

# GASTBIJDRAGE EIGENAARSCHAP: STEDELINGEN BETREKKEN BIJ HUN STAD MET DIGITALE MEDIA

door  
Michiel de Lange

verantwoordelijkheid voor hun leefomgeving en collectieve kwesties? Stedelijke kwesties bestaan op meerdere schaalniveaus. Sociale rechtvaardigheid, duurzaamheid, of adequate water-, voedsel-, en energievoorziening zijn globaal van aard. Krimpende steden, vergrijzing of leegstand zijn lokaal specifiek. Tussen macro en micro delen veel steden uitdagingen zoals het versterken van de publieke ruimte, veiligheid, sociale cohesie en het tegengaan van de kloof tussen (lokale) politiek en burgers. Kenmerkend is dat zulke kwesties niet het exclusieve 'eigendom' zijn van een enkele partij. Ze zijn noch puur privaat, noch louter een publiek uitbestede taak. Het zijn commons-kwesties waarbij diverse belanghebbenden vaak tegengestelde belangen hebben en waarvoor gemeenschappelijke vormen van organisatie en beheer nodig zijn. Benodigd hiervoor is een niet-exclusief 'eigenaarschap' bij lokale overheden en beleidsmakers, woningbouwverenigingen, uiteenlopende maatschappelijke organisaties en kennisinstellingen rond stedelijke problemen, (lokaal) bedrijfsleven, mediamakers en kunstenaars die werken in de openbare ruimte, en natuurlijk ook andere stedelingen.

Onder invloed van digitale mediatechnologieën vinden drie verschuivingen plaats in stedelijke commons-kwesties: 1. het ontstaan van nieuwe hulpbronnen 2. nieuwe vormen van gemeenschappelijk beheer 3. en het bereiken van nieuwe publieken. Deze brengen elk nieuwe uitdagingen met zich mee.

## 1. De stad als platform voor een data-commons

Een actuele ontwikkeling is die van de stad als informatiegenererend platform. Sensor- en netwerktechnologieën verzamelen en distribueren een enorme

Digitale mediatechnologieën zijn niet meer weg te denken uit ons alledaagse leven in de stad. Denk aan mobiele communicatie, draadloos internet, GPS-navigatie, RFID-toegangspasjes, cameratoezicht, mediaschermen in de openbare ruimte. De hedendaagse stad is een 'hybride stad' van fysieke en digitale infrastructuren, diensten en processen, die plaatsvinden op allerlei schaalniveaus. In de context van de toenemende groei en complexiteit van steden rijst de vraag: hoe kunnen we digitale technologieën en principes van online cultuur inzetten om steden leefbaar en levendig te maken en een gevoel van 'eigenaarschap' onder burgers te stimuleren. Dat wil zeggen een gevoel van betrokkenheid bij, en

hoeveelheid en variatie aan data over diverse stedelijke processen. Stedelingen dragen bewust (en onbewust) bij aan de accumulatie van gegevens over het gebruik van allerlei diensten. Zulke dataverzamelingen vormen nieuwe 'hulpbronnen' met waardevolle informatie voor stedelijk ontwerpers. We kunnen daarom spreken van een 'data-commons'. Hoe kunnen we deze hulpbronnen 'oogsten' en omzetten in zinvolle applicaties en diensten voor alle stadsbewoners? Hoe kunnen we ervoor zorgen dat de data-commons niet de eigendomsrechten van een aantal spelers versterkt, maar juist het eigenaarschap van burgers bevordert? Omdat deze hulpbronnen niet puur fysiek zijn maar digitaal, krijgt schaarste een andere betekenis. De uitdaging ligt dan ook in het ontwerpen van interventies waarbij individueel gebruik de commons niet uitput, maar juist tot een verbetering van het geheel leidt. In Nederland spelen de steden Amsterdam, Eindhoven, Enschede en Rotterdam hierin een leidende rol.

## **2. Co-creatie en doe-het-zelf stedelijk ontwerp**

Met digitale media ontstaan mogelijkheden om collectieve acties rond stedelijke kwesties te coördineren. Bij online gemeenschappen zien we al langer succesvolle vormen van collectief beheer die noch top-down noch bottom-up zijn, maar gedistribueerd en emergent. De vraag is wat we kunnen leren van online vormen van commons-beheer. Kunnen principes van zelforganisatie en collectieve actie uit de e-cultuur getransponeerd worden naar commons-kwesties die spelen in de stad? Met nieuwe media kunnen burgers een actieve rol spelen in het zelf vormgeven van hun stedelijke leefomgeving. Een interessant project is Face Your World van Jeanne van Heeswijk en Dennis Kaspori, waarbij jongeren en andere bewoners in Amsterdam Slotervaart meehielpen met het ontwerpen van een buurtpark met behulp van een 3D-computeromgeving.

## **3. Genetwerkte publieken: het bereiken en activeren van nieuwe deelnemers**

Het betrekken van burgers bij stedelijke ontwikkelingen is niet nieuw. Sinds enkele decennia proberen beleidsmakers, instituties en ontwerpen burgers te verleiden om actief te participeren in stedelijke trajecten. Vaak blijven het top-down georganiseerde processen. Naast dit participatiemodel kunnen we het community-model onderscheiden, waarbij burgers zich lokaal verenigen op basis van gelijke belangen en interesses. Niettemin riekt dit voor veel stedelingen toch teveel naar parochiale dorpsgemeenschappen, iets waaraan ze juist proberen te ontsnappen. Met digitale media kunnen nieuwe publieken aangesproken en geactiveerd worden voorbij top-down participatie of bottom-up community. Mensen die anders wellicht niet zo snel hun stem laten horen, kunnen deelnemen aan het verbeteren van hun leefomgeving. Een voorbeeld is het project Verbeterdebuurt, waarbij via een mobiele interface kleine problemen in de omgeving vastgelegd en aan de verantwoordelijke overheid gemeld kunnen worden.

### **Over de auteur**

Michiel de Lange is docent New Media Studies bij de Universiteit Utrecht en medeoprichter van The Mobile City, een platform voor het onderzoek naar nieuwe media en urbanisme. Deze bijdrage is gebaseerd op de studie 'Ownership in de Hybride Stad' (2011), uitgevoerd in opdracht van het Virtueel Platform, het platform voor e-cultuur.