittesten, van wat er gebeurt, als het wat vaker gebeurt dat er verschillende games zijn... dan beginnen die spelontwerpers ook wel een beetje gevoel te krijgen voor wat werkt wel en wat werkt niet. Maar je zou ook er gebruik van kunnen maken, precies op die band die daartussen zit door eens te kijken van "hey, onder verschillende institutionele condities, als het nou win-win of win-lose is of als het nou hard tegen hard is, of ik zet stakeholders bij elkaar die eigenlijk heel dicht bij elkaar zitten, wat voor keuzes maken die dan, of ik probeer de extreme waarden (...?) eigenlijk wat meer uit elkaar te trekken. Maar dan krijg je een clash in het spel. Wat gebeurt er dan? Maar dat is eigenlijk wat ik zeg dat design in the large, hoe bouw je nou eigenlijk dat leerproces op om de juiste lessen te trekken over hoe dat begrotingsproces in elkaar zit. En welke keuzes mensen nou echt maken en waarom.

37:55 I: Dus je kan, afhankelijk van je spelregels, kan je heel veel stakeholders betrekken, ook geen?

38:04 R: Ja, maar wie spelen die spellen die jij als voorbeeld hebt, als ik case?

38:09 I: Een casus... Antwerpen... spelen de mensen die in Antwerpen wonen, 13 jaar en ouder.

38:24 R: Ja, dus dat zijn bewoners.

38:26 I: Ja, online en live.

38:28 R: Residents... online en live. En spelen ze met elkaar, of spelen ze in hun eentje? Ik kan me een dashboard voorstellen, je krijgt 100 x...

38:41 I: Wat ze live doen, is... ze verdelen budget, dus proposals zijn binnengekomen [n.b. alleen de thema's] en dan bepalen mensen live met pokerchips wat naar wat gaat, en dan heb je ook nog later een stadium online waarin nog wat dingen worden gekozen. Er zijn verschillende fases.

39:02 R: Oke, maar zijn er ook voorbeelden waarin de gemeenteraad... ja kijk meestal als zo'n game dan bestaat, dan zegt de gemeenteraad "oh, dat willen wij ook wel een keer doen".

39:12 I: Je hebt in Deventer een soort motiemarkt. Dat is wel interessant, want daar heb je dus dat burgers met initiatieven komen, proposals, dat gemeenteraadsleden dat dan moeten adopteren, dus zeg maar, ze moeten daar een motie van maken, en dat moet dan door de gemeenteraad. Dus zo houdt de gemeenteraad toch nog een grip op de realiteit. Dat is wel interessant.

39:39 R: Ja, zie je, dus dat proces, hoe dat dan zo ingericht is, dat is natuurlijk heel belangrijk. En wat je dan in dat ene stukje, wat jij dan identificeert als het game of de gamification... de kunst zit hem dan juist om hem te zien hoe dat in dat proces is ingebed. Hoe dat als het ware geïnstitutionaliseerd is. Wat zijn nou de afspraken vooraf, wat voor regels zitten daar nou in, en wat zijn dan de afspraken naderhand om ervoor te zorgen dat dat... die wisselwerking tussen realiteit en spel ook op een goede manier plaatsvindt. En dan zou je naar die spelelementen... wacht even... dus dan kan je best wel kijken van "nou, dat design in the small", als je dan bijvoorbeeld zegt van "nou, er zijn 100 pokerfiches ofzo". Daar kan je dan best naar kijken, van "ja, het feit dat je iedereen 100 pokerfiches geeft en de dingen, triggert natuurlijk bepaald gedrag", nou wat vind je daarvan? Is dat gedrag dat realistisch is, is dat gedrag wat leidt tot leereffect, is dat gedrag wat leidt tot bruikbare uitkomsten, sluit dat gedrag aan bij die regels die je zegt, van dat mensen niet gemanipuleerd worden, of dat het fair is, en wie verdeelt het. Dus al dat soort vragen zijn wel relevant. Gaat het alleen over geld en is een begroting echt alleen maar het verdelen van fiches over posten. Is dat nou de essentie van een begroting? Ik weet het niet.

41:17 I: En hoe zou je dat dan meer... minder kwantitatief maken en meer kwalitatief? Dat er ook... dat de participanten meer leren of meer knowledge krijgen?

41:33 R: Ja, dat is natuurlijk... dan vraag je een beetje een soort redesign. Daar heb ik natuurlijk ook nog niet zo over nagedacht. Maar ik zou wel heel goed kijken over hoe... wat is nou het frame op een begroting. Een begroting is ook zo'n containerbegrip. Wat de een begroting noemt is nog niet voor de ander begroting. Wat voor een accountant een begroting is, of voor de wethouder financiën de begroting is, is misschien voor iemand anders in een andere positie helemaal niet de begroting. Dat er uiteindelijk ergens iets van een verdeling van middelen is. Dat is politiek, gezaghebbende toedeling van waarde. Daar gaat het eigenlijk om. Is dat de begroting? De gezaghebbende toedeling van waarde. Dus als jij het nou voor het zeggen had, of jullie, vind je dat de gemeente de goede keuzes maakt en misschien dat het bij een begroting ook nog een ander aspect speelt, in de zin van dat er limieten zijn. Niet alles kan. Dat is ook nog wel de vraag bij een begroting natuurlijk. Want als je bijvoorbeeld zegt "jongens, 100 en het kan niet meer worden". Iedereen krijgt 100 pokerfiches. Of "Er zijn honderd pokerfiches en die moeten jullie verdelen". Er zijn misschien best partijen die zeggen "ja waarom die 100 niet 150?". Kwestie van... dus ook je visie op hoe sluitend een begroting moet zijn, waar je nog extra middelen vandaan kan halen...

43:14 I: Ja, meestal is zo, wat ik tot nu toe heb gezien, is dat er een bepaald gedeelte van een begroting is, specifiek voor dit initiatief. Even kijken... ik vroeg me nog af... of er andere risico's... wat is de risico van competitie in een participatieproces?

43:53 R: Nou een zekere een vorm van competitie... kijk waarden zijn natuurlijk in competitie met elkaar. Managing competing values. Dat is ook de politiek. Dus politiek is... enerzijds gezaghebbende toedeling van waarde, maar die waarde, die zijn voor een deel onverenigbaar en die zijn voor een deel met elkaar in competitie. En dan kan je natuurlijk in het Nederlandse poldermodel zeggen van "nou, we proberen... de kool en de geit te sparen, alles kan", maar dat is natuurlijk niet zo. Als we naar de stikstofproblematiek kijken, daar is natuurlijk natuur in keiharde conflict met... laten we zeggen ongebreidelde groei van de agro-industrie. Dus dat ergens in het politieke debat plaatsvindt, een discussie over, nou die ongebreidelde groei moet misschien begrensd worden of teruggedraaid worden, ja daar zal een bepaalde constellatie van actoren zeggen van "Jezus, jullie zijn nu met mij in competitie." Nou dus die competitie kan leiden tot een blinde vlek. Die competitie kan leiden tot wantrouwen. Die competitie kan leiden tot geen bereidheid tot geven. Een soort premature closure waarin je je terugtrekt op... nou ja een soort stikstopmaat of iets dergelijks... daar gaat het eigenlijk helemaal niet over. Het gaat er gewoon om dat het verdomde slecht gaat met de natuur in Nederland. En dat we te maken hebben met een ecologische instorting in Nederland en... dat probleem moet opgelost worden. Maar als je het debat vernauwt waarin iedereen zich ingraaft en het ding en het gaat alleen nog maar over een norm en of boer A op locatie wel of niet uitgekocht moet worden, ja dat is natuurlijk wat je... maar het gaat natuurlijk wel... het gaat over knikkers, ja keiharde pegels, het gaat over hele grote economische belangen. Dat is natuurlijk ook een aspect wat vaak bij participatieprocessen en bij dit soort

dingen een rol speelt, is dat je de onderliggende structuren, zeg maar het grote geld of het kapitaal, of wat dan ook, "ja, leuk zo'n spel. Zet 50 burgers bij elkaar, hoe zouden jullie de begroting indelen... ja uiteindelijk gaat natuurlijk het grote kapitaal er met de winst vandoor." Ik roep maar even een voorbeeld, dat zou een gedachtegoed kunnen zijn. Vanuit een bepaalde politieke frame. Dus in feite zou je bepaalde visies in de politicologie "al die participatieprocessen zijn allemaal een vorm van manipulatie". Shell... ik bedoel als het erover gaat over Shell beknotten, dan weet je toch dat dat niet gaat gebeuren. Dan kan je participeren wat je wil. Dus er zijn gevestigde machten en er zijn gevestigde posities die relatief onaantastbaar zijn. En daar moet je toch echt soms ook echt hard tegen hard gaan om daar doorheen te komen. De vraag is of dat in een spel kan.

47:23 I: Dus je zou kunnen zeggen dat participatieprocessen... we zullen afronden... mijn laatste vraag. Dus je zou kunnen zeggen dat participatieproces als spel ook aan de ene kant, het kan burgers het gevoel geven mee te doen en misschien vertrouwen vergroten, maar omdat het toch een clash is met de realiteit en toch ook een andere institutie de grenzen moet bepalen, kan je ook zeggen "ja, het kan vertrouwen verminderen."

47:52 R: Ja, dat is sowieso bekend bij participatieprocessen. Burgerfora en allerlei andere dingen en we hebben in de loop der jaren wel een beetje geleerd hoe we dat... wat jij spelelementen noemt, hoe we dat een beetje handig moeten inrichten om het efficiënt te doen, om het effectief te doen, om het niet uit de hand te laten lopen, geen eindeloze stroperige processen, toch wat voortgang erin. De spelregels en de boundaries goed... nou dat hebben we wel redelijk met elkaar nu zo met een aantal methoden wel voor elkaar. Die burgerparlementen en dat soort zaken.

48:26 I: Dat zou je misschien game design in the small noemen?

48:29 R: Ja inderdaad. Hoe zet ik nou een goede workshop in elkaar, hoe zet ik zo'n burgerparlementje in elkaar, maar waarom doe ik eigenlijk zo'n burgerparlement en hoe verhoudt zich dat ten opzichte van allerlei dingen en hoe moet ik dat zien als verander- of besluitvormingsproces... daar denken relatief weinig mensen over na. En aan de ene kant, luister, begrijp me goed, ik doe dit soort dingen al... dus participatie en spellen, doe ik toch al een jaar of 30... ik geloof er wel in, en ik zie hele mooie dingen ontstaan en ik vind... het geeft ook heel veel als je zo'n spel gemaakt hebt en je ziet mensen echt met elkaar... ja bijna opstijgen, weet je wel. Het is bijna alsof ze gaan zweven soms. Niet altijd, maar soms. En dan klikt opeens alles. Mensen raken in een flow, het lijkt opeens dingetjes... er ontstaan nieuwe connecties, er ontstaan dingen, energie om daarna iets te doen... dat kan ook een uitkomst zijn van een spel. Supporters, de niet tastbare kant van het geheel. Namelijk gewoon begrijpen en gezien worden, erkend worden. Mee kunnen praten, misschien uit je isolement komen, of serieus genomen worden. Dingen kunnen zeggen.

49:44 I: Het informele gedeelte misschien?

49:44 R: Ja, niet informeren, is zoiets van "we zullen jou wel eens vertellen hoe de begroting in elkaar zit", nee maar mensen meenemen om te zeggen van "we begrijpen dat politiek lastig is en dat jullie keuzes moeten maken, maar we geven je nu een ervaring waarin je een klein beetje een beeld kan krijgen wat politiek eigenlijk is en waar wij dagelijks mee worstelen, namelijk, we kunnen niet alles, we moeten keuzes maken. We moeten soms hard tegen hard en compromissen zoeken." Dus dat begrip en bijna burgerschap in de zin van dat mensen een beetje begrijpen wat het is om dingen te doen. En dat het niet een machine is... soms denken mensen wel eens "de politiek", het wordt zo'n ding, weet je wel? Alsof er een body is de helemaal geoptimaliseerd is en alles wat daar niet goed aan is wat dan ook, dat ligt dan allemaal aan "de politiek." Is ook maar chaos natuurlijk. Mensen doen maar wat. Met soms, in de meeste gevallen met gewoon goede intenties, maar ook het gevoel te hebben dat als je 10 mensen bij elkaar zet, met goede intenties, het hard op de goede plek, en ook serieus over nagedacht hebben, en echt het beste voorhebben met zichzelf en de wereld en wat dan ook, etc. En je geeft die de knuppeltjes in handen, dat de uitkomst van wat die 10 mensen samen doen, desastreus kan zijn.

51:10 I: Ja, we kunnen nog eindeloze debatten voeren over intenties en hoe je goed bestuurt. Ik denk dat voor nu, voor de spel, gamification, serious game, dat het goed is, ook om uw tijd een beetje te besparen. Zijn er nog dingen die u wilt toevoegen? Misschien over de risico's van games/gamification/serious gaming?

51:37 R: Nee, nou ja, als jij tevreden bent, ben ik het ook, maar probeer heel goed de concepten te definiëren. Gamification is echt wat anders dan een serious game, dan een spelsimulatie. Ze zitten een beetje in dezelfde vijver, maar daar moet je echt onderscheid in maken. Er is heel veel bekend over participatieprocessen en de kwaliteit daarvan en wanneer het... nou ja... een beetje vrij van manipulatie is. Focus niet alleen op het kleine ontwerpen van het spel en welke spelelementen, maar ook op de regels in het geheel. Dat is misschien nog wel belangrijker als wat er op microniveau gebeurt. En het leren, het sociaal leren is eigenlijk belangrijker dan het tastbare resultaat. Ik zou er eigenlijk niet zo heel veel voor geven... oké dan komt er een spreadsheet uit, "zo zijn de fiches verdeeld". Who cares. Dat zou mij niet interesseren. Dat is alleen maar een excuse, een excuus voor het leren. Ik zou willen weten... wat zat erachter? Welke discussies zijn er gevoerd, waarom

hebben ze dat gedaan? Welke conflicten zijn er gebeurd? Wat vonden die mensen ervan? Hebben ze zelf iets meer inzicht gekregen in de afwegingen en hoe lastig is het? Dat zou voor mij persoonlijk belangrijker zijn. En daar zitten waarschijnlijk de meer bruikbare dingen dan "oké, ik heb ze 100 pokerfiches gegeven en ze hebben er 10 op dat gezet en 20 op dat." Dat zegt niks, want 100 kunnen er ook 150 zijn, en een begroting is meer het verdelen van pokerfiches. Ja?

53:13 I: Oké, ik begrijp het.

53:14 R: Ik hoop dat je er wat aan hebt.

53:17 I: Zeker, bedankt voor de toevoeging. Ik houd u op de hoogte hoe het verder zal gaan.

53:21 R: Goed zo. Doe de groeten aan Frank.

53:24 I: Zal ik doen. Bedankt, dag.

53:26 R: Dag.

END OF TRANSCRIPT

Appendix C.2 Niko Vegt

00:03 I: Wat kan je me vertellen over gamification in burgerbegrotingen?

00:14 R: Ik kan vooral vertellen over gamification. De term burgerbegroting zegt me eigenlijk zelfs niet eens veel. Maar ik heb tijdens mijn PhD onderzoek gedaan naar gamification, dus spelelementen inzetten, in mijn geval om samenwerking te bevorderen en verbeteren.

00:38 I: Samenwerking tussen?

00:39 R: Ja, binnen bedrijven. Dus een van mijn onderzoeken ging over... ja eigenlijk de interactie tijdens een meeting versterken en verbeteren en dat hebben we eigenlijk op twee verschillende manieren gedaan. Eentje ging echt over creative brainstorms. Dat onderzoek heb ik bij studenten gedaan waarbij ze eigenlijk als soort van extra element naast dat ze gewoon met een vel papier over ideeën gingen nadenken, elkaar ook konden belonen met muntjes. En daar heb ik gekeken naar wat voor effect verschillende spelregels hebben. Dus ik welke mate het zin heeft om bepaalde regels aan zo'n meeting te koppelen en dan kwam ik er o.a. achter dat er eigenlijk een soort van optimum is, dus dat je met aan paar spelregels wel echt duidelijkheid schept en dus ook de kwaliteit van de ideeën kan verhogen. Maar op een gegeven moment hadden we gewoon te veel spelregels en dan gaan mensen binnen die spelregels, of eigenlijk met die spelregels spelen, en dan raak je eigenlijk het doel van gamification een beetje kwijt.

02:24 I: Met spelregels spelen? Dat is? Manipulatie bedoel je?

02:29 R: Ja, en een soort van kijken wat er mogelijk... wat je dus kunt doen binnen de spelregels. Dus dan ging de discussie op een gegeven moment over "als je mij een paar muntjes geeft, dan ga ik straks koffie voor je halen". Dan ga je je doel voorbij. Dus er zit een soort optimum in hoe ver je kan gaan in het sturen met spelelementen.

02:56 I: Wat deed dat met de kwaliteit van de ideeën?

03:01 R: Ja, dan zou je eigenlijk mijn paper even moeten naslaan erop. Dat weet ik niet 100% zeker meer. Maar volgens mij... dus bij een bepaald aantal spelregels, dus redelijk simpel, zag je dat het munten aan elkaar geven volgens bepaalde regels, dat dat dus wel ook een positieve invloed had op de ideeën die ze aan het bedenken waren. Ja, en later heb ik nog iets vergelijkbaars bij een consultancy bureau gedaan. En daar ging het veel meer over het feit dat mensen in dat bedrijf eigenlijk random bij elkaar worden gezet soms, als er een opdracht binnenkomt en dan gaan ze ook in feite brainstormen over "oké, hoe kunnen we deze opdracht zo goed mogelijk gaan benaderen". En die samenstelling van die teams is behoorlijk random, dus dan krijg je dat je inderdaad ook vaak collega's tegenkomt die je nog helemaal niet kent. En om dan zeg maar in een uurtje of anderhalf uur meteen een goede en stevige meeting te hebben, hebben we ook met munten gewerkt, of een soort van beloningssysteem, waarbij je dus verschillende vormen van bijdragen tijdens die meeting kon belonen. Dus dat was dan niet alleen goede ideeën, maar ook goede kritiek, of als je de meeting zelf goed ondersteunt door weet ik veel, notulen te maken.

04:59 I: Alles werd beloont met muntjes?

05:03 R: Ja.

05:04 I: Wat kon je met de muntjes doen?

05:06 R: In dat geval kon je ze gewoon aan iemand anders geven. Dus je beloont... iedereen had... volgens mij... iedereen had drie munten van elke soort. Dus je moest ook wel een beetje nadenken of je iemand anders beloont, want op een gegeven moment zijn je muntjes op. Vervolgens kon je die dus geven aan iemand als je zoiets had van "dat is een goed idee!" of "dat is wel echt een heel goed kritisch punt!". Op die manier konden mensen dan eigenlijk elkaar belonen tijdens het overleg.

05:45 I: Ja, ik snap het. Ik zal je iets vertellen over burgerbegrotingen. Dus bij een burgerbegroting komen mensen samen, ze hebben ideeën voor een bepaald initiatief, voor in een gemeente bijvoorbeeld, en er komen dus ideeën en mensen kunnen een bepaald budget toewijzen aan een idee, binnen een budget dat al bepaald is door de gemeente. En wat in sommige plekken wordt gedaan, is daar een soort spel van gemaakt, dat de deelnemers muntjes of pokerchips, daarmee bepaalde proposals kunnen ondersteunen, of in ieder geval zo hun budget kunnen maken. Wat denk je daar over?

06:56 R: Ja, dat klinkt best wel vergelijkbaar met het onderzoek wat ik heb gedaan. Betekenen die muntjes dan ook letterlijk geld? Of was het meer om de interactie tussen de mensen te faciliteren?

07:17 I: Ja, ik denk enerzijds is er wel een soort van resultaat, maar ja, de vraag is inderdaad ook hoe wordt dan de interactie tussen mensen. Verbeterd die? Dat is dus een van de vragen. En...

07:37 R: Ja, want... ik zit te denken. Muntjes an sich doen natuurlijk nog niet per se iets. Dus welke... het gaat er uiteindelijk vooral om welke betekenis en welke spelregels je aan die muntjes koppelt. Waardoor het een bepaald effect kan hebben.

08:07 I: Dus zo van, een muntje kan letterlijk geld zijn, maar het kan ook het aantal medewerkers zijn dat aan een project gaat werken of zo? Hoe stel je je dat voor?

08:21 R: Nou ja, dan koppel je het dus letterlijk aan een bepaalde waarde, maar je kan het ook koppelen aan gewoon de activiteit dat je aan iemand een muntje geeft. Dat is ook al een bepaalde waardering tijdens zo'n overleg. Dus dat zag ik bijvoorbeeld in mijn onderzoek, dat... ik was natuurlijk best wel bang dat die... zeker consultants, dat die dachten "muntjes tijdens een meeting, wat moet ik daar nou mee?". Maar daar waren ze best wel zelf ook wel actief mee bezig. Dus je merkt gewoon dat het eigenlijk gewoon de sfeer of de interactie tijdens zo'n meeting echt ondersteunt, omdat het een positieve handeling is. Je kon ook niet stelen van iemand of zo, dus het was echt gewoon geven. En gewoon die handeling van muntjes geven tijdens zo'n meeting, dat creëert wel een positieve atmosfeer.

09:25 I: Maakt het ook deelnemen meer laagdrempelig?

09:32 R: Dat zou kunnen. Het is natuurlijk wel heel simpel, iedereen begrijpt het. Maar dan is de vraag inderdaad of je dan ook iets met die muntjes communiceert of niet. Als vervolgens de meeting zelf... nog steeds ingewikkeld is, of er zitten bepaalde mensen aan tafel die eigenlijk uiteindelijk alles bepalen, dan is dan toch een ander verhaal. Ik ken toevallig inderdaad ook collega's in Rotterdam, die hebben een serious game ontwikkelt voor... wat was het ook alweer? In ieder geval iets over duurzaamheid en daar zaten onder andere boeren, maar ook mensen van de gemeente aan tafel, en daar zagen ze dus een duidelijk verschil in... die boeren zijn gewoon niet gewend om aan zo'n tafel te zitten en strategisch te onderhandelen en duidelijk te verwoorden wat ze vinden, terwijl zo'n gemeentepersoon wel, dus daar krijg je ook al een soort van oneerlijk verschil door. En daar hebben ze dus inderdaad een spel ontwikkeld waarmee je eigenlijk de hele onderhandeling via dat spel doet die dus voor iedereen te begrijpen was en dan kreeg je wat gelijkwaardigere overleg.

11:08 I: En hoe waren die resultaten vertaald naar de werkelijkheid?

11:14 R: Van het spel waar ik het nu over had? Volgens mij zijn dat letterlijk... is dat een spel wat dus inderdaad bij gemeenteoverleg gebruikt, ingezet wordt. Dus was niet eens een onderzoek.

11:30 I: Ik bedoel, in een spel zijn ze bezig en er kan een veilige omgeving zijn waarin je kan spelen. Daarin willen mensen soms meedoen, en wat vaak een voorwaarde is, is dat de resultaten die bereikt zijn in een spel, dat die niet 1-op-1 ingevoerd worden in de werkelijkheid. Hoe denk je daarover?

11:55 R: Ja, dat is inderdaad op zich een goed punt. Het heeft volgens mij allemaal met hoe je het frame te maken. Als het echt een spel wordt, is het meestal zo dat... dan wil je dat mensen de vrijheid hebben om een beetje uit te proberen, om ook soort van speels gedrag te vertonen, dus echt te gaan spelen in zo'n spel. En dat wil je denk ik niet in dit soort toepassingen. Maar als het om gamification gaat n je voegt gewoon een spelachtig element toe in feite, dan zou ik zeggen, waarom niet [resultaten direct vertalen]? Het is gewoon een extra element in je vergadering of overleg. En dan is het vooral aan degene die de gamificatie ontwerpt om dat goed te doen en goed testen en te zorgen dat het effect van het spel, of van de gamification, bekend is. Dat is ook nog wel een voorbeeld, ik heb in een ander project een soort van gamification gemaakt van een performance dashboard, dus in een fabriek was dat, en daar kregen dus medewerkers te zien hoe ze het eigenlijk per dag deden, hoeveel fouten ze maakten, hoeveel producten ze draaiden enzo. Alleen daar zagen ze op een gegeven moment... daar hadden ze ook als soort van testcompetitie toegevoegd tussen de teams en dat hebben ze echt heel snel weer weggehaald, omdat sommige teams, die gingen dan echt helemaal op die productiecijfers focussen, waardoor ze... eigenlijk gewoon het schoonmaken aan het volgende team overlieten bijvoorbeeld. Dus op die manier kun je best wel invloed hebben met gamification en moet je dus ook goed opletten waar je de nadruk op legt en wat voor effect dat heeft.

14:20 I: Dus je kan met bepaalde design... kan er heel veel competitie zijn en je zegt van dat dat niet altijd goed kan uitpakken, maar je kan ook meer samenwerking bevorderen.

14:39 R: Ja.

14:40 I: En hoe zou je... als je zou nadenken over burgerbegrotingen, dus mensen komen samen, ze zullen beslissingen maken over het budget, dat afhankelijk van de situatie dat wel of niet 1-op-1 wordt overgenomen door misschien de gemeenteraad. Wat zou dan werken denk je, competitief of collaboratief? Wat zijn de voor- en nadelen daarvan?

15:08 R: Nou ja, uiteindelijk moeten ze er toch met z'n allen uitkomen, toch? Dus dan zou ik competitie niet heel logisch vinden. Wat je wel soms hebt... ja ik zou het wel echt proberen op samenwerking in te steken. En dan heb je gewoon de basismechanismen als onderlinge afhankelijkheid, dat je duidelijk een gezamenlijk doel hebt waar je naartoe moet streven. In spel wordt natuurlijk ook soms dan een soort van gezamenlijke vijand bedacht, een soort van eindbaas of een ander team als tegenstander, maar binnen het doel van zo'n overleg zou ik het wel als team benaderen. En dan gebruik je soms meer competitie als een soort van buitenaf, dus dat je als team nog een competitief element als motivatie krijgt.

16:18 I: Tussen de teams?

16:19 R: Tussen teams, of het kan natuurlijk ook gewoon een virtuele tegenstander zijn, of gewoon een tikkende tijdsklok geeft al een soort van competitief element.

16:35 I: Ik snap het. Over resultaten gesproken. Er zijn sommige mensen die vinden dat een participatieproces op zich ook wel een spel kan zijn, waarbij je dus naar een soort van omgeving gaat waarin je op spelende wijs overlegt over bepaalde zaken, maar dat er een clash kan zijn met de bestaande instituties. Dus bijvoorbeeld, er is een casus, dat is een soort markt, dus deelnemers komen met ideeën, en de gemeenteraad moet dat vertalen naar een motie en uiteindelijk aannemen. Dan zie je dus dat het spelelement heel erg bij die markt zit, maar dat uiteindelijk toch de echte besluitvorming nog steeds bij de gemeenteraad ligt. Hoe denk je daarover? Dat is een soort metaspel dan, tussen realiteit en spel.

17:47 R: Ja. Want die... hoe zou dan dat marktspel... wat is daar dan het spelelement? Waar spelen de mensen mee?

18:03 I: Er zijn 15 mensen, 15 ideeën, ze hebben een beperkt aantal tijd, misschien een paar uur ofzo, en daarin moeten ze hun ideeën verkopen aan de raadsleden, die lopen dan langs. Ze moeten een match maken, daar zijn dan regels voor, en als er een goede match is, dan gaan ze samen een motie maken. En het raadslid dient die dan in en dan besluit de raad.

18:28 R: Ja. Op zich klinkt dat al best wel oké, omdat dus die raadsleden bijna als spelelement dienen. Dus op die markt probeer je dan als deelnemer zo'n raadslid te winnen, toch? Dat is eigenlijk het concept. En dan, volgens mij speel je dan wel in ieder geval met soort van de goede elementen. Dat is eigenlijk inderdaad altijd als ik met een gamification project bezig ben, vraag ik me altijd af van "waar speel ik nou feitelijk mee, en waar wil je dat mensen feitelijk mee kunnen spelen?". Dus mee kunnen uitproberen... ja. Soort van exploratief en op een speelse manier mee omgaan. En van sommige dingen wil je dat gewoon niet, omdat het veilig moet zijn, of winst moet opleveren... maar in dit geval denk ik dat het wel klopt dat je in feite een raadslid wint in zo'n spel. Dus wat dat betreft lijkt het me wel passen.

19:57 I: Ja, en in het spel zie je dat de resultaten die in het spel bereikt worden, dat die niet per se tot de realiteit komen, dat kan betekenen... ik doe maar gewoon een voorstel/statement, dat kan betekenen dat het spel een beetje fake is zeg maar... dat het niet echt een burgerparticipatieproces is, want ze doen wel mee, maar... uiteindelijk beslissen zij niet.

20:30 R: Ja want... ze winnen eigenlijk een representant voor zichzelf toch? In zo'n raadslid. En dan... het moet wel duidelijk zijn dat daarna... dat hele politieke spel is ook een spel natuurlijk. Dus dat je dan wel snapt dat er eigenlijk dus daarna nog eens soort van... ja het is niet echt een kansspel... maar die context moet eigenlijk ook onderdeel zijn van het marktspel als het ware. Die eindigt dus in feite niet bij het winnen van het raadslide, maar bij de gemeenteraad pas. Als ik het dan goed begrijp. Want daar gaan dus de raadsleden onderling weer... eigenlijk ook weer een spel spelen tussen die ideeën die er zijn toch? Die moties.

21:26 I: Ja, dus in de gemeenteraad dien je een motie in en de raad stemt daar gewoon over met z'n allen, of ze dat wat vinden en dan... ja.

21:38 R: Ja, dus idealiter zou dat dan ook nog onderdeel moeten worden van het spel, dan is het natuurlijk eigenlijk pas compleet. Dan heb je alle obstakels in het spel overwonnen in feite.

21:52 I: Wat bedoel je daarmee, dat het ook onderdeel is... want ja het is al onderdeel, het gebeurt toch. Maar hoe kan het dan meer onderdeel zijn?

21:59 R: Nou ja, als je... als burgers dus inderdaad het gevoel hebben dat ze wel met ideeën aankomen, maar er gebeurt dus eigenlijk niks met hun ideeën, of met maar heel weinig, missen ze eigenlijk gewoon een deel van hoe het werkt dat bepaalde ideeën of moties of dingen uiteindelijk ook daadwerkelijk worden aangenomen en uitgevoerd. Dus dan zit er dus eigenlijk een extra mechanisme in... als je het dus in spelvormen bedenkt, zitten er gewoon nog extra spelregels die dan burgers... die burgers eigenlijk helemaal niet kennen. En dan heb je het gevoel inderdaad van "ik zit hier gewoon een gokspelletje te spelen". Dan lijkt het misschien compleet random. Maar da is het natuurlijk niet. Ik bedoel het spel loopt gewoon door, alleen op een andere plek, op een ander niveau.

23:09 I: Je hebt net iets kortst vertelt over hoe gamification kan helpen stakeholders... misschien bij elkaar te brengen, maar zijn er andere manieren waarop een spelelement of gamification ervoor kan zorgen dat... het gaat namelijk over besluitvorming, dus er moeten dingen besloten worden, en wat vaak belangrijk is, is dat daar genoeg perspectieven bij aanwezig zijn. Dat er genoeg input is weet je wel, genoeg gevarieerde input. Kan gamification daarbij helpen?

23:49 R: Ja, daar hebben we het toen inderdaad wel over gehad, want zij wilde dat in feite natuurlijk ook, soort van een zo breed als mogelijk perspectief vanuit hun eigen bedrijf om dus eigenlijk tot de best oplossing te komen voor een bepaalde opdracht. Maar daar zijn we toen niet aan begonnen... ja omdat we dan eigenlijk in het soort van salarings- en beloningssysteem van het bedrijf terecht kwamen, omdat het... het had daar ook te

maken met dat je soort van voor jezelf uren kon winnen als je dus inderdaad bij zo'n brainstorm aanwezig was, omdat je dan mogelijk met jouw ideeën zeg maar ook kon gaan werken aan dat project. Dus het was voor de medewerkers ook een soort investering om hun eigen uren een soort van bij elkaar te krijgen. Maar dat was ook weer gekoppeld aan salaris en bonussen en... daar werd het soort van te serieus van.

25:12 I: Dus je kwam in het echte systeem... daar botste het mee.

25:15 R: Ja. En wat we wel merkten is dat je, als je daar met een soort van gamebril naar kijkt, is het wel heel interessant en kun je wel nadenken van "oké, is dit nou het beste systeem?", volgens mij kwamen we er op uit dat dus eigenlijk de beloning om bij zo'n meeting aanwezig te zijn best wel risicovol was, want je steekt er best wel wat tijd mee, maar je wint er in eerste instantie nog helemaal niks mee, dus toen hadden we inderdaad wel bedacht van "oké, idealiter zou je eigenlijk een systeem willen waarbij je dus eigenlijk al meteen beloond wordt voor het deelnemen aan zo'n eerste overleg". En dat je een soort van share krijgt, dus als het project dan wordt aangenomen en er wordt winst mee gemaakt, dat je ook al een deeltje krijgt als je er gewoon die eerste meeting al over hebt nagedacht. En de rest van de tijd gewoon misschien niet de expertise hebt gehad of jouw ideeën zijn niet doorgekomen, maar dat je dan toch een bepaald aandeel krijgt.

26:31 I: Ja, interessant. Ook niet zo leuk om deel te nemen, dat was het gevaar.

26:38 R: Ja, het is een investering zonder dat je weet of er iets uitkomt. Dus... en met gamification kun je natuurlijk direct belonen, dat is eigenlijk een belangrijk basiselement, dat je direct iets... uiteindelijk feedback uithaalt, dus iets voor terugkrijgt. Dus op die manier hebben we daar wel over nagedacht, maar dat hebben we niet geïmplementeerd, omdat dat gewoon... teveel raakte aan de echte wereld uiteindelijk.

27:17 I: Wat ook belangrijk is, zeker ook bij de participatieprocessen, is dat de input waar de mensen mee komen, dat die bruikbaar is. Dat die bruikbaar is in de zin dat het legaal is, dat er inderdaad genoeg geld voor is, dat het ook niet tegen de politiek ingaat. Hoe kan gamification daarbij helpen? Als het inderdaad ook echt iets is dat in de realiteit uitgevoerd kan worden.

27:55 R: Ja, dan krijg je dus inderdaad dat je... soort van de elementen waar je mee speelt, zouden voor een deel echt moeten zijn. Op zich, die markt met raadsleden is een best wel goed voorbeeld. Het spel op die markt gaat natuurlijk wel de echte raadszaal in, omdat de deelnemers soort van een raadslid winnen in het spel. En die raadsleden zijn natuurlijk de echtewereldelementen in de gamification, in die zin. Dus ja die koppeling moet je natuurlijk altijd maken. En met gamification is het handig om dat inderdaad direct in de elementen te doen, maar goed, je hebt ook leereffecten, of dat je een bepaalde ervaring opdoet in een spelcontext en dat je die meeneemt naar de echte wereld. Dus zo heb je inderdaad eigenlijk verschillende vormen hoe je... ja wij noemen het een transfereffect, dus hoe je zo'n effect dus inderdaad na de spelervaring eigenlijk de echte wereld inbrengt.

29:05 I: Een wat? Een transformeerbaar effect?

29:06 R: Transfer.

29:10 I: Oké. Ja, in sommige casussen komt het voor dat deelnemers iets indienen en dat dan bijvoorbeeld de gemeentesecretaris en het bureau kijken naar die voorstellen van "ja, is mag het wel, kan het wel?" voordat die inderdaad verdergaan in het proces. Het is dan niet echt meer onderdeel van het spel, je gaat weer even naar de realiteit, maar dan wordt het weer terug gestopt zeg maar, wat denk je daarvan?

29:46 R: Waar wordt het dan terug gestopt?

29:50 I: Je hebt dan een idee van een deelnemer, dat moet beoordeeld... kijk ze kunnen wel in het proces zelf daarover doorgaan, maar als het niet haalbaar blijkt omdat het gewoon... het hele budget opslurpt, of omdat het discriminerend is en dan niet mag, dus dan gaat het even... misschien wel uit het spel naar de mensen die daarover besluiten enzo, en dan moet het weer terug. Hoe denk je daarover?

30:19 R: Dus je krijgt een soort van realiteitscheck? Een soort van tussenbeoordeling?

30:26 I: Ja, je kijkt inderdaad of het inderdaad wel... kan.

30:31 R: Ja. Idealiter zou je dat al in het spel moeten stoppen, dat dat soort van de beoordelingscriteria zijn. Het ontwikkelen van zo'n idee, dat het eigenlijk al tijdens het schrijven, tijdens het bedenken, dat de criteria er eigenlijk al in bewaakt worden. Maar goed, ik zit ook nog heel erg te denken in hoeverre het bedenken en opschrijven van een voorstel een spel is. Want het zijn natuurlijk ook wel gewoon de echte wereldwensen van mensen. Of zijn ze gewoon echt... soort van al spelen en lolmakend voorstellen aan het schrijven? Dat lijkt me toch ook niet.

31:45 I: Ja het zijn wel echte wensen.

31:50 R: Ja. Dus het spel zit hem dan veel meer in hoe je die wensen vervolgens inderdaad overbrengt. En eigenlijk probeert om die op een bepaalde manier erdoorheen te krijgen. Maar dan zit het spel volgens mij veel meer op het niveau van die wensen vertalen en de uitdaging om dus die wensen uiteindelijk uitgevoerd te krijgen. Dan heb je een soort van loop, want dan heb je dus inderdaad... je begint in de echte wereld met

bepaalde wensen die je hebt, dan ga je soort van de spelwereld in om die wensen op een bepaalde manier vorm te geven, zodat die uiteindelijk weer terug in de echte wereld geaccepteerd gaan worden.

33:03 I: Ja, ik zit er ook aan te denken dat sommige mensen is dat het heel lastig is omdat... dit bestaat al, deze institutie, het heet namelijk de gemeenteraad, of de provinciale staten, daarin zijn er al echte wensen die... dus wat... wanneer je dan een burgerparticipatie ook als spel zeg maar meer serieus gaat maken een ook meer echt gaat koppelen aan echte resultaten, dan is er een soort competitie tussen de systemen, lijkt.

33:48 R: Ja, als je ze loshaalt van elkaar wel. Maar eigenlijk is de burgerparticipatie natuurlijk onderdeel van die politiek. Of zou het moeten zijn. Dus dat het bij elkaar één spel wordt en dat zij dus gewoon gezamenlijk naar bepaalde doelen en wensen voor elkaar krijgen... streven. Want anders krijg je inderdaad competitie tussen burgers en raadsleden bijvoorbeeld. Of burgers en wethouders. Zo zou je er natuurlijk ook naar kunnen kijken, dat zijn natuurlijk allemaal al soort van spelers in het grotere spel, en eigenlijk wil je die laten samenwerken, in plaats van competitie laten zijn. Heb ik op zich ook inderdaad best wel wat... op zijn minst over nagedacht, dat het wel heel tof zou zijn om inderdaad... in de politiek is denk ik spel een heel belangrijk aspect, omdat er gewoon zoveel interactie vooraf aangaat, tussen mensen, aan... voordat er iets uitkomt. En dan kan volgens mij spel inderdaad wel echt een soort van structurerend en verhelderend iets zijn. Dat is natuurlijk het voordeel van spel... is dat wel alles soort van open op tafel ligt, tenzij je dus actief afsprekt dat je dingen geheim houdt, maar dan is het ook weer actief afgesproken dat je dingen geheim houdt. Dus dat is natuurlijk het mooie van spel. Je hebt gewoon een aantal elementen, je hebt een aantal spelregels die je met z'n allen hebt afgesproken waar je je allemaal aan houdt.

35:59 I: Ik begrijp het ja.

36:07 R: En ja, in de politiek is dat momenteel best wel vaak impliciet. Er zijn stiekem heel veel spelregels, maar niet iedereen weet van alle spelregels en voor buitenstaanders is het soms helemaal niet te volgen, welk spel er nou eigenlijk precies wordt gespeeld, met welk doel uiteindelijk

36:32 I: Ja, en dan in een... bij gamification van bijvoorbeeld een burgerbegroting, dan moeten natuurlijk wel alle regels bekend zijn, wil je het een beetje eerlijk houden.

36:48 R: Ja, maar het moet niet stoppen bij de raadsleden. Het moet gewoon stoppen bij het moment dat een begroting wordt gehonoreerd. Ten minste, ja, dat lijkt mij... dan is het spel eigenlijk pas echt afgelopen.

37:12 I: Ja, ik snap het. Hoe denk je over eerlijkheid, fairness... hoe zorgt gamification ervoor dat deelname eerlijk is, fair, gelijk, hoe je het ook wilt noemen?

37:27 R: Ja, dus sowieso die openheid is natuurlijk een belangrijke factor. Dus dat alle spelregels en alle spelelementen bekend zijn bij iedereen, waardoor je al bepaalde gelijkwaardigheid. Wat mij betreft is dat gewoon een echt belangrijk element. Soms dan hebben mensen gewoon een verschillende positie, alleen in een spel zorg je er dan voor dat die verschillende posities en misschien verschillende macht die je hebt in feite om iets te bereiken, dat die bijvoorbeeld ook gewoon heel duidelijk is, heel expliciet is. "Oké, die persoon heeft gewoon die muntjes om te stemmen en jij hebt er maar twee". Nou ja, zoiets. En als dat... en soms is dat gewoon de werkelijkheid als het ware... dat hebt je dan afgesproken, maar zonder spel is dat... weten mensen dat soms niet helemaal precies, hoe die machtsverschillen zijn bijvoorbeeld. En spel kan het dan gewoon heel inzichtelijk maken, waardoor je vervolgens ook weer kan nadenken van "oké, is het wel zo eerlijk dat die persoon tien muntjes heeft om te stemmen en ik maar twee". Dus dan kan je ook een discussie houden over dus die eerlijkheid van spelregels, doordat je ze zo duidelijk en expliciet hebt gemaakt.

39:05 I: En kunnen participanten ook de regels maken dan?

39:12 R: Ja, uiteindelijk zou dat natuurlijk ook soort van discussieerbaar moeten zijn. Als een spel slecht ontworpen is, dan gaan mensen vaak... en ze vinden het toch leuk, dan gaan ze vaak inderdaad hun eigen varianten bedenken.

39:34 I: Maar dat... dat kan misschien botsen met de bedoeling van het spel. Vooral als er wordt geprobeerd om soort van die resultaten uiteindelijk te vertalen. "Anything goes" is dan ook niet echt...

39:56 R: Nee, dus dat is inderdaad een ingewikkelde balans. En betekent waarschijnlijk ook dat je moet proberen zo compleet mogelijk te zijn in alle perspectieven en bezwaren en... alles moet er dan zo'n beetje in zitten. En dan denk ik waarschijnlijk vooral de... gewoon alle personen die er iets mee te maken hebben, moeten gewoon in dat spel zitten. Dus die beoordeling waar het daarstraks over had, dat mensen een voorstel tussendoor een soort van beoordelen op haalbaarheid, die beoordelaars moeten dan eigenlijk ook een plek in het spel krijgen. Waardoor je dus... dat is een soort van uitbalanceren van alle verschillende deelnemers, alle verschillende perspectieven.

41:02 I: Maar ja, als je het spel ziet als een groot geheel, dan zitten ze er ook eigenlijk al in, maar... niet echt verborgen, maar ze zitten er toch wel.

41:13 R: Ja precies.

41:20 I: Zijn er dingen die je...

41:24 R: Ja dan is het vooral natuurlijk een kwestie om dat goed te communiceren, dus duidelijk te maken dat ze erin zitten. Ik denk vooral dus dat verbergen, dus is gewoon soort van funest voor een spel. Als jij een spel speelt en je hebt maar voor de helft een idee wat de spelregels zijn en er gebeuren continue dingen van "oh, nou moet ik ineens toch vier plaatsen terug", terwijl ik geen idee had waarom dat was. Ja, dan is een spel niet leuk meer. Dus...

41:56 I: Ja, dat die spelregels van de realiteit zeg maar, ook duidelijk zijn in het kleine element.

42:07 R: Ja, precies. Dat je als speler het gevoel hebt dat jij alle controle hebt om... dat jij de keuzes kan maken om te winnen of niet.

42:25 I: Zijn er andere dingen...

42:28 R: Dus dat je de kans hebt om een bepaalde strategie te ontwikkelen bijvoorbeeld, doordat je weet in welke wereld je te maken hebt en hoe je naar een einddoel kan werken.

42:48 I: Zijn er andere dingen waar we het over hebben gehad waar je nog iets aan wilt toevoegen of aanhaken?

42:56 R: Nee, volgens mij niet. Ik vind het wel heel interessant dat je bezig bent met dus inderdaad dat spel in een politieke omgeving, want... daar zag ik tijdens mijn PhD, toen ik daarmee bezig was, ook best wel veel raakvlakken. Dus ik heb ook heel benieuwd inderdaad wat er uitkomt. Want doe je dan inderdaad gewoon onderzoek, of ga je ook proberen iets te maken of... wat is het doel van je project?

43:28 I: Nee, we maken niets. We maken niet iets. We maken een rapport. Een masterthesis. Dus dat... de bevindingen, dat moeten andere mensen dan uitproberen, maar dat is het leven natuurlijk. We zijn allemaal kleine deeltjes.

43:50 R: Ja. Nee, volgens mij... zo'n rapport zou bijvoorbeeld inderdaad bij ons in Delft voor ontwerpstudenten weer een heel interessant startpunt kunnen zijn bijvoorbeeld om dan ook echt een spel te bouwen, te bedenken, te ontwikkelen bijvoorbeeld.

44:11 I: Ja, ik denk dat mijn onderzoek niet echt interessant is in het algemeen, maar vooral als je dat wil koppelen aan democratie... ja in ieder geval aan gelijkheid van deelname, maar ook kan het met de bestaande instituties en hoe koppel je dat.

44:35 R: Ja.

44:37 I: Ja, daar gaat het eigenlijk om. Dat is alles.

44:41 R: All right.

44:42 I: Heb je nog vragen?

44:43 R: Nee, verder niet. Ik zat even te denken... kon ik in het formulier aangeven dat jij... iets van over je bevindingen terugkoppelt of...? Want ik ben wel gewoon benieuwd inderdaad, als je klaar bent.

45:05 I: Ik zal het wel terugkoppelen, ja, zeker. Dat element heb ik niet toegevoegd, maar...

45:12 R: Ja, nee, dus ik ben benieuwd wat er uit komt.

45:16 I: Is het oké als ik je nog wat vragen over de mail stel, stel ik heb nog vragen naar aanleiding van het interview? Oh natuurlijk, ik stuur ook de transcriptie terug, dat soort dingen.

45:28 R: Ah, oké, ja, dat is allemaal prima, stuur maar door.

45:33 I: Oké, super. Bedankt voor je tijd!

45:36 R: Oké, graag gedaan!

45:39 I: Fijne dag nog.

45:40 R: Succes verder.

45:41 I: Bedankt, doe!

45:42 R: Doe!

END OF TRANSCRIPT

Appendix C.3 Burgerbegroting Antwerpen

00:01 I: Heeft u het interviewuitnodiging kunnen doornemen?

R: Ja, ik heb dat gezien.

I: Fijn, ja. Dus het onderzoek dat ik die gaat enerzijds over burgerbegrotingen, anderzijds inclusiviteit, waar Frank Hendriks onder andere ook mee bezig is geweest en ik kijk ernaar met een blik van gamification, dus dat is én het letterlijk gebruiken van spelelementen, maar ook het hele systeem van burgerbegroting dat opgezet kan zijn als een spel of niet. Ik ben heel blij dat u vandaag met mij hierover wilt hebben. Ik ben ook heel blij dat er gewoon ongelooflijk veel onderzoek als is gedaan, en dat er veel over is geschreven, en veel evaluatierapporten, dat maakt toch veel duidelijk. Veel ingangspunten wat dat betreft. Heeft u vragen voordat we beginnen?

01:12 R: Nee, moet ik dat document nog ondertekenen, of is het genoeg als ik dat hier zeg, dat dat voor mij oké is, en dat ik het liefst geanonimiseerd ben?

01:26 I: Ja, het is denk ik wel het beste om dat te doen na het interview, en dat in te vullen. Oké, nog meer vragen?

01:37 R: Nee.

01:39 I: Oké, laten we dan beginnen. Er wordt veel geschreven over regels in een paar evaluatierapporten en ook over eerlijkheid. Waarom is het belangrijk om manipulatie tegen te gaan?

02:01 R: Je kent onze burgerbegroting he? Dus er zijn verschillende rondes en er zijn eigenlijk twee rondes waarin bewoners beslissingen nemen. Dat is bij de keuze van het thema en het geld verdelen, en dat is bij de keuze van de projecten. En omdat iedereen mag meedoen, komt dat uiteindelijk neer op de macht van het getal. Dus de beslissingen, met hoe meer de mensen zich achter een idee scharen, hoe groter de kans dat die hun thema of project gaan goedgekeurd zien door de groep. Daar valt vanalles voor te zeggen. Daar zijn ook nadelen aan, want wij hebben een burgerbegroting waar je als VZW kan deelnemen, als professionele VZW, als grote VZW, dus wij hebben hele grote organisaties die meedoen, maar we hebben daarnaast ook bewoners, gewoon individuen, of hele kleine straatjes, of een paar mensen in een straat. Dus daarom is het voor ons belangrijk dat die beide groepen nog het gevoel hebben dat die burgerbegroting iets voor hen is. En dat wij dat ook waar kunnen maken. Dat kleine individuele of kleine groeps/straatprojectjes ook een kans maken in de burgerbegroting en niet alleen grote professionele organisaties die met een e-mailtje honderden stemmen kunnen genereren. 03:51 I: Dus het is om ervoor te zorgen dat... dat niet alleen groot wint, maar dat het meer gebalanceerd wordt, groot en klein.

03:59 R: Ja. Er zijn burgerbegrotingen die dat oplossen door te zeggen dat enkel bewoners mogen indienen een geen VZW's. Je weet wat een VZW is? Ik weet niet goed wat dat in Nederland is.

04:10 I: Ja, een bedrijf denk ik?

04:12 R: Nee, commerciële bedrijven mogen bij ons niet indienen, maar wel welzijnswerk, jeugdwerk.

04:24 I: Ja, misschien non-profits.

04:26 R: Ja, dus non-profits, maar dat zijn soms wel gesubsidieerde organisaties met soms honderden medewerkers of zo.

04:35 I: Ja, soort actiegroepachtige...

04:35 R: Ja, dus commerciële actoren mogen bij ons niet indienen. Maar er zijn andere burgerbegrotingen die dat oplossen door te zeggen dat organisaties maar mogen indienen tot... als ze minder dan twee voltijdstewerkgestelde personeelsleden hebben bijvoorbeeld. Maar bij ons is dat niet. Dat is ook omdat we z'n groot budget hebben, dat wij ook graag hebben dat er grotere projecten kunnen doorgaan in een professionele organisatie. Als wij 1.4 miljoen aan straatjes moeten uitdelen, dan is dat ook niet het beste voor de burgerbegroting. Dat zijn heel veel, hele kleine projectjes, terwijl... wij hebben ook graag dat er wat dingen op grote schaal en wat professioneler gebeuren.

05:26 I: Ja, inderdaad. En online, wat voor manipulatie of oneerlijkheid kan daar optreden?

05:34 R: Ja, die evaluatie is gebeurd in 2021, en dat was net na de editie van 2020, en de editie van 2020 was enkel online, omdat dat net in coronatijd was, en dan zagen we dat er nog nooit zoveel deelnames zijn geweest online. En dat mensen ook heel ver zijn gegaan, toen op dat moment, om bijkomende stemmen te halen. Online kan je dat ook volgen. Je kan zien hoeveel stemmen er zijn voor een bepaald project. En dus mensen die dat een beetje in de gaten houden, die kunnen zien van "oei, ik moet nog honderd stemmen bijhalen om de eerste plaats te halen". Dus dat heeft heel erg de competitie vergroot. En dat heeft gemaakt dat wij op het moment zelf en achteraf gezien hebben wat er allemaal gebeurd is, dus er was een wijk die alle 17 of 19 projecten uit de wijk gebundeld heeft op één website, die professioneel gemaakt was, die ook professioneel met betalende ads op Facebook en Instagram gepromote werd, en een stem op één van die projecten was eigenlijk een stem op alle 17 de projecten. En die hebben dan alle 17 die projecten

binnengehaald en die hebben hier ook heel triomfantelijk over gecommuniceerd. Als natuurlijk de projecten het halen die betaalde FB adds, of professionele reclamebureaus ervoor gaan inzetten om stemmen te werven, dat is niet het beeld dat wij graag als een bewonersparticipatieproject willen uitdragen. Wij zijn er toen ook achter gekomen dat er mensen waren die hadden ingediend en bij een pizzarondbrengbedrijfje werkten, en die gaven 1 euro korting voor iedereen die zijn rijksregisternummer gaf. Dus dat soort praktijken zijn eigenlijk dingen die wij niet... als mensen aan hun supermarkt willen gaan staan en zeggen "hier is mijn project over huisdieren, wil je daarop stemmen?", dat vinden wij allemaal wel nog oké, maar als er geld mee gemoeid is, en als er kortingen en al dat soort dingen, daar willen we eigenlijk van wegblijven.

08:15 I: Ja, en het lijkt me ook dat het misschien oneerlijk is, omdat niet iedereen de middelen heeft om een pizza te bezorgen...

08:22 R: Ja, iedereen kan misschien ergens gaan staan aan een supermarkt, of rondgaan in de straten of op de markt om stemmen te halen. Dat vinden we een teken van engagement en van mensen die er echt voor willen gaan, maar betaalde ads, professionele ondersteuning, korting op pizza's, dat vinden we eigenlijk niet meer een teken van betrokkenheid bij projecten. En inderdaad heel ongelijk tussen organisaties of initiatiefnemers.

08:57 I: En wat voor regels zouden daarbij helpen, om dat tegen te gaan.

09:03 R: Ik zou dat dan eens moeten opzoeken, wat we daar dan uiteindelijk van gemaakt hebben. De regels zijn ondertussen een beetje aangepast om daaraan tegemoet te komen, maar we hebben het eigenlijk nadien nooit meer voorgehad. Omdat... zolang je een deliberatieve tegenpoot hebt, dus bij ons is het altijd deliberatie en online. En zolang dat je een deliberatief gedeelte hebt dat zwaarder doorweegt, doen mensen dat niet, blijkt. Mensen steken daar niet zoveel tijd en moeite in online, omdat ze beter twintig mensen kunnen zoeken die deliberatief komen meedoen, en dat zal meer effect hebben. Dus we hebben dat probleem nadien niet meer gehad.

10:02 I: Ja, ik snap het. Is er iets dat je wilt aanvullen?

10:13 R: Ja, we hebben dan opgenomen dat je enkel je eigen stem mag uitbrengen. Dus je mag niet rijksregisternummers verzamelen en in plaats van die mensen stemmen. Het enige wat je mag doen is in aanwezigheid van die mensen helpen om te stemmen. Dus een vereniging waarin nieuwkomers ofzo actief zijn, die mogen wel zeggen "we gaan een namiddag praten over burgerbegrotingsprojecten en op het einde van die middag gaan we stemmen, en we helpen mensen om dat online te doen", dat kan, maar je kan niet gewoon bij je pizzaverdeling rijksregisternummers verzamelen en dan in naam van die mensen stemmen. Wij kunnen dat checken. Als wij zien op onze website, in de backend van onze website, dat er honderd stemmen zijn toegevoegd voor een project, allemaal verschillende rijksregisternummers, dan gaan we vragen aan die... dan kunnen we op basis van wie dat project is wel achterhalen. En dan gaan we aan die indiener vragen van "er zijn gisteren 100 mensen die allemaal op een halfuur voor u gestemd hebben, vertel eens". En als dat is dat ze dan een heel groot buurtfeest hebben en met de micro hebben omgeroepen, "neem uw GSM, ga naar die website, klik nu zo, etc.", dan is dat OK, als die zeggen "wij hebben hier al onze ledenlijsten afgegaan en al die nummers ingevoerd", dan gaan we zeggen dat dat niet mag. Maar ik zeg, ik heb het niet meer nodig gehad, omdat mensen die moeite niet doen als het ook deliberatief kan.

11:54 I: Ik begrijp het. Ik zag ook dat jullie groepen benaderen om deel te nemen, b.v. bij de deliberatieve momenten. Waarom is dat?

12:07 R: Ja, de burgerbegroting bestaat 10 jaar en het eerste jaar hadden we, dat heb ik me laten vertellen, want ik was er toen nog niet, was dat een heel traditioneel participatiepubliek. Middenklasse, iets ouder, veel mannen, en dat is niet het beeld dat wij wilden, dus vanaf toen zijn er inspanningen gebeurd om heel actief naar jeugdverenigingen, armoedeverenigingen, dienstencentra waar senioren wonen, scholen waar nieuwkomers Nederlandse les krijgen, buurtcomités... om naar allerhande groepen te gaan niet de weg naar ons vinden, en wiens stem ook gehoord moet worden.

13:10 I: En op welk moment kwamen de concrete spelelementen zoals de pokerchips en de kaartjes, wanneer kwamen die?

13:14 R: De pokerchips zijn er denk ik altijd geweest. Voor het geld verdelen. Voor het geld verdelen, die methodiek is van bij het begin met pokerchips gebeurd. Wij hebben ze later ook ingevoerd bij het festival. Bij projecten kiezen. En dan hebben wij vorig jaar... dus op basis van dat evaluatierapport hebben we wat toen de eerste en tweede stap waren, thema's kiezen en geld verdelen, hebben we samengevoegd, en we hebben ook voor het thema's kiezen een nieuwe methodiek gekozen, 35 (thirty-five) noemt dat, ook een spelelement eigenlijk. Dus die is nieuw, die hebben we nu twee jaar toegepast.

14:15 I: En waarom die methode?

14:16 R: Tot dan... je hebt het nu over die 35? Tot dan kwamen mensen samen met z'n zessen aan een tafeltje en die kregen 80 kaartjes ofzo en ze moesten er 5 uitkiezen en wij gaven eigenlijk heel weinig richtlijnen over hoe dat moest gebeuren. De mensen, sommige mensen zeiden we leggen ze per kleur, dus per overkoepelend

thema, en we beslissen welke thema's we willen of niet. Sommige overliepen al die kaartjes, sommige mensen legden ze open en iedereen koos er eentje. Zo, dat soort. En we lieten dat eigenlijk bewust heel erg open, maar we kregen wel regelmatig opmerkingen dat als er iemand dominant aan de tafel was, dat die dan heel snel... of iemand die dat al vaker gedaan had, die de burgerbegroting goed kende, dan zag je wel dat soms die mensen dat heel hard naar zich toe trokken en heel hard wogen op de beslissing en soms had je dan mensen die zeiden van "ja, dat ging zodanig snel dat ik eigenlijk niet echt... ik vond dat er geen echt gesprek was, of dat ik mijn mening niet echt heb kunnen of durven zeggen". En ja, ik weet niet meer in welke mate dat dat ook uit de evaluatie kwam, maar zij hebben toen die suggestie gedaan... het is eigenlijk een vorm van speeddating. Moet ik dat eufemisme uitleggen, die 35?

15:57 I: Ja, als u wilt, heel graag.

15:58 R: Dus, wij hebben 30 thema's en wij gaan nu altijd werken met een groep van maximum 15 mensen, dus stel nu dat we vandaag met een groep van 10 mensen zijn, wij leggen die 30 kaartjes open en die groep, iedereen van die groep, iedereen van die 10 mensen kiest 1 thema. Dus dat wil zeggen dat 20 thema's al afgevoerd zijn, en die 10 thema's gaan we nu in de groep tegenover elkaar afwegen in speeddates. Dus dat wilt zeggen wij gaan telkens, wij gaan die kaartjes mixen, dus we stappen een beetje af van het gelobby, omdat je als jij het thema "buurtconcerten en feesten" gekozen hebt, dan ga je daar natuurlijk een hevig pleidooi voor houden, maar als je komt tegenover iemand die wat zwakker is in communicatief opzicht, die is misschien even passioneel over het thema "meer bomen", maar die is verbaal minder sterk. Dus om dat een beetje tegen te gaan, wij mixen die kaartjes, dus het kaartje "buurtconcerten en feesten" zit zeker in de groep, dat gaat punten krijgen, maar niet door jou. En mijn kaartje gaat door de groep gewogen worden, maar niet per se door mij. Dus wat gebeurt er, wij mixen die 10 kaartjes, wij spelen muziek, iedereen loopt door elkaar. Als de muziek stopt, houdt je het kaartje dat je toevallig vast hebt, en ik sta tegenover jou, wij spreken met elkaar over de twee thema's die andere mensen uit de groep gekozen hebben, en wij mogen samen 7 punten over die twee kaarten verdelen. Dus wij kunnen 0-7 doen, 3-4 doen, 5-2 doen, dus wij bespreken dat en wij geven 7 punten over die twee kaarten. Nadien lopen we terug allemaal door elkaar, de kaarten worden terug door elkaar gehusseld en daarna praat ik met iemand anders over twee andere kaarten en jij praat met iemand anders over twee andere kaarten, en opnieuw, en zo doen we 5 kaartjes, en zo kan 5*7, er kan maximaal een kaartje zijn met 35 punten, dat is de naam van de methodiek. En dus wij hebben dat ingevoerd om enerzijds het gelobby een beetje tegen te gaan. Vaak voeren mensen geen echt gesprek meer, maar komen ze alleen maar hun eigen thema verdedigen, en daar wilden we een beetje vanaf. En deze methodiek doet dat. En we denken ook dat een 1-op-1 veiliger is en meer mensen aan het woord laat dan zo'n groepje van 6 waar soms een leidersfiguur heel hard het gesprek naar zich toetrekt. En nu zijn mensen 1 op 1 telkens aan het woord.

18:55 I: Duidelijk. En wat voor beloningen zitten erbij, direct of indirect?

19:03 R: Dat is wel een grappige methodiek omdat je op het einde in een kring gaat staan en je telt af vanaf 35. En bij 29 of zo is er de kaart die de hoogste score heeft gehaald en dan is dat zo een beetje applaus en mensen zijn zo... dus je krijgt wel een onmiddellijk resultaat als groep, van dit is het kaartje dat het gehaald heeft. En dat kaartje heeft het gehaald niet omdat 1 iemand zo hard gelobbyd heeft, maar omdat de hele groep dat samen veel punten heeft gegeven. Dus naar gevoel vind ik dat wel al iets anders. Maar beloning, ja, bij ons is de beloning vooral dat mensen heel onmiddellijk zien wat ze als groep beslist hebben. Dus ja. Daarna zijn er vijf thema's gekozen en dat zijn de vijf thema's waarover wij geld gaan verdelen. Dus we zien meteen dat in het volgende stuk, liggen dan de vijf kaarten die zij gekozen hebben op de tafels, om er geld over te verdelen.

20:15 I: En over het proces als ik het goed begrijp, eerst kiezen organisatoren 30 thema's...

20:24 R: Dat zijn de 30 thema's bij ons die vast liggen. Dat zijn de bevoegdheden van ons district. De dingen die onze raadsleden mogen doen, dat zijn ook de dingen die onze bewoners mogen doen. Die liggen vast.

20:37 I: En vanaf welk moment precies krijgen de burgers, de deelnemers, de kans om met eigen projecten te komen. Dat is in ieder geval na het budget vaststaat, dan is er dus een fase waarin ze zelf met projecten kunnen komen.

20:56 R: Ja, dus thema's kiezen / geld verdelen dat is in februari / maart en dan dit jaar vanaf 29 maart tot 14 mei mogen mensen projecten indienen, dus dat is volop aan het gebeuren. Dus op onze website zie je welke thema's gekozen zijn, hoeveel geld daaraan toegewezen is en dan zie je nu, elke dag komen er projecten bij, ideeën van mensen, tot zondagavond nog.

21:29 I: En welk spelelement is daarbij actief?

21:35 R: Daar is geen spelelement in. Ze mogen gewoon online hun formulier invullen en hun idee uitschrijven. Daar is eigenlijk geen spelelement in.

21:49 I: En daarna?

21:51 R: Wel, als er dan meer projecten zijn ingediend dan we kunnen betalen, dan moet er gekozen worden welke projecten wel en niet uitgevoerd zullen worden en dat is in september. En dan is er terug een online

stemming en dan is er ook een festival waarbij mensen beslissen welk van die projecten zij naar voren willen schuiven, en dat doen we dan terug met pokerchips.

22:26 I: En in hoeverre kunnen de deelnemers in het proces de proposals aanpassen?

22:34 R: Hun eigen bedoel je? Of van anderen?

22:39 I: Beide.

22:48 R: Oke, bij ons is er eigenlijk geen mogelijkheid om het project van iemand anders aan te passen. Dus iedereen dient een idee in, 14 mei wordt dat afgesloten, en dan nemen we nog een aantal weken om al die projecten te bekijken met alle inhoudelijke experten van het district, en dan gaan we in dialoog met die indiener om te kijken hoe het project moet aangepast worden. Iemand vraagt een boom op een bepaalde hoek, ja we moeten onderzoeken of dat kan, of daar voldoende ruimte is, of er geen leidingen onder de grond lopen, enz., dus er zijn allerlei redenen waarom dingen soms niet kunnen. Maar dan gaan we altijd zeggen "oke, er kan geen boom, maar er kan wel een struik, of er kan geen struik, maar wel een bloembak, bovengronds". Dus dat project kan nog heel hard wijzigen en een van de elementen die wij ook kunnen suggereren is, er is in de straat achter u ook iemand die een idee heeft voor die hoek, praat eens met elkaar. Dan brengen wij die met elkaar in contact, maar het staat hen vrij om te beslissen of zij wel of niet samen willen werken, een van beide projecten schrappen, de twee projecten samenvoegen, of elk hun eigen idee houden en uitvechten welk idee het wordt. Wij sturen daar eigenlijk niet op. Wij proberen wel samenwerking te bevorderen. We proberen ook wel om mensen te laten leren van elkaar, maar uiteindelijk zijn het de mensen zelf die beslissen of ze gaan samenwerken of niet.

24:41 R: En waarom is het nodig dat niet-deelnemers de projecten beoordelen, of in ieder geval door filters halen?

24:52 I: Bij ons is dat een pragmatische keuze op dit moment. Wij hebben - dat was een aanbeveling van een van de evaluatoren om meer samenwerking en coöperatie te hebben zodat je dat competitieve element een beetje afzwakt. Maar wij hebben daar dit jaar, hebben we een projectcafé georganiseerd waar dat wij veel mensen samengebracht hebben om het over hun idee hebben en ook, wij hadden daar een paar organisaties uitgenodigd die b.v. rond vergroening in een wijk of zo, expertise hebben, dus de bedoeling was aan de ene kant kennis op te doen om hun project beter te maken, maar wij wilden ook graag samenwerkingen bevorderen, maar we zien dat dat echt niet zo evident is. Die kennis delen en bijleren, dat is oké, maar dan als het gaat over wie het geld moet krijgen, dan zijn de meeste mensen toch zo dat ze zeggen "ik wil wel de bloembakken voor mijn straat kopen, maar ik wil niet een project trekken waarin ik de bloembakken voor 5 straten moet coördineren" of "ik wil wat fietslessen geven in mijn school, maar ik wil toch liever niet met drie scholen moeten overleggen om fietslessen in al die scholen te organiseren", dus op dit moment zien wij niet hoe dat wij onze cyclus zouden moeten aanpassen om die samenwerkingen af te dwingen. Dat is ook niet iets dat we op dit moment eisen, en ik weet natuurlijk dat er andere burgerbegrotingen zijn die daar helemaal anders mee omgaan, maar dat zou dan een politieke keuze zijn in de volgende legislatuur om van die competitie af te stappen en te zeggen "dit is hoeveel geld er is voor uw wijk bijvoorbeeld", dat is ook het gevolg van het feit dat we niet op wijkniveau werken, maar voor het hele district.

27:00 I: En je bedoelde samenwerking als in samenwerking tussen de deelnemers. En je hebt ook aangegeven dat er soms andere bedrijven of organisaties bij kunnen komen, maar in hoeverre is het nuttig dat voor bedrijven organisaties, niet zozeer commercieel, maar meer in de zin van stakeholders, die b.v. de kennis hebben, etc. In hoeverre is het belangrijk dat die ook met de burgers samenwerken?

27:38 R: In de concrete projecten? Of in het proces van beslissen?

27:43 I: In het proces.

27:46 R: Wij hebben geen plaats voor de mensen om mee te beslissen eigenlijk. Die kunnen mee thema's kiezen als inwoner, als dat bijvoorbeeld een jeugdvereniging is, kan die aan haar leden oproepen om mee thema's te kiezen, maar dat ligt volledig bij hen. Wij hebben geen methode om sowieso de stem van jongeren of... ik weet niet goed... misschien heb ik de vraag niet goed begrepen, maar iedereen kan deelnemen, maar voor de rest is er geen mechanisme waarbij dat die iets in ons proces te zeggen hebben.

28:37 I: Waar ik op doel is dat enerzijds het belangrijk is in burgerbegrotingen dat mensen gelijk meedoen, gelijke kansen hebben, dat ze een beetje controle hebben ook over welke projecten enzo, maar aan de andere kant is het ook belangrijk dat de proposals waarmee ze komen, de projecten, dat die uitvoerbaar zijn, en dat ze legaal zijn, maar ook wat een criterium is, is dat er genoeg variatie is van betrokken meningen enzo. Dus daarom vraag ik me af hoe de burgerbegroting omgaat met die veelheid van meningen. Niet zozeer de meningen van burgers, dat zit al bij het inclusiegedeelte, maar ook andere meningen, misschien van de raad, de meningen van...

29:43 R: De raad heeft zichzelf buitenspel gezet. Dus de afspraak is dat de raad over die 10% van onze middelen geen... ze mogen een mening hebben, maar ze gaan, ze hebben zelf gezegd, "we volgen de beslissing

van de bewoners". Dus de raad zegt daar niets over. De raad (advies) van inhoudelijke experts daar komt via ons interne kanalen en soms ook extern. Dus als iemand zegt "wij willen een fietsenstalling met een groendak", dan gaan we zowel met onze experts publieke ruimte als met onze expert groen kijken hoe dat eruit moet zien, hoeveel dat moet kosten, wat kost dat aan onderhoud, is dat iets wat we in het publieke domein willen zetten, is dat niet te gevaarlijk, is dat niet te... is dat duurzaam, enz. Dus als iemand zegt "wij willen zoveel computers kopen voor inclusie, om mensen die moeilijker toegang hebben..." dan gaan wij met de organisaties of experts die we kennen, meestal binnen de stad, overleggen van "vinden jullie dat een goed idee, in welk netwerk zou dat kunnen, zijn er partners die al iets soortgelijks doen" enz. Dus het beoordelen van die projecten doen wij met een zo ruim mogelijke... als dat over klimaat gaat, als dat over... Dus daarin betrekken wij de collega's die daar inhoudelijke expertise over hebben. De raad heeft geen mening en voor de rest zijn er altijd mensen die overal tegen zijn, zowel politici van b.v. stedelijke overheid of bewoners die niet meegedaan hebben, maar wel ontevreden zijn over dat iets gaat gebeuren, maar daar hebben wij niet echt een... daar is ons motto eigenlijk dat iedereen mag meedoen, die projecten zijn gekozen door mensen die meegedaan hebben en dus gaat dat er komen. En met de andere houden we niet zo heel veel rekening, haha.

32:09 I: Ja, begrijpelijk. Dus er zijn soms beperkingen, omdat dingen niet altijd kunnen. Hoe communiceer je die naar de deelnemers in het proces?

32:22 R: Wij mailen die. Dus nu maandag beginnen wij daaraan. Wij gaan 100/120 projecten hebben en wij gaan die een voor een allemaal bekijken en dan krijgen die mensen een mailtje van ons met "we hebben dat eens bekeken", soms moeten wij die meteen weigeren, omdat dat b.v. een bovenlokale weg is waar wij niets mogen doen. Soms moeten wij zeggen "Kijk je rekent hier 1000 euro voor een workshop. Dat zijn geen marktconforme prijzen voor ons, wij rekenen met 500 euro, denkt u dat u een aanbieder kunt vinden die dat goedkoper doet?" Dat gaat echt alle kanten uit. Dat gaat erover dat je zegt "ik wil graag twee bomen, ik wil hem graag voor nummer 37", maar de persoon die aan 37 woont, weet die daarvan? Of is dat eigenlijk uw vervelende burens en wil je die gewoon eekes voor schut zetten door daar een boom of fietsenstalling voor zijn deur te zetten. Dus wij communiceren per mail met de vragen die wij over dat project hebben. En soms bellen we dan of gaan we eens langs als dat nuttig is om de situatie ter plekke te zien. Maar standaard is dat per mail.

33:42 I: En weten de deelnemers al dat dat kan gebeuren, dat er zulke beperkingen zijn?

33:50 R: Ja, maar dat is een beetje... dat staat in de regels, zo van "dien maar in, en wij gaan samen met experts kijken wat er dan kan en wij passen dat eventueel aan waar nodig in overleg met jou". Je kunt ook het hele draaiboek publieke ruimte en de politiecodel online ter beschikking stellen zodat mensen zelf kunnen weten hoeveel een branddoorgang voor de brandweer moet zijn, maar eigenlijk vinden we dat een te hoge verwachting voor bewoners, dat ze dat allemaal zouden lezen. Die informatie is er allemaal, wij zouden dat kunnen delen, maar eigenlijk vinden wij van "dien maar uw idee in, want zelfs als die branddoorgang 4 meter moet zijn, is er misschien een andere manier om een straat te vergroenen. Dus we proberen ook niet om gewoon nee te zeggen, we proberen om te zeggen "ok, uw idee was vergroenen, je vroeg een boom, dat gaat niet, maar hoe kunnen we dan op andere manieren uw straat vergroenen die wel haalbaar is."

34:56 R: Ja, zodat ze toch meer vrijheid hebben bij het bedenken van de ideeën.

35:02 I: Ja, we willen eigenlijk dat dat niet een heel technisch onderzoek moet zijn die een bewoner moet doen voordat hij nog maar een idee kan indienen.

35:12 R: En het is misschien ook wel heel erg aansprekelijk voor mensen?

35:18 I: Wij als team?

35:19 R: Voor de deelnemers. Denk je dat zo'n soort regel als het ware van "dien maar in"... misschien een beetje een zinloze vraag, maar "dien maar in en later kijken we wel of het werkt", dat het heel toegankelijk is...

35:37 I: Maar dat is ook echt onze bedoeling. Dus eigenlijk, dat lukt ons niet technisch, maar eigenlijk zouden we willen dat wij een soort modulair indien systeem hebben waarbij dat iemand die zegt "ik weet er allemaal niets van, maar ik wil gewoon maar burens in mijn straat dichterbij brengen, dichterbij elkaar brengen, maar ik ken daar niks van, ik weet niet hoe dat zou moeten, maar dat is mijn idee", zo'n iemand, die zou dat moeten kunnen indienen en dan helpen wij om daar een project van te maken. Maar er zijn ook hele professionele organisaties en van die willen wij eigenlijk wel dat zij een mooi uitgewerkt project schrijven met doelstellingen en met stappenplannen enz., en met een begroting en zo verder, maar wij hebben soms ieder jaar mensen die gewoon een titel invullen en gewoon zeggen "ik weet er niets van, maar ik wil graag een bank in mijn buurt, onderweg naar de slager. Ik weet niet wat dat kost, ik weet niet hoe dat moet, maar dat is mijn idee". Dus wij proberen wel om zo laagdrempelig mogelijk te zijn voor de mensen voor wie dat moeilijk is. En voor de andere organisaties zeggen wij eigenlijk "komaan, jullie hebben betaalde krachten, jullie weten heel goed wat een projectvoorstel is, voor jullie ligt de lat een beetje hoger".

37:09 I: En niet alle projecten kunnen gehonoreerd worden, als je dat zo noemt althans, wat zijn de regels voor verlies?

37:25 R: Ja, tijdens het festival wordt er beslist welke projecten wel of niet gestemd worden, en wordt daar ter plekke bekend gemaakt en de mensen wie project het niet wordt, die gaan verdrietig naar huis. En dan krijgen die achteraf van ons een mailtje, van "kijk, dat is heel jammer, er zijn nog andere kanalen om een project gefinancierd te krijgen, en je mag het bij ons volgend jaar opnieuw indienen als het thema er terug bij is". Ik denk trouwens dat die info ook gewoon op onze website staat. Andere kanalen om uw project te financieren. Of misschien niet nu, maar in de loop van het jaar waar dat mensen geen projecten kunnen indienen, is er altijd een website waar dat staat, via het district, via de stad, via de provincie, via de Vlaamse overheid, federale overheid, op welke manieren, kun je allemaal geld krijgen voor een idee. Soms komen mensen dan achteraf nog vragen van "ik had toch veel online stemmen, hoe komt dat, dat ik dan toch niet bij de gestemde projecten ben?" En dan leggen we dat uit, we hebben een Excel waarin je dat kan zien.

38:47 I: Ik begrijp het ja, ik zag bij een van de evaluatiepunten en toen zag ik... duurzaamheid van de projecten. Wilt u daar iets korts over vertellen?

38:58 R: Ja. Bij ons is duurzaamheid eigenlijk geen criterium. In die zin dat mensen geld krijgen voor 1 jaar en er is geen enkele garantie dat die mensen het jaar nadien nog eens geld kunnen krijgen voor hun project. Dus als er een huiswerkbegeleidingsproject geld krijgt voor 1 jaar, kunnen wij en zij er niet van uit gaan dat ze dat volgend jaar ook gaan hebben, want we weten niet of dat thema nog gekozen gaat zijn en zelfs als dat thema opnieuw gekozen is, weten we niet of zij een tweede keer bij de eindselectie van projecten gaan zijn. Dus projecten zijn altijd voor 1 jaar, wat wil zeggen dat... ja als je iemand aanwerft, dat je niet zeker bent dat je die volgend jaar gaat kunnen blijven financieren, en dat heeft gevolgen voor de aard van de projecten. Natuurlijk als wij een boom planten, gaan we die na 1 jaar niet weer terug uit te grond trekken, en dat gat vol terug stenen leggen, dus wat er aan infrastructuur, ontharding, bomen, speeltoestellen, al dat soort dingen, dat blijft natuurlijk in de publieke ruimte, dus die zijn wel allemaal duurzaam, maar er zijn heel veel projecten die een jaar doorgaan en daarna stoppen. Er zijn ook heel projecten die een jaar doorgaan, daarna nog eens een jaar doorgaan en via andere kanalen financiering krijgen en ondertussen grotere organisaties worden die gewoon opgestart zijn met onze steun. Maar dat kunnen wij niet eisen. Wij kunnen niet zeggen dat iedereen die bij ons een jaar geld krijgt, moet na dat jaar zijn werking kunnen verder zetten met financiering van elders, dat is niet iets dat wij kunnen eisen, maar er zijn zeker een vijftal/zestal organisaties in het Antwerpse die met onze steun zijn opgestart en ondertussen ook zonder onze steun blijven bestaan. Maar er zijn mensen die vinden dat dat anders zou moeten, maar in de huidige regels is dat waar we mee werken.

41:30 I: Per jaar 10% van het districtsbudget, elk jaar.

41:43 R: Dat zijn er ook niet zoveel die dat doen. Die een jaarlijkse cyclus hebben. Heel veel burgerbegrotingen gaan maar af en toe door, of gaan per wijk ergens, laten elke legislatuur een wijk eens aan de beurt komen, maar wij zitten in een jaarlijkse cyclus.

42:06 I: Ja, in Maastricht... dat zal ik zo wel vertellen. Ik heb nog een vraag... we hebben het gehad over rekrutering, online stemmen, kleine projecten, stakeholders gemeenteraad. De gemeenteraad neemt dus letterlijk over waar de burgerbegroting mee komt. Maar het mandaat ligt volgens mij nog steeds bij de raad, denk ik?

42:45 R: Ja, dus de raad neemt kennis en wijst die middelen toe. Maar de raad zegt wel "wij gaan daar inhoudelijk niet over (...uren)". Maar uiteraard, zij moeten die beslissing nemen.

43:04 I: Maar inhoudelijk, het legale gedeelte, en het financiële gedeelte, dat is dan wel onder handen genomen door de organisatie van de burgerbegroting.

43:17 R: Ja, wij nemen dat op in de meerjarenplanning. Al die organisaties die geld krijgen, die zitten mee in de meerjarenplanning. Dat wordt gewoon via de reguliere financiële kanalen betaald, maar niet... het is geen inhoudelijke keuze van onze raad. Het is een inhoudelijke keuze van de bewoners

43:37 I: Ik bedoelde de restricties, dat daar eigenlijk de gemeenteraad over nadenkt, van "is het wel mogelijk of niet, is het misschien tegen de wet..." dat doet dus de burgerraad... och de burgerraad... de burgerbegroting, de organisatie, die...

43:52 R: Ja natuurlijk onze contracten die worden nagelezen door juristen. Dus wij maken een contract voor elk van die projecten en die worden nagelezen door de juristen van de stad, dus als daar iets illegaals instaat, moet dat eruit. Dat wordt ook nagelezen door de financiële experts, enz. Dat doorloopt alle andere... dezelfde checks als elk ander besluit.

44:27 I: Nee, het zijn gewoon de experts die bij het secretariaat zelf, bij de ambtenarij werken, van Antwerpen.

44:37 R: Ja.

44:42 I: Oké, zijn er dingen die u wilt vertellen?

44:50 R: Goh, ja ik vind het misschien wel leuk om te vertellen, dus als het gaat over spelelementen, want ik dacht dat dat belangrijk was, dat bijvoorbeeld die speeddate methodiek, voor ons is het belangrijk dat dat heel

flexibel is. Dus wij kunnen dat doen in een dienstencentrum waar mensen in een rolstoel zitten die niet zomaar door elkaar kunnen lopen op muziek, dan doen we dat in twee rijen tegenover mekaar, waarbij mensen die wel mobiel zijn dan doorschuiven. In een setting met jongeren, zetten we dan wel muziek op en wordt dat een dynamiek. We hebben dat ook gedaan bij mensen in basiseducatie, dus mensen die moeilijk leren, die soms niet hun naam kunnen schrijven, dus al onze methodieken zijn ook met foto's, met een zo laagdrempelig mogelijke tekst. Het blijft natuurlijk een heel complex gegeven. Een begroting op zich is complex, het idee dat bewoners daaraan mee mogen doen is complex, de veelheid aan thema's is complex, het proces is complex, dus het is geen makkelijke materie, maar daarbinnen, proberen we wel om zo veel mogelijke mensen van jongeren tot senioren, soms met heel veel achtergrond en kennis, maar ook mensen die analfabeet zijn... dus onze methodieken moeten flexibel en robuust genoeg zijn om met al die groepen te kunnen werken, en dat hebben we op dit moment wel. En dat is ook een beetje de... dus bij het festival vroeger was dat ook 6 mensen aan een tafel. En jullie mogen 5 projecten kiezen uit de 12 of 16 of 23 die er liggen, nu doen we dat ook met pokerchips juist om het feit dat iedereen een stem heeft heel zichtbaar te maken, dus iedereen heeft 5 pokerchips, op de thema's/projecten die jullie gaan kiezen moeten er (minimaal) 6 chips liggen, van elke kleur eentje. Dat wil zeggen, als ik niet zo snel denk, of ik ben niet taalvaardig, zolang ik de chips in mijn hand heb, kunnen jullie niet verder zonder mij. Dat maakt mijn stem heel zichtbaar. Terwijl er anders rap gezegd wordt "bam, ik heb hier deze acht, dus al de rest heb ik al eventjes opzij gelegd, iedereen akkoord, ja, goed, oke, dan kunnen we hier nog kijken, ik denk dat deze twee op elkaar lijken..." en zo gaat dat soms heel snel voor sommige mensen en nu gaat dat niet meer. Nu is het "wacht, ik ben nog aan het kijken. Oei, die is nog niet akkoord. Moeten we efkes luisteren naar die persoon die nog een chip achterhoudt of zegt, ja, ik ben eigenlijk echt niet akkoord om die te verleggen". En dat zijn dingen die voor ons heel belangrijk zijn. En in die zin is het misschien minder een... zeker in het festival minder een spelmethodiek, maar een methodiek om iedereen zijn stem... om zeker te zijn dat we iedereen stem horen.

48:03 I: Ja, kijk het spelelement gebruiken zorgt er enerzijds voor dat mensen op een laagdrempelige manier kunnen meedoen, maar ook als er verschillen zijn binnen het spel, dan zorgen diverse regels ervoor dat ook in het spel de deelname gelijk is. Dat mensen op elkaar moeten wachten als je wat langzamer bent of wat dan ook.

48:33 R: Bij het geld verdelen krijgt iedereen 10 chips die elk voor 10.000 euro staan ofzo, daar heb je meer dat spelelement, want dan krijg je zoiets van "wow, ik heb 10.000" en dan hoor je mensen met elkaar grapjes maken van "kom, we gaan weglopen en ik heb 10.000". Dan krijg je wat meer de grapjes en het spelelement van het onderhandelen, "wacht, als ik mijn chip bij jou leg, wil jij dan eentje bij mijn thema leggen?". Dus ik denk in het geld verdelen zit er misschien ook, net zoals bij het 35 meer het spelelement, maar bij het festival is het meer intern inderdaad maken dat iedereen aan tafel zijn stem... Ook daar is het, iedereen heeft evenveel geld en we leggen het op zo'n manier dat we de consensus bevorderen. Dus bij ons kan het nooit gebeuren dat jij al jouw pokerchips, als jij geld inzet op fietsvriendelijke straten, als niemand anders in de groep met jou akkoord is, dan telt, dat geld niet mee. Dus er zijn twee regels, er moeten altijd 4 verschillende kleuren liggen en er moeten er minstens 6 in totaal liggen, dus als je heel onpopulair bent en je hebt uzelf onmogelijk gemaakt, dan ga je niet jouw zin op eentje kunnen doorduwen.

50:07 I: Ik snap het. Een van mijn laatste vragen is hoe het zit met serieuze onderwerpen. Het kan dat er serieuze onderwerpen bijzitten en het zou kunnen gebeuren dat met pokerchips of andere spelelementen, dat iets dat eigenlijk heel serieus is voor mensen, heel triviaal wordt. Wat is jullie ervaring daarmee?

50:30 R: Ik heb dat nog nooit zien gebeuren. Natuurlijk, wij hebben als district niet volheid van bevoegdheden. Dus er zijn bevoegdheden die op stedelijk niveau zitten, dus daardoor zitten we ook met beperkte thema's. Dus politie, onderwijs, sociale bijstand, al dat soort thema's zit niet in de burgerbegroting, ik heb dus nog nooit een debat meegemaakt met mensen die zeggen "ik vind dat er een agent extra moet zijn voor onze wijk via de burgerbegroting". Zo'n discussies hebben wij niet, want dat kan niet. "Wij willen extra leerkrachten, wij willen..." al dat soort dingen, door onze bevoegdheden hebben wij niet die gesprekken. Ik denk ook niet dat andere gemeenten dat soort basisdienstverlening in hun burgerbegroting steken. Maar ik heb wel al hele ernstige gesprekken gehoord over het belang van beleid voor armoede of voor mensen met een handicap, ik heb niet het gevoel dat die pokerchips of die 35, dat dat onrecht doet aan de zwaarte van die thema's. Dat heb ik nog nooit meegemaakt.

51:54 I: Ja, het komt wel eens voor, omdat ook met competitie en geld, dat dat soort onderwerpen dan gewoon... geld wordt, in plaats van wat het eigenlijk is.

52:07 R: Ja, maar daar kan je doorheen heel... je kunt een burgerbegroting en zo'n proces bekijken als een oefening in burgerparticipatie en dialoog met mensen die je niet kent, maar je kan het ook bekijken als een lobbyoefening waarin je nu eenmaal door moet om geld te krijgen voor uw eigen loon of voor uw eigen... dat heeft niet zozeer met het onderwerp te maken, dat heeft te maken met de instelling van de mensen die daar

zijn. Dus uiteraard zijn er zo mensen die eigenlijk amper iets van de burgerbegroting weten, die misschien zelfs helemaal niet het idee van burgerparticipatie genegen zijn, maar voor wie dat de enige weg is om hun idee erdoor te krijgen en die dat op die manier heel instrumenteel benaderen. Dat bestaat uiteraard. Je hebt ook mensen die zeggen, je hebt altijd mensen die zeggen "het duurt te lang, we praten maar en we praten maar" en mensen die zeggen "kom het gaat hier over 1,4 miljoen, over keuze voor het district, dan is 2 uur toch veel te kort? We zouden daar veel meer tijd..." dus je moet altijd een beetje een middenweg hebben, want je hebt de professionele participatiemensen, die hele avonden en weken zouden kunnen doorpraten over de prioriteiten, maar dat is een heel select clubje. En daarnaast heb je mensen die zeggen "bon, 2h vind ik best al wel veel tijd...". Dus dat is een balans, er bestaan daar heel verschillende meningen over.

53:43 I: En de mensen die én geen participatietijgers zijn én de mensen die jullie niet benaderen, niet direct benaderen bij de begrotingen, die kunnen online nog deelnemen.

54:01 R: Ja.

54:07 I: Oke. Heeft u nog iets dat u wilt toevoegen.

54:09 R: Ik denk het niet.

54:17 I: Oke, ik heb nog natuurlijk 100.000 vragen, maar heel veel staat gelukkig ook in de evaluatierapporten en ook in iets dat Frank heeft geschreven over Antwerpen.

54:35 R: Ja, is dat boek al uit?

54:35 I: Nee, is nog embargo. Dus... ik mag het gebruiken voor het onderzoek.

54:41 R: Ik heb toen ook met hem gesproken, dus als het uitkomt, zowel jouw werk als het zijne, ben ik heel benieuwd.

54:48 I: Bedankt voor alle antwoorden en ook aanvullingen. Het was heel interessant om direct te horen wat en waarom. Dat zijn toch dingen die niet helemaal opgeschreven staan, ja waarom is het eigenlijk belangrijk, en ook hoe het spelelement en in kleine zin en in grote zin daarbij helpt. Ja zoals u aangaf, u dacht dat het over spelelementen zou gaan. Dat klopt. Je hebt het kleine spelelement, dus het echte spel, dat wat we meteen herkennen als spel, en we gebruiken ook de theorie om naar de hele burgerparticipatieproces als spel te kijken, van met de regels en zo. Excuses als het niet helemaal duidelijk was dat we daartussen bewogen

55:44 R: Nee, geen probleem. Wij moeten ook elk jaar de regels aanpassen, omdat mensen elk jaar creatief zijn en ons wijzen op dingen die wij niet bedacht hadden op voorhand. Dus voilà, dat moeten wij elk jaar. En wordt het thema klimaat gekozen, en dan zeggen mensen "ik ga zonnepanelen op mijn dak leggen met geld van de burgerbegroting, want dat komt het klimaat voor iedereen ten goede". Dan moeten we denken, nee, dat is niet wat wij willen met een burgerbegroting, dat er private zonnepanelen gelegd worden. In die zin moeten we altijd, afhankelijk van wat er het vorige jaar gebeurd is, moeten wij opnieuw... zo hebben we dit jaar toegevoegd dat irrigatie niet kan. Er zijn dan mensen die zeggen "ik wil een moerastuin aanleggen op een plein en dat moet dan het hele jaar irrigatie opkomen" en zo, dus je kan het zo gek niet bedenken, of mensen dienen dat in. Dus dan moeten we zeggen "in ons groenbeleid past geen irrigatie".

56:55 I: Ja, dus dan ga je toch proberen te schipperen tussen eigenbelang en algemeen belang.

57:02 R: Ja, dat moet je altijd doen. Maar we zetten dat niet allemaal in onze regels. Als bijvoorbeeld een bewoner zegt "hier zijn allemaal boomvakken en die zijn aangelegd met wilde bloemen en met eetbaar fruit aan de andere, en dat is hier een chaos, ik wil graag dat daar allemaal hegjes van buik zijn die gesnoeid worden en die allemaal kaarsrecht zijn", dan gaan wij die persoon ook niet zomaar volgen. Dan gaan we vragen "is uw straat daarmee akkoord?" en dan weten we al dat die straat daar niet mee gaat akkoord zijn, en dan gaan we zeggen "sorry, wij gaan niet die boomvakken allemaal op de schop doen omwille van uw individuele esthetiek. Als de mensen akkoord zijn zullen we dat doen". Maar dat gaan we niet in de regels schrijven. Wij gaan niet schrijven "er moet minstens zoveel procent...". Maar bijvoorbeeld die irrigatie, dat zetten we er dan wel in, van dat het voor mensen duidelijk is, van "kijk, wij gaan geen groengevels die intensief watersystemen nodig hebben, dat gaan we niet financieren". Er valt nog veel over te zeggen, als je nog vragen hebt, laat het maar weten en anders dan wens ik je veel succes en dan hoop ik als het af is dat ik een exemplaatje krijg.

58:16 I: Natuurlijk, ja. Bedankt voor mij te woord staan.

58:20 R: Geen enkel probleem.

58:20 I: Succes nog vandaag. Werkt u nog?

58:23 R: Ja hoor. Veel succes.

END OF TRANSCRIPT

Appendix C.4 Burgerbegroting Maastricht

00:02 I: Heb je de informatiebrief en het consentformulier kunnen lezen?

00:08 R: Nog niet, maar dat ga ik nog doen. Moet ik dat ondertekenen?

00:15 I: Ja, kan per erna. De kern is dat dit onderzoek gaat over burgerbegrotingen met spelelementen, dat is een aspect, en ik kijk ook naar burgerbegrotingen als een spel op zich zeg maar en hoe het zich verhoudt tot de raad en tot het college, zou je kunnen zeggen. Dus een spel zeg maar op twee niveaus en daarbij kijk ik naar inclusiviteit, dus dat gaat over de gelijkheid van deelnemers en de kansen enzo en de regels, maar ook naar de haalbaarheid van projecten en dat soort beperkingen, dat hoort er ook bij.

01:06 R: En naar welke burgerbegrotingen kijk je als ik vragen mag?

01:12 I: In ieder geval Antwerpen en een soort burgerbegroting, maar dat heet anders, in Enschede.

01:21 R: Hoe heet dat, als ik vragen mag?

01:23 I: Dat is de motiemarkt.

01:26 R: Oke, leuk.

01:27 I: Ja, dat is ook een hele interessante casus. Ze zijn allemaal best wel anders, zelfs die van Antwerpen. Oke. Dus dat is het onderzoek. Het consent gaat erover dat ik het gesprek opneem, allemaal letterlijk ga transcriberen, wat je zegt, en je hebt ook de optie om aan te geven of je dat helemaal anoniem wilt hebben, of dat je wilt dat je naam genoemd wordt in het onderzoek. Dat is jouw keuze. Dat is helemaal vrij wat dat betreft. Heb je vragen voordat we beginnen?

02:11 R: Je mag beginnen.

02:15 I: Ik ben trouwens heel blij dat je die documenten hebt gestuurd, die helpen echt ontzettend veel.

02:22 R: Ja, dat denk ik.

02:24 I: De vragen die ik ga stellen, je zou kunnen stellen van "goh, Maurick, dat staan allemaal al in die documenten", maar waar het mij vooral om gaat is vooral de motivaties. Sommige dingen worden inderdaad aangestipt, maar ik wil net iets dieper zeg maar. Echt het waarom. Dus als je dat denkt, dat is de reden dat ik er nog naar vraag. Eerste vraag. De burgerbegroting doet aan actief uitnodigen, maar waarom?

02:51 R: Wij hebben gezegd dat we een zo breed mogelijke doelgroep willen bereiken. Dan moet je actief uitnodigen.

03:13 I: Een breed publiek?

03:20 R: Ja, we willen een zo breed mogelijk publiek uitnodigen eigenlijk, om deel te nemen. Dat betekent dat je op diverse manieren moet communiceren, want niet iedereen is via dezelfde kanaal te bereiken, dus we hebben vanalles geprobeerd, van loting tot via Facebook, Instagram, posters in de stad, naar mensen toegaan op locatie, dus naar de scholen, de universiteiten, naar andere organisaties om het verhaal te vertellen, en dat is om een zo breed mogelijke doelgroep eigenlijk te bereiken.

04:06 I: En waarom is dat belangrijk?

04:08 R: Omdat het gaat om gemeenschapsgeld en als het iets democratisch is, wat de burgerbegroting is, dan wil je zo breed mogelijk de mensen betrekken.

04:23 I: Ik heb gelezen dat de inwoners van Maastricht en daarbuiten mogen deelnemen. Waarom ook daarbuiten?

04:32 R: Omdat bijvoorbeeld ook ondernemers in de stad werken die niet altijd in de stad wonen, maar dus wel mensen zijn die veel in de stad verkeren en dus ook een mening hebben die er toe doet, over wat er nodig is in de stad. Dus we wilden niet op voorhand, ik noem ondernemers nu als voorbeeld, maar op voorhand mensen uitsluiten die ook veel in Maastricht komen en daar ook een mening over hebben.

05:06 I: En zitten daar helemaal geen grenzen aan? Zou ik als Groninger ook kunnen deelnemen [n.b. interviewer is geen Groninger].

05:13 R: In principe wel, maar het is gebleken dat dat niet gebeurt, dus je ziet toch dat... we hebben dan de universiteit van Nijmegen en Leuven, die heeft tijdens de eerste burgerbegroting ons gemonitord en echt gekeken naar... enquêtes gedaan onder mensen die deelnamen en zagen we dus ook waar de mensen vandaan kwamen en dat was toch vooral natuurlijk uit Maastricht en misschien eens een enkeling van daarbuiten. Maar we wilden gewoon niet op voorhand al meteen regels opgooien en het vooral openhouden daarin.

05:51 I: Oke, burgerraadsleden die mogen, of raadsleden in het algemeen, die mogen niet meedoen. Waarom?

05:59 R: Omdat het bij de burgerbegroting, zoals de burgerbegroting het woord al zegt, de burger aan zet is over... beslissingen te nemen over dat deel van de begroting. En de raadsleden of een burgerraadslid is al gekozen, dus dat zou niet eerlijk zijn ten opzichte van andere inwoners die hun stem willen laten horen.

06:22 I: Ja, ik kan me ook voorstellen dat raadsleden ook nodige kennis kunnen meebrengen naar de processen. Hoe kijken jullie daarnaar?

06:32 R: Het is geen plek om kennis te delen over programma's of dat soort zaken, het gaat echt van "ik woon in een wijk, ik vind dit belangrijk, en wat vindt mijn buurman, en kunnen we daar samen wat van maken." Dus het gaat over die uitwisseling van standpunten. Dus wat we niet willen is dat het een politiek verhaal wordt, maar juist het verhaal van de inwoner.

07:03 I: Dus zodat burgers onder burgers, dat die zelf hun mening aan elkaar duidelijk kunnen maken zonder...

07:12 R: Inmenging van politiek. Dus wat wel kan is... raadsleden mogen natuurlijk wel aanwezig zijn om te kijken, maar we willen niet dat ze deelnemen aan het gesprek. Ze mogen luisteren, maar dit is juist de plek waar een inwoner ruimte heeft om nog iets te kunnen doen met het standpunt of de mening die ze heeft. Alleen, dan moeten ze wel in consensus uit zien te komen. Dus het gaat uiteindelijk om de mensen die dan aan tafel zitten, dat je samen het eens wordt over de verdeling van budget of thema's, dat soort zaken, dus niet alleen maar "ik als individu vind iets", maar "wij vinden dat samen".

07:57 I: Ik snap het. Ik heb gelezen dat het proces in de verschillende rondes plaatsvindt in kleine groepen, waarom is dat?

08:06 R: Wat je eigenlijk ziet, zo'n bijeenkomst van de burgerbegroting: thema's kiezen, dat is dan het allereerste wat mensen doen. Dat doen we op een spelende manier, dus in kleine groepjes zitten mensen aan tafel en dan kiezen ze samen welke thema's dit jaar belangrijk zijn. Waarom doen we dat in kleine groepjes, zodat ze het gesprek kunnen voeren aan die tafel. Want als het met een grote groep gaat doen, dan komt niet iedereen aan het woord. En in dat kleine groepje is dat wel en zie je ook dus echt kruisbestuiving ontstaan en mensen die elkaar nog niet kennen. Letterlijk, laatst gebeurde bij de ronde dat ze aan het eind een biertje staan te drinken om de toosten op dat het thema dat ze belangrijk vonden gekozen is. En dat is wat je wil... het gaat dus niet alleen maar om het grote, maar juist ook de kleine ontmoetingen. En dat wordt daarmee versterkt.

09:13 I: En hoe is het met de competitie?

09:15 R: Wat bedoel je?

09:15 I: Is er veel competitie in de processen? Dat mensen... verhit met elkaar aan de gang gaan.

09:29 R: Je bedoelt in gesprek dat als zij iets vinden, de discussies, of hoe? Op welk niveau bedoel je de competitie?

09:38 I: Sommige mensen vinden dat een competitie in een proces dat over consensus gaat ongewenst is, en ik vraag me af hoe jullie omgaan met ongewenste of ongewenste competitie tussen de mensen. Om de beste scores te krijgen voor hun project.

10:04 R: Mensen komen naar zo'n event met het idee "ik vind dit belangrijk", maar door het spel aan tafel, doordat je samen beslissingen moet nemen, moet je concessies doen. En dat is eigenlijk ook wat natuurlijk in de politiek altijd gebeurt, je moet samen vooruitkomen, dus je kunt niet altijd jouw mening doordrijven. Dat gebeurt daar ook. Dus het spel aan tafel maakt dat je de competitie naar de achtergrond brengt. Dat klinkt misschien heel raar, maar dat is door spelregels, bijvoorbeeld bij thema's kiezen moeten ze samen 10 thema's kiezen. Dus je kunt niet... je kunt wel iets zeggen wat jij belangrijk vindt, maar de andere mensen moeten daar ook mee instemmen. Dus door een aantal regels te gebruiken, maak je dat competitie, dat zakt een beetje naar de achtergrond. En natuurlijk richting het einde, als projecten gekozen worden, wordt het belangrijker, maar ook in de laatste fase, als we dan bij ronde 4 zijn, projecten kiezen, dan zitten we in een zaal, dan zitten we aan tafeltjes met 5 mensen, en ook daar zitten er spelregels bij waardoor dat je niet alleen maar op je eigen project kunt kiezen. Dus je moet altijd nadenken over "wat wil de rest, komen we er samen uit, wat vinden jullie", en daardoor krijg je een sfeer van "we doen het samen" en "we delen onze verliezen en we delen onze successen".

11:34 I: Dus jullie kiezen de spelregels zo dat de deelnemers, ja, gelijke kansen hebben deel te nemen?

11:52 R: Ja.

11:59 I: Oke, waarom worden eerste de middelen verdeeld en dan pas de projecten voorgesteld en gekozen?

12:08 R: In ronde 2 wordt het geld verdeeld, dus dan bepalen de inwoners zelf hoe de budgetpotjes er uit komen te zien, bij de thema's, en dan kunnen ze binnen dat budgetpotje, dus stel "zorg voor elkaar", dat is een thema wat nu is, dat krijgt 20.000 euro. Dan kan daar voor 20.000 euro aan projecten gerealiseerd worden. Dan weten de mensen van "oh er is ruimte onder dat project", dus we hebben dat omgedraaid. Dat is de reden. Dus binnen dat budgetpotje voor 20.000 aan projecten realiseren. Begrijp je wat ik bedoel?

12:52 I: Nee.

12:57 R: Wij hebben er gewoon voor gekozen, dat is gewoon een werkwijze. Je zou dat natuurlijk ook anders kunnen inrichten, maar bij ons werkt het zo dat we thema's kiezen, geld verdelen, eigenlijk net als in Antwerpen, dus we hebben 7.5 ton en de deelnemers kiezen zelf hoe dat, die 7.5 ton, over de thema's wordt verdeeld. En dan kunnen ze daar projecten op indienen. Het kan dus zijn dat één thema 20.000 euro heeft staan, waarbinnen iets mogelijk is, en bij een ander thema 50.000 euro. Daarmee kan er dus binnen een thema

meer of minder gerealiseerd worden en dat is wat je daarmee... eigenlijk, de mogelijkheid geeft aan de inwoner om zelf te bepalen van "waar wil je het zwaartepunt leggen, bij welk thema?"

13:44 I: Ja, in die zin. En die volgorde juist, dat je eerst de middelen verdeeld per thema en dan pas met de projecten zelf komt, stel nou dat je wel de thema's kiest eerst, dan met projecten komt, en dan het geld gaat verdelen over de projecten. Waarom is daar niet voor gekozen en juist voor wat jullie nu doen?

14:12 R: Wij hebben Antwerpen als voorbeeld genomen. Dus Antwerpen heeft ook die wijze van rondes. En voor ons, wij zijn in 2020 gestart met onze eerste burgerbegroting, dus dat was echt... toen was Antwerpen voor ons echt sparringpartner, daar ook vaak met ze over overleggen. En wat je nu ziet is onze tweede burgerbegroting, dus onze tweede ronde pas. Door corona hebben we die eerste ronde... heeft die veel langer geduurd dan we dachten. Dus we zijn er nog helemaal niet mee bezig van of we dat al hadden moeten omgooien. We hebben nu een verhoging van het budget en verwachten dus ook meer projecten. Dit jaar doen we het zo. En daarna zullen we kijken of er behoefte is vanuit de stad om het anders te doen. Die reactie die jij geeft, dat is wel iets dat we wel horen, dus nemen we mee, maar voor nu blijven we dit jaar zo doorgaan als we het nu hebben staan.

15:10 I: Ik snap het. De vraag was niet bedoeld als "zo moet het", of zo.

15:15 R: Nee, dat snap ik. Het is ook geen... hoe wij het doen is niet hoe het moet, wij hebben ook maar een manier gekozen waarop je het zou kunnen doen en ik denk, je moet meebewegen met buiten. Dus wie weet veranderen we het.

15:35 I: Ja, ik ben alleen geïnteresseerd in het waarom. We hebben het even over spelvormen gehad. Pokerchips, spelborden, themakaarten enzo. Gedeeltelijk zijn we erachter gekomen, of ja ik althans, dat dat is om de gelijke kansen te vergoten, maar zijn er andere redenen, waarom zitten er eigenlijk spelvormen in de begroting, in de burgerbegroting?

15:59 R: Het moet ook leuk zijn.

16:05 I: Want?

16:06 R: Mensen komen daar naartoe in hun vrije tijd en als er dan een gortdroge sessie is waar niemand blij van wordt, dan helpt dat ook niet mee, dus je wil... wat we hebben geprobeerd is het interactief te maken, want dat helpt vaak mee, mensen ook het gevoel te geven dat ze natuurlijk meedoen in het proces. En dat doen ze ook, want zij bepalen uiteindelijk alles en wat je ook wil, is dat het zichtbaar is, het proces. Dus dat het... dat niet achteraf gezegd kan worden, van "maar dat hebben we niet... dat is niet zo gegaan, want... dat hebben we niet gezien". Alles wat gebeurt is zichtbaar op die avond, dus van de themakaartjes, hoe die op tafel liggen, tot dat die verzameld worden, de resultaten die in een excellijst worden gepresenteerd, die worden live ingevuld, dus... een deelnemer kan alles de hele tijd volgen. Hetzelfde geldt voor die pokerchips, dat is allemaal... dat gebeurt allemaal in het zicht. En dat is heel belangrijk.

17:17 I: Ja, ik snap het. Waarom is het belangrijk dat het zichtbaar is?

17:23 R: Omdat je anders... mensen het gevoel kunnen hebben dat er nog is gesjoemeld met de uitkomst en dat wil je niet. Dus, vandaar dat we ervoor kiezen om dat allemaal live te laten zien, hoe het gaat.

17:47 I: Wanneer wordt er gesjoemeld?

17:50 R: Ik zeg niet dat er gesjoemeld wordt, maar je wil ook niet het idee van sjoemelen wekken en... kijk als wij zouden zeggen "zo, jullie hebben de thema's hier liggen, dit is jullie keuze, kom maar hier, wij doen dat in een envelop en wij komen na het weekend terug met het resultaat. Dan gaan er x aantal dagen overheen en dan zijn mensen vergeten van "wat was ook alweer wat ik had neergelegd?". Ja, dat gaat nu natuurlijk niet. We zien wat er ligt, we doen er meteen iets mee, iedereen ziet wat het resultaat is en wij communiceren dat ook direct naar mensen in de bijeenkomsten, dat iedereen die er niet was het ook weet. En dat helpt voor de transparantie.

18:36 I: Dus het laten zien van de resultaten per direct, op elk moment van het proces dat zorgt ervoor dat het eerlijk is en vrij van manipulatie. En zijn er andere maatregelen die jullie treffen om manipulatie tegen te gaan, of ja, spelen met spelregels wordt dat soms genoemd?

19:00 R: Dat we een reglement hebben. Dat zorgt ervoor dat je natuurlijk duidelijke spelregels hebt die voor iedereen ook te lezen zijn. En waar je ook naar terug kunt verwijzen als mensen zeggen, van "ja, ik vind het niet eerlijk", of bijvoorbeeld "ik zou een ander proces doen, waarom hebben jullie het besloten om het zo te doen?" Ja, dit is hoe we dit jaar het proces hebben ingericht en dat kunnen we wel een andere keer misschien anders doen, maar nu doen we het zo. En dit is waar we ons aan houden. Dat helpt dat we van elkaar intern, de ambtenaren, maar ook buiten, weten we wat we van elkaar kunnen verwachten.

19:39 I: In deze reglementen, hoe updaten jullie deze?

19:46 R: We hebben vorig jaar, toen de eerste burgerbegroting, het proces met besluiten nemen was afgerond, want ze zijn nu nog bezig met de projecten die gekozen zijn, om die te realiseren, hebben we een

evaluatie gedaan over het proces van de rondes en hoe de interne organisatie heeft gewerkt, en op basis daarvan hebben we wat zaken aangepast in het regelement. Dus het is aangescherpt eigenlijk.

20:15 I: Met feedback van de deelnemers en organisatie en... van wie komt de feedback?

20:23 R: Ja. Van de deelnemers, van de ambtelijke organisatie.

20:34 I: Zou je kunnen zeggen dat de deelnemers het regelement zelf maken?

20:45 R: Nee, want... hoe moet ik dat zeggen. Het is een mix van dingen. Het zijn afspraken ook voor... om de organisatie duidelijkheid te geven, dus... ze hebben er invloed op, maar ik zou niet zeggen dat zij het regelement maken. En uiteindelijk kijk je ook natuurlijk vanuit de cockpit van de burgerbegroting als projectteam van "waar hebben we echt behoefte aan?" Dus die expertise neem je daar ook in mee.

21:26 I: En waarom is het belangrijk dat de ambtelijke organisatie weet waar die aan toe is?

21:31 R: Dat is belangrijk omdat dit proces met veel onzekerheid omgeven is. Je weet pas met de hoeveelheid projecten waar je mee te dealen hebt op het moment dat ze zijn ingediend. Dat betekent dus dat je nu aan het begin van het jaar niet erop kunt voorbereiden, de hoeveelheid waar je mee te maken krijgt, dus ook waar de capaciteit die je nodig hebt om de projecten die zijn ingediend uit te werken, met de inwoners. Dat klinkt nu heel abstract, maar projecten die bijvoorbeeld in de openbare ruimte plaatsvinden, en dan heb ik het vooral over bijvoorbeeld bankjes en speeltoestellen, zaken die echt een ingreep behoeven, die zijn complex, omdat de openbare ruimte van iedereen is. Dus daar spelen altijd verschillende facetten een rol, veiligheid, vergunning, onderhoud, beheer, allemaal zaken waardoor je veel tijd kwijt bent om zoiets goed uit te werken. Terwijl er dus wel een tijdsdruk op zit. Dat zijn allemaal zaken waar je bij een burgerbegroting eigenlijk in een sneltrein mee te maken krijgt, dus het is heel belangrijk dat de organisatie, de medewerkers die mee moeten werken, en dat is eigenlijk iedereen, dat ze mee willen werken en dat je ze dus goed meeneemt. En daarom heb je heldere spelregels nodig, dat zij ook weten waar zij aan toe zijn. Zeg maar, de zaken die helder kunnen zijn, moeten helder zijn, en waar nog onzekerheid is moet je ook goed kunnen aangeven.

23:24 I: Ja, ik snap het. Waarom checkt het college of de projecten haalbaar zijn?

23:36 R: Het college krijgt eigenlijk... je moet het zo zien, we hebben dadelijk een fase waarin de projecten binnenkomen, dan heb je er, ik zeg maar even 100 projecten, die gaan we dan uitwerken met de ambtenaren samen en met de inwoners, dus zorgen dat het budget klopt, en moet er nog een vergunning aangevraagd worden. Dat soort zaken, en dan aan het einde van die periode vragen we de ambtenaren die mee hebben geholpen met de projecten uitwerken, om een advies te geven over de uitvoerbaarheid en haalbaarheid van het project. En die lijst laten we dan... leggen we voor aan het college eigenlijk als laatste toets, van "zijn jullie het hier ook mee eens?" Dus zij kunnen nog zeggen "die projecten liever niet, of liever wel", maar het college heeft gezegd dat ze zoveel mogelijk projecten door willen laten gaan. Dus het is niet het doel om projecten af te strepen, maar ze willen wel een gevoel hebben bij wat er speelt. Zo moet je het meer zien.

24:42 I: En waarom is het belangrijk dat die uitvoerbaarheid wordt gecheckt?

24:48 R: Omdat op basis daarvan daarna de projecten worden gekozen en dat ook bepaalt of ze uiteindelijk echt daadwerkelijk gerealiseerd kunnen worden. Dus als er bij een project risico's zijn of kanttekeningen, kan dat te maken hebben met dat het bijvoorbeeld lastig is om het budget te bepalen. Of dat het misschien de... dat het nog niet zeker is of de vergunningen er is vanwege de plek waar het georganiseerd wordt. Ik roep maar even wat, het kan heel verschillend zijn per project. Maar dan krijgt het dus een labeltje "uitvoerbaar, maar...".

25:29 I: En hoe bereiden jullie de burgers voor op die haalbaarheidsregels?

25:33 R: Dit is bekend, het staat ook op de website dat we uiteindelijk toewerken naar dat advies. En wat gebleken is vorig jaar is dat doordat we eigenlijk met al die projecten veel contact hebben, dat ze zelf ook al aanvoelen waar het naartoe gaat. Dus het is niet dat we het daar niet over hebben, wij geven al op voorhand aan waar risico's zitten, of zaken die nog moeten worden uitgewerkt. Als dat niet gebeurt, ja, wij kunnen niet... wij willen ook dat de inwoners zelf verantwoordelijkheid nemen, "burgerbegroting", dat er dus een rol voor de inwoner in is weggelegd en als dat niet gebeurt, ja dan kan dat er ook mee te maken hebben, maar uiteindelijk hebben we dan denk ik... Zij ontvangen een mail met het advies dat wordt meegenomen naar het college, dus het advies is uitvoerbaar of "uitvoerbaar, maar" en daar staat ook bij waarom, en dat wordt dan het college getoond, dus zij weten wat er speelt. En die lijst dat naar het college gaat die wordt ook gepubliceerd, dus ook dat is allemaal transparant en zichtbaar en het is niet dat dat... ja, die indieners wisten waar het over ging [positief]. De initiatiefnemers, zo moet ik het zeggen.

26:57 I: Ik snap het. Ik las dat het belangrijk is dat... als gemeente dat je samenwerkt met inwoners en ondernemers en eigenlijk gewoon heel veel perspectieven en belangen. Hoe zorg je er in de burgerbegroting voor dat die verschillende belangen/perspectieven samenkomen?

27:23 R: Door breed uit te nodigen. En dat is denk ik een ding... de themalijst, die is ook heel breed opgezet, dus voor iedereen zou er eigenlijk iets moeten zijn waar ze een projecten onder zouden kunnen/willen indienen. Maar wat je ziet natuurlijk is dat het lastig is om de mensen daadwerkelijk naar de events te krijgen,

want wat ik zei, het is in de vrije tijd, dus... heb je altijd een goede afspiegeling van de samenleving, van Maastricht in de zaal, ja daar strugglen wij ook nog mee. Bij ons is ook het merendeel 60+ en we zien dit jaar wel wat meer studenten ook ertussen, maar het is nog niet... niet genoeg en liever nog meer divers, snap je? Dus... dat.

28:20 I: En bij het bepalen van de... bij het beoordelen van de projecten, hoe zorg je ervoor dat je de nodige expertise hebt om die haalbaarheid te bepalen?

28:42 R: Per thema hebben we eigenlijk mensen van de afdelingen hier bij de gemeente gekoppeld, dus als bijvoorbeeld het thema groen hebt, daar moet sowieso de beleidsadviseur groen bij zijn, iemand van stadsbeheer die over beheer en onderhoudskosten kan meedenken, iemand die... zo moet je je het voorstellen. Dan heb je ook bijvoorbeeld bij sociaal... zorg voor elkaar, dat is ook een thema nu, daar zit dan iemand van het sociale bij, en kijk die personen hebben misschien ook niet alle expertise in huis, maar die kunnen weer contactpersoon zijn richting de afdeling om daarbij juist informatie op te halen. Dus ik heb een aantal mensen om mij heen van de afdelingen die eigenlijk informatie nog ophalen als ze het zelf niet weten. En zo kun je wel heel gericht de juiste informatie boven tafel krijgen. Maar, dus een kluwen uitzoekwerk, laat ik het zo maar even zeggen, want elk project is anders, op een andere plek, een andere grootte. Dat maakt het soms ingewikkeld.

29:49 I: Ja, en waarom alleen ambtenaren en niet... niet ook, ja ik zou niet willen zeggen deelnemers, maar... ik stel me een situatie voor, het gaat over... misschien iets over woningen, en een ambtenaar die zit bij een afdeling en weet daar veel over, maar waarom ook niet mensen betrekken van een woningcorporatie bijvoorbeeld.

30:19 R: Dat zou ook kunnen als dat nodig is voor het project. Maar als dat niet... kijk uiteindelijk is de gemeente degene die het budget beschikbaar stelt. Wat je wel ziet is bijvoorbeeld bij projecten die sociale componenten hebben, hebben we hier een uitvoeringsorganisatie in Maastricht, Trajekt, die wordt bijvoorbeeld dan wel betrokken om mee te kijken met de uitvoerbaarheid en haalbaarheid, of die doen ook zelf helpen. Die helpen inwoners met projecten die gekozen zijn om die dan uit te voeren als ze het zelf lastig vinden om dat op touw te zetten, maar het is natuurlijk heel lastig om expertise van inwoners over zo'n project in te winnen, want... zij dienen een project in, dus dat zij ervan overtuigd zijn, lijkt me logisch, en eigenlijk wat de organisatie bij moet ondersteunen is zorgen dat er... dat het budget klopt, dat we de... wat ik net als zei, de vergunningen, dat we de juiste vergunningen erbij hebben, dus dat soort zaken. En dat zijn echt ambtelijke... gemeentetaken zeg maar.

31:39 I: Ik snap het, dan is het eigenlijk een samenwerking tussen burger en overheid, de burgerbegroting.

31:49 R: Ja.

31:53 I: Waarom is er gekozen voor een subsidierelatie om de projecten uit te voeren.

32:02 R: Waar heb je dat gelezen?

32:04 I: Ja misschien in het reglement in ieder geval. Het klopt toch? Dat het subsidierelaties zijn? Subsidiebeschikkingen?

32:17 R: Niet allemaal, maar wel vooral. Het zijn er een aantal die ook... dus wat je eigenlijk hebt is als de projecten gekozen zijn, dat je gaat kijken van hoe kunnen we de financieringswijze nu... wat is de financieringswijze per project en dat zijn een aantal subsidies, maar het kon ook een overboeking zijn, dus dat bijvoorbeeld... de afdeling groen gaat een perkje aanleggen, de afdeling groen van de gemeente Maastricht. Ja dan hoeft de inwoner niet een subsidie te krijgen, dan gaat dat deel van het budget naar de afdeling groen. We hebben ook een keer gehad dat er een factuur werd toegestuurd, dus zo zijn er een aantal... het is casusafhankelijk wat je eigenlijk moet doen. Maar het meeste is via een subsidie.

33:12 I: Oke, in Antwerpen is het zo dat de resultaten zeg maar van de burgerbegroting worden overgenomen door de raad, dus je zou kunnen zeggen dat de raad er nog een klap op geeft. Maar hier is dat niet zo, waarom?

33:36 R: Ik weet niet wat je precies bedoelt met dat de raad er een klap op geeft.

33:40 I: Ja, dus de resultaten van de burgerbegroting in Antwerpen, dat wordt dan zeg maar, of in ieder geval het districtsbudget, wordt de begroting van de raad die ze overnemen, en dat wordt dan uitgevoerd door het college. En in Maastricht heb ik begrepen dat dat dus niet via de raad gaat, maar alleen via het college, dat dat dan uitvoert of met het betalen van facturen of overboekingen of de subsidiebeschikkingen, waarom niet dan misschien via de raad ook dat doen?

34:15 R: Ja, de raad heeft... heeft die positie, die macht gedelegeerd aan het college, dus toen besloten is dat er een burgerbegroting moest komen, heeft besloten dat het college die projectenlijst bekijkt en dat dat voldoende is om daarna door te geleiden naar de projecten kiezen. Zodat de inwoners verder zelf mogen bepalen wat er gebeurt, en de raad wordt tijdens het proces wel geïnformeerd via informatiebrieven, maar verder zijn die niet... dat wij ernaar toe gaan met de resultaten ofzo.

34:57 I: Oke.

34:59 R: Kijk, Antwerpen is ook niet... België is toch een beetje een ander land, met andere regels. En wij hebben de burgerbegroting overgenomen van Antwerpen, maar je ziet toch dat wij met nog andere regels te maken hebben en dat het proces dus ook afwijkt. Daarin zijn wij anders dan Antwerpen.

35:23 I: Ja, ik denk ook dat een belangrijk verschil is, is dat... nu moet ik het goed zeggen... in ieder geval dat het een tijdelijk project is, waarbij de provincie ook meebetaalt, toch?

35:38 R: Dat was het, dus de burgerbegroting 2020-2023, dus is de eerste burgerbegroting die dus langer heeft geduurd door corona, daar heeft de provincie Limburg de helft van het budget voor de projecten beschikbaar gesteld, maar nu, dus de burgerbegroting die nu weer loopt, daar is nu 7.5 ton beschikbaar voor de projecten en dat is echt... een deel van de begroting eigenlijk van de gemeente Maastricht, dus nu mogen de inwoners echt zelf bepalen wat ze met dat deel van de begroting doen. Toen was het inderdaad een projectbudget om te kijken "werkt het in Maastricht, willen we dit, wil de stad dit?" en omdat er 113 projectvoorstellen werden ingediend en uiteindelijk nu zijn er 38 die uitgevoerd werden, was er schijnbaar toch behoefte, dus... hebben we... heeft de raad besloten om het verder door te zetten. Dus zo moet je dat zien.

36:41 I: Ja sorry, deze details weet ik niet, dus ik vraag nog even voor de zekerheid. Dus nu vindt de burgerbegroting officieel elk jaar plaats, totdat iemand zegt van "nou, nu stopt het"

36:55 R: Tot 2026 hebben wij het budget, dus ieder jaar 7.5 ton. Maar die allereerste, waar dus de provincie meedeed, dat was een projectbudget, dus dat was echt om te kijken als experiment... dat was wel gewoon serieus, het is ook allemaal nu uitgevoerd, maar toen was wel nog de vraag van "willen we dit?"

37:16 I: Ja, ik snap het. Nou dat was een behoorlijke lijst aan vragen. Ik heb er nog een paar en dan zal ik je met rust laten. We hebben het even gehad over manipulatie van spelregels en of dat kan, en we hebben het ook gehad over competitie en de mogelijke gevaren daarvan en hoe dat onderlegd is. Maar hoe zorg je ervoor dat in de burgerbegroting het niet te veel fun wordt, of dat de onderwerpen niet triviaal worden omdat het in spelvorm is. Hoe zorg je ervoor dat het de juiste mix heeft tussen serieusiteit, maar ook spel?

38:05 R: Ik denk dat dat heel erg eraan ligt de wijze waarop je het communiceert en ook overbrengt. Dus wij zijn eerlijk in de communicatie, proberen het op een... leuk is niet het juiste woord, maar op een aantrekkelijke wijze door beeldmateriaal en... het gebruik van beeldmateriaal en andere zaaltjes (?) en weet ik veel allemaal toch een aantrekkelijke omgeving te creëren. En serieus op de momenten dat het serieus moet zijn en... ook kunnen lachen op de momenten dat het natuurlijk... ja er moet ook een grapje tussendoor kunnen en wat ik zelf... wij communiceren ook niet met "u", maar meestal met "je" ook om het soort van laagdrempelig te houden, dat men niet het gevoel heeft van "oh, de gemeente..." We zijn gelijk en de mensen die in het projectteam van de burgerbegroting zitten die hebben ook meer een soort tussenfunctie tussen de ambtenaar en de inwoner, en daarmee kun jij beide kanten belichten en dus ook hoeft je daarin geen kant te kiezen en dat voelt ook denk ik wel zo voor de inwoner van "zij helpen mij" of "zij luisteren naar mij en we zoeken naar oplossingen", maar als het niet gaat, zijn we daar ook heel duidelijk in. Dus zo.

39:40 I: Ja. En bij spelvormen, zowel de concrete spelvormen als de burgerbegroting in het algemeen als een spel, maar je gebruik van beloningen. Hoe denken jullie na over beloningen, wat zijn die voor jullie?

40:06 R: Beloningen. Er is altijd vlaai, haha. We zorgen er altijd voor dat er iets te eten is bij de events en beloningen... we hadden bij de laatste ronde, dus als de projecten gekozen worden, hadden we voor alle indieners die een project hadden ingediend, dus wat in de slotronde meedeed om gekozen te worden, hadden we wel een bloemetje om ze ook te bedanken voor het feit dat ze werk erin hadden gestopt, want voor hun... voor niet iedereen was het leuk om te horen... sommige hoorden dat ze geld kregen om het project uitgevoerd te zien worden, en andere hoorden dat dat niet uitgevoerd werd, dus zo. Maar we hebben niet dat we met cheques of boekenbonnen... ik weet niet waar je op doelt precies.

41:14 I: Ja, even denken of ik het mag zeggen of niet. Ja beloningen kunnen inderdaad heel direct zijn, want beloningen kunnen ook de vorm hebben van... dat deelnemers voelen dat ze iets leren, of dat de deelnemers... dus ik zag dat ze bijvoorbeeld een cheque krijgen, een foto met een cheque van "dit is jullie bedrag". Dus in die zin. En waarom doen jullie dat?

41:50 R: Het leek ons leuk dat we de mensen die een budget krijgen van de burgerbegroting, dat die op het einde ook op de foto konden met dat budget, als een soort van afsluiter van die middag, van "hey, dit hebben we toch maar mooi met z'n allen gedaan." En als je het breder trekt met die beloning, wat jij zegt van dat mensen er iets van leren, we hebben wel van veel mensen teruggekregen dat ze het een leerzaam proces vonden om te zien wat er allemaal bij komt kijken als je een project indient, dat dat toch vaak complexer is dat dat je op voorhand denkt, waar je met meer dingen rekening moet houden. En ook mensen die zeiden van "mijn project is niet gekozen, maar ik vond het wel heel mooi om samen te kunnen kiezen en ik zie dat er iets goeds gebeurt met dat geld". Dus ik denk dat wel... dat er wel... dat de mensen die we in de zaal krijgen, die leren er ook echt iets van. En dat zien we ook, de mensen die nu weer terugkomen, dat ze in de zaal dan

andere dingen gaan zeggen van "ja, maar dit is de burgerbegroting, dus dit moeten we samen doen" en dat je niet meer zelf als projectleider ook de hele tijd hoeft te herhalen als een mantra, maar dat mensen het ook uit zichzelf gaan overnemen en dat hoop je, maar dat zie je dus nu ook wel gebeuren. Dus dat spelelement en het samen, dat... dat leeft dan wel in de zaal.

43:29 I: Ik snap het.

43:30 R: Iets, denk ik.

43:33 I: Over het verliezen gesproken, ik las dat het... dat jullie ervoor zorgen dat als een project verliest die opnieuw ingediend kan worden. Waarom is dat?

43:50 R: Omdat er natuurlijk moeite in is gestoken en dat het project niet is gekozen omdat het te weinig stemmen heeft gekregen betekent niet dat het nu misschien niet opnieuw een kans heeft om alsnog gekozen te worden. Dus wij vonden dat dat wel moest kunnen, dat je dan opnieuw mee kunt doen.

44:23 R: Wil je daar nog iets over weten?

44:26 I: Ja, ik zit te denken aan een vervolgvraag. Ja inderdaad, te weinig stemmen betekent niet dat het alsnog gekozen kan worden. Heeft het te maken met... nee sorry, ik kan geen vervolgvraag geven.

44:55 R: Waar zat je over te denken dan? Want je wil er eigenlijk nog iets over zeggen.

45:01 I: Ja, nee kan ik helaas niet doen. Oke, we hebben het over heel veel gehad nu, zijn er dingen die jij nog wilt vertellen of toevoegen?

45:16 R: Dat als je echt wil zien hoe dat gaat, dat je een keer moet komen kijken, denk ik.

45:22 I: Ja, jullie zitten nu in de 4e ronde? Of in de 3e?

45:26 R: 2e. Dus we gaan op 14 en 18 juni, hebben we twee events en dan gaan de mensen die komen bepalen hoe het geld wordt verdeeld over de thema's. En daarna mogen ze projecten indienen.

45:49 I: Ik zie het ja. Leuk. Ik ben heel blij dat je me te woord wilde zijn. Is het oké dat als ik wat meer vragen heb, dat ik je een mailtje stuur?

46:04 R: Zeker.

46:06 I: Heb jij nog vragen? Ik zal vertellen hoe het verder gaat.

46:11 R: Ja, dat was wel mijn vraag.

[informatie over de thesis en toesturen informatie].

END OF TRANSCRIPT