



rijksuniversiteit
groningen



Hanzehogeschool
Groningen
University of Applied Sciences

Kennisnetwerk Krimp Noord-Nederland



Krimpcafé 'Spelen met voorzieningen'

14 MAART 2019



Spelen met voorzieningen

Het gaat uitstekend met ons netwerk: op 14 maart kraakte ons krimpcafé in Mantgum in zijn voegen vanwege de enorme belangstelling. Verder zijn de noordelijke provincies opnieuw bereid KKNN voor 4 jaar te steunen. En tot slot gaat KKNN Across the Border! Op 28 maart is er in Groningen een seminar met de Schotse professor Sarah Skerrat, en Elly van der Klauw (projectleider KKNN) is uitgenodigd om in Denemarken voor 60 burgemeesters te komen spreken. Ook daar staan, net als hier, de voorzieningen onder druk.

Door Eduard van den Hoff

Tijd en geografische ruimte bepalen de context voor voorzieningen. Ruraal geograaf Tialda Haartsen haalde Geert Mak nog maar eens aan om de ontwikkeling van een klassieke dorpsgemeenschap in een krimpgebied te schetsen. Telde Jorwerd in 1858 nog ruim 600 inwoners, nu zijn het er nog 243. Ook het aantal winkels is enorm teruggelopen. Hoe nu om te gaan met voorzieningen in relatie met een afnemend bevolkingsaantal, dat ook nog eens enorm vergrijs?

Soft Spaces

Voor een spreidingsplan is onderzoek vereist. 'Niet bepaald eenvoudig', benadrukt Haartsen, 'want een supermarkt is soms meer dan een verkoopplaats van dagelijkse levensbehoeften. Het kan ook een ontmoetingsplek vormen, een postkantoor herbergen, enzovoort. Daarnaast bestaan er vele mobiele voorzieningen. En wat te denken van emoties, creativiteit en denkkracht van betrokkenen? Houdt onderzoek daar rekening mee? Planoloog Maarten Hajer bepleit de inzet van 'soft spaces', waar men met kunstenaars, ateliers en workshops op zoek gaat naar het goede leven van morgen.



Volgens Haartsen leent een 'serious game' als 'Voorzieningen-Wijs' van Partoer en de Rijksuniversiteit Groningen (RUG) zich daar ook heel goed voor.

Methodiek

'Een serious game is geen spel, maar een methodiek', legt Sjoerd Ijdema van Partoer uit, 'een keuze-instrument voor voorzieningen.' Stakeholders gaan met elkaar in gesprek rond een soort bordspel dat over een geografische kaart van het te bespreken gebied wordt gelegd. 'Het is belangrijk dat de juiste deelnemers worden uitgenodigd', benadrukt medeontwikkelaar Suzan Christiaanse van de RUG. Een secuur werkje, dat voor rekening van de sessieleider komt. Hij/zij begeleidt de deelnemers ook langs de spelelementen: Introductie, SWOT-analyse, Discussie, Thema's en Scenario's en de Actielijst. Soms leidt het spel tot een brainstorm, soms tot een heuse businesscase. In elk geval ontstaat er altijd een gesprek.

Ruchtbaarheid

Caroline de Pee, wethouder in Waadhoeke, was namens de regio opdrachtgever van deze serious game. Zij neemt in Mantgum het spel in ontvangst en belooft er ruchtbaarheid aan te geven, zodat het gespeeld gaat worden. Gerben van der Mei had al eens aan het speelbord gezeten. Inzet vormde de zieltoegende sporthal in zijn dorp. Dankzij de Voorzieningen-Wijs is er nu een goede overlegstructuur en zijn er diverse projectgroepen opgericht. Van der Mei: 'Het spel leidde tot inzicht. De partijen blijven elkaar vinden en alle neuzen in het dorp wijzen nu dezelfde kant op.' Als dat geen winst is?



'...alle neuzen in het dorp wijzen nu dezelfde kant op'



Workshop Onderwijs op het spel

De 'Voorzieningen-Wijs' kreeg al een flinke introductie tijdens het plenaire gedeelte. Tijd om het zelf te spelen in een workshop! Om zoveel mogelijk mensen te laten kennismaken, zijn er maar liefst 2 workshops ingericht: de eerste behandelt een sportcasus, de tweede een onderwijscasus. Medeontwikkelaar van het spel Suzan Christiaanse van de Rijksuniversiteit Groningen treedt op als sessieleider van die laatste.

Door Eduard van den Hoff

Tien personen scharen zich rond het speelbord. Daarop prijkt een kaart van een fictieve gemeente met diverse basisscholen. Openbaar, bijzonder, Montessori, alle soorten zijn er. En alle maten; van zieltoegend tot florerend. Elke deelnemer heeft een rol gekregen en mag fiches plaatsen bij de school die zijn of haar voorkeur heeft. De fiches verbeelden leerlingenaantallen. En dan gaat het gebeuren. Bij toerbeurt herschikt elke deelnemer de fiches op basis van zijn rol. Een vader moet niets hebben van dat vrije gedoe op Montessori en haalt daar alle fiches weg. Een directeur ziet kans om zijn school te versterken en graait fiches van andere scholen weg. Een moeder kampt met mobiliteitsproblemen en versterkt een school bij haar in de buurt. Zo heeft iedereen zijn eigen beweegredenen om scholen te versterken dan wel te verzwakken.

Kinderen gijzelen

Gaandeweg het spel blijkt identiteit een grote rol te spelen. Vooral de christelijke. Op de vraag van Suzan

of geloof nu zo belangrijk is, lopen de gemoederen hoog op. 'We hebben niet voor niets een 80-jarige oorlog uitgevochten!', wordt er gescandeerd. Om de mobiliteit te verhogen, oppert iemand een schoolbus in te zetten. 'Goed idee', merkt de onderzoekster en ontwikkelaar op, 'maar je ziet soms dat ouders het verwerpen om zo de eigen school koste wat kost te behouden. Ze gijzelen als het ware hun kinderen.'

Evaluatie

Na één ronde te hebben gespeeld noopt de tijd al tot een evaluatie. Alle scholen tonen voldoende fiches voor behoud. 'Er is dus wel wat gebeurd', concludeert Suzan. 'Ik zag iedereen een stelling betrekken, met het eigen belang als uitgangspunt. Maar er zijn natuurlijk ook gemeenschappelijke belangen; op welke punten vindt men elkaar wel? Daar moet de sessieleider op wijzen. Het bord biedt ruimte voor iedereen!'

'We hebben niet voor niets een 80-jarige oorlog uitgevochten!'

Actie

'Als je een casus speelt, moeten dan alle elementen worden ingevuld?', wil een toehoorder weten. 'Als het even kan wel', antwoordt Suzan. 'Maar soms is het niet mogelijk. Dan kun je het spel als brainstormmiddel inzetten. Wellicht ontdek je dan dat bepaalde facetten nog nader onderzoek vergen en dat vormt gelijk een mooie actie die door het bord wordt gegenereerd.'

Geïnteresseerd in Voorzieningen-Wijs? Zelf eens inzetten op lokaal niveau? In Friesland kunt u terecht bij Streekwurk (provincie Fryslân) of Partoer en bij de Rijksuniversiteit in Groningen bij Suzan Christiaanse (s.christiaanse@rug.nl).





Workshop Sport en Spel

Ook in workshop twee konden aanwezig zelf aan de slag met de serious game. Hier speelden tien deelnemers een rol rondom een casus over sport. In de fictieve gemeente Meerdijk heeft men de herindeling achter de rug en wil de nieuwe wethouder een nieuw sportplan opstellen. Haar taak is om te proberen ieder dorp van een sportveldje te voorzien (of te behouden) en de bestaande sportverenigingen en burgers duurzaam aan het sporten te krijgen. En daarbij hoeft er echt niet alleen maar bezuinigd te worden, aldus haarzelf.

Door Mathijs Stuive

Naast een deelnemer die met verve haar rol van wethouder speelde waren er nog negen andere belanghebbenden. Naast voorzitters van voetbalclubs, tennisverenigingen en kaatsclubs waren er ook ouders van sportende kinderen aanwezig en een afvaardiging van de KNVB. Bijna iedereen werd gedwongen om een andere rol aan te nemen dan in het dagelijks leven, en de fictieve belangen werden met veel passie verdedigd.

Fusies bespreekbaar maken en opties verkennen

De Christelijke voetbalclubs van FC Tuindorp en FC Morra willen best samenwerken of zelfs een fusie bespreekbaar maken, zolang het maar niet met de zondagclub FC Morra van het grote Meerdijk is. In Makkeland zijn de voorzieningen goed maar met alleen een kaatsclub met 30 leden en een tennisclub die iets groter is, is dat misschien ook zonde. Een omni-vereniging, waarbij deze voorzieningen door veel meer clubs gebruikt worden, maakt het veel rendabeler en duurzamer, iets wat de wethouder ook wel ziet zitten. De afvaardiging van KNVB veegt het liefst alle voetbalclubs bij elkaar. Hoe groter een club, hoe hoger ze kunnen spelen en hoe langer zo'n vereniging blijft bestaan. Dat is beter dan een afvaardiging in de kelderklasse waar



'vandaag ben ik een moeder die niet ver wil fietsen'

reservespits Arie moet vlaggen en er omgekleed moet worden in een oude bouwkeet.

Voor een spelletje is het zeer serieus te nemen

Door de opzet van een rollenspel, het letterlijk schuiven met velden, accommodaties en leden op de kaart en het uitspreken van belangen en voorkeursscenario's werd er, zelfs in de betrekkelijk korte tijd dat er 'gespeeld' kon worden, duidelijk wat zo'n 'serious game' allemaal te bieden heeft. Iedereen kreeg de ruimte om zijn wensen, eisen en dealbreakers uit te spreken en zijn of haar zegje te doen. Ook de rol van de twee 'scheidsrechters' en hun meerwaarde in zo'n proces werd duidelijk. Door een goede voorbereiding en het stellen van de juiste vragen werden de spelers aangezet tot het heroverwegen van hun keuzes en werd er al driftig gezocht naar compromissen. Als het tijd is om deze serieuze game in het 'echt' te spelen kan het haast niet anders dan dat er alleen maar winnaars van tafel gaan.



'Bewoners zelf zijn de echte deskundigen'

Workshop Shared Grien Space

Braakliggende bouwterreinen, saaie ruilverkavelingsbosjes, en kale plekken ontstaan door sloop, zijn vaak een doorn in het oog van bewoners en een kostenpost voor de eigenaar (meestal gemeente of woningbouworganisatie). Maar ze bieden ook letterlijk ruimte aan burgerinitiatief en trends als gezonder lokaal eten, meer buiten bewegen en duurzamer wonen. Landschapsbeheer Friesland (LBF) en de Friese Milieufederatie (FMF) hebben samen met bewoners en andere belanghebbenden mooie dingen voor elkaar gekregen op dit soort plekken. Jan Piet de Boer van Landschapsbeheer Friesland vertelt hoe.

Door Nynke Doevelaar



'Shared space' klinkt niet Fries, maar is in Drachten bedacht door verkeerskundige Hans Monderman. Hij pleitte voor minder regeldruk in de openbare ruimte, en bijvoorbeeld minder verkeersborden en stoepranden, en meer verantwoordelijkheid bij de verschillende weggebruikers door het ze zelf en samen te laten uitzoeken. Datzelfde principe hanteren LBF en FMF bij het ondersteunen van initiatieven in de groene (griene) openbare ruimte. 'Burgers ervaren soms regeldruk die er misschien niet is. Ze denken dat ze niks mogen op gemeentegrond. Als organisaties ondersteunen wij bij het opruimen van dat soort obstakels, bijvoorbeeld door de juiste mensen bij elkaar te brengen. En wij hebben verstand van groen. Maar de echte deskundigen zijn de bewoners zelf. Zij kennen de historie en weten waar behoefte aan is. Ook wij moesten soms een stapje terug doen en ons er niet mee bemoeien.'

Succesverhalen

De Boer toont foto's en cijfers van projecten die in de afgelopen jaren in Friesland door de 'mienskip' zijn bedacht en uitgevoerd. In Hemelum werd in een verwaarloosd parkje een kloostertuin aangelegd, waarin ook stenen van het oude klooster werden hergebruikt. In Tzum werd het voormalige kaatsveld omgetoverd tot park. In Minnertsgea is een voedselbos geplant op een slooplocatie. En er zijn meer succesverhalen te vertellen, maar de workshopdeelnemers moeten aan het werk. Ze mogen

meedenken over een casus van een bouwlocatie midden in een dorp die is verworden tot honden-uitlaatveld. Ideeën genoeg: zonnepanelen, een ontmoetingsplek voor dorpsfeesten, een maisdoolhof of een verlengd groen schoolplein. Ook over het proces wordt nagedacht. Eerst de behoefte van de dorpsbewoners in kaart brengen. Of moet eerst duidelijk zijn wat kan en mag op die plek? En wie is er verantwoordelijk voor het onderhoud? 'Ja, dit is wat er gebeurt', zegt De Boer. 'Creatieve ideeën genoeg, maar het proces kan ingewikkeld lijken, waardoor mensen niet goed durven of er niet in geloven. Maar als ze ruimte voelen om hun eigen ideeën vorm te geven en je ze aanspreekt op hun deskundigheid en eigen verantwoordelijkheid, dan gaan ze er ook voor en krijg je voor minder geld mooiere resultaten dan wanneer je het allemaal voor ze bedenkt en regelt.'





Workshop Games als gedragsveranderaar

Nadat in het plenaire programma de serious game Voorzieningen-Wijs werd toegelicht en spelers toegaven dat deze werkwijze echt goed werkt, was workshop vier een welkome, interactieve aanvulling. In deze workshop werd de combinatie van games en gedragsverandering duidelijker en concreter. Erg leuk en interessant voor de aanwezigen, die ook nog eens een eigen casus mochten inbrengen.

Door Lucinde Terluin

Voor workshop vier waren Giel Hekkert en Johan van der Meulen van 8D Games aanwezig. Dit bedrijf is een expert in Serious Games en Gamification op het gebied van het positief sturen van gedrag. Dit doen zij bijvoorbeeld op het gebied van vitaliteit, gezondheid en 'healthy ageing'. Samen met partners in binnen- en buitenland ontwikkelen ze digitale serious games.

Een oplossing op maat

Tijdens de workshop werden de deelnemers uitgedaagd om het ontwerpproces, wat voorafgaat aan het ontwerpen van een serious game, zelf te bewandelen. Zo konden zij er zelf achter komen of deze werkwijze ook voor hun uitdagingen een juiste oplossing zou zijn. Want zoals Johan aangaf: 'elk probleem vereist een oplossing op maat'.

Uit de deelnemersgroep kwamen drie interessante casussen voort. De eerste betrof een vraagstuk over vitaliteit onder collega's en medewerkers. Hoe kun je hen verleiden om vaker te bewegen? Dit is voor velen momenteel een erg relevant en levend onderwerp. Zowel de tweede als de derde casus waren gericht

op samenwerking. Hoe stimuleer je integrale samenwerking bij interactieve beleidsvorming en hoe laat je verschillende partijen samenwerken wanneer een client uitstroomt vanuit beschermd wonen?

De slechtste oplossingen

De workshopdeelnemers kozen hun favoriete casus en gingen groepsgewijs aan de slag. Eerst met het formuleren van de casus in één zin, daarna met de huidige en de gewenste situatie. De gewenste situatie bracht een hoop inspiratie, dit was ook direct de volgende opdracht van Giel: 'Noteer zo veel mogelijk ideeën en inspiratie die passen bij de gewenste situatie'.

Al snel werden de gekste post-its op tafel geplakt. Het werd helemaal te gek toen Johan vervolgens de opdracht gaf om ook de slechtste oplossingen te noteren. 'Soms ontstaan de beste ideeën vanuit een ander creatief proces', was zijn gedachte achter deze opdracht. Tot slot kregen de drie groepen de vraag of zij drie bekende personages konden verzinnen en vervolgens konden opschrijven hoe deze personages hun probleem zouden oplossen. Zowel Frans Bauer als Donald Duck kwamen lachend voorbij.

De Frans Bauer Methode

Tot slot werd, logischerwijs, een oplossing geformuleerd onder de teams. Het belangrijkste inzicht? Dat verandering tijd kost en vaak gerelateerd is aan een cultuurprobleem. Maar dat een serious game daar zeker aan kan bijdragen. De leukste oplossing? De Frans Bauer Methode: gezellig, eenvoudig, praktisch en toegankelijk!



'Soms ontstaan de beste ideeën vanuit een ander creatief proces'







Aan dit beeld- en journalistiek-
verslag werkten mee:

Tekstschrijvers:

Lucinde Terluin

Mathijs Stuive

Nynke Doevelaar-Steenmeijer

Eduard van den Hoff

Fotograaf:

Marian Klein Ikkink

Opmaak:

Harmare / Marian Klein Ikkink

Redactie:

Elly van der Klauw

Chantal van der Sluis

Meer informatie bij:

Kennisnetwerk Krimp Noord-Nederland

[Link naar presentaties](#)