



Participatie: we kunnen het wél leuker maken

Iedereen komt weleens buiten. Iedereen maakt gebruik van de openbare ruimte. Of je nou beweegt, ontmoet, speelt of sport (BOSS), je bent buiten en je hebt een mening over de plek waar je aan BOSS doet. Dat is altijd al zo geweest.

Auteur: Thijs Banninga, adviseur buitenruimte/
omgevingswetdeskundige OBB
Speelruimtespecialisten

De openbare ruimte: we hebben er allemaal mee te maken. Iedereen komt namelijk buiten. Mede vanwege het coronavirus wordt het belang van goede buitenruimte verder onderstreept. Vrijwel iedereen die weleens in quarantaine of in thuisisolatie heeft gezeten zal blij zijn geweest toen hij of zij weer naar buiten kon. Lekker naar buiten om een frisse neus te halen, een rondje hard te lopen of bijvoorbeeld met anderen te picknicken in een park. Over het algemeen zijn Nederlanders niet bang om hun mening te geven. Maar in een tijdperk waarin mensen mondiger zijn dan ooit, en standpunten met een paar swipes via de socialemediakanalen de wereld in worden geslingerd, lijken we met elkaar meedenken en

samenwerken steeds moeilijker te vinden. We kijken vooral naar wat goed is voor onszelf.

Zesjescultuur

In de toekomstige Omgevingswet is participatie een belangrijk onderdeel. Volgens de wet krijgen inwoners meer mogelijkheden om mee te denken en samen te werken aan de fysieke leefomgeving. Participatie wordt op deze manier min of meer een verplicht onderdeel bij ontwikkelingen in de leefomgeving. Tegelijkertijd is zo'n verplichting een risico. Het is mogelijk dat het onderdeel participatie een 'moetje' wordt, om maar aan de wet te voldoen, een soort zesjescultuur voor de fysieke leefomgeving. Op dit moment worden inwoners vooral om



6 min. leestijd

SPELEN

kunnen gebeuren met de ontmoetingsplaats. Op deze manier wordt de participatie soms al sterk gestuurd. Daarnaast denken deelnemers tijdens een participatietraject voornamelijk aan zichzelf of hun nabije omgeving. Ook dat is logisch, want iedereen wil graag dat de leefomgeving voldoet aan het eigen wensbeeld. Na zo'n participatietraject is het de vraag of de participatie is geslaagd. Natuurlijk hebben mensen kunnen meedenken over de invulling, maar hebben zij écht hun eigen wensen kunnen aangeven tijdens de participatie? Of hebben ze kunnen kiezen uit een paar denkrichtingen waar zij helemaal niet over hebben meegedacht? Heeft de participatie meningen en wensen opgehaald bij alle doelgroepen die gebruik maken van die ontmoetingsplaats? Of heb je alleen de luidste stemmen gehoord? Participatie is zoveel meer dan een verplicht stukje inspraak, dat soms slechts min of meer aan het einde van een project plaatsvindt, als de meeste belangrijke keuzes eigenlijk al zijn gemaakt. Het risico bestaat dan dat omwonenden, gebruikers of anderen zich niet gehoord voelen in de totstandkoming. Op die manier krijgt het project minder draagvlak.

Maak het leuk

Participatie biedt bij uitstek de gelegenheid om draagvlak te creëren voor de te maken plannen. Er doen zich mogelijkheden voor om bijzonder bruikbare informatie op te halen. Doordat participatie zoveel meerwaarde kan hebben, is het van belang om er het beste van te maken. Door te kiezen voor participatie in spelvorm kunnen zowel de verbeteringen op zowel fysiek als sociaal vlak worden vastgesteld. Fysieke verbeteringen hangen uiteraard samen met de mogelijke ingrepen op de plaats, naar aanleiding van de participatie. Op het sociale vlak kunnen verbeteringen ontstaan, omdat spelvormen deelnemers aanmoedigen om samen te werken en zich in te leven in anderen. Er liggen veel mogelijkheden om participatie voor iedereen leuker te maken. Niet alleen wordt zo bijgedragen aan een potentieel succesvol project, succesvolle participatie draagt ook bij aan het verkleinen van de kloof tussen overheid en burgers. Dat blijft een actueel thema.

Het is ook belangrijk om te laten zien dat participatie nuttig is en dat de input wordt gewaardeerd en gebruikt. Door mensen al vanaf het begin van het project mee te laten denken, laat je dat zien. Er moet duidelijk gecommuniceerd

worden wat er met de input gedaan is en wat de vervolgstappen zijn. Daarnaast kan een prijs de motivatie om te participeren onder burgers verhogen.

Mindset

Een open mindset is erg belangrijk bij participatie. Als je met omwonenden of gebruikers in gesprek gaat over een BOSS-plaats, hoef je in principe nog geen idee te hebben wat je met de plaats wilt. Met name op plaatsen die belangrijk zijn voor BOSS is het belangrijk om samen wat langer stil te staan bij de vraag hoe 'die plaats nu wordt gebruikt, in plaats van het direct te hebben over een mogelijke nieuwe inrichting. Natuurlijk is niet alles mogelijk. Niet alles wat tijdens de participatie wordt aangegeven, is te realiseren. Het is praktisch onmogelijk om iedereen tevreden te stellen, maar dat is ook niet het doel van participatie. Om problemen op dat gebied te voorkomen, is het belangrijk om te blijven communiceren over de stappen die je (niet) neemt naar aanleiding van de input uit de participatie. Niet iedereen zal tevreden zijn met het resultaat, maar de meeste mensen zijn dat als het goed is gelukkig wel.

Heerenveen

Een maand lang wordt in Heerenveen het gebruik gemonitord en worden gebruikservaringen verzameld. Zowel het monitoren als het verzamelen van gebruikerservaringen wordt door omwonenden en bezoekers van de plaats gedaan. Door middel van twee online-enquêtes kunnen mensen doorlopend input geven over het gebruik van de plaats.

Spellen

De enquêtes zijn in feite spellen. Er is een wat langer gebruiksspel en een korter observatiespel. Het gebruiksspel kan vanuit huis worden gespeeld, maar op de plaats spelen is uiteraard leuker. Het observatiespel moet op de plaats zelf worden gespeeld. Om het observatiespel te spelen, moet je op het veld een QR-code scannen om te kunnen beginnen. Het zouden geen goede spellen zijn als er niets valt te winnen. Daarom speel je op het Rozenveld om leuke prijzen. Op die manier worden zoveel mogelijk mensen gemotiveerd om mee te doen aan het spel.

Gebruiksspel

Het Rozenveld in Heerenveen is verdeeld in verschillende zones. Iedere zone heeft een eigen

We kijken vooral naar wat goed is voor onszelf

hun mening gevraagd als er dingen veranderen. De meningen worden geïnventariseerd als er bijvoorbeeld een centrale speel- en ontmoetingsplaats wordt aangepakt. Dat is logisch, want dit is een goed moment om omwonenden en anderen naar hun wensen te vragen. Vaak is er dan al een idee wat er eventueel zou

kleur. Per kleur kan je in het spel aangeven wat je doet, wat je ervan vindt en of je nog wensen hebt voor activiteiten of inrichting. Het is ook mogelijk om in de game wensen te uploaden, zoals foto's of tekeningen van andere mooie plaatsen. Deze uploads komen op een beeldenbord bij het buurtgebouw op het Rozenveld te hangen. Het is daarnaast ook mogelijk om zelf alvast wensen te printen en op het beeldenbord te hangen. Zo worden fysiek en digitaal met elkaar verbonden.

Of heb je alleen de luidste stemmen gehoord

Om mensen te stimuleren om over alle delen van het Rozenveld informatie te verzamelen, is er een beloning voor degenen die over elke kleur iets hebben ingevuld. Om te verifiëren of iemand echt alle kleuren bij langs is gegaan, kan bij iedere kleur een nickname worden ingevuld.

Observatiespel

Bij het observatiespel gaat het erom waar je mensen op het Rozenveld ziet. In het spel kun je aangeven in welke zone je staat en in welke zone je mensen ziet. Je geeft op het digitale spelbord aan waar je mensen ziet en wat ze aan het doen zijn. Hoe meer observaties mensen doen, hoe beter het is. Het is ook mogelijk om een team te vormen en samen het observatiespel te spelen. Dat kan lonen, want het team dat

het vaakste het observatiespel heeft ingevuld, wint een activiteitenbudget van 250 euro.

Na afloop

De uitkomsten van de spellen zijn nog onbekend. Een van de mogelijke uitkomsten is dat mensen het Rozenveld goed vinden zoals het nu is. Wellicht lijkt het nu alsof de inwoners van Heerenveen carte blanche hebben gekregen voor het Rozenveld. Dat is natuurlijk niet zo. Met de inzichten uit het observatie- en gebruikersspel wordt duidelijk hoe het Rozenveld op dit moment wordt gebruikt en wat er eventueel beter kan. Met deze data kunnen de beschikbare middelen heel specifiek op de juiste plekken worden ingezet. Ook daar krijgen omwonenden en gebruikers uiteraard de kans om mee te denken en te werken.

Hattem

In het laagste stukje van Hattem, ook wel de droge driehoek genoemd, is op dit moment weinig te doen op het gebied van BOSS. In de omgeving zijn echter verschillende ontwikkelingen aan de gang, voor zowel kinderen als ouderen. Op de plek zelf ontstaan daardoor voor verschillende doelgroepen kansen voor BOSS.

Spel

Er komt een plek voor BOSS, dat is zeker. Hoe die plaats eruit komt te zien, ligt echter nog niet vast. Omdat de plaats door verschillende doelgroepen gebruikt gaat worden, is het belangrijk om hier in de participatie rekening mee te houden.

Ook in Hattem is ervoor gekozen om het online-enquêteprogramma in een spelvorm aan te bieden. Hierbij wordt nadrukkelijk onderscheid gemaakt tussen de verschillende doelgroepen

die straks van de plaats gebruik gaan maken. Deelnemers kiezen in het spel eerst de doelgroep die het beste bij hen past. Er kan gekozen worden tussen kinderen, volwassenen of ouderen. Iedere doelgroep loopt in het spel een andere route op en rondom de plaats. Tijdens deze (korte) wandeling beantwoorden de deelnemers op een aantal plaatsen vragen over hun eigen doelgroep. De routes kruisen elkaar ook. Op deze kruisingen verplaatsen de deelnemers zich in de andere doelgroep. Bij deze kruisingen zijn verschillende filmpjes opgenomen om de deelnemers te helpen om zich te verplaatsen in de ander. Hierbij wordt gebruikgemaakt van verschillende attributen die passen bij de doelgroep. Denk aan een step voor kinderen of een rollator voor ouderen. Door zulke attributen bij deze kruisingen neer te zetten, wordt de koppeling gelegd tussen fysiek en digitaal. Wat deelnemers in het filmpje zien, zien ze daadwerkelijk voor zich op het kruispunt.

Het spel zorgt er zo voor dat participanten niet alleen input geven over wat zij zelf graag zouden willen op een plek, maar zorgt er ook voor dat de deelnemers zich inleven in andere doelgroepen. Er wordt dus al in een vroeg stadium bewustwording gecreëerd dat de plaats voor meerdere doelgroepen bedoeld is en dat er rekening gehouden moet worden met elkaar. Net als in Heerenveen hangt op de plaats in Hattem op het centrale punt een beeldenbord. In Hattem wordt dit een moodboard genoemd. In Hattem kunnen in het spel afbeeldingen voor het moodboard worden geupload.

Meerwaarde

Participatie biedt dus een enorme meerwaarde. Niet alleen voor het project, door het ophalen van informatie en het creëren van draagvlak, maar ook voor de deelnemers. De input kan ook bij de participanten voor nieuwe inzichten zorgen in de vraag hoe zij gebruik maken van de openbare ruimte en hoe anderen dat doen. De spellen zorgen in de uitvoering voor een win-winsituatie op zowel fysiek als sociaal gebied. De participatie leidt namelijk als het goed is tot resultaten waar het merendeel van de deelnemers tevreden mee is. Daarnaast leidt het spel ertoe dat deelnemers elkaar vinden. Participatie als een spel. Het is anders en misschien wel een beetje spannend, maar bovenal is het leuk.



Hoe meer observaties mensen doen, hoe beter



Thijs Banninga



OBB Speelruimtespecialisten



BE SOCIAL

Scan, lees & deel!