



RmR

A photograph of a modern building with vertical wood cladding and a prominent tower with large windows. The building is partially obscured by a semi-transparent white box containing the title text. In the foreground, there is a paved area and a dense green hedge.

Workshop Conflicten en Kansen

Samenvatting

In deze deelpublicatie wordt verslag gedaan van de workshop Conflicten en Kansen, waarin twee stromen uit het onderzoek samen komen, de geïdentificeerde attributen (wat is waardevol) en de geselecteerde interventies (wat moet er gebeuren). Vanuit een inventarisatie van bestaande 'serious games' op het gebied van de gebouwde omgeving is het RmR spel ontwikkeld. In multidisciplinaire teams werd in de workshop gewerkt aan 1) het identificeren van conflicten of kansen tussen attributen en interventies en 2) het formuleren van advies voor een renovatieplan. Hierbij werd gebruik gemaakt van kaartensets met attributen en interventies. Een aantal geformuleerde conflicten en kansen worden in deze deelpublicatie geïllustreerd. De resultaten laten zien dat het RmR spel waardevol is in het betrekken van verschillende disciplines in de discussie. Het werken met kaarten geeft overzicht, toont de complexiteit maar ook de diversiteit aan opties. Het denken in oplossingen blijkt een manier om van een conflict een potentiële kans te maken. De gebruiksvriendelijkheid kan verbeterd worden door het aantal kaarten en de hoeveelheid tekst te verminderen. Het spel wordt gezien als kansrijk om probleemdefinities te formuleren, als opgave voor de volgende fase in het proces. De meerwaarde van het RmR spel is de wijze waarop het erfgoedwaarden

Deze deelpublicatie is onderdeel van het onderzoeksproject Renoveren met Respect, uitgevoerd door de TU Delft met subsidie van de Rijksdienst voor het Cultureel Erfgoed, in kader van het programma Erfgoed en Duurzaamheid. Betrokken onderzoekers zijn:

Lidwine Spoormans, Sean Huizinga, Nicholas Clarke, Hielkje Zijlstra, Wessel de Jonge, Thaleia Konstantinou, Alexandra Fröwis, Erwin Mlecnik, Vincent Gruis.

Tekst: Lidwine Spoormans

Redactie: Lidwine Spoormans

Lay-out en webdesign: Armanco Coppoolse en Rein Bange

Afbeelding op de omslag: Oevergriend - Almere Haven

© TU Delft, 2023

Introductie

Het doel van het onderzoek Renoveren met Respect is om een methode te ontwikkelen die waarden incorporeert in ontwerpbeslissingen voor duurzame woningrenovatie. In de komende jaren zullen veel woningen gerenoveerd moeten worden. De uitdagingen hierbij liggen op allerlei vlakken, zoals het verbeteren van energieprestatie, circulariteit, wooncomfort, leefbaarheid, betaalbaarheid en identiteit. De woongebouwen gebouwd in 1965-1985 zijn het onderzoeksobject van dit project. Onderzoek naar de erfgoedwaarde van Post 65 architectuur is nog gaande, maar in de erfgoedwaarden zijn diverse categorieën te onderscheiden, zoals sociale, historische, esthetische of economische waarde. Boven op de diversiteit aan uitdagingen en waarden, zijn er verschillende partijen bij woningrenovatie betrokken, zoals eigenaars, overheden, architecten, adviseurs en bewoners.

De vraag is nu: hoe integreer je de bestaande waarden van de woonomgeving, de benodigde renovatie-ingrepen en de verschillende perspectieven en belangen tot een breed gedragen plan? Het RmR procesmodel doet hiertoe een voorstel.

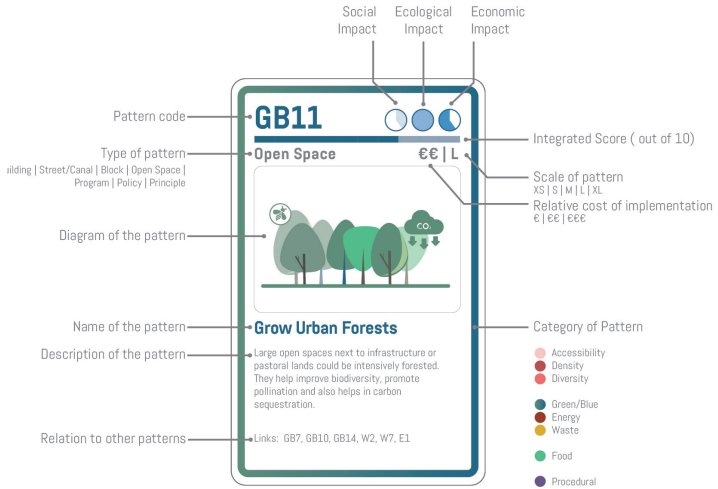
Diverse stakeholders worden betrokken in het beoordelen van de bestaande waarden en in het beoordelen van passende ingrepen voor een locatie (zie deelpublicaties 'attributen' en 'interventies'). De workshop 'Conflicten en Kansen' brengt die twee stromen samen: de geïdentificeerde attributen (wat is waardevol) en de geselecteerde interventies (wat moet er gebeuren). Het betrekken van diverse stakeholders in de workshop maakt gebruik van de kennis en ervaring van diverse disciplines. Inzicht in de verschillende belangen en de mogelijkheid tot onderhandeling moet leiden tot draagvlak.

De georganiseerde workshop, als slotstuk van het RmR procesmodel, moet gezien worden als een simulatie. De workshop heeft, samen met de speurtocht en de interventie enquête, het karakter van een 'serious game' waarbij stakeholders 'speelgewijs' meewerken aan 'serieuze' opgave. In de workshop wordt gewerkt met een set attribuut-kaarten en een set interventie-kaarten. Beide sets refereren aan verschillende schaalniveaus en waarden-categorieën (zie 'waardenmodel').

Door de opgave zo op te delen in onafhankelijke onderdelen (attributen en interventies), ontstaat ruimte om specifieke voor- en nadelen per onderdeel te formuleren. Het doel van de workshop is niet om tot een compleet en integraal renovatievoorstel te komen, maar om, voorafgaand aan het renovatieplan, mogelijke conflicten en kansen in kaart te brengen.

A Pattern Language

Het idee om het geheel van de bebouwde omgeving op te delen in aparte onderdelen werd in 1977 gelanceerd door Christopher Alexander in het boek 'A Pattern Language' (Alexander, 1977). Het is bedoeld als een werkboek waarmee mensen zelf, met hun familie, burens of collega's, kunnen ontwerpen met behulp van een 'archetypische taal'. Zoals de gesproken taal stelt deze ontwerptaal mensen in staat om een oneindige verscheidenheid aan ontwerpen te maken en te communiceren binnen een formeel samenhangend systeem. Alexander schetst 253 'patterns', geordend van regio tot stad, buurt, huis, kamers en meubels, planten en bouwdelen, die vrij gekozen en samengesteld kunnen worden. Alexander's Pattern Language heeft vele ontwerpers geïnspireerd, zowel in de jaren zeventig als in de hedendaagse onderzoeks- en ontwerppraktijk. In zijn project 'Reterritorializing Zuidoost' (Babu, 2021) creëert Ganesh Babu een pattern language als een set ontwerptools om het gebied Amsterdam Zuidoost meer duurzaam, leefbaar en rechtvaardig te maken. De huidige stad wordt in dit project als een complex systeem gezien als resultaat van een geschiedenis van stedelijke ontwikkelingsprocessen die hebben geleid tot de huidige sociaaleconomische, ecologische en ruimtelijke realiteit. Met het toepassen van de ontwikkelde 'patronen' wordt per locatie een integraal ontwerpvoorstel gedaan. De patronen zijn weergegeven op kaarten, die informatie geven over o.a. de impact op diverse waarden, de schaal en investering en de relatie met andere patronen (zie voorbeeldkaart). Babu onderscheidt patronen in diverse categorieën zoals diversiteit, toegankelijkheid, blauwgroene netwerken, energy etc. De opzet van de patronen als speelkaarten, het onderscheiden van categorieën en de weergave van de informatie per kaart hebben als inspiratie gediend voor de RmR kaartensets.



Figuur 1: voorbeeldkaart



Serious games

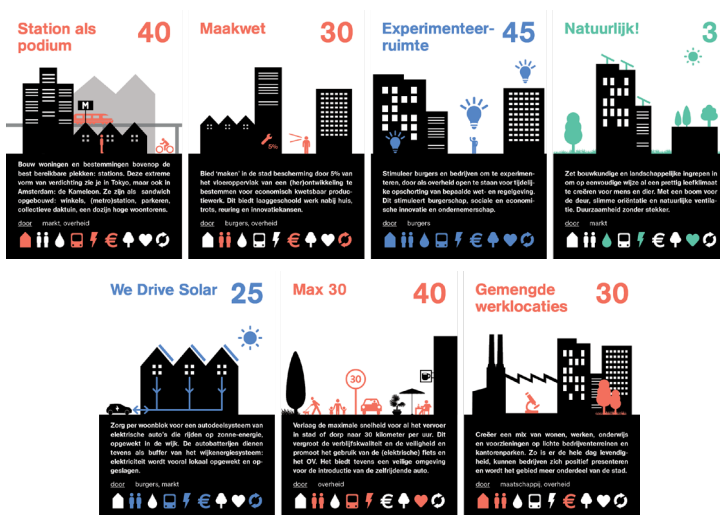
Spellen die worden ontwikkeld voor meer dan alleen plezier en vermaak worden ook wel ‘serious games’ genoemd. Ze worden vaak geïmplementeerd voor specifieke situaties in de echte wereld, als simulatie, training, analyse etc (Poplin, 2022, p. 1089). Er bestaan digitale games, geo-games die gebruik maken van (gesimuleerde) locatie, maar ook fysieke bord- of kaartspellen. Serious games worden in allerlei disciplines ingezet waaronder het evalueren en veranderen van de gebouwde omgeving zoals voor bijvoorbeeld stedenbouwkundige planning, erfgoed, klimaatverandering of architectuur. Het vormgeven van een proces als serious game kan de drempel verlagen om ook non-professionals te betrekken bij ontwerp en wetenschap. Voor verschillende groepen, zowel in het onderwijs als in de praktijk, is de inzet van games een manier om zowel de betrokkenheid bij het onderwerp te vergroten, als de betrokkenheid en het contact met medespelers uit bijvoorbeeld andere disciplines of leeftijdsgroepen (Andrade, 2022, p. 297). Dit sluit aan bij het doel van het RmR project om zowel inzicht te krijgen in de voorkeuren en belangen van stakeholders en ook (daardoor) draagvlak te vinden voor ontwikkelingen en renovatie van woongebouwen in de bestaande gebouwde omgeving.

Er bestaan al diverse serious games op het gebied van verduurzaming van woningen, gebouwen, buurten en landschappen. Hier volgt een korte beschrijving van een aantal voorbeelden die in hun opgave een overlap hebben met het RmR project.

Het Kettingreactie Spel

Dit spel is ontwikkeld in 2018 door De Zwarte Hond, een ontwerp bureau voor architectuur, stedenbouw en strategie. Het is een kaartspel om overheden, ontwerpers en ontwikkelaars samen te laten werken aan het zoeken van integrale oplossingen in gebiedsontwikkeling. Het idee is om door opgaven in samenhang te beschouwen wat financiële en ruimtelijke voordelen brengt en voor meer draagvlak zorgt. Ze stellen: 'Kan de woningbouwopgave de energieopgave helpen of kan de mobiliteitstransitie worden ingezet om de gezondheid van de bevolking te stimuleren?' Doel van het spel is om met instrumentkaarten uit verschillende groepen het 'ideale straatje' te maken en zoveel mogelijk punten te verdienen.

Zie: <https://dezwartehond.nl/projecten/kettingreactie-spel/>



Figuur 3: kaarten uit het Kettingreactie Spel (Zwarte Hond, 2018)

Onze Corporatie

De Woonbond heeft het spel 'Onze corporatie' ontwikkeld om huurderorganisaties te helpen naar klimaat neutrale woonomgevingen in 2050. Onder begeleiding van een Woonbond-adviseur kunnen huurdersorganisaties hun eigen situatie en mogelijkheden in kaart brengen. Het is een ouderwets bordspel, maar is gekoppeld aan een online rekenprogramma waarin gegevens over het woningbezit van de woningcorporatie verwerkt kunnen worden. Het spel kan gespeeld worden met leden van de huurdersorganisatie, maar ook met medewerkers van de desbetreffende woningcorporatie. Ook hier is het krijgen van inzicht in complexiteit, elkaars belangen en het zoeken naar draagvlak het doel.

Zie: <https://www.woonbond.nl/energie/energietransitie-aardgasvrij-wonen/naar-klimaatneutraal-wonen>



Figuur 4: Onze corporatie spel (Woonbond)

Collect your Retrofits

Binnen het project 'High-hanging fruit - Sustainable heating of Amsterdam's historic buildings', hebben onderzoekers van AMS een serious game ontwikkeld. Het is een kaartspel, te spelen met VVE's om verduurzaming van hun woongebouw te bespreken. Collect Your Retrofits wil een herhaalbare en collectieve retrofit-aanpak bieden voor de energietransitie in monumentale gebieden. Daarbij is het behoud van monumentale waarden en het rekening houden met erfgoedbeleid een bijkomende moeilijkheid. De game combineert een digitaal energiemonitoringssysteem met sociale ervaring van collectieve besluitvorming door middel van de kaarten. Je kan niet winnen of verliezen maar het is met name een overlegspel. Het spel wordt getest op verschillende casestudies om vervolgens een catalogus op te stellen van realistische en optimale collectieve energiemaatregelen. Hoewel het project gaat over de verduurzaming van beschermde monumenten worden de monumentale waarden in het spel niet genoemd, maar ze bepalen wel welke maatregelen in het spel mogen worden meegenomen of niet.

Zie: <https://www.ams-institute.org/urban-challenges/urban-energy/collect-your-retrofits-the-design-of-collective-decision-making-process-for-community-driven-retrofitting/>

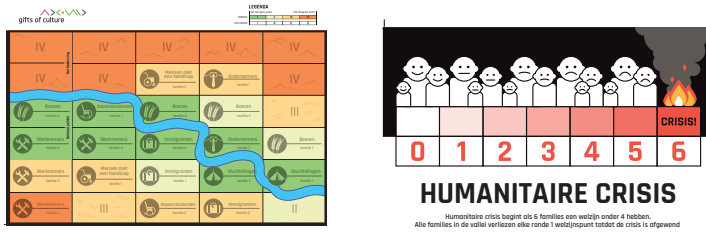


Figuur 5: Collect Your Retrofits (AMS + Superworld)

Gifts of Culture

Bij het spel 'Gifts of Culture' ligt de nadruk op samenwerking en inzicht in (culturele) diversiteit. Het is een rollenspel waarin representanten van gemeenschappen of professies samenwerken aan verduurzaming van landschappen. Het spel wil spelers betrekken in zowel de uitdagende als heilzame aspecten van culturele verschillen en het zien van kansen in diversiteit. Het is een bordspel met kaarten waarop bijvoorbeeld opdrachten, rollen, verantwoordelijkheden en mogelijkheden staan. Het doel is om een natuurramp (zoals een overstroming) te voorkomen.

Zie: <https://giftsofculture.socialsimulations.org/en/#about-the-game>

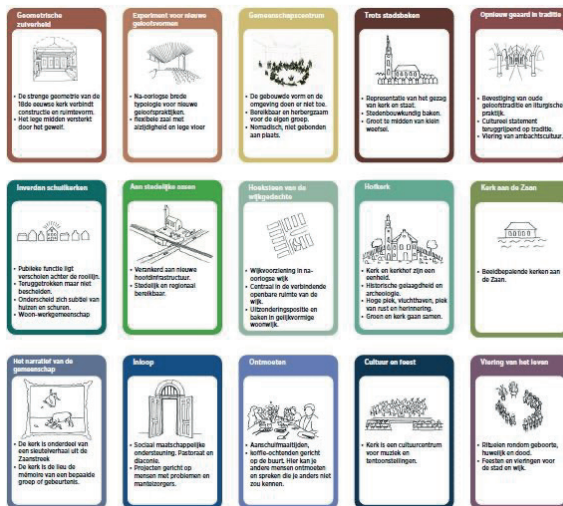


Figuur 6: bord en crisiskaart (Gifts of Culture)

Handreiking transformatieruimte voor kerkgebouwen

Dit onderzoek, resulteren in een handreiking, is geen spel. DAF architecten onderzocht in opdracht van het Gelders Genootschap “of het mogelijk is om vooraf aan te geven welke ruimte voor transformatie een kerkgebouw biedt in plaats van achteraf aan te geven wat niet mag”. Voor kerken in de Zaanstreek, werden kerken als personages voorgesteld. Iedere kerk heeft karaktereigenschappen van verschillende soorten, zoals de familiegeschiedenis (cultuurhistorische waarden), de woonplaats (ruimtelijke en stedelijke waarden) en het gedrag (maatschappelijke waarden). Er zijn verschillende kaarten per karaktereigenschap, representatief voor de Zaanstreek. Met behulp van de kaarten kan een ontwikkelscenario worden opgesteld met behoud van maatschappelijke, historische en stedelijke betekenis.

Zie: <https://www.toekomstreligieuserfgoed.nl/documenten/publicaties/2023/01/25/handreiking-transformatieruimte-voor-kerkgebouwen>



Figuur 7: Karakterkaarten DAF architecten voor kerken Zaanstreek

Vergelijking van de serious games

Het gebruik van kaarten waarop ingrepen staan komt bij meerdere van deze spellen voor en is ook bij de RmR workshop ingezet. De vormgeving en inhoud van de interventie-kaarten kent gelijkenis met het project Babu en met Collect your Retrofits. Evenals bij Collect your Retrofits is de RmR kaartenset bedoeld om het overleg te faciliteren en is er geen winnaar of verliezer, hoewel andere games wel resulteren in winnen of verliezen. Gifts of Culture stelt de samenwerking tussen verschillende partijen centraal. Dat geldt ook voor de RmR workshop, al 'speelt' iedereen daar zijn werkelijke rol en wordt deze niet door het spel toegewezen. In de meeste spellen staan de ingrepen of acties centraal. Alleen 'handreiking transformatie voor kerkgebouwen' presenteert 'karakterkaarten' die gaan over erfgoedwaarden. Hoewel dat geen spel is, tonen deze kaarten gelijkenis met de RmR attribuut-kaarten die ook aangeven wat de (erfgoed) kwaliteit van een gebied, gebouw of component is. Het opdelen van de complexe opgaven van verduurzaming in individuele ingrepen en/of te behouden eigenschappen (patterns) om zo argumenten en ontwerpkeuzes bespreekbaar te maken is een overeenkomst in veel van deze spellen.

Opzet Workshop

Met uitgenodigde professionele stakeholders is een workshop georganiseerd. Er werden teams gevormd waarin per team de verschillende rollen vertegenwoordigd waren, zoals woningbouwcorporatie (eigenaar), woonbond (eigenaar/ huurders), expert erfgoed (overheid/ academici), expert verduurzaming (overheid/ adviseur/ academici), en architecten betrokken bij woningrenovatie. Deze rolverdeling is een simulatie van een projectteam voor renovatie van woongebouwen.

Het doel van de workshop was 1) het identificeren van conflicten of kansen tussen attributen (wat is waardevol) en interventies (wat moet er gebeuren) en 2) formuleren van advies voor een renovatie-plan, bijv. manieren om een conflict op te lossen of om een kans optimaal te benutten. Een voorbeeld van een mogelijk conflict is het aanbrengen van buitenisolatie (benodigd voor verbeteren energieprestatie gebouw) conflicteert met de hoge waardering van metselwerk gevels en details (attributen, resulterend uit speurtocht). Een voorbeeld van een kans is de vergroening van de buitenruimte (benodigd voor klimaatadaptatie) die aansluit bij een lage waardering van de verharde buitenruimte en de vraag naar meer begroeiing en groen (resulterend uit speurtocht en interviews). Om de conflicten en kansen te identificeren werd gebruik gemaakt van twee kaartensets. De attribuut-kaarten geven waardevolle aspecten aan van de casestudy locaties. De interventie-kaarten bevatten ingrepen voor duurzame renovatie op de gebieden karakter, gebruik en bestuur (zie het RmR waardenmodel). Voor beiden sets was een catalogus beschikbaar met uitgebreidere informatie. In twee rondes van ieder een uur werden per team de conflicten en kansen bediscussieerd en gedocumenteerd op papier. Per ronde stond één van de casestudy locaties centraal, Goedewerf in Almere-Haven of Bijlmerplein in Amsterdam Zuidoost. De meeste deelnemers waren bekend met beide locaties, maar foto's, tekeningen en demografische data waren in de workshop beschikbaar. Na de twee rondes presenteerden de groepen hun bevindingen en werkwijze. Tenslotte werd in een groepsgesprek de workshop en mogelijke toepassing in de praktijk geëvalueerd.

Resultaten Workshop

De workshop leverde resultaten in de vorm van het product, de geformuleerde conflicten en kansen, maar ook als reflectie op het proces van werken met attributen en interventies. Hieronder worden beiden toegelicht.

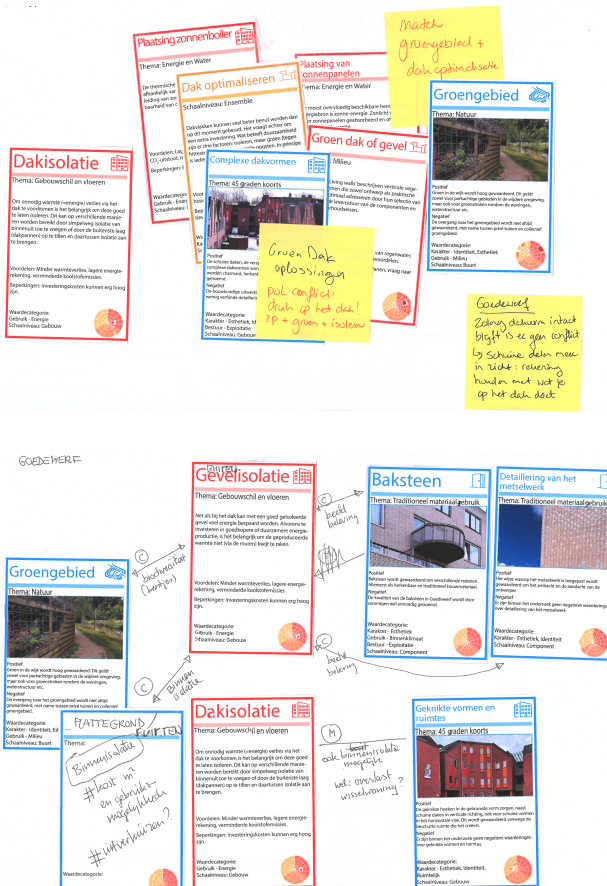
De volgende conflicten en kansen werden gedocumenteerd. De attributen en interventies zijn onderstreept.

- Keuzevrijheid voor bewoners in woningopties of kleurstelling wordt gezien als conflict met de formele samenhang van bouwblokken en erfafscheidingen. Door vooraf goed voor te bereiden en duidelijke regie kan dit conflict opgelost worden. Individuele keuzevrijheid wordt juist als match gezien bij de plattegronden met open keukens omdat die meer vrijheid bieden voor aanpassing.
- Verkopen van woningen kent conflicten en kansen. Het kan een probleem vormen voor de formele samenhang van het woonblok of ensemble als geheel en voor routes en openbare ruimte indien mensen hun gebied gaan toe-eigenen en afsluiten. Dit geldt zeker ook voor het verkopen als kluswoningen. Mogelijke oplossing is het opzetten van een sterke en goed functionerende VVE. Verkopen kan juist een kans zijn voor het vergroten van diversiteit in de woningsamenstelling en het uitbreiden of wijzigen van woningen.
- Het verbeteren van privé groen en erfafscheiding wordt gezien als kans om formele samenhang te verbeteren en (indien groen) ook ter verbetering van biodiversiteit. Hier is ook een nieuw attribuut-kaart gemaakt die gaat over wooncultuur. Daarin worden zowel conflicten gezien (bijv eigen schuttingen tegen inkijk) maar ook kansen zoals het uitvlakken van verschillen in wooncultuur door een gelijke erfafscheiding.
- Voor het herinrichten van routes en openbare ruimte worden veel kansen gezien, zoals meer groen, het maken van eigen toegangen en plekken, en een beter beheer van woonerf en woondek.
- Voor het attribuut woonerf/ woondek worden kansen gezien zoals klimaatadaptatie. Ook hier is een nieuwe kaart toegevoegd namelijk

'parkeermogelijkheid'. Deze twee invullingen van het woonerf kunnen conflicteren maar zouden verenigd kunnen worden door open tegels voor vermindering van verharding en het verminderen van auto's door deelfervoer.

- Het attribuut nissen en hoeken heeft, naast positieve ook, negatieve waarderingen. Deze kunnen verbeterd worden door de interventies afsluiten woningentrees en herinrichten openbare ruimte.
- Bijbouwen om te verdichten wordt gezien als conflict met verblijven en bankjes in de openbare ruimte. Maar als kans om de samenstelling van woningen in het ensemble diverser te maken. Ook kan verdichting een kans zijn om het draagvlak voor voorzieningen in de buurt te vergroten.
- In een andere groep wordt verdichten door bijbouwen als conflict gezien voor het groengebied in de buurt. Een oplossing zou zijn om te verdichten door optoppen. Echter dat vormt een conflict met het gewaardeerde attribuut middelhoogbouw.
- Voor de dakvormen worden veel kansen gezien, zoals groen dak, zonneboilers, zonnepanelen, dakisolatie, en daarnaast mogelijk optoppen of dakterrassen. De kansen vormen samen weer een potentieel conflict want het wordt 'druk op het dak'. Hierin moeten keuzes gemaakt worden voor de optimale benutting, maar optimaal volgens wie?
- Gevelisolatie aan de buitenzijde kent veel conflicten met attributen, zoals baksteen en detaillering metselwerk (beeld beleving), biodiversiteit (nestelen van dieren). De oplossing om gevelisolatie aan de binnenzijde in plaats van aan de buitenzijde te plaatsen kent conflicten met plattegronden (verlies aan ruimte), en het uitverhuizen van bewoners.
- Het gebruik van kleur wordt gezien als een kans bij het isoleren (en eventueel vervangen) van de buitenschil. Een sterke kleur kan de formele samenhang vasthouden.
- Er worden ook 'quick wins' geïdentificeerd in de kaarten die sowieso tot positieve verbetering leiden, los van attributen of locatie. Dit komt overeen met de 'enquête over interventies' waarin ook een aantal overrepen door alle deelnemers positief werden beoordeeld onder

vermelding van “altijd doen”. In de workshop waren dit bijvoorbeeld op woningniveau led-verlichting, vloerisolatie, elektrisch koken en op buurtniveau verbeteren vervoersmogelijkheden, wateropvang en -opslag en vermindern verharding buitenruimtes.



Figuur 8: Voorbeelden van documentatie conflicten en kansen in workshop

Proces van de workshop

Alle groepen begonnen met een voorstelronde waarin professionele rol en ervaring werden gedeeld. Vervolgens hanteerden de groepen verschillende aanpakken. De ene groep werkte direct met kaarten per casestudy locaties, terwijl de ander begon met het groeperen en bestuderen van de interventies in het algemeen en pas in tweede instantie toepassing op de casestudies. Opvallend was ook dat de ene groep werkte vanuit attributen (wat is waardevol) en vanuit de wens dat te behouden zochten zij met welke interventies dat zou conflicteren of juist niet. Een andere groep begon daarentegen met de interventiekaarten (wat moet er gebeuren) en zocht van daaruit naar mogelijke attributen die daar positieve of negatieve impact van zouden ondervinden. In de groepen werden ook veel ervaringen en referentieprojecten gedeeld.

De ene groep werkte consistent conflicten en matches/ kansen uit en bij een andere groep werkte de kaarten meer als overlegmodel om een stappenplan, voorwaarden of opties te formuleren. In een andere groep werden verschillende conflicten en oplossingen aan elkaar gekoppeld, doordat het oplossen van een interventie-attribuut-conflict door het zoeken van een alternatief vaak leidt tot een nieuw conflict met een ander attribuut. Verschillen tussen de casestudy locaties werden niet specifiek aan de orde gesteld.

De kaarten hielpen bij het gesprek en de analyse van conflicten of kansen. Met name de afbeeldingen werkten goed om attributen concreet te maken en mensen sneller op een lijn te krijgen. Dat betekent wel dat de beelden de juiste attributen moeten tonen. Hierin werd soms afgeweken van de inhoud van de kaart. Het beeld blijkt leidend. Het zoeken naar conflicten werkte goed bij het stellen van problemen of uitdagingen en de zoektocht naar synergie. Doordat er heel veel kaarten waren hadden deelnemers, met name in het begin, moeite om het overzicht te krijgen. Ook bevatten de kaarten veel tekst. Soms werden delen uit de tekst gemarkeerd en apart behandeld.



Figuur 9: illustraties van workshop

Conclusies en aanbevelingen

Vanuit de ervaringen met het spel in de workshop en het evaluerende gesprek konden een aantal observaties, conclusies en aanbevelingen worden geformuleerd. Deze gaan zowel over de opzet, vormgeving en inzet van het spel als over de mogelijke toepassing in de praktijk.

Aanbevelingen voor inzet en ontwikkeling van het spel

Een algemene observatie van alle deelnemers was het teveel aan kaarten waardoor het moeilijk is om overzicht te krijgen en er ook belangrijke kaarten onbesproken kunnen blijven. Suggesties om dit op te lossen zijn bijvoorbeeld het thematiseren van ingrepen en attributen, waar specifiekere sub-kaarten onder vallen. De huidige kaartenset kent ook een indeling in thema's maar die werd niet herkend of gebruikt. Een andere mogelijkheid is om iedereen eerst te laten studeren op de kaarten en een 'top 5' te laten selecteren. Vanuit ieders selectie kan je vervolgens conflicten en kansen bespreken. Dat zou het proces meer structureren en wellicht zouden meer opgelegde 'spelregels' een duidelijker of beter voorspelbaar resultaat opleveren. Een andere opmerking over de vormgeving van de kaarten is het teveel aan tekst en het belang van het beeld. De foto blijkt leidend, zelfs als de kaart over iets anders gaat. De beelden moeten dus precies gekozen worden. Suggesties zijn om op de kaart alleen beeld en voor- en nadelen te tonen en eventuele uitgebreidere toelichting achter op de kaart, of het aanstellen van een goed geïnformeerde spelleider.

De huidige kaartenset bevat geen attributen over het interieur. Dat wordt aangeduid als een belangrijk gemis. Post 65 woningbouw kent veel typische bouwproducten en interieuraspecten zoals opdekdeuren, schrootjes, badkamertegels, split level, etc. Ook al worden die niet door iedereen gewaardeerd, of juist daarom, zijn deze kwetsbaar bij renovatie. Dit werd erkend als een duidelijk manco in de huidige set kaarten. Het is een gevolg van de Covid maatregelen en het feit dat in de speurtocht daardoor alleen exterieure aspecten zijn benoemd. Alleen die zijn tot attribuutkaarten verwerkt. In een werkelijke versie zouden woninginterieurs, wat betreft plattegrond, materiaal en productaspecten, zeker onderdeel van de set moeten zijn.

Kansen en beperkingen voor toepassing in praktijk

Door de deelnemers werd benoemd dat het overleg vanuit verschillende disciplines aan tafel waardevol is. Je leert van elkaars kennis en ervaring, en krijgt inzicht in de verschillende belangen. Het bespreken van conflicten en kansen levert daarbij nuancering vanuit de verschillende disciplines en legt ook de complexiteit bloot. De kaartensets werkten goed bij het breed benaderen van de conflicten en nuances, doordat je aspecten naast elkaar legt die niet iedereen voor ogen heeft. Of een combinatie van attriboot en interventie een conflict of een kans is, werd met name via de oplossing besproken: "het is een conflict maar als je het zo oplost kan het een kans zijn, tenzij..." Door het bespreken van een reeks conflicten, oplossingen, waaruit weer een nieuw conflict ontstaat een gedetailleerder inzicht in de complexiteit.

Dit spel waarbij gewerkt wordt met attriboot- en interventiekaarten is niet gelimiteerd tot Post 65 buurten maar kan ook op andere (woon)gebouwen en gebieden toegepast worden. Het wordt, o.a. door de corporatie, gezien als een mooi model om een analyse van een project te maken en grip te krijgen op de ingrepen waarvoor je draagvlak kan vinden. De aanbeveling is om het spel breder te testen, bijvoorbeeld ook op woonwijken uit de jaren dertig of de jaren vijftig. Het spel is niet direct gericht op bescherming van monumentale objecten, maar op een gezamenlijk bepalen wat belangrijk en behoudenswaardig is. Dit wordt gezien als een kansrijke aanpak voor Post 65 gebouwen omdat deze vaak niet uniek zijn maar juist in grote veelheden voorkomen.

De vraag is of het spel geschikt is, en zou moeten zijn, voor bewoners. De algemene mening vanuit de workshop is dat het huidige spel daarvoor niet geschikt is omdat het te veel voorkennis en kennis van terminologie vereist. Enerzijds zou het betrekken van bewoners in het spel wederzijds begrip en ontwikkeling van kennis kunnen brengen, zoals bijvoorbeeld ook het doel is bij het spel 'Onze corporatie' van de Woonbond. Het spel kan een manier zijn om draagvlak te vinden en creëren, en het gesprek aan te gaan. Dat zou wel vragen om een aanpassing van de kaartenset en bijvoorbeeld sterkere inzet van beeld.

Anderzijds zou het spel ook kunnen worden gezien als een overlegmodel voor alleen professionals, opdrachtgevers en opdrachtnemers, in voorbereiding van een renovatieontwikkeling. Dat vereist wel dat in de kaarten alle input van bewoners is geïntegreerd (vanuit speurtocht attributen). Dat is een manier om de mening van bewoners over wat zij waardevol vinden en wat niet meegenomen in de professionele besluitvorming.

Vanuit de erfgoeddiscipline wordt de vanzelfsprekendheid waarmee cultuurwaarde onderdeel uitmaakt van de discussie als positief benoemd. Een gemeentelijk beleidsadviseur heeft in de praktijk vaak de rol van het verdedigen van de waardevolle attributen tegenover een eigenaar/ontwikkelaar die zich richt op de interventies. Dit spel zorgt voor een gelijkwaardiger gesprek doordat attributen en interventies beiden concreet op tafel liggen. Doordat er een veelheid aan attributen en ingrepen voorliggen zijn er meer opties om tot oplossingen te komen. Bovendien zijn de attributen in dit geval niet de 'mening' van de erfgoed expert, maar genieten een breed gedragen waardering. Daardoor hebben ze een legitieme plek in het spel en de afwegingen en staan ze minder ter discussie.

Naar een Programma van Waarden?

De oorspronkelijke doelstelling van het RmR project was om tot een zogenaamd 'Programma van Waarden' (PvW) te komen. Het PvW zou een aanvulling kunnen vormen op het gebruikelijke 'Programma van Eisen' (PvE), waarbij het PvW gebaseerd is op een brede waardering van het bestaande en daardoor zorgt voor meer draagvlak voor interventies. Het PvW is geen integraal compleet en integraal plan maar dient, samen met het PvE, als input voor het renovatie-plan. Echter, het huidige format leidt nog niet direct tot een dergelijk PvW. Het identificeren van conflicten blijkt succesvol als methode om daaruit een probleemdefinitie te formuleren. Dit geeft de opgave voor de volgende fase. Hieruit komt bijvoorbeeld dat zowel de parkeerdruk als de mogelijkheid om water en groen toe te voegen moeten worden geanalyseerd.

De huidige spelvorm werkt goed voor het constateren van die conflicten en kansen. Daarop volgt verdere analyse en het uitwerken van synergiën en oplossingsrichtingen. Mogelijk kunnen dan in een volgende workshop-sessie die oplossingsrichtingen worden afgewogen, leidend tot een PvW. Dat behoeft verder onderzoek en experimenten naar het juiste format. Het huidige spel op basis van attriboot- en interventiekaarten moet gezien worden als een waardevolle stap richting het 'Programma van Waarden'. In vergelijking met de andere serious games op het gebied van verduurzaming van woningen, gebouwen, buurten en landschappen biedt het RmR spel een belangrijke aanvulling. Waar andere games veelal gericht zijn op de interventies, werkt het RmR spel met interventies en attributen. Het is daarmee een methode om erfgoedwaarden in brede zin onderdeel te maken van de planontwikkeling. Dit werd herkend en benoemd door de deelnemers aan de workshop en kan gezien worden als meerwaarde van dit experiment.

Referenties

Alexander, C., S. Ishikawa, M. Silverstein. (1977). A pattern language: towns, buildings, construction. Oxford University Press.

Andrade, B. A. P. R. (2022). Value-based redesign in gamified learning environments. In R. A. T. Rocco, M Novas-Ferradás (Ed.), Teaching Design for Values. TU Delft Open.

Babu, G. (2021). Reterritorializing Zuidoost - towards sustainable, liveable and just assemblages in Amsterdam Zuidoost [Delft University of Technology]. Delft.

Poplin, A., Andrade, B., de Sena, Í. (2022). Let's discuss our city! Engaging youth in the co-creation of living environments with digital serious geogames and gamified storytelling. . EPB: Urban Analytics and City Science, 50(4).