

Spelers in een landschap

Ecosysteemdiensten, klimaatverandering, duurzame voedselvoorziening, milieu, governance – ze hebben een steeds grotere impact op het dagelijkse leven en het landschap, maar voor velen blijft het nog altijd een ver-van-mijn-bed-show. Hoe breng je dat soort dure begrippen over naar de dagelijkse leefomgeving en hoe kunnen particulieren actief meewerken aan doelmatige strategieën om toekomstige uitdagingen het hoofd te bieden?

Farmville als tool voor cocreatie?

ELKE VANEMPTEN | ELKE ROGGE [INSTITUUT VOOR LANDBOUW- EN VISSERIJONDERZOEK]

Participatie aan onder meer plannings- en ontwerpprocessen is een bekend antwoord op bovenstaande vragen. Maar de deelname van een ruimer publiek aan planningsprocessen wordt vandaag nog al te vaak gereduceerd tot bijvoorbeeld het voeren van een (wettelijk verplicht) openbaar onderzoek. Dergelijke processen lokken voornamelijk tegenreacties uit in plaats van reële betrokkenheid en toe-eigening te creëren. In het online tijdperk, waar informatieve websites, frequente mailinglists, enquêtes en sociale media participatie van verschillende doelgroepen op diverse echelons van Arnstein's participatieladder mogelijk maken, lijken er nochtans heel wat andere mogelijkheden voorhanden. Ook face-to-face discussies rond de tafel blijven nog altijd van grote waarde. Een van de hulpmiddelen daarbij zouden de zogenaamde 'serious games' kunnen zijn. Hoewel de meer conventionele participatieve instrumenten nog wel vaak ingezet worden, leiden ze maar zelden tot meer betrokkenheid. Steeds meer auteurs zien in games een veelbelovend instrument om dieper engagement te creëren. In deze bijdrage belichten we games die net dat stapje verder willen gaan in het creëren van publieke betrokkenheid bij het verkennen, bedenken en ontwikkelen van huidige en toekomstige landschappen. Games als Rufopoly, Resorts en The Landscape Game zijn slechts enkele voorbeelden.

GAMES KUNNEN SNEL EN EENVOUDIG COMPLEXE INTERACTIES VAN DE SOCIAAL-RUIMTELIJKE WERKELIJKHEID NABOOTSEN.

bestaan in diverse gradaties en vormen, gaande van betrokkenheid bij visieontwikkeling, besluitvorming en uitvoering tot het beheer achteraf (Boudry & Vanempten 2013).

Mensen met diverse sociale achtergronden, expertises en belangen actief betrekken bij een ontwerpproces is tijdrovend, zowel voor de ontwerper als voor de beleidsmaker en de gebruiker. Het vraagt een zeker engagement van de deelnemers. Bovendien spreken gebruikers en ontwerpers meestal een andere taal en hebben ze uiteenlopende drijfveren – denk maar aan de abstracte ecosysteemdiensten of klimaatveranderingsmotieven versus het

werkelijk zien veranderen van het eigen leeflandschap. Dergelijke betrokkenheid vergt – althans volgens de huidige aanpak – een grondig doordacht handelingskader.

Zoals Gordon & Baldwin-Philippi (2014) terecht opmerken, focust de participatie van een breder publiek vaak meer op kwantiteit dan op kwaliteit. De meeste conventionele praktijken slagen er in het

beste geval in om de burger te laten deelnemen aan ruimtelijk beleid via participatieve instrumenten ('*civic participation*'). Maar deze praktijken leiden niet tot '*civic learning*', ze leiden amper tot werkelijke betrokkenheid en toe-eigening omdat de gebruikte instrumenten niet aanzetten tot reflectie en leren, laat staan tot wederzijds vertrouwen. Dat is nochtans een absolute voorwaarde om geëngageerde coalities tot stand te laten komen. Was het doel van participatie niet in de eerste plaats het creëren van geëmancipeerde en geëngageerde burgers, en niet het oppervlakkig consulteren van zoveel mogelijk mensen?

Meer en meer auteurs (o.a. Brandt 2006, Pak & Brieva 2010, Martens 2011, Gordon & Baldwin-Philippi 2014) zien in *game playing* het ultieme instrument om het onderlinge vertrouwen te versterken en de nodige reflectie te creëren. Games kunnen immers snel en relatief eenvoudig een aantal complexe interacties van de sociaal-ruimtelijke werkelijkheid nabootsen. De artificiële spelcontext waarin bestaande regels, rollen, normen en andere mogelijke hinderpalen niet gelden, geeft daarbij de mogelijkheid om verder te denken dan de huidige omstandigheden 'omdat het maar een spel is'. Games laten je toe om je andere mogelijke realiteiten in te beelden. De spelregels bieden houvast en sturen de sociale interactie. Het idee bestaat dat net dergelijke interacties vertrouwen doen ontstaan en zo een waardevolle en verder te onderzoeken mogelijkheid vormen voor participatie rond ruimte-gerelateerde thema's.

Cocreatie & games

Lokale inwoners, pendelaars en anderen die in een landschappelijke regio wonen, werken of recreëren hebben natuurlijk heel wat kennis van het ruimtelijk, sociaal, economisch en ecologisch functioneren van hun streek. Vaak gaat het om nuttige kennis die een bron van inspiratie of een toetsingskader kan vormen voor het kwalitatief vormgeven van het toekomstige landschap. Samenwerking wordt dan ook steeds vaker gezien als een belangrijk (soms wettelijk verplicht) onderdeel van een planningsproces en een voorwaarde om tot een kwalitatieve en breed gedragen oplossing te komen. De termen cocreatie of coproductie worden daarbij dikwijls in de mond genomen. Deze vormen van betrokkenheid in ruimtelijke planning en ontwerp kunnen omschreven worden als creatieve processen van sociale interactie tussen traditionele en niet-traditionele actoren. Ze