

BALKAN

IN DE POLDER

Naar organische

gebiedsontwikkeling

in Nederland?

Ellen Holleman, Robert-Jan de Kort en Sabrina Lindemann (red.)





Stad, spel, media Spelenderwijs eigenaar worden van je stad

Michiel de Lange

Kan een spelervaring bijdragen aan het betrekken van burgers bij de ontwikkeling van hun stad? Met de alomtegenwoordigheid van digitale media drukken game-makers, mediakunstenaars, applicatie-developers, technologie- en mediabedrijven een stempel op de stedelijke cultuur, op sociale verbanden tussen stedelingen en zelfs op de fysieke infrastructuur. In hoeverre bevordert deze tendens het ontstaan van een gevoel van deeleigenaarschap bij het toenemend aantal betrokkenen bij stedelijke ontwikkeling?

As if it were the last time
subtle mob-project van www.productofcircumstance.com
foto Duncan Speakman

Het leven in de stad is onlosmakelijk verbonden met digitale media. Dankzij de smartphone sta je altijd in contact met je vrienden en hoef je nooit meer aan een vreemde de weg te vragen. Veel apps en mobiele *devices* richten zich op het personaliseren van de stedelijke ervaring. Ze bieden bovendien oplossingen voor relatief simpele problemen. Welk Italiaans restaurant in de buurt krijgt goede recensies? Waar kan ik parkeren? Dat lijkt wellicht aantrekkelijk. Toch zijn er vraagtekens bij te plaatsen. In de stad leven veel verschillende mensen dicht op elkaar. Om collectieve kwesties aan te pakken, zullen stedelingen niet alleen naast elkaar maar ook met elkaar moeten zien te leven. Spanningen en conflicten zijn hierbij onvermijdelijk. Het streven naar een gepersonaliseerde, wrijvingsloze stad met digitale media staat haaks op het stimuleren van ontmoetingen en het managen van conflicten. Kunnen diezelfde media helpen om steden leefbaar en levendig te maken door burgers juist meer te betrekken bij hun stad en medebewoners?

Eigenaarschap rond collectieve stedelijke kwesties

Steden hebben te maken met complexe kwesties op meerdere schaalniveaus. Sociale rechtvaardigheid, duurzaamheid, water-, voedsel-, en energievoorziening hebben een mondiaal karakter. Krimpemde steden, vergrijzing of leegstand zijn vaak specifiek lokaal of regionaal. Tussen macro en micro in staan vrijwel alle steden voor uitdagingen als het versterken van de publieke ruimte, veiligheid, sociale cohesie en het tegengaan van de kloof tussen (lokale) politiek en burgers. Zulke kwesties zijn niet het exclusieve 'eigendom' van één enkele partij. Ze zijn noch puur privaat, noch louter een publieke taak, dat wil zeggen uitbesteed aan één enkele partij. Het zijn 'commons-kwesties': complexe kwesties met een gemeenschappelijk belang. Betrokken partijen hebben vaak tegengestelde belangen en er is een spanning tussen korte- en langetermijnbelangen. Er is vaak ook geen overstemming bij stakeholders over de definitie van het probleem, laat staan de oplossing. Bovendien herbergt de stad een grote diversiteit aan stakeholders: lokale overheden en beleidsmakers, woningbouwverenigingen, maatschappelijke organisaties en kennisinstellingen, (lokaal) bedrijfsleven, mediamakers en kunstenaars die werken in de openbare ruimte en natuurlijk ook andere stadsbewoners. Om dit soort kwesties aan te pakken, zijn gemeenschappelijke vormen van organisatie en beheer nodig. Voorwaarde is dat alle betrokken partijen zich deeleigenaar voelen van het probleem. Dit toe-eigenen gaat dus over een inclusief eigenaarschap in plaats van een exclusief eigendomsrecht.

Spel en eigenaarschap

Hoe krijgen burgers een gevoel van betrokkenheid bij en verantwoordelijkheid voor hun leefomgeving en collectieve kwesties? Hoe kunnen we digitale media en principes uit de digitale cultuur hierbij inzetten? Nieuwe mediaprojecten die eigenaarschap proberen te versterken, maken veelvuldig gebruik van spelprincipes. Dit heeft een goede reden. Games vinden plaats in een door tijd, ruimte en regels begrensde setting waarbinnen spelers op relatief veilige wijze kunnen experimenteren met strategieën en tactieken voor collectieve actie met een onzekere afloop. Spel is zo een serieuze oefening voor het aanpakken van complexe vraagstukken.

Hoe krijg je verschillende partijen en mensen bij elkaar? Hoe betrek je mensen bij kwesties met een gemeenschappelijk belang? Hoe voorkom je het *freerider*-probleem, waarbij mensen zich onttrekken aan collectieve verplichtingen? Hoe organiseer je de uitwisseling van ideeën? Hoe coördineer je collectieve actie? Hoe beheers je conflicten? Op ten minste vier verschillende manieren kunnen games stedelingen betrekken bij hun leefomgeving en bij elkaar.

Ten eerste worden games ingezet in het planningsproces van een fysieke stadsvernieuwing. Een vroeg Nederlands voorbeeld is Baasopzuid.nl, gemaakt door BBVH architecten in samenwerking met diverse woningbouwcorporaties. Het spel werd ingezet in het herontwerp van twee oude Rotterdamse wijken. In dit onlinespel moesten spelers een aantal concrete ontwerpkeuzes maken voor hun buurt: meer speelplaatsen, meer groen of meer parkeerplekken? Spelers kregen onmiddellijk de ruimtelijke en financiële consequenties te zien van hun keuzes. De uitkomsten werden verzameld en doorgestuurd naar de planners. Door te spelen krijgen bewoners inzicht in de afwegingen binnen complexe trajecten. Het spel kan complexe situaties vereenvoudigen en een veilige ruimte creëren waarbinnen spelers kunnen experimenteren met uiteenlopende rollen. Ditzelfde principe zien we ook terug in het spel *Play the City* van Ekim Tan, dat in het eerste deel van deze publicatie levendig beschreven is door Floor Tinga.

Ten tweede worden games ingezet om burgers de mogelijkheid te bieden zelf bestaande stedelijke kwesties aan te pakken. Dit soort *Do It Yourself*-stedelijkheid zien we in het spel *Commons the Game* (www.commonsthegame.com). In dit spel kunnen spelers problemen aandragen en moeten ze support van anderen zien te krijgen om te winnen. Het spelelement moet ervoor zorgen dat mensen het aandragen en helpen oplossen van problemen als een leuke activiteit gaan zien. Het spel beoogt een blijvend effect te bereiken buiten het onmiddellijke doel van het spel (winnen). Voor spelontwerp waarbij een extern doel centraal staat en dat na afloop van het spel tot gedragsveranderingen moet leiden, hanteert men de term *serious gaming*. Het introduceren van spelelementen om alledaagse of vanzelfsprekende activiteiten 'op te leuken', is echter niet onomstreden. Competitie en punten scoren is een nogal simplistische opvatting van spel. Beloning met punten zou indruisen tegen de intrinsieke motivatie en het plezier van het spelen zelf. Ook zou het mensen reduceren tot behavioristische wezens die je met prikkels tot gedragsveranderingen aanzet.

Een derde mogelijkheid is het inzetten van games om ontmoetingen te stimuleren met andere mensen en nieuwe plaatsen. Een voorbeeld is het spel *Koppelkiek* van *social game*-maker Kars Alfrink. Spelers in de Utrechtse wijk Hoograven konden een prijs winnen door opdrachten uit te voeren waarbij ze zichzelf samen met een ander op de foto moesten zetten in allerlei situaties, bijvoorbeeld samen met een getal. Deze foto's werden later getoond bij een buurtcentrum. Anders dan games met alleen individuele beloningen was dit spel juist expliciet ontworpen om speelse sociale interacties en serendipiteit te stimuleren. Ook zien we in dit voorbeeld dat spelsituaties mensen ertoe kunnen aanzetten om façades van wat geldt als 'normaal gedrag' te laten varen en met nieuwe ogen naar de wereld te kijken.

Ten slotte, als vierde, kan spel op een kunstzinnige manier worden ingezet om een poëtisch gevoel van plaats (*sense of place*) onder stedelingen te versterken. Een voorbeeld is de reeks *subtle mob*-projecten van kunstenaar Duncan Speakman. Speakman verzet zich tegen het idee dat collectieve acties in het publieke domein noodzakelijkerwijs een ludiek en disruptief karakter moeten hebben, zoals in flashmobs. In het project *As If It Were The Last Time* ondergingen deelnemers een filmische ervaring in de straten van Londen. Zij kregen een mp3 opgestuurd en een plek en tijd. Ze waren verdeeld in twee teams. Terwijl één team instructies kreeg om minimale handelingen uit te voeren, luisterde het andere team naar een soundtrack en beschrijving en werd zo toeschouwer van een filmische scène op straat. Voor passanten viel dit nauwelijks op.

Zulke interventies creëren gedeelde ervaringen. Herinneringen stimuleren een gevoel van betrokkenheid bij speciale plekken in de stad. Competitieve elementen (winnaars, beloning, punten) ontbreken volledig. We kunnen in dit geval beter spreken van *play* in plaats van games (een onderscheid dat in het Nederlands niet makkelijk te maken is). Zo'n theatrale opvatting van spel veronderstelt dat iedereen in het dagelijkse leven voortdurend rollen speelt draagt. Kleine verschuivingen volstaan om een situatie om te toveren tot een magische ervaring.

De veranderende rol van de ontwerper

Zoals we hebben gezien biedt spel op uiteenlopende manieren een antwoord op de vraag hoe burgers bij hun leefomgeving en bij elkaar betrokken kunnen raken. Wat zijn de implicaties voor ontwerpers? Allereerst zien we dat stedelijk ontwerp zelf niet langer het exclusieve domein is van architecten en planners. Interventies van game-makers, mediakunstenaars, *app developers*, technologie- en media-bedrijven behoren inmiddels evengoed tot stedelijk ontwerp.

Ten tweede is specifiek de spelbenadering interessant voor ontwerpers. In de proloog onderstrepen de auteurs de noodzaak voor een kentering in de Nederlandse planningscultuur van top-down naar bottom-up. Dat vereist controle uit handen geven, verantwoordelijkheden delen, ongewisse en ambigue uitkomsten accepteren en de mogelijkheid van mislukken toelaten. Precies op die punten kan de spelbenadering waardevolle inzichten bieden. Kenmerkend van games is dat ze bestaan uit een constituerende regelset, een materiële setting en de handeling van het spelen. Dit is vergelijkbaar en toch net anders dan programma, ontwerp en gebruik. Het ligt in de aard van hun werk dat spelontwerpers niet vasthouden aan modernistische idealen zoals overzicht, controle en exclusief auteurschap. Als makers kunnen ze van tevoren parameters, situaties en spelobjecten ontwerpen. Maar het spel wordt pas geactualiseerd op het moment dat mensen daadwerkelijk gaan spelen. Spelers zijn niet louter eindgebruikers, ze participeren in het spel en zijn daarmee medemakers. Daarbij gaan ze soms met het ontwerp aan de haal, bijvoorbeeld wanneer ze spelen met de spelregels zelf, speltips uitwisselen, afgeleide spelvormen bedenken, vals spelen, of verhalen vertellen over hun eigen spel. Die hoofdrol voor de participant maakt spel tot een buitengewoon rijk conceptueel domein voor experimenten en zelfreflectie door de stedelijke ontwerpers van de toekomst.