



De moderne technologie biedt interessante mogelijkheden, die de deur naar een authentiek en permanent stadsdebat openen. In spelsituaties kunnen burgers als gelijken in debat gaan over ruimtelijke planning.

# Spelend naar een STADSDEBAT



**Oswald Devisch**  
ONDERZOEKER PROVINCIALE  
HOOGESCHOOL HASSELT

**Simona Sofronie**  
DOCTORAALSTUDENTE  
UNIVERSITEIT HASSELT

## ◀ In de ruimtelijke planning wordt al jaren gespeeld ▶

Zou het kunnen dat het met participatie in Vlaanderen de goede richting uitgaat? Aan initiatieven is er in elk geval geen gebrek, zo bleek op de provinciale Atriumcontactdag<sup>1</sup> van 12 november 2009, waar verschillende Limburgse steden en gemeenten hun participatieve projecten kwamen voorstellen. Genk presenteerde er zijn ambassadeurs, workshops en grote meningenshow. Hasselt had het over ontwerpsessies met fotohitlijsten en beelddata-banken, Sint-Truiden over een burgerstuurgroep, brochure en website. En Heers berichtte over zijn ontmoetingsmomenten en interactieve wandeling. Allemaal initiatieven waarop de burger positief reageert, zo zegden de sprekers.

Toch waren niet alle deelnemers aan de contactdag even overtuigd. Zijn het niet altijd dezelfde burgers die deelnemen? En komen die niet in de eerste plaats klagen – bij voorkeur over hun eigen straat? Is participatie niet gewoon geld- en tijdverlies? Opvallend was dat zowel voor- als tegenstanders participatie vooral beschouwen als een middel om een lopend planningsproces te ondersteunen, terwijl het volgens het Vlaams Stedenbeleid net omgekeerd zou moeten gaan: een project op zich is niet het einddoel maar juist een hefboom voor betere stedelijke participatie<sup>2</sup>, voor een stadsdebat<sup>3</sup> dat leidt tot kritische burgers en een kritische overheid.

Elk politiek debat - dus ook het stadsdebat - vraagt volgens filosoof Bart Verschaffel<sup>4</sup> om een politieke ruimte waar burgers als gelijken kunnen debatteren, los van leeftijd, intelligentie en status. Verschaffel ziet deze ruimte als een spelsitu-

atie waarin het persoonlijke standpunt “tussen haakjes wordt geplaatst” en deelnemers elkaar spelenderwijs met gedachten en argumenten proberen te overtuigen. Een debat is volgens hem dan ook geen ontmoeting van personen en evenmin een gemeenschapsruimte, maar een artificiële en tijdelijke ruimte met duidelijke spelregels, doelstellingen en rollen. Als het debat voorbij is, leggen de spelers hun rol weer neer en worden ze opnieuw, als niet-gelijken, deel van de gemeenschap.



### ROLLENSPEL AARHUS

In de ruimtelijke planning wordt al jaren gespeeld. “Havn på spil”,<sup>5</sup> bijvoorbeeld, is een innovatief rollenspel dat in 2003 in het Deense Aarhus gespeeld werd. Eén van de troeven van Aarhus is zijn haven. Maar die haven is tegelijkertijd ook een log obstakel, dat de stad van het water scheidt. “Havn på spil” nodigde politici,

<sup>1</sup> Het ATRIUM-project wil een netwerk organiseren waar stedenbouwkundige ambtenaren elkaar regelmatig ontmoeten om over hun vakgebied te praten

<sup>2</sup> Eric Corijn in *Inzet, Opzet, aanzet: stadsprojecten in Vlaanderen*

<sup>3</sup> ‘Stadsdebat’ is een term geïntroduceerd in het Witboek Stedenbeleid, *De eeuw van de stad. Over stadsrepublieken en rastersteden*

<sup>4</sup> Bart Verschaffel in *Over de publieke ruimte als politieke ruimte en het publieke karakter van kennis en onderwijs*, de Witte Raaf

<sup>5</sup> *Havn på spil* (de haven op het spel) is een project van Kollision: [www.kollision.dk](http://www.kollision.dk)