

## Rezone the Game: spelen voor stedelijke transformatie

Michiel de Lange | [mdelange@bijt.org](mailto:mdelange@bijt.org) | 5 april 2013

### Introductie

Hoe pak je een actueel maar ook complex stedelijk probleem aan zoals leegstand? Zeker in tijden van economische neergang zijn het moeilijk om via de traditionele kanalen oplossingen te vinden. Gevestigde partijen zijn niet snel geneigd om te investeren en wachten liever totdat een andere partij de eerste stap zet. De Bossche culturele organisaties het Bosch Architectuur Initiatief en de Digitale Werkplaats bedachten een onconventionele oplossing: Rezone, een *urban game* met als uitdaging het bestrijden van leegstand. Nu lijkt het in eerste instantie misschien vreemd om een serieus en reëel probleem te lijf te gaan door middel van spel. Spel heeft immers weinig te maken met het echte werk van stedelijke professionals. Hoe kan een spel als Rezone dan bijdragen aan het betrekken van belanghebbenden bij de ontwikkeling van de stad? We zullen zien dat Rezone onvermoede kansen biedt om stedelijke kwesties aan te pakken.

### Over Rezone the Game

In het spel Rezone ([www.rezonethegame.nl](http://www.rezonethegame.nl)) moeten spelers de stad behoeden voor verloedering en leegstand door onroerend goed te redden van de ondergang. Deelnemers aan het spel spelen een van de vier mogelijke stakeholder-rollen. Rond de kwestie leegstand zijn dit eigenaar (van onroerend goed), burgemeester (overheid), ingenieur (de stedelijk ontwerper) en burger (de omwonenden). Naast de individuele belangen die je als speler van een bepaalde rol hebt is de uitdaging ook om als groep spelers niet uitsluitend voor eigenbelang te gaan maar strategisch samen te werken en zo gezamenlijk van de stad in verval te winnen.



Rezone bestaat uit een fysiek spelbord met een aantal 3D-geprinte iconische gebouwen die de stadsbuurt representeren en een scherm waarop met *augmented reality* extra digitale informatie over de gebouwen in de stadsbuurt geprojecteerd

wordt. Wanneer het spel begint zijn alle gebouwen in de stadsbuurt nog volop bezet maar in een razend tempo zakken ze een voor een weg richting totale leegstand. Een leegstandsmeter op het scherm die van 4 naar 0 terugloopt geeft deze mate van bezetting weer per gebouw. Die leegstand is besmettelijk: rondom een gebouw dat leeg dreigt te raken zullen de andere gebouwen ook sneller leeglopen.



Om het tijt te keren hebben spelers ieder twee pionnen die zij kunnen inzetten daar waar het probleem dreigt uit de hand te lopen. Spelers hoeven niet op hun beurt te wachten - snel handelen is vereist want het tempo ligt hoog! - maar het neerzetten van pionnen moet wel in de juiste volgorde gebeuren, net zoals in de 'echte wereld'. Een ingenieur kan niet zomaar een gebouw opwaarderen. Eerst is er toestemming nodig van de eigenaar en een vergunning van de burgemeester. Uiteindelijk zal de burger het gebouw in gebruik moeten nemen om zo het proces definitief ten goede te keren. De eigenaar neemt dus het initiatief door als eerste een pion neer te zetten bij een specifiek gebouw waar leegstand dreigt te ontstaan. De eigenaar kan een leegstaand gebouw van 0 naar 1 brengen. Vervolgens kan de burgemeester dit proces van opwaarderingen versterken door ook een pion bij te zetten. De stedelijk ontwerper kan een gebouw langdurig uit de gevarenszone houden en de burger kan het gebouw kortstondig upgraden. Als alle gebouwen uit de gevarenszone zijn, hebben de spelers als team gewonnen van een potentieel lege stad.

Alle zetten worden in *realtime* bijgehouden door middel van een camera boven het speelbord die de QR codes op de pionnen scant en zo kan registeren welke zetten de spelers doen. De *game engine* past zich hierop voortdurend aan. Ook bestaat de

mogelijkheid om scenario's te programmeren voor specifieke buurten en gebouwen. In de context van Den Bosch bijvoorbeeld zorgt het stimuleren van faciliteiten voor de creatieve industrie in de periferie van de stad voor meer leegstand op in binnenstad. Dit substitutie-effect of waterbed-effect kan in het spel geprogrammeerd worden.

### **Initiatiefnemers**

Rezone komt voort uit een samenwerking tussen Rolf van Boxmeer van het Bosch Architectuur Initiatief (BAI, [www.bai-denbosch.nl](http://www.bai-denbosch.nl)) en Tessa Peters van de Digitale Werkplaats (DW, [www.dws-hertogenbosch.nl](http://www.dws-hertogenbosch.nl)). Het BAI beoogt een bijdrage te leveren aan de ruimtelijke kwaliteit van de stad en organiseert activiteiten voor zowel burgers als vakbeoefenaren. De Digitale Werkplaats is een kunst- en innovatiecentrum in 's-Hertogenbosch dat artistieke en maatschappelijke exposities en grootschalige stedelijke festivals organiseert.

### **Ontstaan van Rezone**

Het idee voor Rezone kwam voort uit de vraag van BAI en DW hoe culturele organisaties een bijdrage kunnen leveren aan de ontwikkeling van hun stad ondanks dat ze niet zelf kunnen gaan bouwen. Het idee ontstond om nieuwe media in te zetten en zo een nieuw publiek te betrekken bij het ontwerp van de stad. De initiatiefnemers zagen dat de speltoepassingen in vakgebieden zoals gezondheidszorg en onderwijs aan een gestage opmars bezig is maar dat de wereld van architectuur en stedenbouw achterbleef. Het jaarthema van het BAI was in 2012 "reset the city" en ging over herbestemming. Zo ontstond de verbinding met een concreet thema waarvoor spel ingezet kan worden, namelijk leegstand. Met een startsubsidie van het Stimuleringsfonds voor Architectuur (inmiddels Stimuleringsfonds Creatieve Industrie) is de ontwikkeling van Rezone in gang gezet. Er is contact gelegd met de afdeling *Gamedesign and Development* aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU). Derdejaars studenten hebben Rezone ontworpen als projectonderwijsopdracht. Onder begeleiding van docent Lies van Roessel hebben zes internationale studenten in ongeveer 3-4 maanden voltijds gewerkt aan het concept en de ontwikkeling. Ook is advies ingewonnen bij het Expertisecentrum Games en game-design ([www.expertisecentrumgames.nl](http://www.expertisecentrumgames.nl)). Het centrum hielp met het definiëren van doelgroepen en het ontwikkelen van de vraagstelling. Hierdoor is een onderscheid gemaakt tussen mensen die het spel spelen (lokale belanghebbenden van 18 tot 50 jaar) en mensen die geïnteresseerd zijn in de resultaten (stedelijke beleidsmakers en ontwikkelaars). Rezone is op maat gemaakt voor de wijk Spoorzone achter het centraal station in Den Bosch, een buurt met veel leegstand.

### **Lancering prototype en toekomst**

In minder dan een jaar tijd is het prototype van Rezone tot stand gekomen. De ontwikkelperiode omvatte meerdere fases: ideeënvorming, ontwerp, ontwikkeling van speelbaar prototype, en lancering. Op 14 december 2012 beleefde Rezone de launch in Den Bosch tijdens het Playful Arts Festival ([www.playfulartsfestival.com](http://www.playfulartsfestival.com)), een festival voor spel in de stedelijke publieke ruimte. Dit driedaagse festival vond plaats in de wijk Spoorzone in Den Bosch. De bedoeling was om het prototype van Rezone tijdens het festival te testen en zo te kunnen verbeteren. Uit de feedback van spelers zijn enkele

lessen naar voren gekomen. Zo vonden ze het spel met name geschikt voor mensen die een belang hebben in een buurt waar leegstand is of dreigt. Ook bleek dat het spel een leerdrempel kent en daardoor niet *casual* gespeeld kan worden maar inzet vergt. Verder dient de software verbeterd te worden. Op dit moment is Rezone nog volop in ontwikkeling. De ambitie is om Rezone te verbeteren op basis van deze lessen en feedback van stakeholders en op diverse locaties die kampen met leegstand samen met stakeholders te spelen.

### **Context: aansluiting bij drie trends**

Nu we een beter beeld hebben van Rezone kunnen we de vraag beantwoorden hoe zo'n toegepast spel bij kan dragen aan het helpen oplossen van complexe stedelijke problemen. Hiervoor kijken we naar drie onderling samenhangende trends.

Rezone past ten eerste in de ontwikkeling waarbij digitale mediatechnologieën steeds vaker in de stedelijke ruimte te vinden zijn. Was de computer tien jaar geleden nog een tamelijk log apparaat op of onder het bureau thuis of op je werk daar is de computer tegenwoordig draagbaar geworden en als *smartphone* versmolten met de mobiele telefoon. Mediatechnologieën beïnvloeden de manier waarop stedelingen omgaan met fysieke ruimte, hoe ze sociale verbanden aangaan en onderhouden en hoe zij de stad ervaren. Digitale mediatechnologieën vormen geen apart virtueel domein maar raken juist steeds sterker vervlochten met het alledaagse leven. De hedendaagse stad is een mediastad geworden. Tot nu toe proberen de meeste digitale toepassingen het leven in de stad vooral gemakkelijker te maken voor individuen. Rezone is een project waarin digitale mediatechnologieën juist een rol spelen in het betrekken van bewoners bij hun leefomgeving en bij elkaar.

Een tweede ontwikkeling waar Rezone bij aansluit is een reeks brede maatschappelijke verschuivingen in onder meer de relatie tussen de professional en de leek, tussen politiek en burgers, en tussen producent en consument. Professionele expertise is niet langer vanzelfsprekend. Mede dankzij digitale media en online cultuur willen genetwerkte burgers het zelf doen. Deze *do-it-yourself* mentaliteit en *open source* ethiek van samenwerken en delen zien we bijvoorbeeld in online projecten zoals de encyclopedie Wikipedia of de ontwikkeling van Linux. Hier zijn groepen mensen actief in het tot stand brengen van innovaties op basis van een gedeeld gevoel van eigenaarschap. Ook in hun eigen buurten en wijken ontstaan enorm veel van dit soort *bottom-up* initiatieven: van het collectief delen van privébezit zoals auto's of gereedschap tot het beginnen van een coöperatieve energiemaatschappij. In een tijd waarin de architectuur onder druk staat - financieel maar ook wat betreft de legitimiteit van professionele expertise - is het van belang dat er nieuwe processen ontstaan waardoor burgers mede-eigenaar kunnen worden van het proces en de uitkomsten van stedelijk ontwerp. Rezone is een poging om een gevoel van eigenaarschap te creëren middels spel en zo bij te dragen aan het leefbaar en levendig maken van de stad.

Ten derde past Rezone in een aantal vrij recente ontwikkelingen in de gamewereld waarbij computergames niet uitsluitend ingezet en gespeeld worden vanwege hun

entertainmentwaarde maar ook voor een serieuzer doel. Voor die ontwikkelingen bestaan diverse en deels overlappende termen: *serious games*, *games for change*, *applied games*, *gamification*. Het voert te ver om in te gaan op de nuanceverschillen. Wel staat vast dat het inzetten van spel en spelprincipes voor bepaalde doeleinden op verschillende manieren kan bijdragen aan het oplossen van een probleem. Hierbij gaat het om het vinden van de juiste balans tussen het intrinsieke plezier van spelen en het behalen van een buiten het spel zelf gelegen doel.

### **Games voor sociale innovatie**

Volgens de Nederlandse historicus Johan Huizinga, auteur van het baanbrekende werk [\*Homo ludens\*](#) uit 1938 is spel niet zozeer onderdeel van cultuur maar staat spel aan de oorsprong van cultuur. Spel is cultuurscheppend omdat het ruimte biedt voor vernieuwing. Spel biedt een veilige ruimte voor experimenten, innovaties en nieuwe samenwerkingen zonder dat mislukkingen direct ernstige consequenties hebben. Toepassingen van spel in stedelijke maakprocessen zoals Rezone dragen dus bij aan verschuivingen van cultuur. Hierbij sluit Rezone aan bij het idee dat burgers niet alleen passieve gebruikers zijn van hun stad maar door te spelen een actieve functie kunnen krijgen als medeontwerpers van hun eigen leefomgeving. Door op speelse wijze aan cocreatie te doen kan eigenaarschap ontstaan. Burgers creëren hun eigen stedelijke cultuur in plaats van dit over te laten aan overheden, bedrijven en professionals. Speelse maakprocessen geven vorm aan bestaande en nieuwe relaties tussen mens en ruimte, tussen mensen onderling en uiteindelijk ook tussen de mens en zichzelf.

In spel kunnen diverse belanghebbenden elkaar ontmoeten in een speelse atmosfeer in plaats van een serieuze onderhandelingstafel. Door samen te spelen zonder er direct consequenties aan verbonden zijn kan vertrouwen tussen mensen ontstaan. Het spel zelf is leuk is om te spelen en kan zo als katalysator dienen voor vervolgstappen rond een complex probleem als leegstand. Het aardige van een spel als Rezone is dat het een artificiële setting is waarbinnen echte emoties kunnen ontstaan die doorsijpelen naar de niet-spelwereld. Tijdens het spelen staat er iets op het spel. Spelers voelen zich emotioneel verbonden met zowel de activiteit van het spelen als met de uitkomsten van het spel. Voorts nodigt Rezone mensen uit om tijdelijke rollen aan te nemen, om als het ware even in de schoenen van hun tegenstander te staan. Dit kan zorgen voor beter begrip van wederzijdse standpunten.

### **Tot slot**

Rezone is niet zozeer een spel bedoeld voor iedereen (hoewel iedereen het kan spelen). Het is een toegepast spel voor specifieke ontwikkelgebieden en stakeholders,, mensen die echt een belang hebben bij de buurt. Indien een bestaand proces vast zit dan kan een game als Rezone het proces vlottrekken. Zoals vrijwel alle spellen is Rezone een verregaande versimpeling van een complex vraagstuk. Rezone zelf biedt geen oplossing. Wel kan Rezone een probleem agenderen, de diverse stakeholders samenbrengen en hen zelf een horizon voor actie laten ontdekken. En wanneer mensen zelf hun eigen oplossingen bedenken, hebben zij ook een sterker gevoel van eigenaarschap bij complexe problemen zoals leegstand in de stad.