

WONINGBOUW EN INFRASTRUCTUUR RONDOM STATION ZAANDAM KOGERVELD

LOKALE SERIOUS GAME IN NOORD-HOLLAND



INNOVATIEPROGRAMMA
MOBIELE STAD

Introductie

Aanleiding en Doelstelling

Infrastructuur en woningbouw hangen met elkaar samen. Nieuwe woningen leiden tot nieuwe bewoners. Deze bewoners zijn passagiers voor het openbaar vervoer, autobestuurders op de weg en fietsers en wandelaars. De relatie werkt ook andersom: investeringen in de kwaliteit van het openbaar vervoer of het wegennet leidt tot grotere bereikbaarheid en hogere grondopbrengsten, waarmee woningbouw aantrekkelijker wordt.

In de bestaande stedelijke omgeving kan het toevoegen van woningbouwprogramma tot problemen leiden. Het verhoogt de druk op de bestaande infrastructuur: de wegen, voetpaden, fietspaden en de treinen. Het zorgt daarmee ook voor versterkte barrièrewerking door de extra voertuigen, waarmee de actieve mobiliteit (lopen, fietsen) en de leefbaarheid onder druk komt te staan. Daarnaast heeft de stedelijke omgeving een vergroenings- en verduurzamingsopgave. Investerings in infrastructuur en woningbouw dienen daarom zorgvuldig te worden afgewogen.

Het doel van dit experiment is om de afweging tussen woningbouwprogramma en ingrepen ter vermindering van de barrièrewerking tegen elkaar af te wegen. De vraag is hoe er in het gebied programma toegevoegd kan worden, maar tegelijkertijd de leefbaarheid op peil gehouden kan worden.

Afgezien van de afweging over de inhoud van het ontwikkelprogramma in het gebied is het

proces daarvan in dit experiment ook van belang. Het doel van dit experiment is om te ondersteunen bij het gezamenlijk met de bewoners van de wijk afwegen van de investeringen. Daarom wordt in dit experiment expliciet gezocht naar de (on)mogelijkheden van participatie het vormgeven van de opgaves.

Instrument: serious game

Om inzicht te verkrijgen in de afweging tussen programma en leefbaarheid en het verkennen van de mogelijkheden voor participatie wordt er een serious game ontwikkeld en toegepast. Serious gaming heeft betrekking op het proces van besluitvorming. Het bestaat uit het inzichtelijk maken van doelen, afwegingen en voorkeuren van stakeholders en het faciliteren van de participatie in de besluitvorming.

Met een serious game kunnen de volgende spelfactoren onderzocht worden:

- Informatiebeschikbaarheid, bijvoorbeeld inzicht in kosten en investeringen
- Spelregels, bijvoorbeeld invoering van andere sturingsvormen of de introductie van nieuwe stakeholders
- Doelen en strategieën, bijvoorbeeld het effect van 'voortschrijdend inzicht' of veranderende maatschappelijke context welke doelen veranderen.
- Kennis en begrip, bijvoorbeeld de mate waarin spelers de posities, wensen en ambities van andere partijen begrijpen.

Opzet van het experiment

Dit experiment richt zich op de wijken rondom station Zaandam Kogerveld. Voor deze wijken is in het MAAK Midden van de gemeente Zaanstad een toekomstperspectief geschetst. Hierin worden de opgaven woningbouw, mobiliteit en infrastructuur, vergroening en verduurzaming beschreven (Gemeente Zaanstad, 2020). De vijf wijken van het experiment zijn in Figuur 1 weergegeven.



Figuur 1: Wijken rondom Station Kogerveld

De vijf wijken hebben verschillende omvang van woningbouwplannen (zie Tabel 1). Daarnaast hebben ze elk hun eigen opgave, bijvoorbeeld in vergroening, verdichting of verbinding. Aangezien er geen woningbouwopgave voor de wijk Sportpark Hoornseveld is voorzien, is besloten deze wijk niet als speelbaar mee te nemen in het spel.

Het toevoegen van woningen in de verschillende wijken zal effect hebben op het de mobiliteit en de leefbaarheid. Extra woningen betekent extra passagiers voor het

openbaar vervoer, extra autoverkeer en fietsverplaatsingen. Daarmee hebben de woningbouwplannen ook invloed op geplande mobiliteitsinvesteringen. Er is besloten om de harde plannen bij de bestaande bouw op te tellen. Hiermee wordt beoogd om discussies over nut en noodzaak van deze, reeds vastgestelde, plannen te voorkomen.

Naast de woningbouwprogramma's in de wijken is voor dit experiment ook de rol van het station Zaandam Kogerveld van belang. Het station ligt centraal in het gebied, maar is beperkt toegankelijk. Er zijn mogelijkheden om te investeren in het station en de directe omgeving. Idealiter worden deze investeringen in samenhang beschouwd met de woningbouwplannen en infrastructuurinvesteringen.

Doelstelling spel

Het doel van het spel is om inzicht te verkrijgen in de afweging tussen verschillende investeringen en de mogelijke invulling van de wijken rondom Zaandam Kogerveld. Het doel in het spel is voor elke speler om hun individuele opdracht te behalen. Deze individuele opdrachten kunnen op verschillende manieren worden behaald, naar gelang de persoonlijke voorkeuren van de speler. Het spelbord is hieronder in figuur 2 weergegeven.

Tabel 1: Woningbouwvoorraad en woningbouwplannen in de wijken rondom Station Kogerveld

	Bestaande bouw (+ harde plannen)	Woningbouwopgave
Boerenjonkerbuurt	250 (+500)	1100
Hofwijk	400 (+750)	1000
Kogerveldbuurt	1500	200
Sportpark Oostzijderveld	0 (+450)	550
Sportpark Hoornseveld	0	0



Figuur 2: Spelbord

In het spel kan er ruimte worden vrijgespeeld in de vier speelbare wijken door investeringen te doen om overlast en barrierewerking te verminderen. De vrijgekomen ruimte kan op verschillende manieren worden ingevuld: woningbouw, vergroening, parkeerplaatsen en/of winkels/voorzieningen. De focus ligt op de discussie tussen de spelers: welke overwegingen en welke argumenten gebruiken ze voor hun handelingen?

Proces en bijeenkomsten

De betrokken partijen bij de ontwikkeling van dit experiment zijn, naast de Radboud Universiteit, de provincie Noord-Holland en de

gemeente Zaanstad. Er zijn verschillende bijeenkomsten gehouden in het kader van dit experiment, zowel in persoon als online (als gevolg van COVID-19). Deze bijeenkomsten hadden als doel om de doelstelling en de inrichting van het experiment af te stemmen op de praktijkvraag. Dit betekende concreet dat gemeente en provincie data hebben aangeleverd en meermaals commentaar hebben geleverd op de opzet en de werking van het spel.

In mei 2020 is het spel online getest door medewerkers van de gemeente Zaanstad.

Innovatie

Er zijn drie innovatieve aspecten in dit experiment, in vergelijking met andere serious games binnen het IMS en daarbuiten: participatie, diversiteit en lokale focus.

Allereerst is dit serious game expliciet gericht op participatie van wijkbewoners. Vele andere ontwikkelde spellen richten zich op medewerkers van de overheid of andere experts. Door de focus op participatie is het nog belangrijker om het spel simpel te houden. De huidige spelopzet is te spelen voor alle geïnteresseerden. Er is gepoogd om het bord en de spelregels zo simpel mogelijk te houden. Tegelijkertijd zullen de spelers veel lokale kennis hebben en moet het spel wel de complexiteit van de keuzes in gebiedsontwikkeling vangen. Dit stelt twee belangrijke voorwaarden aan het spelexperiment:

- Het spel moet correct zijn in het opnemen van de ontwikkelingen en het moet de keuzes in de praktijk goed moet weergeven.
- In het spelexperiment moeten de spelers bij het doel van het spel gehouden worden, om niet te verzanden in discussies over lokale en te specifieke opgaven. Dit vergt goede begeleiding door de spelleider.

Mocht dit lukken dan zou het spel zich goed kunnen lenen voor inzet binnen een participatietraject. Helaas kan het spel niet binnen de looptijd van IMS in het echt gespeeld worden, maar de online testsessies bevestigden de speelbaarheid en de toegankelijkheid van het spel.

Een tweede innovatief aspect is dat er in het spel expliciet rekening gehouden met verschillende klanken binnen een wijk. Dit is gedaan door te stimuleren dat meerdere spelers samen één wijk spelen, met elk verschillende individuele opdrachten. Hierdoor worden de spelers gedwongen om rekening te houden met elkaar in hun keuzes en kunnen ze niet volledig hun eigen belang realiseren. Het spel hoopt daarmee de samenwerking binnen een wijk te stimuleren.

Een derde en laatste innovatief aspect van dit experiment is de focus op het kleine. Veel spelexperimenten richten zich op de grote vastgoed- en mobiliteitsontwikkeling. Dit spel niet. Het gaat uit van een bestaand wijk rondom het relatief kleine station Zaanstad-Kogerveld. Door deze focus hoopt het experiment een brug te slaan van de generieke en abstracte discussies in woningbouw en mobiliteit naar de lokale ervaringen en leefwereld van wijkbewoners.

Conclusie

Dit experiment beoogde om participatie en serious gaming bij elkaar te brengen. Binnen de kaders van het IMS is het echter niet gelukt om het spel te spelen in het kader van een participatietraject, met de stakeholders uit de praktijk. Daarom is het onmogelijk om de meerwaarde van dit spel te bepalen en om een conclusie te trekken op de doelstelling van participatie met serious gaming. In plaats daarvan kunnen wel een aantal voorzichtige lessen getrokken worden.

Allereerst is het spel er in geslaagd om een simpel en toegankelijk discussieplatform te bieden met voldoende diepgang. Uit de spelsessies blijkt dat het spel makkelijk te begrijpen is en tegelijkertijd de complexiteit van besluitvorming over woningbouw en infrastructuur te vangen. Daarmee is de potentie om het spel in te zetten in een participatietraject zeker aanwezig.

Gezien de Covid-19 omstandigheden is de laatste fase van dit experiment online uitgewerkt. Dit betekent dat de testsessies online hebben plaatsgevonden. Hiervoor is het bord in een digitale omgeving (Miro) beschikbaar gemaakt. Het testen en spelen in deze omgeving verliep goed. Alle testspelers kregen relatief makkelijk toegang en vonden de handelingen op het digitale bord duidelijk. Daarmee heeft dit experiment blijkbaar ook potentie voor digitale participatietrajecten. Het spelen van een online spel kan voor sommige stakeholders toegankelijker en makkelijker zijn dan een reguliere fysieke inspraakavond.

Met betrekking tot het proces is het vermelden waard dat het experiment in eerste instantie een 3D spelsimulatie op lokale schaal

omvatte. Helaas is dit niet gelukt. De belangrijkste redenen hiervoor waren technisch van aard. We bleken niet in staat om het 3D platform voldoende te modelleren en aan te passen aan de spelopzet. Hierdoor zou het resultaat meer een simulatie worden, zonder een overtuigende spelstructuur. Dit zou niet in lijn zijn met het participatiedoel van het experiment. Ten tweede waren de structuur en de interface van de software te complex om de spelsimulatie effectief over te brengen. Het zou te veel tijd en moeite kosten om de software te leren voordat het spel uitgevoerd zou kunnen worden. Ook dit zou ten koste gaan van de toegankelijkheid en daarmee de potentie voor participatie.

Belangrijke verbeterpunten zijn op dit moment moeilijk te benoemen. Eerst zal het spel, na afloop van het IMS, nog in de praktijk gespeeld moeten worden. Als mogelijke ontwikkelrichting kan wel overwogen worden om de spelstructuur opener te maken door de persoonlijke opdrachten weg te laten. Het gevolg hiervan is dat de discussie sterker afhankelijk wordt van de inbreng van (en de inherente spanning tussen) de deelnemers. Door het spel te spelen in de wijken rondom Station Kogerveld kan inzicht worden verkregen in de praktische haalbaarheid van deze optie.

Literatuurlijst

Gemeente Zaanstad (2020) Maak.Zaanstad: de toekomst van Kogerveldwijk. Via <https://maakkogerveldwijk.zaanstad.nl/home> (benaderd op 06-04-2020)

Colofon

Het Innovatieprogramma Mobiele Stad voert praktijkexperimenten uit, gericht op het ontwikkelen en testen van innovaties voor de integratie van mobiliteit, technologie en ruimte in steden en stedelijke regio's.

Het experiment rondom Station Zaanam Kogerveld is gemaakt in opdracht van het Innovatieprogramma Mobiele Stad. Opdrachtgever van dit experiment was de Provincie Noord-Holland. Inhoudelijke uitwerkingen zijn door de Radboud Universiteit gedaan.

Provincie Noord-Holland:
Paul Chorus

Gemeente Zaanstad
Marcel Dingemans

Radboud Universiteit:
Sander Lenferink
Erwin van der Krabben

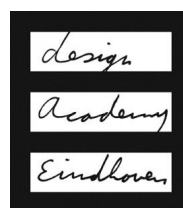
Nijmegen, mei 2020



Provincie Noord-Brabant



UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM



UNIVERSITEIT TWENTE.



Radboud Universiteit

