Hoofdstuk 4: oefenpraktijk zelfsturing samenleving

4.1 Wat waar?

Tabel (26): Optie niveaus samenleving met indicatie bevolking

	Virtuele opbouw			
	samenleving mondiaal			
		Bevolking	*Bevolking*	*Bewoners > 15*
Niveau	*Betreft*	*schematisch*	*feitelijk ^*	*feitelijk ^*
7.	Mondiaal	8 miljard	8.000.000.000	5.000.000.000
6.	Zone	> 100 miljoen – 500 miljoen	450.000.000	250.000.000
5.	Regio	> 5 miljoen - < 100 miljoen	30.000.000	18.750.000
4.	Gewest	> 75 duizend - < 5 miljoen	2.000.000	1.250.000
3.	Streek/stadsdeel	> 5 duizend - < 75 duizend	50.000	31.250
2.	Dorp/wijk	> 5 honderd - < 5 duizend	3.600	2.250
1.	Straat/wooncomplex	< 5 honderd	240	150

^
Fictieve getallen, uitgangspunt bij nadere berekeningen

Indeling samenleving schematisch

Tabel (27): Matrix samenleving basis: rij = niveaus/kolommen = deelgebied

	Matrix zelfsturende											
	samenleving											
	Betreft											
	Deelgebied											
	consumptie/											
	productie	*ed*	*kv*	*w*	*v*	*oo*	*g*	*mc*	*kso*	*vro*	*i*	*gd*
		1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*
Niveau	Opbouw samenleving											
7	Mondiaal											
6	Zone											
5	Regio											
4	Gewest											
3	Streek/stadsdeel											
2	Dorp/wijk											
1	Straat/wooncomplex											

Kolommen	Afkorting
1. Eten en drinken	ed
2. Kleding en verzorging	kv
3. Wonen	w
4. Vervoer	v
5. Opvoeding en onderwijs	oo
6. Gezondheidszorg	g
7. Media en communicatie	mc
8. Kunst en cultuur/sport/ontmoeting	kso
9. Vrije tijd/recreatie/ontspanning	vro
10. Infrastructuur	i
11. Geboorte en dood	gd

Werkwijze:

*

Door het invullen van de matrix richten deelnemers hun eigen gewenste samenleving in.

*

Het is aan te raden dit ook met anderen te doen (school, vrienden, werkgroep, keukentafel, buren), zie ook het eerdere advies bij het finetunen van het consumptiepatroon en het optimaliseren van realisatietabellen. Van weten via beseffen naar bewust-zijn/doen.

*

Ter ondersteuning kent oefenpraktijk zelfsturing samenleving rolmenu's, met daarin opgenomen de mogelijke faciliteiten voor de productie en consumptie per rij/kolom. Door keuzes in de rolmenu's verschijnt het betreffende element automatisch in het aangegeven veld per niveau/deelgebied.

*

Leidend bij het inrichten van de samenleving zijn de keuzes gemaakt door deelnemers in oefenpraktijk 1: consumptie. Blijkt bijvoorbeeld uit de data in database Wikivraagt een grote voorkeur voor deelauto's, dan zijn er minder parkeerplaatsen nodig. Kiezen mensen in grote meerderheid voor een kleinschalige detailhandel, dan is het zaak bij het inrichten van de samenleving al op niveau 2: dorp/wijk ruimte te maken voor winkelstraten met een specifiek en gevarieerd aanbod: bakker, groenteboer, nailshop, slager, juwelier, grutter, etcetera.

*

Data uit de database Wikilevert van oefenpraktijk productie geven op hetzelfde moment handvatten voor de beste/slimste mix van de noodzakelijke faciliteiten voor productie en consumptie. Bijvoorbeeld welke opbouw van de voedselketen voorkeur geniet.

*

Keuzes gemaakt door deelnemers aan oefenpraktijk 3: zelfsturing samenleving, zijn terug te vinden in de achterliggende database Wikisamen. Voor wisselwerking met Wikivraagt, Wikilevert en Wikiwerkt zie schema op volgende pagina: wisselwerking databases uitgebreid.

*

Deelnemers kiezen zelf of hun inrichting samenleving online inzichtelijk is en openstaat voor discussie en reacties. Selectie op basis van postcodes creëert overzicht per gekozen niveau.

*

Bij voldoende deelname en openbaarheid kan vervolgens met bewoners binnen hetzelfde niveau samenleving (straat/wooncomplex, dorp/wijk of zelfs streek/stad) gestreefd worden naar consensus over de vraag waar welke activiteiten/faciliteiten voor consumptie en productie het best tot hun recht komen.

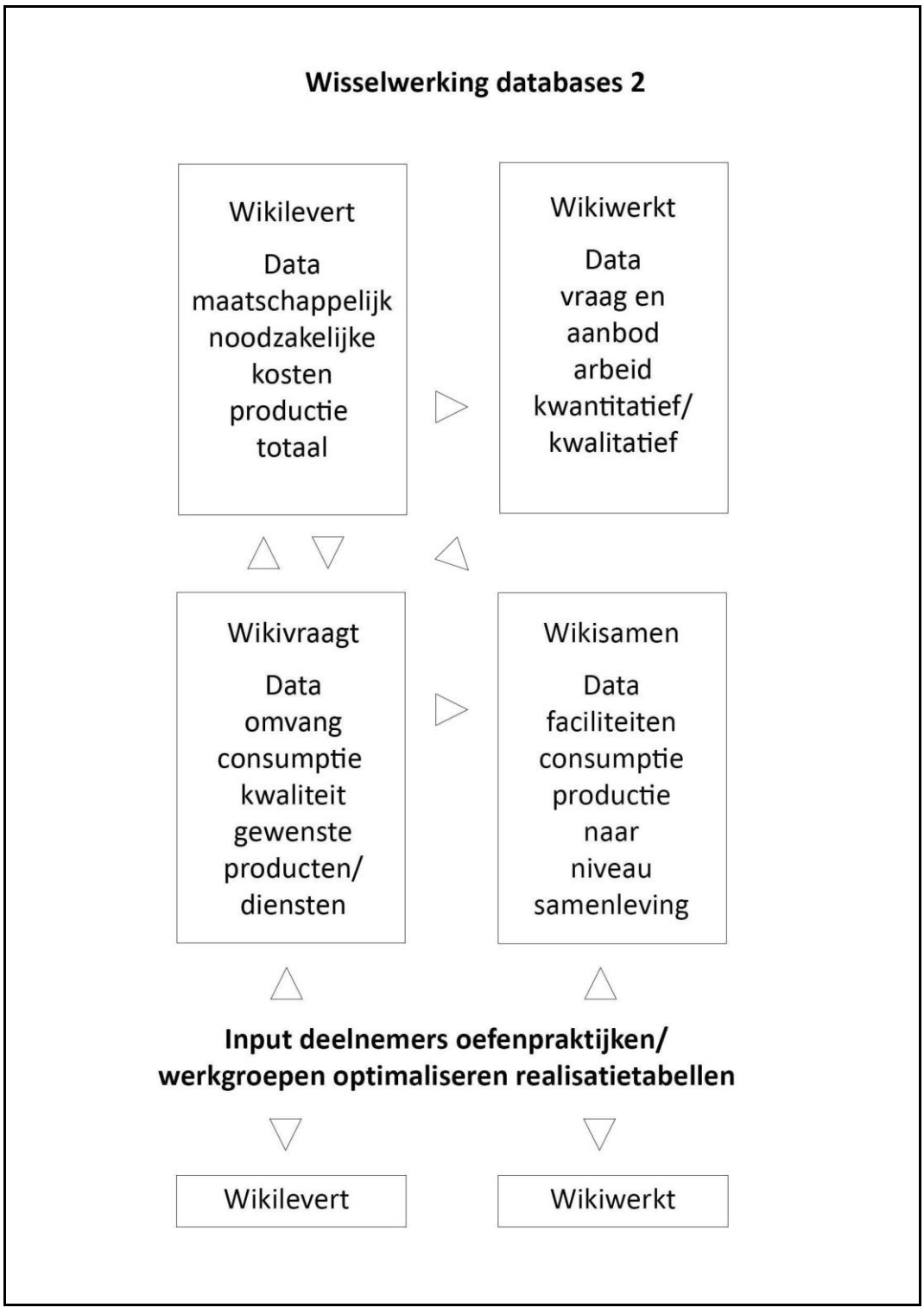
*

Voor het duiden van de richting van de discussie/meningsvorming kan gebruik gemaakt worden van het hulpmiddel responsgroep/peiling. Bij een correcte afspiegeling van de doelgroep/responsgroep is al in een vroeg stadium helder welke richting het opgaat.

*

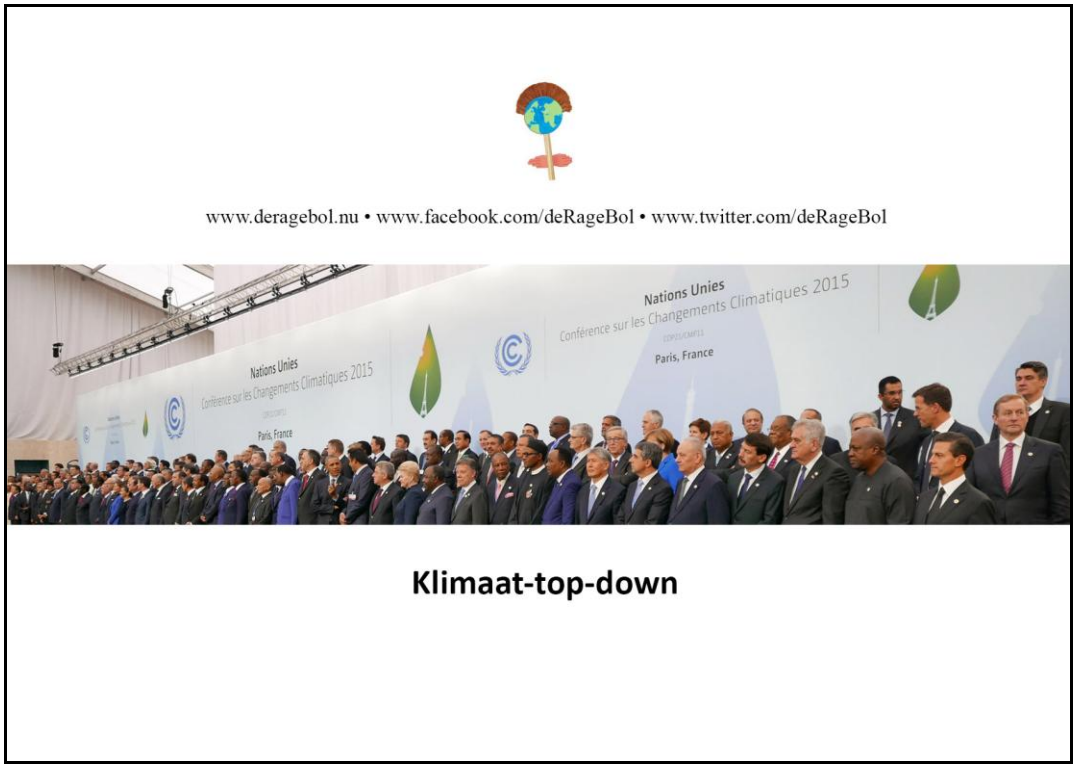
Een grote mate van verscheidenheid is te verwachten. Op het eerste niveau samenleving (straat/ wooncomplex) gaat bijvoorbeeld woonverband 1 voor veel zelf aanpakken terwijl woonverband 2 meerdere werkzaamheden doorschuift naar niveau dorp/wijk. Mensen die op zoek zijn naar een woonplek in het verlengde van hun wensen kunnen zo kiezen voor het woonverband dat aan hun woonvoorkeur beantwoordt.

Schema (28): Wisselwerking databases uitgebreid



*

Voor mensen die met al dat uitwisselen van data visioenen krijgen van industrieterreinen vol datacentra, keren we even terug naar het kopje privacy in Intro. Zoals 1-ieder de baas blijft over de eigen identiteit en de daaraan verbonden data, zo blijft elk niveau van de samenleving baas over de eigen identiteit en de daaraan verbonden data. Geen centralistische opslag maar een netwerk van met elkaar verbonden autonome datacentra is het vooruitzicht. Dicht bij huis onder controle van de mensen die er wonen. Buttom-up ook wanneer het om dit facet van de nieuwe samenleving gaat.



Tabel (29): Optionele invulling rijen Straat/wooncomplex en Dorp/wijk

			Matrix samenleving		
			Uitwerking rijen niveau 1 + 2		
	Betreft		Niveau 1: Straat/wooncomplex		Niveau 2: Dorp/wijk
			Bewoners: 240		Bewoners: 3.600
1	ed	1.1.1	Huisteelt	1.2.1	Moestuincomplex
		1.1.2	Moestuin privé	1.2.2	Voedselbos
		1.1.3	Boodschappenservice	1.2.3	Groente-abonnement
				1.2.4	Foodhub
				1.2.5	Dorps-/wijkkeuken
				1.2.6	Bakker, slager, groenteboer
				1.2.7	Markt
				1.2.8	Supermarkt
				1.2.9	Catering/afhaal
2	kv	2.1.1	Ruilbeurs	2.2.1	Detailhandel kleding
		2.1.2	Gemeenschappelijk gebruik	2.2.2	Detailhandel verzorging
			wasmachines	2.2.3	Kapper
				2.2.4	Kringloopwinkel
				2.2.5	Repairshop
				2.2.6	Naaiatelier
3	w	3.1.1	Klein onderhoud	3.2.1	Meubelwerkplaats
		3.1.2	Gereedschapspool	3.2.2	Klusservice
4	v	4.1.1	Deelauto	4.2.1	Openbaar Vervoer 1ste lijn bus/tram
				4.2.2	Werkplaats reparaties fiets/brom/auto
5	oo	5.1.1	Opvangouders	5.2.1	Kinderopvang
		5.1.2	Huiswerkbegeleiding	5.2.2	Onderwijs primair
				5.2.3	Kinderboerderij
6	g	6.1.1	Mantelzorg	6.2.1	Huisarts/tandarts
				6.2.2	Centrum gezondheid preventie
				6.2.3	Verpleeghuis
				6.2.4	Dagbesteding mensen beperking
7	mc	7.1.1	Buurtapp	7.2.1	Nieuwsbrief dorp/wijk
				7.2.2	Website dorp/wijk

8	kso	8.1.1	Huiskamervoorstellingen	8.2.1	Dorps-/wijkcentrum
		8.1.2	Trapveldje	8.2.2	Centrum kunstbeoefening
		8.1.3	Deeltuin	8.2.3	Gebedsruimte
				8.2.4	Sportveld/-zaal/-bad/-school
				8.2.5	Openluchttheater
9	vro	9.1.1	Speeltuin	9.2.1	Cafés
		9.1.2	Bankjes directe leefomgeving	9.2.2	Restaurant 2x
		9.1.3	Buurtbarbecue	9.2.3	Park
				9.2.4	Zwemgelegenheid open lucht
				9.2.5	Speelhal
				9.2.6	Dorps-/wijkfeest
10	i	10.1.1	Zonnepanelen	10.2.1	Dorps-/wijk-windmolen
		10.1.2	Opvang regenwater	10.2.2	Aardwarmtenet
		10.1.3	Grijswater circuit	10.2.3	Datacentrum s
		10.1.4	Helofytenfilter		
11	gd			11.2.1	Geboortehuis
				11.2.2	Doorgeefservice babyspullen
				11.2.3	Hospice
				11.2.4	Moratorium

Tabel (30): Optionele invulling kolommen Eten/drinken en Kleding/verzorging

				Matrix samenleving		
				Uitwerking kolommen ed + kv		
		Bevol-				
Niveau	*Betreft*	*king*		*Kolom 1: Eten/drinken*		*Kolom 2: Kleding/verzorging*
7	Mon	8 mld	7.1.1	Grondstoffen primair productie	7.2.1	Grondstoffen productie
				ontginning/productie/verdeling		katoen/wol
6	Zone	450 mln	6.1.1	Grondstoffen halffabricaten	6.2.1	Grondstoffen productie
				verdeling/verwerking/ toelevering		zijde/vlas- linnen/hennep
			6.1.2	Visvangst		synthetisch
					6.2.2	Fabricage apparatuur/
						werktuigen/machines
5	Reg	30 mln	5.1.1	Fabricage apparatuur	5.2.1	Verwerking grondstoffen
				werktuigen/machines	5.2.2	Productie kleding/schoenen
			5.1.2	Productie/levering	5.2.3	Productie verzorgingsartikelen
				water/elektra/brandstoffen		sieraden
			5.1.3	Verpakkingsindustrie	5.2.4	Webshops
			5.1.4	Productie systemen afstemming		
4	Gew	2 mln	4.1.1	Productie grondstoffen secundair	4.2.1	Groothandel levering
				veevoer/zaden/meststoffen	4.2.2	Distributiecentra
			4.1.2	Verwerking	4.2.3	Bouwbedrijven faciliteiten
				zuivel/vlees/vis/groenten		consumptie/productie
				frisdranken/alcoholische dranken		
				koffie/thee		
				mest		
			4.1.3	Bouwbedrijven faciliteiten		
				consumptie/productie		
			4.1.4	Leveranciers apparatuur/		
				werktuigen/machines		
			4.1.5	Groothandel afname/levering		
			4.1.6	Distributiecentra		
3	StSt	50 k	3.1.1	Boerderijen landbouw/veeteelt	3.2.1	Warenhuizen
				tuinbouw/bloementeelt	3.2.2	Stomerij/wasserette
			3.1.2	Loonbedrijven	3.2.3	Tattoo-shop
			3.1.3	Dierenarts praktijken	3.2.4	Juwelier/edel smederij
			3.1.4	Stadslandbouw	3.2.5	Wellness centrum
			3.1.5	Voedselabonnement		

2	DW	36 h	1.2.1	Moestuincomplex	2.2.1	Detailhandel kleding
			1.2.2	Voedselbos	2.2.2	Detailhandel verzorging
			1.2.3	Groente-abonnement	2.2.3	Kapper
			1.2.4	Foodhub	2.2.4	Kringloopwinkel
			1.2.5	Dorps-/wijkkeuken	2.2.5	Repairshop
			1.2.6	Bakker, slager, groenteboer	2.2.6	Naaiatelier
			1.2.7	Markt		
			1.2.8	Supermarkt		
			1.2.9	Catering/afhaal		
1	SW	240	1.1.1	Huisteelt	1.2.1	Ruilbeurs
			1.1.2	Moestuin privé		
			1.1.3	Boodschappenservice		

*

Zoals aangegeven is de uitwerking van de matrix verbonden met gegevens omtrent het gewenste consumptiepatroon (database Wikivraagt) en cijfers uit de geoptimaliseerde realisatiekolommen (database Wikilevert). Zo ontstaat inzicht in de consequenties van keuzes met betrekking tot de verdeling van maatschappelijk kosten per niveau.

*

Voorbeeld toerekening noodzakelijke arbeid naar niveau samenleving: op basis van het gekozen consumptiepatroon mondiaal (oefenpraktijk 1) resulterend in een noodzakelijke arbeidsbijdrage van 28 uur per week = 1.418 uur per jaar beschikbare werknemers.

Tabel (31): Arbeidsvolume per niveau samenleving

	Arbeidsvolume mondiaal			
	per niveau samenleving		*Potentieel*	*Potentieel*
			arbeidskrachten	*arbeidsvolume*
Niveau	*Betreft*	*Bewoners > 15*	*bij uitval 25% ^*	*u.p.j. bij 28 u.p.w. ^^*
7.	Mondiaal	5.000.000.000	3.750.000.000	5.317.500.000.000
6.	Zone	250.000.000	187.500.000	265.875.000.000
5.	Regio	18.750.000	14.062.500	19.940.625.000
4.	Gewest	1.250.000	937.500	1.329.375.000
3.	Streek/stadsdeel	31.250	23.438	33.234.375
2.	Dorp/wijk	2.250	1.688	2.392.875
1.	Straat/wooncomplex	150	113	159.525

^

25% = > 64 jaar, arbeidsongeschikt, chronisch ziek/beperkt, opvoeding, dienstverlening, zoektocht.

^^

CBS arbeidsjaar 1.824 uur bij 36 u.p.w. - besparing arbeid particuliere sector 20% afschaffing geldeconomie.

*

Al uitgevoerde arbeid op niveau straat/wooncomplex kan in mindering gebracht worden op het arbeidsvolume bij andere niveaus.

Tabel (32): Optioneel palet uitvoerende activiteiten niveau sw met inbreng arbeid.

			Niveau 1: Straat/wooncomplex	
			Activiteiten consumptie behoefte	
			Arbeid primair	
				arbeid
	Betreft		*Bewoners: 240*	*p.w.*
1	ed	1.1	Buurtmoestuin	12
2	kv	2.1	Naaiclub kinderkleren	9
3	w	3.1	Woningen klein onderhoud	18
4	v	4.1	Fietsen reparaties	2
5	oo	5.1	Opvangouder	15
		5.2	Huiswerkbegeleiding	3
6	g	6.1	Mantelzorg	12
7	mc	7.1	Buurtapp	1
8	kso	8.1	Trapveldje onderhoud	1
		8.2	Deeltuin onderhoud	3
9	vro	9.1	Speeltuin onderhoud	3
10	i	10.1	Grijswater circuit onderhoud	
		10.2	Helofytenfilter onderhoud	4
11	gd			
			Totaal bijdrage arbeid per week	83
			Totaal bijdrage arbeid u.p.j.	3.486
			Bijdrage per persoon u.p.j.	31
			Bijdrage per persoon u.p.w.	0,7

*

Voor het aanscherpen van het bewustzijn in de eigen keuzes kunnen deelnemers vergelijkbare tabellen maken voor andere niveaus samenleving. De noodzakelijke arbeid voor activiteiten/faciliteiten die leiden tot productie en consumptie worden zo per niveau zichtbaar.

*

Voor meer inzicht zijn daarnaast per niveau samenleving tabellen te genereren met betrekking tot overige maatschappelijke kosten: verbruik grondstoffen, gebruik ruimte, aanspraak op ecosysteem milieu, lozing afval(stoffen), effect ecosysteem diversiteit, effect gezondheid. Zie onderstaand voorbeeld met betrekking tot gebruik ruimte.

Tabel (33): Toerekening beschikbare ruimte per niveau samenleving.

	Volume potentiële ruimte		
	per niveau samenleving		
	Oppervlakte aarde km2	510 miljoen	
	Bewoners aarde	8 miljard	
	Oceaan/zee	70%	
	Woestijn van land	25%	
	Bruikbaar per persoon ha	1,434	
	Ongerepte natuur gewenst	40%	
	Resteert pp m2	8.604	
			Gemiddelde
			effectieve ruimte
			voor gebruik
Niveau	*Betreft*	*Bewoners*	*km2*
0	Individueel	1	0,0086
1.	Straat/wooncomplex	240	2
2.	Dorp/wijk	3.600	31
3.	Streek/stadsdeel	50.000	430
4.	Gewest	2.000.000	17.208
5.	Regio	30.000.000	258.120
6.	Werelddeel	400.000.000	3.441.600
7.	Mondiaal	8.000.000.000	68.832.000

*

Met een vastgesteld consumptiepatroon (oefenpraktijk 1) kan vervolgens de balans worden opgemaakt per niveau samenleving. Verbruik primair + verbruik secundair ^ (aantal bewoners x gebruik ruimte vastgesteld consumptiepatroon) versus beschikbare ruimte.

*

Tabel (34): Balans ruimte niveau 1: Straat/wooncomplex. Beschikbaar versus verbruik.

	Toerekening				
	verbruik ruimte				
	niveau 1: Straat/wooncomplex				
	Betreft	*Aantal*			
	Wooncomplex	1			
	Bewoners	240			
	Appartementen	80			
	Primair	*m2*		*Secundair ^*	*m2*
1	Bebouwing wonen		1	Eten en drinken	
1.1	Bouwoppervlakte	2.000	1.1	Melk 6 ^^	11.087
1,2	Bijgebouw	200			
2.	Verkeersterrein				
2.1	Straat/fietspad/trottoir	2.200			
2.2	Parkeerplaatsen	2.400			
3	Industrieterrein				
4	Groen/park/natuur				
4.1	Groen om bebouwing	1.000			
4.2	Bloementuin	1.200			
5	Agrarisch terrein				
5.1	Moestuin	1.000			
6	Recreatie				
6.1	Speeltuin	800			
	Wooncomplex primair	10.800		Totaal secundair	ntv
	Bewoner primair	45		Per bewoner secundair	ntv
	Wooncomplex totaal	ntv			
	Bewoner totaal	ntv			
	Per bewoner				
	beschikbaar mondiaal				
	basis gelijkwaardigheid	**8.604**			

^

Gegevens over het gebruik van ruimte secundair komen uit realisatietabellen per product/dienst consumptiepatroon bewoners.

^^

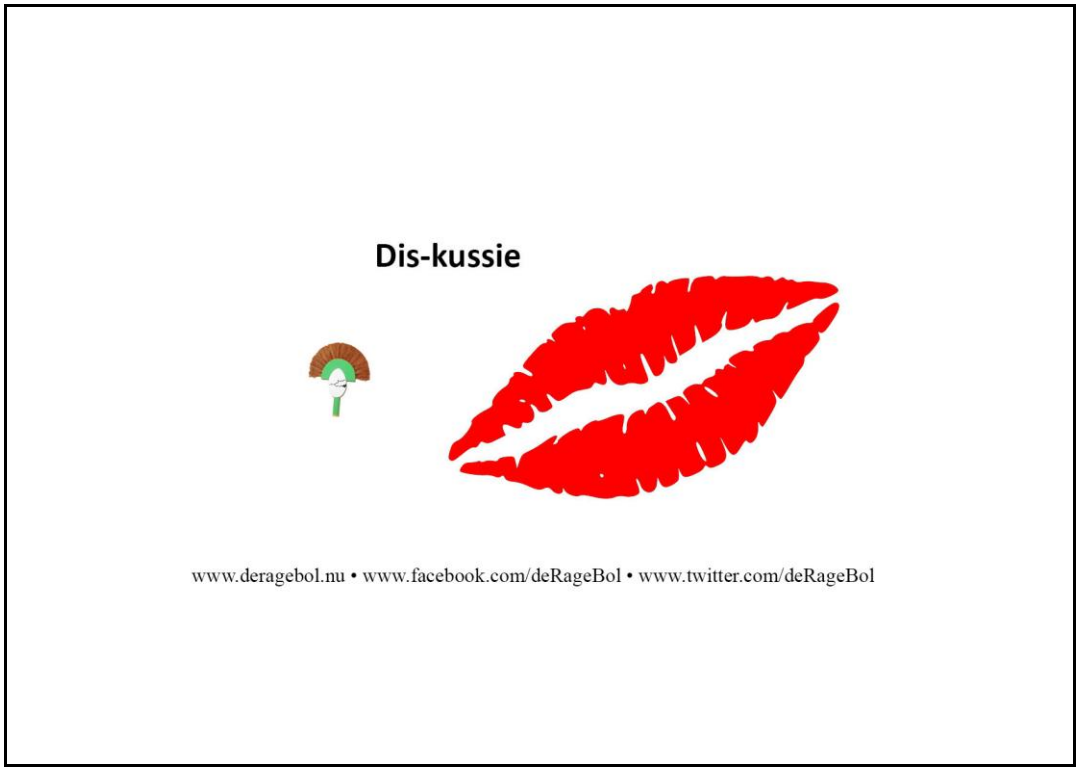
Voorbeeld melk: volgens de informatie uit de realisatietabel is voor 1,2 miljoen liter melk nodig 81 ha nodig (cultuurgrond + erf). Ruimtegebruik per liter: 0,675 m2. Bij 150 melkconsumenten in een wooncomplex met een gemiddelde melkconsumptie van 0,3 liter per dag = 45 liter per dag voor het totale wooncomplex x 365 dagen = totaal melkconsumptie wooncomplex 16.425 liter per jaar. Volgt doorrekening 16.425 liter per jaar x ruimtegebruik 0,675 m2 per liter = 11.087 m2, etcetera.

*

In de ultieme vorm kan zo de verhouding worden aangegeven tussen enerzijds de kosten per veld niveau/deelgebied (voortkomend uit keuzes deelnemer inrichting samenleving) versus de toerekening voor hetzelfde veld (rij/kolom) van mogelijkheden mensheid/aarde (arbeid, grondstoffen, ruimte, vermogen ecosysteem en gezondheid mens). Eindresultaat: inzicht in de kostenverdeling van straatniveau tot de gehele mensheid.

*

De deelnemer kan vervolgens na feedback van andere deelnemers zijn of haar keuzes aanpassen, bijstellen en optimaliseren. Eindresultaat: een indeling van de samenleving (faciliteiten consumptie/productie) naar eigen beeld en gelijkenis.



4.2 Beeldend inrichten

*

Vroeger speelden we met Lego en Legopoppetjes, en bouwden we gebouwen, straten en wijken. Maak er een buurtproject van. Nodig: een grote tafel en een flinke voorraad Lego. Voor je het weet, ligt de nieuwe gewenste versie van je straat/wooncomplex voor je. Compleet met wandelpaden, moestuin, speeltuintje, bomen en struiken. Maak er een foto van en deel de resultaten met buurtbewoners. Wellicht leven er andere ideeën? Met koffie en thee of andere versterking bereik je binnen enkele uren consensus. Voor zolang het duurt, want alles kan op elk moment veranderen. Met een grotere tafel en Legovoorraad is deze werkvorm tevens bruikbaar voor de virtuele inrichting van niveau 2 dorp/wijk.

*

Tegenwoordig presenteert internet een breed aanbod apps/games/software voor het inrichten van de eigen leefomgeving. We lichten er enkele uit:

❖ **Minecraft**

Minecraft kent voor middelbare scholieren de educatieve game *Schools Reinventing Cities*. Leerlingen bepalen zelf hoe een toekomstige stedelijke omgeving eruitziet. ‘Sluit je ogen even en stel je voor dat de stad waarin je woont van de grond af aan is herbouwd met een duurzame toekomst in gedachten. Wat zie je? Zonnepanelen en windturbines die de daken bedekken? Weelderige parken? Misschien warmtepompen, bushaltes en kassen?’

Het programma omvat een verkenning van de rol die steden kunnen spelen in de duurzame transitie, het concept van groene banen, de behoefte aan innovatieve en duurzame klimaatoplossingen en evaluatie van de haalbaarheid en effecten van voorgestelde oplossingen.

Leerlingen kunnen ontwerpen delen op het Minceraft-platform en er is internationale uitwisseling mogelijk. Ook is er samenwerking met C40, het netwerk van burgemeesters van de belangrijkste steden ter wereld. De educatieve game heeft de potentie om iedereen haar/zijn fantasie te laten gebruiken om iets zonder grenzen te creëren. Het resultaat is dat deelnemers hun creativiteit kanaliseren in oplossingen die hun interesses in de gebouwde omgeving bevorderen.

❖ **3D Cityplanner**

Professioneel platform dat de vormgeving van de ruimtelijke ordening ondersteunt. Het is een uitgebreide bron van waardevolle gegevens met een schat aan informatie, waaronder gegevens van het Kadaster, CBS, 3D-gebouwen op verschillende detailniveaus (LOD 1 en LOD 2), en de gedetailleerde 3D BAG-gebouwendatabase van TU Delft. Creëer gedetailleerde visualisaties van hele gemeenten of wijken en deel deze moeiteloos.

❖ **SimCity**

Je bent direct burgemeester en bouwt je eigen plaats/stad. Met slechts je muis als gereedschap laat je in SimCity binnen de kortste keren een prachtig woongebied verrijzen. Je zoomt in op huizen, tuinen en parkeerplaatsen. Kortom, je kunt alle details van de stad bekijken. Opdracht tijdens de bouw: zoek het evenwicht tussen de behoeften van de zakelijke kant van de gemeenschap en de wensen van de bewoners. Veiligheid, werkgelegenheid, openbaar vervoer en genoeg groene zones; elke beslissing die je maakt heeft invloed op vele lagen van de samenleving. Support? Indien gewenst geeft SimCity goede raad om de situatie in je gemeente te verbeteren.

*

De grote verscheidenheid aan apps/games/ontwerpsoftware geeft een lonkend perspectief voor burgerparticipatie bij het ontwerp en de inrichting van de eigen leefomgeving. Van woning via straat/wooncomplex tot gewest en regio. Ontwerptools en online platforms voor uitwisseling voorstellen zijn straks gemeengoed en de basis voor elke nieuwbouw en ruimtelijke planning.

❖ **Furban**

Gemeenten of steden die hun inwoners op een creatieve manier willen betrekken bij het inrichten van de openbare ruimte kunnen terecht bij deze online ontwerptool. Vergelijk het met de 3D-keukenplanner van IKEA, maar dan voor de leefomgeving.

Furban kent mogelijkheid om online voorstellen en ontwerpen voor de omgeving te delen en feedback te ontvangen van buurtgenoten, deskundigen en andere belanghebbenden. Een 3D-visualisatie in het programma geeft bewoners letterlijk een goed beeld van hoe een straat, wooncomplex of gebied eruit kan komen te zien

Furban wil een bijdrage leveren aan een duurzame fysieke leefomgeving die aansluit bij de behoeften van inwoners en bedrijven. Een eerste voorwaarde daarbij is: mensen om wie het gaat het voortouw geven. Met meer betrokkenheid zorg je ook voor meer draagvlak. Om die betrokkenheid te vergroten, maakt Furban gebruik van de app Furban City AR, waarmee ingediende ontwerpen buiten, ter plekke, in augmented reality bekeken kunnen worden. Je richt je telefooncamera op de betreffende straat en via een augmented reality-laag toont de app levensecht hoe de buitenruimte er volgens dat ontwerp uit zou zien.

Voorbeeldproject: de Roemeense hoofdstad Boekarest. Het doel: omwonenden betrekken bij de vernieuwing van een verouderd spoorweggebied. Mensen krijgen enkele weken de tijd om met ideeën en ontwerpen te komen, waarna het stadsbestuur het gebied opnieuw gaat inrichten op basis van de wensen van de bewoners.