

ZAKLJUČEK PROJEKTA URBAX2

Mojca Foški

Projekt URBAX2 je eden od projektov Sveta Evrope v sklopu »Leonardo da Vinci«, namenjen izobraževanju strokovnjakov in razvijanju študijskih pripomočkov na področju upravljanja nepremičnin.

V projekt URBAX2 so bile vključene predvsem izobraževalne institucije iz vzhodne, srednje in zahodne Evrope. Vodilni partner je bila Politehnika iz Torina, sodelovali pa so še predstavniki Češke, Danske, Estonije, Finske, Francije, Slovaške, Madžarske in Slovenije (Fakulteta za gradbeništvo in geodezijo – Katedra za prostorsko planiranje).

Temeljni namen projekta URBAX2 je bil razvoj učnega pripomočka za razumevanje medsebojne soodvisnosti prostorsko-planerskih orodij in instrumentov zemljiške politike. V ta namen je bil razvit računalniški program, s pomočjo katerega lahko simuliramo razvoj dogajanja v poenostavljenem modelu mesta ob uporabi zgoraj omenjenih instrumentov.

Program je zasnovan kot »igra«, v kateri dobi vsak od udeležencev:

- svojo vlogo (župan, predstavnik stanovanjskega sklada, industrijalec, razvojniki –developer),
- posest nad določenimi zemljišči v mestu in
- določen delež finančnih sredstev – kapital.

Navidezno mesto ima območja – cone, kot so jedro, stanovanjsko območje, industrijsko območje, degradirano območje, slabše komunalno opremljeno območje in seveda še nezazidana stavbna zemljišča (komunalno opremljena ali neopremljena). S sprejetim »prostorskim planom« je določeno, kaj, kje in pod kakšnimi pogoji se lahko gradi. Posebno vlogo v igri ima »igralec župan«, ki zastopa javni interes, deluje v korist mesta in lahko pod določenimi pogoji spreminja prostorski plan kakor tudi uveljavlja ukrepe zemljiške politike, kot so predkupna pravica, razlastitev, sodelovanje s stanovanjskim skladom itd. Ostali igralci lahko v navideznem mestu zemljišča kupujejo, prodajajo, menjajo, se medsebojno povezujejo, sklepajo »urbanistične pogodbe«, investirajo v komunalno opremo, gradijo itd.

Vsak od igralcev poskuša odigrati čim bolj aktivno vlogo in razpoložljiva finančna sredstva investirati v razvoj. »Igra« je smiselna, če simuliramo aktivnosti igralcev in razvoj mesta v najmanj treh letih. Ob koncu vsakega igranega leta preverjamo uspešnost župana v količini pridobljenih/ izgubljenih glasov volivcev, uspešnost predstavnika stanovanjskega sklada se meri v številu izgrajenih stanovanj za socialne potrebe, uspešnost investitorjev – developerjev pa v dobičku ali

izgubi. Prav tako je ocenjen razvoj mesta v smislu pridobljenih/izgubljenih delovnih mest, priseljenih/izseljenih prebivalcev, porastu/padcu povprečne vrednosti nepremičnine itd.

V projektu URBAX2 smo se na delavnicah, ki so potekale v vsaki od držav udeleženk, podrobneje seznanili z »igro« in vsemi možnostmi, ki nam jih ponuja, izmenjevali izkušnje pri uporabi različnih instrumentov zemljiške politike v posameznih državah in predlagali izboljšavo programa in spremembe v modelu mesta ali v razpoložljivih instrumentih.

Računalniški program je zelo kompleksno zasnovan in nudi številne možnosti za spoznavanje razvoja mesta na podlagi sprejetih instrumentov (ekonomskih, tržnih, planskih, zemljiških). Učni pripomoček je namenjen za poučevanje tako prostorskih kot ekonomskih znanj, uporaben tako na dodiplomskem kot tudi podiplomskem študiju kakor tudi za dodatno izpopolnjevanje občinskih delavcev, županov, investorjev itd.

Program trenutno deluje v DOS-okolju in ni mrežno zasnovan, kar je njegova največja pomanjkljivost. Ker je program zanimiv in eden redkih, ki poskuša skozi »igro« pripeljati slušatelje do razumevanja procesov v mestu, se vse udeleženske projekta URBAX2 zavzemamo za njegovo nadgradnjo v okviru projekta URBAX3.

Zaključna konferenca projekta URBAX2 je bila od 9. do 12. decembra 2004 v Helsinkih. Na konferenci so predstavniki vseh držav udeleženk predstavili uspešnost izvedenih delavnic in podali zadnje predloge za nadgradnjo programa kot tudi modela mesta in se dogovorili za nadaljnje aktivnosti v okviru projekta URBAX3.

Kot rezultat dveletnega sodelovanja predstavnikov projekta URBAX2 je nastala knjiga »An overview on Planning Systems and Urban Markets in Europe«, v katerem so predstavljeni sistemi prostorskega planiranja članic udeleženk projekta in nekateri razpoložljivi instrumenti zemljiške politike v posameznih državah.

Predstavniki Fakultete za gradbeništvo in geodezijo, ki smo aktivno sodelovali v projektu, smo s simulirano igro zadovoljni, saj razpoložljivi instrumenti v igri dosegajo zelo podobne učinke kot v dejanskem prostoru. Tako bi lahko študentom na prijazen način, z »igro, podobno Monopoliju« ali »Sim City«, celovito podali vpliv različnih dejavnikov na razvoj in izgradnjo mesta. Verjetno pa bomo z njegovo uporabo v učnem procesu počakali, dokler ne bo na voljo v programu prijaznejšem za delo in uporabo.

Asist. mag. Mojca Foški, univ. dipl. inž. geod.

Fakulteta za gradbeništvo in geodezijo

Jamova 2, SI-1000 Ljubljana

E-pošta: mfoski@fgg.uni-lj.si