

MONIKA MATUSIAK

Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu

PRZESTRZEŃ PUBLICZNA JAKO ZASÓB MIEJSKI. NOWE TECHNIKI ZAANGAŻOWANIA OBYWATELI W KSZTAŁTOWANIE PRZESTRZENI PUBLICZNYCH I PRZESTRZENI MIEJSKIEJ

Abstract: Public Space as Urban Resource. New Techniques of Citizen Involvement in the Shaping of Urban Space and Public Spaces. The article describes new planning techniques that enable public participation and the possibilities of using them in planning for urban space and public spaces. Public spaces, in their role as social interaction and symbolic places, contribute to social capital of cities by affecting social trust levels and the identity of their inhabitants. The processes of building social capital can be enhanced by increasing the involvement of the inhabitants in planning practices which can be achieved in the co-planning process. New planning techniques, by using Internet and visualization techniques, help the inhabitants effectively participate in those processes. They include the American programmes *PLACE³S* and *Visual Interactive Code*, London proposal of *Virtual London* and Barcelona system of *Voto Electronico*. Such techniques can be used to make urban planning processes more democratic. Moreover, the article describes appearing Polish initiatives aiming to increase citizen involvement in the life of their cities and its planning.

Wprowadzenie

Celem opracowania jest przedstawienie nowych instrumentów partycypacji społecznej w kształtowaniu przestrzeni publicznych i przestrzeni miejskiej oraz możliwości ich zastosowania w celu wzmocnienia kapitału społecznego miast przez wpływ na interakcje społeczne i tożsamość mieszkańców. *Przestrzeń miejska* jest w prezentowanym opracowaniu rozumiana zgodnie z klasyczną koncepcją Kriera (1979, s. 15) jako wszelkie typy przestrzeni między budynkami w mieście, których geometryczne granice wyznaczają różnego typu elewacje. Jest to więc przestrzeń otwarta i zewnętrzna w stosunku do zamkniętych przestrzeni budynków, które mają charakter prywatny i wewnętrzny. *Przestrzeń publiczna* natomiast (Chmielewski, 2001, s. 39-41), w od-

różnieniu od grupowych i prywatnych jest przestrzenią dostępną bez ograniczeń dla wszystkich zainteresowanych i tworzącą warunki do interakcji między jednostkami i grupami społecznymi.

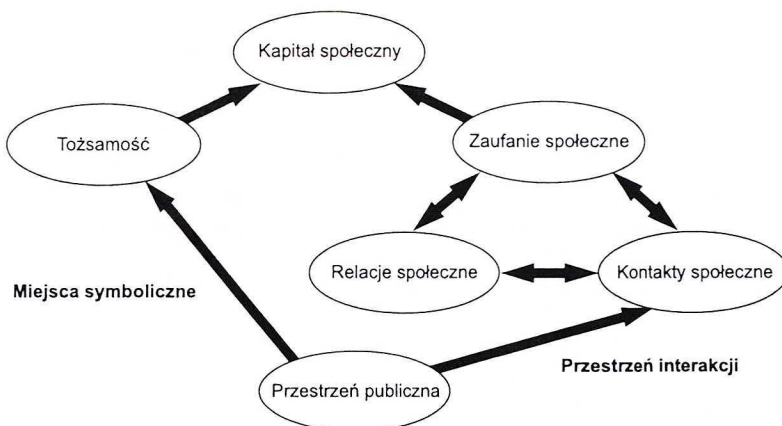
Dla celów analizy przedstawiono cztery przypadki interaktywnego planowania przestrzeni publicznych: program *PLACE³S* stosowany w wielu miastach amerykańskich i oparty na tradycyjnej partycypacji społecznej rozszerzonej na całość procesu planistycznego; oraz trzy narzędzia partycypacji wirtualnej: testowy projekt *Virtual London*, narzędzie *Visual Interactive Code* oraz *Voto Electronico*: pilotażowy program partycypacji społecznej proponowany przez władze Barcelony. Przedstawiono również nowe polskie inicjatywy związane ze zwiększaniem uczestnictwa społeczeństwa w życiu miasta i debatach dotyczących przestrzeni.

Kapitał społeczny jest w literaturze przedmiotu zaliczany do miękkich czynników lokalizacji, a co za tym idzie, wpływa na konkurencyjność miast rozumianą jako ich zdolność do przyciągania inwestycji. Kapitał społeczny jest szczególnie istotny w gospodarce opartej na wiedzy, gdzie podstawowe znaczenie mają przepływy wiedzy nieskodyfikowanej, odbywające się w warunkach komunikacji bezpośredniej. Przestrzeń publiczna miast, jako miejsce interakcji społecznych, jest jednym z czynników mogących wpływać na typy relacji oraz poziom zaufania społecznego stanowiące bazę kapitału społecznego.

Gehl (2009, s. 15-29) w swojej analizie wpływu rodzaju przestrzeni publicznej na zachowania społeczne wymienia kontakty społeczne o różnej intensywności, z czego odpowiednio zaprojektowana przestrzeń publiczna wytwarza kontakty o niskiej intensywności – pozwala odbierać bodźce, uczestniczyć w życiu publicznym (często w roli obserwatora), pozyskiwać informacje o życiu społecznym oraz przeżywać stymulujące doświadczenia. Tego typu kontakty społeczne są możliwym punktem wyjścia do kontaktów na innych poziomach, i jako takie budują podstawową tkankę społeczną. Przestrzeń publiczna jest więc dobrem wspólnie konsumowanym (Webster 2007, s. 82) i jako taka stanowi dobro publiczne. W kontekście gospodarki i planowania miast, przestrzeń publiczna jest ważnym elementem struktury miejskiej, można więc ją interpretować jako zasób.

Wieloletnie badania z dziedziny psychologii środowiskowej dowodzą, że odpowiednie zaprojektowanie przestrzeni publicznej może wzmacniać lub osłabiać kontakty społeczne, a tym samym wpływać na poziom kapitału społecznego. Ponadto, miejskie place i ulice są często ważnym elementem tożsamości mieszkańców i mają znaczenie symboliczne (patrz np. Gupta, Ferguson, 1992; Khalaf 2005; Valera 1997 i in.). Silna tożsamość i identyfikacja z miejscem są również elementami kapitału społecznego i wpływają na zachowania społeczne. Przestrzeń publiczna i kapitał społeczny są ze sobą istotnie powiązane (ryc. 1).

Tożsamość i zaufanie są czynnikami kapitału społecznego, przy czym zaufanie jest pochodną różnego typu interakcji: relacji i kontaktów społecznych. Relacje są rozumiane jako bliższe, średnio- i długoterminowe kontakty, w odróżnieniu od



Ryc. 1. Kapitał społeczny a przestrzeń publiczna

Źródło: Opracowanie własne.

kontaktów społecznych zachodzących w przestrzeniach publicznych i mających cechy przypadkowości. Relacje społeczne mogą obejmować np. stosunki pracy, koleżeństwa, przyjaźni czy relacje rodzinne. Tożsamość traktowana jest natomiast jako poczucie przynależności i identyfikacji z miejscem zamieszkania. Jako taka, kształtowana jest przez miejsca symboliczne – w tym budynki, place i ulice, znajdujące się w przestrzeni publicznej lub ją tworzące. Przestrzenie publiczne są jednocześnie miejscami interakcji i kontaktów społecznych, które mogą być podstawą budowania głębszych relacji. Współwystępowanie kontaktów i relacji społecznych jest podstawą zaufania społecznego. Prezentowana rycina jest tylko sposobem wstępnego uporządkowania omawianych relacji przestrzenno-społecznych i nie powinna być traktowana za wyczerpujący model.

Właściwe projektowanie przestrzeni publicznych może wpływać na podstawowe elementy kapitału społecznego miast. Zaufanie społeczne i tożsamość można również wzmacniać za pomocą innych instrumentów, m.in. przez angażowanie mieszkańców w kształtowanie przestrzeni publicznej. Odczucie realnego wpływu na kształt otaczającej przestrzeni wzmaga poczucie przynależności, a w konsekwencji identyfikacji z miejscem zamieszkania. Partycypacja społeczna jest coraz częściej postrzegana jako niezbędny etap planowania przestrzennego i zazwyczaj odbywa się w formie konsultacji społecznych – przez wyłożenie planu do wglądu publicznego oraz spotkania z przedstawicielami mieszkańców. Należy jednak stwierdzić, że rysunki i tekst planów zagospodarowania są mało zrozumiałe dla osób bez odpowiedniego wykształcenia, a ich wizualizacje mogą być źle interpretowane z podobnych przyczyn. Z tego względu warto śledzić nowe propozycje ułatwiające partycypację społeczną dotyczącą planów zagospodarowania przestrzennego.

Partycypacja społeczna w projektach rozwojowych jest wyrazem aktywnego społeczeństwa obywatelskiego. W dobie społeczeństwa informacyjnego, formy ak-

tywizacji społecznej coraz częściej przybierają formy wirtualnych sieci społecznych, które umożliwiają nie tylko wymianę informacji, ale także wzajemną mobilizację do konkretnych działań. Najnowsze techniki partycypacji społecznej oparte są często na narzędziach internetowych i mają szansę wykorzystać społeczne sieci internetowe. W prezentowanym opracowaniu zostaną przedstawione cztery wybrane narzędzia ilustrujące różne metody partycypacji rzeczywistej i wirtualnej.

Omawiane techniki planistyczne, zarówno tradycyjna, jak i wirtualne zostaną zanalizowane w kilku aspektach:

- Historia i główne cechy danego narzędzia
- Skala użytkowania – dzielnica, miasto, region, itp.
- Zastosowanie w planowaniu przestrzeni publicznych
- Efekty lub przewidywane efekty
- Wartościowe cechy lub niedoskonałości projektu

Następnie zostanie dokonane porównanie istotnych cech poszczególnych narzędzi z punktu widzenia planowania przestrzeni publicznych wraz z rekomendacjami dotyczącymi ich przyszłego rozwoju i wykorzystania.

1. Narzędzia partycypacji tradycyjnej **– Projekt PLACE³S**

Projekt PLACE³S (Planning for Community, Energy, Economic and Environmental Sustainability), jest programem realizowanym w wielu miastach i regionach Stanów Zjednoczonych jako narzędzie wspomagające planowanie przestrzenne i strategiczne za pomocą mierzalnych wskaźników. Jednymi z pierwszych obszarów, które zastosowały PLACE³S były gminy rejonu Zatoki San Francisco i San Diego. Działania związane z mierzeniem poszczególnych cech przestrzeni publicznej i przestrzeni miejskiej podejmowano w rejonie zatoki San Francisco (obejmującym 6 okręgów) już w latach 70. XX w., kiedy zaczęto systematycznie analizować cechy jakościowe przestrzeni miejskiej, takie jak widoki, stan (czystość i zadbanie), atrakcyjność wizualna ulic, zróżnicowanie kwartałów, obecność przyrody, bliskość otwartych przestrzeni, mikroklimat, dostosowanie środków transportu oraz wizerunek. Działania te wymagały jednak licznych pomiarów terenowych i zaangażowania wielu osób. (Southworth 2003, s. 3343).

Wiele cech przestrzeni, w tym ww., które wpływają na jej atrakcyjność i jakość jest trudno mierzalne, i przez to trudne do wyrażenia w konkretnych zapisach tekstowych lub graficznych. Nowe techniki komputerowe i zdjęcia lotnicze oraz pojawienie się systemów informacji geograficznej ułatwiają tego typu pomiary oraz ich przedstawianie graficzne. Stowarzyszenie Gmin Zatoki San Francisco już od początku lat 90. XX w. zaczęło stosować te metody w celu poprawy jakości planowania i umożliwienia pełniejszej partycypacji mieszkańców w tych procesach. Należał do nich

m.in. *Program PLACE³S*, który objął sferę całej przestrzeni miejskiej, choć jest także stosowany w planowaniu dla niewielkich fragmentów tej przestrzeni.

Program PLACE³S używany jest w celu dostarczania zrozumiałych informacji planistycznym decydom i mieszkańcom, tak aby podejmowane decyzje uwzględniały skutki dla wspólnoty lokalnej (*Center of Excellence...* 1996, s. 4). Jest narzędziem analitycznym pozwalającym przewidzieć skutki różnych decyzji planistycznych podejmowanych na poziomie lokalnym i ich wpływ na cały region w zakresie efektów środowiskowych, mieszkalnictwa, miejsc pracy, dostępu do środków transportu oraz zużycia zasobów (*Association of Bay* 2001) i jest ukierunkowany na poszukiwanie równowagi między różnymi typami działań, tak aby rozwój całego obszaru odbywał się zgodnie z zasadami zrównoważonego rozwoju. Jego szczególną zaletą jest możliwość jednoczesnej i powiązanej analizy celów związanych z rozwojem społeczno-gospodarczym, środowiskowym i przestrzennym. Przykładowe cele dla obszaru, którego dotyczy szybki wzrost liczby ludności mogą obejmować wybór między zwiększeniem mieszkalnictwa, zatrzymaniem wzrostu miejsc pracy lub rozbudową infrastruktury, tak aby możliwe były dojazdy z okolicznych miejscowości (*Smarth Growth Strategy dla San Francisco Bay Area*). Przeliczając je na efekty wyrażone miernikami ilościowymi można zanalizować sprzeczności między poszczególnymi celami lub wpływ ich realizacji na inne dziedziny życia.

Program jest używany do planowania w różnych skalach, od poziomu osiedli, przez dzielnice, miasta, obszary metropolitalne czy całe regiony. W ramach tworzenia planów rozwojowych projektowane są również zmiany przestrzeni publicznych. Założeniem programu jest poszukiwanie dróg rozwiązujących jednocześnie kilka problemów miejskich. Przykład podawany w cytowanej publikacji (*Center of Excellence...* 1996, s. 21) pokazuje, jak decyzja o ograniczeniu ruchu samochodowego w celu zmniejszenia zużycia paliw kopalnych wpływa również na zmniejszenie zanieczyszczenia hałasem, zmniejszenie presji przestrzennej przez ograniczenie konieczności zwiększania długości sieci drogowej i liczby miejsc parkingowych, a w konsekwencji zwiększenie ruchu pieszego i możliwości nawiązywania kontaktów społecznych, poprawę estetyki przestrzeni i podwyższenie jej bezpieczeństwa. W ten sposób możliwa jest realizacja kilku różnych celów rozwojowych zazwyczaj umieszczonych w różnych planach i strategiach rozwoju.

W celu oceny poszczególnych alternatyw rozwojowych używa się mierników związanych z całkowitym zużyciem energii, które stosuje się zarówno do obecnego zagospodarowania terenu, jak i planów na przyszłość. Zintegrowany system mierników¹ pozwala na ocenę zróżnicowanych aspektów zagospodarowania terenu (infrastruktury, budynków, terenów mieszkalnictwa, przemysłu i usług itp.) w sposób porównywalny i dostępny dla różnych aktorów wspólnot lokalnych, pozwalając im na

¹ Poszczególne wskaźniki zużycia energii są przeliczane na tzw. Btu (*British thermal units*). 1 Btu to ilość energii potrzebna do podgrzania jednego funta wody o 1 stopień w skali Farenheita.

pełne uczestnictwo w dialogu nt. przyszłości otaczającej ich przestrzeni na podstawie zestawu danych ilościowych pokazujących skutki realizacji poszczególnych propozycji. Dzięki takim cechom program odgrywa również rolę edukacyjną. Wskaźniki dotyczące zużycia energii uzupełniają tradycyjne wskaźniki używane w planowaniu przestrzennym. Istotną cechą programu jest łączenie treści z zakresu rozwoju gospodarczego, ochrony środowiska i zagospodarowania terenu oraz nacisk na udział społeczności lokalnej na każdym etapie procesu planistycznego.

Proces planistyczny odbywa się na bazie pięciostopniowej analizy alternatyw rozwojowych, opartej na mapach GIS i projektach CAD. Obejmuje ona następujące kroki²:

- identyfikacja istniejących warunków,
- analiza dalszego rozwoju przy istniejących warunkach (bez zmian),
- analiza opcji alternatywnych,
- przygotowanie opcji preferowanej,
- adaptacja, implementacja, monitoring i wprowadzenie poprawek.

Dane pozyskane w pierwszym etapie analizy są weryfikowane z przedstawicielami wspólnoty lokalnej, co pozwala na zderzenie danych statystycznych z rzeczywistością odczuwaną przez mieszkańców i pozwala tym ostatnim poczuć się gospodarzami procesu planistycznego. Na etapie analizy dalszego rozwoju przy istniejących warunkach, zweryfikowane dane są używane do przedstawienia scenariusza rozwoju w perspektywie 20 lat, skonstruowanego na bazie ekstrapolacji istniejących trendów oraz przedstawienia stanu po realizacji bieżących planów. Scenariusz obejmuje nie tylko daną wspólnotę lokalną, ale także wpływ na otaczający region i jest ewaluowany za pomocą wcześniej ustalonych kryteriów (wartości najbardziej istotnych z punktu widzenia wspólnoty).

Kolejnym krokiem jest stworzenie i analiza opcji alternatywnych odbywająca się podczas serii warsztatów typu *charette*. Odbywa się ona we współpracy z ekspertami pomagającymi mieszkańcom przełożyć alternatywne wizje rozwojowe na zapisy konkretnych celów rozwojowych. Każdy z projektów jest przedstawiany w formie graficznej, tak aby możliwe było lepsze zrozumienie jego efektów i oceniany za pomocą wskaźników zużycia energii i przyjętych kryteriów ewaluacji odzwierciedlających wartości przyjęte przez uczestników procesu. Na bazie analizy opcji rozwojowych tworzy się opcję preferowaną, często uwzględniającą najlepsze rozwiązania z poprzednich wizji rozwojowych, po czym projekt wchodzi w fazę wdrażania i monitoringu.

Każdy etap analizy składa się z komponentów obejmujących partycypację społeczną, projektowanie i planowanie oraz mierzenie wpływu. Komponent partycypacji polega na maksymalnym zaangażowaniu uczestników procesu we współplanowanie dalszego rozwoju oraz ich przekonanie do przyjmowanych celów i zadań. W ten sposób wzmacnia się identyfikację uczestników z miejscem ich zamieszkania i gotowość przy-

² www.U.S. Department of Transportation, odsłona 30.07.2010.

jęcia na siebie części odpowiedzialności za jego rozwój. Ponadto, podejmowane inicjatywy zyskują silne wsparcie społeczne i polityczne, co ułatwia ich późniejszą realizację. Komponent planistyczny obejmuje stworzenie jasnych zasad planowania i projektowania, które odpowiadają wizji i wartościom przyjętym przez wspólnotę lokalną. Dzięki elastyczności procesu planistycznego i jego silnemu uzależnieniu od potrzeb lokalnych, zestaw ten jest każdorazowo tworzony dla konkretnych obszarów, co pozwala na indywidualizację poszczególnych projektów. Wreszcie komponent mierzenia wpływu zakłada stworzenie bazy danych ilościowych dotyczących efektów podjętych działań w zakresie zużycia energii, rozwoju gospodarczego i stanu środowiska naturalnego. Pozyskiwane dane służą zarówno do monitoringu przyjętych planów, jak i pozwalają na podejmowanie przyszłych decyzji planistycznych na podstawie precyzyjnych danych.

Dla przedstawienia skompilowanych danych wspomagających proces planistyczny stosuje się oprogramowanie GIS, gdzie tworzy się warstwy obejmujące (za: *Center of Excellence...* 1996, s. 16.):

- klimat: temperatury, wiatry, dni ciepłe i chłodne;
- mieszkalnictwo: lokalizację, rodzaje i wielkość jednostek zabudowy mieszkaniowej oraz typowe wyposażenie energetyczne i typ używanego paliwa;
- zatrudnienie: lokalizację, rodzaje i wielkość zakładów pracy oraz typowe wyposażenie energetyczne i typ używanego paliwa;
- transport: wymagania związane ze strumieniami ruchu, zasób pojazdów, miejsca tranzytowe;
- infrastrukturę: lokalizację, rodzaje i stan ulic; infrastrukturę wodno-ściekową i jej wydajność; oświetlenie ulic i sygnalizację ruchu drogowego;
- zasoby energii odnawialnej: promieniowanie słoneczne, cechy wód gruntowych i powierzchniowych, zasoby geotermalne, szybkość wiatru, ilość biomasy/odpadów stałych;
- zasoby energii konwencjonalnej: lokalizację infrastruktury energetycznej i gazowej, ich wydajność i rating oraz rodzaj i ceny paliwa transportowego.

Metoda *PLACE³S* została zastosowana również w San Diego w 2001 r. dla planowania w skali dzielnicy Mid-City. Na przykładzie tego obszaru można prześledzić sposób zarządzania procesem planistycznym. Jego liderami byli przedstawiciele władz lokalnych we współpracy z przedstawicielami stowarzyszeń gospodarczych. Mieszkańców reprezentował komitet złożony z 25 osób i nadzorujący projekt, a konsultacje odbywały się podczas dwóch całodziennych warsztatów dla 100-150 osób każdy. Dodatkowo, w procesie uczestniczyły instytucje stanowe i agencje lokalne, uczelnie wyższe i instytucje naukowe. Oprócz metod partycypacji rzeczywistej, proces planistyczny wspomagala rozbudowana strona internetowa dostarczająca niezbędnych informacji. Obecnie metoda *PLACE³S* jest używana przez wiele innych miast w USA.

Wartościowe cechy projektu:

- możliwość analizy różnych opcji planistycznych przez nieprzygotowanego użytkownika;

- osobiste uczestnictwo mieszkańców w procesach planistycznych;
- łączna analiza efektów i wzajemnych zależności różnego typu planów;
- aspekt edukacyjny;
- możliwość wykorzystania i integracji danych pozyskanych w trakcie innych procesów planistycznych.

Trudnością w zastosowaniu programu jest duża ilość danych liczbowych, szczególnie przy planowaniu na większą skalę, co wymaga odpowiedniego sprzętu i oprogramowania komputerowego.

Zastosowanie programu *PLACE³S* dla projektowania przestrzeni publicznych umożliwia powiązanie tradycyjnej domeny planowania przestrzennego z planami rozwoju społeczno-gospodarczego, pełniejsze zaangażowanie mieszkańców w procesy planistyczne, ułatwienie podejmowania decyzji odpowiedzialnym władzom, a także podporządkowanie inicjatyw dotyczących poszczególnych przestrzeni jednolitej wizji rozwojowej. Ten ostatni element jest możliwy dzięki analizie wpływu projektu na strukturę przestrzenną, gospodarczą i społeczną miasta. Ponadto, realizacja strategii prowadzących do oszczędności energii ogranicza koszty funkcjonowania, poprawia jakość środowiska i w rezultacie podwyższa jakość życia mieszkańców.

2. Narzędzia partycypacji wizualnej – 3 x V

Można się spodziewać, że narzędzia planistyczne oparte na wykorzystaniu komputerów i Internetu będą zyskiwały na znaczeniu wraz z rozwojem społeczeństwa informacyjnego. Odpowiednie ich zastosowanie pozwala również na przekazywanie informacji niezbędnej do skutecznego uczestniczenia w procesach planistycznych coraz większej liczbie osób, co umożliwia poprawę demokratyzacji tych procesów. Spośród rosnącej liczby interaktywnych narzędzi internetowych wspomagających partycypację społeczną wybrano trzy, pozwalające prześledzić różne podejścia do tego procesu i mogące być traktowane jako zwiastun nowych trendów w planowaniu przestrzennym. Należą do nich: *Visual Interactive Code*, *Virtual London* oraz *Voto Electronico*.

2.1. *Visual Interactive Code*

Narzędzie *Visual Interactive Code* opracowane na Pennsylvania State University i stosowane w wielu miastach Stanów Zjednoczonych, pozwala władzom lokalnym przekształcić abstrakcyjne ustalenia planistyczne w obrazy pokazywane za pomocą fotografii, ilustracji i map (Southworth, Ben-Joseph 2003, s. 4350). Użytkownicy mogą zobaczyć wizualizacje poszczególnych regulacji wraz z ich efektami, oraz obserwować efekty powstające przy zmianie poszczególnych parametrów. Na obszarach budownictwa mieszkaniowego takie ustalenia mogą dotyczyć np. szerokości ulicy,

pozycji budynku na działce, mebli miejskich, zadrzewienia czy pozycji chodników. Program jest szczególnie przydatny do konsultowania planów zagospodarowania przestrzennego w niewielkiej skali – na podstawie wizualizacji oraz w skali miasta lub regionu za pomocą map GIS.

Po wprowadzeniu odpowiednich danych, użytkownik otrzymuje obrazy danej przestrzeni, np. ulicy o różnych parametrach i może ocenić ich atrakcyjność. Dostępność poszczególnych przestrzeni, budynków i usług publicznych jest pokazywana na mapach GIS pozwalających określić np. rzeczywisty dostęp pieszych do poszczególnych miejsc, i na tej podstawie ocenić stopień obsługi poszczególnych obszarów i obszary pilnej interwencji. Niektóre wersje *Visual Interactive Code* pozwalają również na zgłaszanie przez mieszkańców terenów wymagających pilnej interwencji w systemie *online*. Inicjatywy takie są następnie poddawane procedurze kwalifikacji do interwencji.

Virtual Interactive Code jest standardowo używany w wielu miastach amerykańskich jako narzędzie pozwalające przedstawić istniejące plany i regulacje. Ciekawie jest jednak jego użycie podczas debat publicznych nad przyszłymi planami, pozwalające wyobrazić sobie poszczególne scenariusze (*ibidem*, s. 13-15). Podejście to jest wykorzystywane rzadziej, jakkolwiek jest względnie tanim sposobem zaangażowania mieszkańców w procesy planistyczne.

2.2. *Virtual London*

Virtual London jest projektem zakładającym możliwość uczestniczenia mieszkańców w projektach planistycznych przez Internet sponsorowanym przez władze obszaru metropolitalnego Londynu oraz organizację *London Connects*. Projekt jest realizowany od 2003 r., a wersja testowa powstała w 2009 r. *Virtual London* opiera się na zastosowaniu najnowszych osiągnięć w zakresie oprogramowania GIS i CAD w wersji 3D oraz fotorealistycznych technik graficznych i metod fotogrametrycznych dla stworzenia wirtualnego modelu obszaru metropolitalnego Londynu (Strona internetowa Instytutu CASA, odsłona 30.07.2010). Model ten ma być wykorzystywany przez architektów i planistów, ale też stanowić narzędzie rzeczywistej partycypacji publicznej w procesach planistycznych. Modelowanie 3D pozwala pełniej zrozumieć i wyobrazić sobie skutki przygotowywanych planów i ich powiązania z innymi częściami miasta, co jest zaletą w stosunku do klasycznego obrazowania 2D, szczególnie jeśli chodzi o jego wykorzystanie jako narzędzia komunikacji społecznej.

Model umożliwia analizę wpływu poszczególnych inwestycji (np. nowych budynków) na ich otoczenie – w tym wytwarzane strumienie ruchu i zagospodarowanie przestrzenne, a także obserwację skutków różnego typu zagrożeń, np. powodzi i zanieczyszczenia powietrza. *Virtual London* został już w pełni opracowany w wersji profesjonalnej, do użytku przez 33 gminy tworzące Greater London. Wersja dla użytkowników nieprofesjonalnych jest w przygotowaniu. Głównym problemem w jej uruchomieniu są problemy prawne związane z wykorzystaniem danych topograficz-

nych Ordnance Map Survey. Wersja dla laików wykorzystuje program Google Earth jako oprogramowanie typu Open Source.

Zaletą modelu jest jego atrakcyjność graficzna i zróżnicowanie interfejsu w zależności od typu użytkownika. Zwykły użytkownik, bez przygotowania planistycznego, pracuje w środowisku podobnym do gier komputerowych. Jest to zaleta nie tylko dla mieszkańców, ale także urzędników bez wykształcenia tego typu. Stosowanie modelu wymaga analizy ogromnej ilości danych, pozwala jednak na uzyskanie niezwykle efektów pozwalających na „odczuwanie” efektów planowanych zmian. Model próbuje również stworzyć swego rodzaju przestrzeń społeczną, w której poszczególni użytkownicy poruszają się przez swoje graficzne trójwymiarowe reprezentacje, awatary (Hudson-Smith 2007, s. 12.). Przez możliwość przemieszczania się po ulicach i „oglądania” proponowanych rozwiązań planistycznych, użytkownicy mogą lepiej identyfikować się z przestrzenią, w której się poruszają i odnieść ją do doświadczeń w świecie rzeczywistym. Rozwiązanie jest przedstawiane jako narzędzie demokratyzacji procesów planistycznych.

2.3. Voto electronico

Przeprowadzone w kwietniu 2010 r. głosowanie elektroniczne nad przekształceniem jednej z głównych ulic Barcelony – Avigunda Diagonal – jest ciekawą inicjatywą obrazującą nowe tendencje w planowaniu partycypacyjnym. W głosowaniu mogli wziąć udział wszyscy obywatele miasta powyżej 16 roku życia, którym zaproponowano dwie opcje przekształceń przygotowane w 2009 r. Proponowane opcje to przekształcenie fragmentu ulicy w bulwar lub deptak. Można też było wybrać opcję nie wprowadzania zmian, za którą głosowała większość wyborców. Propozycje zmian można było obejrzeć w postaci wizualizacji i filmów wideo (dostępnych na stronie internetowej urzędu miasta). Celem projektu była poprawa systemu ruchu ulicznego, tak aby zapewnić jego większą przepustowość i zmniejszyć negatywny wpływ na środowisko. Obie propozycje władz miasta dawały priorytet transportowi publicznemu, pieszemu i rowerowemu, kosztem ruchu samochodowego.

Propozycje zmian i sposób głosowania, chwalony przez media lokalne za nowe podejście do planowania partycypacyjnego, spotkały się jednak z niechęcią mieszkańców. Niewiele osób zdecydowało się uczestniczyć w głosowaniu – tylko 12,17% uprawnionych, z czego prawie 50% głosowało osobiście, a nie internetowo³. Portal ecomovilidad.net podaje cztery przyczyny fiaska głosowania: duża liczba przeciwników ruchu tramwajowego obecnego na ulicy a uważanego za przestarzały środek transportu, sprzeciw właścicieli samochodów prywatnych, sprzeciw właścicieli punktów handlowych obawiających się utrudnień w trakcie robót, oraz sprzeciw przeciwko wydatkowaniu dużych środków publicznych w czasie kryzysu. Głosowanie przeciw

³ Dane za www.wordpress.com.

propozycjom zmiany można też interpretować jako wyraz porażki władz miasta w komunikowaniu konieczności zmian – przeprowadzona kampania informacyjna nie przyciągnęła do urn większości mieszkańców.

Z pewnością narzędzia głosowania internetowego używane w planowaniu przestrzennym są nowością i potrzebują czasu, aby się przyjąć. Inicjatywa władz Barcelony jest jednak przykładem godnym uwagi. Wydaje się jednak, że tego typu inicjatywy, podobnie jak inne typy konsultacji w planowaniu przestrzennym są obciążone dużym ryzykiem niepowodzenia ze względu na braki w edukacji przestrzennej większości mieszkańców miast. Z tej przyczyny inwestycje w ten typ edukacji wydają się szczególnie pożądane – pozwoliłyby one nie tylko na wizualizację, ale także zrozumienie efektów wprowadzanych zmian.

3. Nowe projekty propartycypacyjne w Polsce

W ostatnich latach powstało kilka ciekawych inicjatyw polskich, świadczących o tym, że rośnie zainteresowanie wykorzystaniem przestrzeni wirtualnych dla zbierania informacji, prowadzenia dyskusji nt. ważnych problemów miast i kształtowania ich przestrzeni. Niektóre z tych inicjatyw to projekty *Topografie.pl*, *Em_Wwa 1.0* i *Re-Poznań 2012*. Przedstawiane inicjatywy są istotne jako czynnik wzmacniający identyfikację mieszkańców z miastem przez powiązanie doświadczeń osobistych z tkanką miejską. W projektach *Topografie.pl* i *RePoznań 2012* są to powiązania informacyjne i historyczne, podczas gdy *Em_Wwa 1.0* zaprasza do dyskusji o przyszłości przez zaproszenie mieszkańców do rozmowy o wizji rozwoju konkretnych przestrzeni. Inicjatywy tego typu pozwalają uznać miasto za swoje, i poczuć się jego ważną częścią, co jest podstawą dalszego zaangażowania w jego rozwój. Warto zauważyć, że niektóre z tych inicjatyw cieszą się wsparciem władz miejskich i uczelni wyższych, co może być podstawą do ich rozbudowy i pełniejszego wykorzystania.

Topografie.pl to pomysł łódzkich studentów zrzeszonych w Stowarzyszeniu Inicjatyw Miejskich „Topografie”. Jego celem jest zebranie w jednym miejscu – na stronie internetowej – projektów i inicjatyw związanych z funkcjonowaniem miasta przedstawionych na wielowymiarowej mapie. Obejmują one uporządkowane przestrzenie i tematycznie informacje nt. imprez kulturalnych, architektury i urbanistyki, indywidualnych opowieści o doświadczaniu miasta i legend miejskich. Strona zbiera też informacje o historii miasta, zarówno o charakterze naukowym, jak indywidualnego przeżycia. Informacje naniesione są na mapę miasta w programie Google Maps, gdzie po kliknięciu na poszczególne punkty pojawiają się zdjęcia i opisy poszczególnych miejsc i wydarzeń. Ciekawą inicjatywą jest także projekt tworzenia indywidualnych map mentalnych uczestników gry miejskiej, gdzie na mapy Łodzi nanoszone są miejsca szczególnie ważne dla poszczególnych osób. Innym, niedawno rozpoczętym projektem jest *Powiedzieć miasto* gromadzący opowieści najstarszych mieszkańców

Łodzi. Zostaną one opracowane naukowo, zdigitalizowane i zarchiwizowane, a także popularyzowane przez portal internetowy Topografie. Inicjatywy tego typu mogą mieć istotne znaczenie dla wzmacniania tożsamości mieszkańców miasta.

Podobną inicjatywą jest projekt poznańskich studentów zrzeszonych w Warsztacie Socjologii Wizualnej UAM – *RePoznań 2012*. Celem projektu jest wizualizacja zmian zachodzących w przestrzeni miasta przez ostatnie 100 lat⁴. Na wirtualnej mapie zbiera on historyczne widoki Poznania wraz z ich opisami, a także śledzi przygotowania do Euro 2012. Informacje historyczne pozyskiwane są z Biblioteki Uniwersyteckiej, a zmiany współczesnej przestrzeni miejskiej prezentowane na podstawie zdjęć poszczególnych przestrzeni wykonywanych przez studentów i pokazywanych w cyklach miesięcznych. Inicjatywa została objęta patronatem władz miasta i otwarta dla mieszkańców, którzy mogą dodawać własne zdjęcia i historie po założeniu konta na stronie internetowej. Podobnie jak Topografie, projekt korzysta z programu Google Maps i, w chwili pisania opracowania, obejmuje 170 miejsc w mieście. Jego ważną cechą jest powiązanie historii miasta z jego planami rozwojowymi, dzięki czemu obrazuje ciągłość procesów rozwojowych. Dodawanie własnych zdjęć i opisów mieszkańców jest sposobem wzmacniania tożsamości i identyfikacji z miejscem.

Tabela 1

Porównanie analizowanych technik planistycznych

Cechy	<i>PLACE'S</i>	<i>Interactive Visual Code</i>	<i>Virtual London</i>	<i>Diagonal</i>
Partycypacja społeczna	osobista	wirtualna	wirtualna	wirtualna i osobista
Moment rozpoczęcia partycypacji	w trakcie całego procesu planistycznego	przy ocenie scenariuszy rozwojowych	przy ocenie konkretnych projektów	przy ocenie konkretnych projektów
Skala	od kwartału do regionu	kwartał i dzielnica	od kwartału do obszaru metropolitalnego	fragment ulicy
Środki wspomagające komunikację	oprogramowanie GIS, CAD	wizualizacje: fotografie, ilustracje, mapy	oprogramowanie GIS, CAD 3D	wizualizacje: ilustracje
Etap rozwoju narzędzia	stosowane	stosowane	wersja pilotażowa	projekt pilotażowy

Źródło: Opracowanie własne.

⁴ Za stroną internetową projektu, odsłona 30.07.2010.

Ostatnim z omawianych projektów jest *Em_Wwa 1.0*, stworzony przez architekturę Aleksandrę Wasilkowską i zainspirowany *Virtual London*. Projekt, obecnie w fazie prototypu, jest oparty na trójwymiarowej mapie Google Earth i dotyczy Placu Defilad w Warszawie. Celem projektu jest zgromadzenie i czytelne zaprezentowanie informacji nt. planów i pomysłów na rozwój Placu Defilad, ale też umożliwienie niehierarchicznej komunikacji i zaproszenie mieszkańców do dyskusji już na etapie tworzenia planu zagospodarowania, a nie po ustaleniu jego ostatecznej koncepcji. Jeśli projekt zostanie wdrożony i otwarty dla mieszkańców, oraz zyska uznanie władz miasta, będzie to pierwszy w Polsce projekt interaktywnej komunikacji w procesie planistycznym w formacie 3D.

Zaprezentowane inicjatywy pokazują rosnącą potrzebę komunikacji i zaangażowania mieszkańców w procesy rozwoju przestrzeni miejskiej i przestrzeni publicznych w naszym kraju. Przy aktywnej i otwartej postawie władz miejskich są także szansą na przezwycięzenie tradycyjnie niskiego w Polsce zaufania do instytucji publicznych i podniesienie jakości kapitału społecznego miast przez jednoczesne wzmacnianie tożsamości oraz kontaktów i relacji społecznych.

Podsumowanie

W opracowaniu przedstawiono kilka narzędzi umożliwiających partycypację społeczną w procesie kształtowania przestrzeni miejskiej i przestrzeni publicznych i podkreślono ich rolę nie tylko jako metody planowania odpowiadającej potrzebom mieszkańców, ale mającą także wpływ na ich tożsamość i zaufanie społeczne. W tabeli 1 przedstawiono krótkie porównanie analizowanych narzędzi pod kątem rodzaju partycypacji, momentu jej rozpoczęcia, skali, w jakiej można używać danego narzędzia, stosowanych środków komunikacji wizualnej oraz etapu rozwoju narzędzia.

Próbując ocenić przedstawione techniki planistyczne pod kątem kryterium podniesienia jakości kapitału społecznego przez uczestnictwo w procesie planistycznym oraz tworzenie przestrzeni miejskich i publicznych odpowiadających potrzebom mieszkańców, wydaje się, że *program PLACE³S* w największym stopniu wpływa na tworzenie relacji społecznych i zaangażowanie mieszkańców w rozwój swojego terytorium, dzięki możliwości komunikacji bezpośredniej, którą oferuje. Ze względów organizacyjnych może być jednak ograniczony do relatywnie niewielkiej grupy osób. Pozostałe rozwiązania, dzięki wykorzystaniu technik internetowych są otwarte dla wszystkich zainteresowanych, ale w mniejszym stopniu prowadzą do nawiązywania relacji społecznych. Pozwalają wpływać na kształtowanie przestrzeni wspólnego życia, a dzięki temu, po realizacji wypracowanych planów i zyskaniu akceptacji społecznej dla wybranych wariantów inwestycji, wpływają na tożsamość i identyfikację z miejscem zamieszkania. Najlepszym rozwiązaniem wydaje się więc łączenie różnych technik, tak aby maksymalizować korzyści zarówno w zakresie tożsamości, jak

i zaufania społecznego. Jest to szczególnie istotne w aspekcie problemu wykluczenia cyfrowego, kiedy część mieszkańców objętych procesami planistycznymi nie jest w stanie uczestniczyć w technikach internetowych.

W kontekście przeprowadzonej analizy można zarysować koncepcję współplanowania jako rozwiązania znacznie bardziej demokratycznego niż tradycyjne konsultacje. Dla osiągnięcia pełnego i opartego na zrozumieniu procesu współplanowania, rozumianego jako partnerskie traktowanie mieszkańców i aktorów lokalnych i angażowanie ich w całość procesu planistycznego, niezbędne wydaje się spełnienie kilku warunków:

- Zwiększenie poziomu edukacji przestrzennej uczestników procesów planistycznych
- Zaangażowanie mieszkańców jako partnerów już na etapie tworzenia propozycji rozwojowych przez narzędzia interaktywne
- Stopniowe i konsekwentne zwiększanie poziomu uczestnictwa w procesach planistycznych
- Powiązanie działań definiujących kierunki rozwoju z tworzeniem planów i projektów
- Wsparcie ekspertów na każdym etapie procesu planistycznego

Dla aktywnego uczestniczenia w procesach planistycznych poszczególni członkowie wspólnot lokalnych muszą jasno zdefiniować najważniejsze wartości dotyczące rozwoju swoich miast i gmin (Aeschbacher, Rios 2008, s. 87), w tym także rozwoju przestrzennego. W tym celu niezbędny jest pewien poziom edukacji przestrzennej oraz narzędzia pozwalające zrozumieć, w jaki sposób poszczególne wartości przekładają się na rozwiązania przestrzenne. W takim ujęciu, prezentowane w opracowaniu rozwiązania mogą odgrywać ważną rolę edukacyjną, szczególnie w przypadku, kiedy uzupełniane są odpowiednimi wyjaśnieniami tekstowymi (np. *Virtual Interactive Code* czy *Voto Electronico*) lub możliwością konsultacji z ekspertami już na etapie tworzenia projektu (rozwiązanie projektowane dla *Virtual London*).

Niezbędne jest także wzmocnienie zaufania społecznego przez zaangażowanie mieszkańców jako partnerów już na etapie tworzenia propozycji planistycznych i re-spektowanie podjętych przez wspólnotę lokalną decyzji. Aby decyzje były zgodne z wartościami i celami rozwojowymi ważne jest doprowadzenie do świadomego uczestnictwa w procesie przez odpowiednie przygotowanie jego uczestników. Największy efekt może przynieść łączenie partycypacji rzeczywistej z wirtualną. Ta pierwsza pozwala na skuteczną komunikację bezpośrednią, druga jest wygodniejsza, tańsza i szybsza.

Nowe narzędzia partycypacji społecznej, zwłaszcza w przypadku braku zaufania do instytucji publicznych, warto rozpoczynać od zmian przestrzeni bliskich ich użytkownikom – lokalnych przestrzeni publicznych, np. na poziomie dzielnicy, których rozwój jest konsultowany z mieszkańcami. Przy mniejszych projektach, krótszy jest także czas ich realizacji, co umożliwia odczuwanie satysfakcji z realizowanych projektów i zwiększenie szans na przyszłe uczestnictwo mieszkańców. Przestrzenie publiczne, ze względu na swą ważną rolę w budowie kontaktów i zaufania społeczne-

go są dobrym celem tego typu inicjatyw. Uczestnictwo w spotkaniach konsultacyjnych może być pierwszym krokiem nawiązania relacji społecznych. Uczestnicy nie mogą jednak zostać zniechęceni brakiem skuteczności lub złą organizacją procesu.

Planowanie i projektowanie przestrzeni miejskich i publicznych mogłoby w sugerowanym procesie odbywać się zgodnie z koncepcją architektury w służbie publicznej. Działanie architektów i urbanistów jest tu opisane jako „profesjonalne wsparcie techniczne i projektowe dla planowania wspólnotowego” (Bell, Wakeford 2008, s. 90). Proponowany schemat współplanowania mógłby dwójako wpłynąć na poziom kapitału społecznego – przez realny wpływ na przestrzenie publiczne, a przez ich zmiany na tożsamość miejsca, którą generują, oraz na kontakty i relacje społeczne nawiązywane nie tylko w nowych lub zmienionych przestrzeniach publicznych, ale także podczas ich tworzenia.

Literatura

- Aeschbacher P., Rios M., 2008, *Claiming Public Space: the Case for Proactive, Democratic Design*, [w:], *Expanding Architecture. Design as Activism*, B. Bell, K. Wakeford. Metropolis Books, Bellerophon Publications, Nowy Jork.
- Association of Bay Area Governments, 2001, *Smart Growth Strategy Regional Liveability Footprint Project: Shaping the Future of the Nine-County Bay Area*. Oakland, CA: ABAG.
- Bell B., Wakeford K., 2008, *Expanding Architecture. Design as Activism*. Metropolis Books, Bellerophon Publications, Nowy Jork.
- Bell P.A. et al., 2004, *Psychologia środowiskowa*. Gdańsk, GWP.
- Center of Excellence for Sustainable Development, 1996, *Using PLACE3S to create more sustainable communities*, Office of Energy Efficiency and Renewable Energy, US Department of Energy.
- Chmielewski, J. M., 2001, *Teoria urbanistyki w projektowaniu i planowaniu miast*. Oficyna Wyd. PW, Warszawa.
- Gehl J., 2009, *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*. Wyd. RAM, Kraków.
- Gupta A., Ferguson J., 1992, *Beyond 'Culture': Space, Identity and the Politics of Difference*. Cultural Anthropology, t. 7, nr 1, Space, Identity, and the Politics of Difference, s. 6-23.
- Hudson-Smith A., 2007, *Digital Urban – The Visual City*. UCL Working Paper Series, Paper 124, Londyn.
- Khalaf S., 2005, *On Collective Memory, Central Space and National Identity*. Conference lecture at the symposium “Beirut: Civil Pleasures, Civil Wars”. Centre of Contemporary Culture of Barcelona, Barcelona, 5-7 June 2005.
- Krier R., 1979, *Urban Space*. Rizzoli International Publications, Nowy Jork.
- Southworth M., 2003, *Measuring the Liveable City*. Built. Environ., 29(4), Issue 4: Measuring Quality In Planning: An International Review, December, s. 3343–3354.

- Southworth M, Ben-Joseph E., 2003, *Streets and the Shaping of Towns and Cities*. Island Press, Washington DC.
- Valera S., 1997, *Public Space and Social Identity*, [w:] *Urban Regeneration. A Challenge for Public Art*, A. Remesar (red.). Universitat de Barcelona, Monografies Psico-socio ambientals, Barcelona.
- Webster Ch., 2007, *Property Rights, Public Space and Urban Design*. Town Planning Review, 78, s. 81-102.

Strongy internetowe:

- Association of Bay Area Governments: www.abag.ca.gov.
- U.S. Department of Transportation, Federal Highway Administration: <http://www.fhwa.dot.gov/tcsp/sdcadft.html>.
- Smarth Growth Strategy dla San Francisco Bay Area: www.abag.ca.gov/planning/smartgrowth/.../Alameda%20web.PPT.
- Instytut CASA: <http://www.casa.ucl.ac.uk>.
- Urząd Miasta Barcelona: <http://www.bcn.cat/diagonal/>.
- Wordpress.com: <http://ideadiagonal.wordpress.com/2010/05/16/lopcio-c-resulta-guanyadora-amb-el-7984-dels-vots-a-la-consulta-sobre-la-diagonal/>.
- Projekt Topografie: <http://topografie.pl/>.
- Projekt RePoznań 2012: <http://www.repozn2012.pl/>.