

Design Rationale

Project: Transition-Scapes



Sjoerd Schellekens - Built Environment, HvA
Joesja Hoekstra - Toegepaste Psychologie, HvA
Manou Csányi Fritz - Design for Change and Innovation, HKU
Mila de Waard - Communication and Multimedia Design, HvA

Minor Urban Interaction Design, 2023-2024

Mentor: Marjolijn Ruyg - hoofdcoördinator Minor Urban Interaction Design

Contactpersoon: Linda Vlassenrood - curator en hoofdonderzoeker Transition-Scapes

16 juni 2024

FUTURE
DURABLE
LIVING

Inleiding

Dit verslag is in opdracht gemaakt van de Hogeschool van Amsterdam voor het Lectoraat Civic Design, Transition-Scapes in samenwerking met Arcam. Studenten van de Minor Urban Interaction Design hebben als opdracht een project ontvangen om een oplossing te ontwerpen voor een complex probleem. Het project heet Transition-Scapes en de uitdaging was om het huidige gedrag over energieverbruik van toekomstige bewoners te veranderen, waarbij er substantieel wordt verminderd op zowel energieverbruik als energieproductie.

Tijdens het project hebben wij ons gericht op de presentatie van het lokale architectuurcentrum Arcam: Model Haven-Stad, een multimediale installatie over ruimtelijke ontwikkeling van Haven-Stad. Waar wij, Sjoerd Schellekens, Joesja Hoekstra, Manou Csányi Fritz en Mila de Waard met een nieuwe blik naar de energietransitie hebben gekeken door middel van onderzoek, ideeën en ontwerpen te hebben verwerkt in verschillende prototypes.

Onderzoeksvraag

Hoe kan een interactieve tentoonstellings- of gespreksvorm toekomstige inwoners betrekken bij het bedenken van nieuwe manieren van leven en werken in Haven-Stad rondom de energietransitie?

Opdracht

Ontwerp manieren om het gedrag over energieverbruik van toekomstige bewoners te veranderen waarbij we het substantieel verminderen van ons energieverbruik en onze energieproductie als vertrekpunt nemen. Dit radicale scenario zal voor veel mensen ongemakkelijk zijn, maar het zal ook leiden tot nieuwe ruimtelijke, sociale, organisatorische en technologische mogelijkheden.

Hoe kunnen we het gesprek vormgeven rondom het adopteren van nieuwe levensstijlen? Welke keuzes zijn daarin te maken en wat zijn de gevolgen daarvan voor de stedelijke ontwikkeling van het gebied? Hoe krijgen we een divers publiek – dat nog geen deel uitmaakt van Haven-Stad – betrokken bij het gesprek? En hoe kunnen deze gesprekken stadsplanners beïnvloeden in hun ontwerpen en beslissingen voor de toekomstige inrichting van het gebied?

Onderzoek en ontwerp keuzes

Uit het onderzoek is gebleken dat er nog weinig bekend is over hoe Haven-Stad er in 2050 uit gaat zien, doordat grote belanghebbenden nog in onderhandeling zijn met elkaar en de bouw tijdelijk op stil is gelegd. Zo was er tijdens het veldonderzoek niets te zien qua bouw, vooral veel groen, autowegen, fietspaden en bedrijven. In de Coen- en Vlothaven zagen we de industrie en meer richting Westerpark was er veel groen en recreatie.



Wat ook uit ons onderzoek naar voren kwam, was dat er nog weinig bekend was over de doelgroep, de toekomstige bewoners, met name het gedrag rondom duurzaam leven. Maar vanuit ons literatuuronderzoek 'De klimaatspagaat: over de psychologische uitdagingen van duurzaam gedrag' hebben we kunnen concluderen dat velen zich wel afweten over duurzaam leven, maar dat door selectief waarnemen met beïnvloeding van persoonlijke overtuiging en context leidt tot verschillende reacties op dezelfde feiten. Oftewel; onverschilligheid en overgevoeligheid rondom het thema klimaatverandering. Daarbij zorgen cognitieve beperkingen en mentale schaarste dat mensen snel oordelen zonder diep na te denken, dat leidt tot 'onwetendheid' en vasthouden aan vertrouwde gedragingen. Verder denken velen dat de gevolgen van klimaatverandering anderen meer treft dan henzelf, dit leidt tot passiviteit en het uitstellen van actie. Kortom, het is belangrijk om mensen bewust te maken van de persoonlijke gevolgen van klimaatverandering en hen zorgvuldig te begeleiden in het begrijpen van de impact. (Bron: 6)

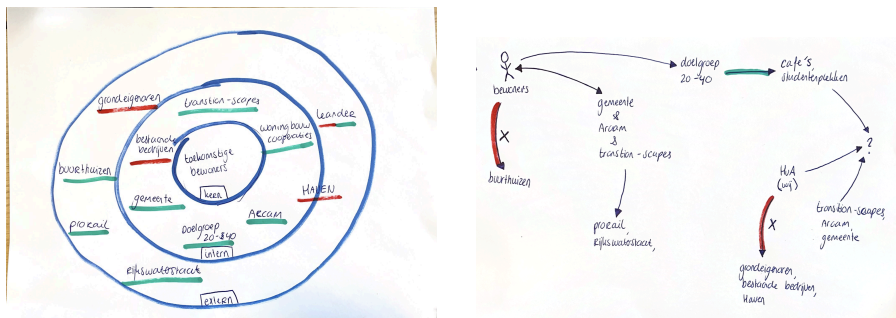
Daarom hebben wij tijdens het maken van het eindproduct ons gericht op bewustwording over duurzaam leven, met betrekking op je eigen routine binnenshuis. Verder wilden we de stedelijke context meenemen, door gehoor te geven vanuit een stakeholder met een mening die je gaat verdedigen over hoe de leefomgeving zou moeten worden. Waarom vanuit een stakeholder? Zodat er onderling begrip en inleving ontstaat tussen de stakeholders.

Gebruikte methodes

We hebben methodes gebruikt die betrekking hebben op de doelgroep, andere betrokkenen en het genereren van ideeën om vervolgens tot een concept te komen. Ook hebben we nagedacht over een methode die ons op weg kon helpen om antwoord te geven op de onderzoeksvraag. Hieronder de belangrijkste methodes die ons naar het eindproduct hebben geleid.

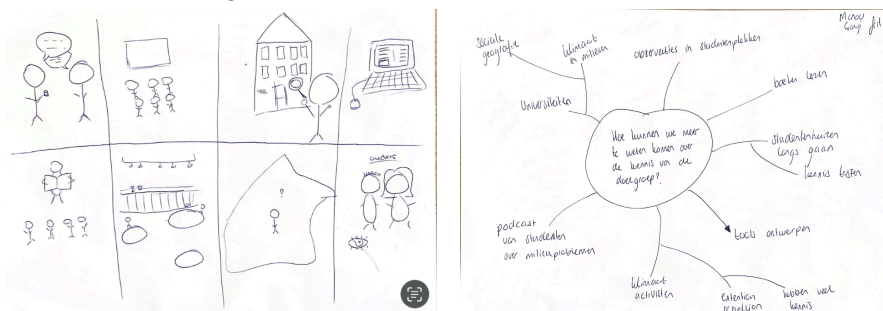
Stakeholder mapping

Stakeholders zijn de belanghebbenden bij het functioneren van de organisatie. Met 'stakeholder mapping' hebben wij inzicht gekregen over welke personen of organisaties invloed hebben op het project Transition-Scapes. Daarnaast konden we zien in hoeverre de stakeholders in verband met elkaar zijn. Wederom heeft het geresulteerd dat er nog weinig bekend is over de doelgroep.



Crazy8 & mindmap

Dit zijn brainstormtechnieken die ons hebben geholpen om in korte tijd met veel ideeën te komen. Bij het toepassen van deze technieken hadden we ons gericht om kennis van toekomstige bewoners te achterhalen door de vraag te stellen: Hoe benader je de doelgroep om die kennis te achterhalen? Al snel kwamen we tot de conclusie dat de doelgroep benaderen niet het probleem was, maar dat wij iets moesten gaan ontwerpen die de kennis van de toekomstige bewoners boven water haalt.



Collage

Om verder te achterhalen wat de huidige situatie en kennis over duurzaamheid van de doelgroep is, hebben we de doelgroep gevraagd om foto's in te zenden waar zij duurzaamheid in zien. Hierdoor kregen wij meer inzicht over de gedragingen van de doelgroep, waaruit we een persona konden maken.

Persona

Een persona is een vormgegeven archetype van de doelgroep. Een duidelijke persona helpt bij het inleven in de doelgroep en tijdens discussies over de gebruikers en het design van het product. Ondanks dat het gedrag van de toekomstige bewoners nog vrij onbekend was, wilden we door middel van een persona laten zien hoe een toekomstige bewoner eruit zal zien gebaseerd op het voorgaande desk research. (Bron 3)

Clara Hoogveen
Fysiotherapeut

Leeftijd: 35 jaar	Geboorteland: Nederland
Geslacht: Vrouw	Hobby's: Lezen, hond uitlaten, yoga
Woonplaats: Haven-Stad	Expertise: Vitaliteitstherapie

BIOGRAFIE

Clara is een moeder van twee jonge kinderen. Ze vindt het belangrijk dat zij een leefbare toekomst hebben, dus is ze zich erg bewust van duurzaam leven, om zo beter voor de aarde te zorgen. Daarnaast vindt ze eigen gezondheid erg van belang en weet ze door onder andere haar beroep om een gezonde leefstijl aan te nemen.

FRUSTRATIES

- Het gas is veel te duur.
- Ergert zich aan het woningtekort.
- Te veel expats in de stad.

DOELEN

- Clara streeft naar efficiënt omgaan met energie.
- Clara wilt (her)nieuwbare energiebronnen gebruiken.

WENSEN

- Duurzamere toekomst voor zowel haar als haar dochters
- Meer betaalbare woningen
- Gezondere binnenstad (minder auto's)
- Meer groen in de stad

PERSONALITY

Creatief

Gevoelig

Extravert

SKILLS

Internet ★★★★★

Financiën ★★★★★

Ontwerpen ★★★★★

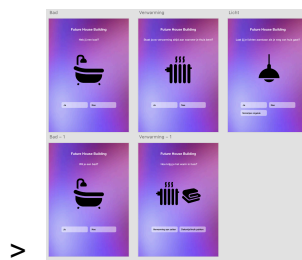
Sociaal netwerk ★★★★★

Ludodidactiek methode

De overheersende methode die we hebben toegepast is ludodidactiek. Dit is een vorm van ontwerpen op basis van gameprincipes, waarbij het ontwerp zich richt op de mens. Deze methode sluit heel goed aan bij ons doel voor de doelgroep. Namelijk; de toekomstige bewoners stimuleren om op een duurzame manier te leven in onder andere Haven-Stad rondom de energieverbuik. Door de toekomstige bewoners zelf te laten 'spelen' en een stem te geven over hun toekomst, geef je hen het gevoel van betrokkenheid. Het idee om de methode te gebruiken komt van het werk "Baby Builder" van Bertrand Burgers, waar men hun eigen baby mag maken.



(Bron 1)



Eerste idee (digitaal)



Vervolg idee (fysiek)



Iteraties



Iteraties + uitbreiding

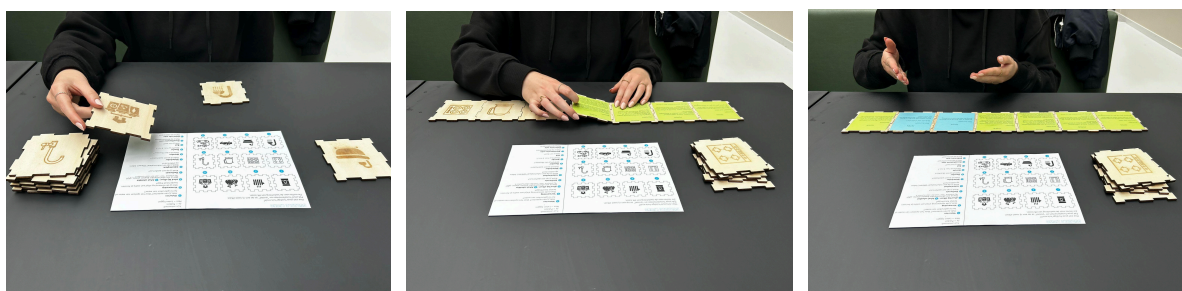


Future Durable Living

Werking van het eindproduct

Het Future Durable Living concept is een gespreksstarter om in gesprek te gaan over duurzaam leven. Het is een interactief spel dat mensen informeert en bewust maakt over duurzame woonmogelijkheden en leefomgeving. In dit spel krijgen spelers inzicht over hun duurzame keuzes binnenhuis en debatteer je volgens vier stellingen met de belangrijkste belanghebbenden tot een geschikte uitkomst voor het leven in onder andere Haven-Stad 2050.

De spelers krijgen een stapel puzzelstukken waarmee ze hun huidige huis “puzzelen” volgens bepaalde keuzes die worden voorgelegd via een bijbehorende legenda. Na deze keuzes draaien ze de stukken om, waarbij de achterkant *groen* (duurzaam) of *blauw* (niet duurzaam) is, met uitleg waarom.



Als volgt mag de speler met de meest groene puzzelstukken als eerste een stakeholder stuk kiezen; de anderen volgen. Elk stuk vertegenwoordigt een stakeholder met bijbehorende meningen om te verdedigen. Er worden vier stellingen voorgelegd. Als iedereen het eens is over de stelling, verdienen ze het blok met de stelling erop om samen een toren te bouwen. Samen bouwen we aan de toekomst!



De uitdaging is om alle blokken te verdienen om zo een toren van vier hoog te bouwen. Het spel is voorbij als alle stellingen aan de beurt zijn geweest.

Future Durable Living is een laagdrempelig en toegankelijk spel en daarom een goede opwarming om de toekomstige bewoners zich bewust te laten worden over duurzaam leven en wonen in onder andere Haven-Stad 2050. Het spreken vanuit de stakeholders en de stellingen geeft vorm en diepgang aan het gesprek, doordat er nu niet alleen wordt gesproken over je eigen woning, maar over de omgeving die je deelt met anderen. Je gaat op grotere schaal met alle belanghebbenden in gesprek om elkaar te begrijpen vanuit verschillende standpunten.

Bronvermelding

- 1) *Baby Builder* — BERTRAND BURGERS. (z.d.).
<https://www.bertrandburgers.com/baby-builder>
- 2) Centraal Bureau voor de Statistiek. (2018, 24 oktober). 3. *Energiebewust gedrag*.<https://www.cbs.nl/nl-nl/longread/statistische-trends/2018/milieu-en-duurzame-energie-opvattingen-en-gedrag/3-energiebewust-gedrag>
- 3) *CMD methods*. (z.d.). <https://cmdmethods.nl/cards/stepping-stones/persona>
- 4) *Haven-Stad Amsterdam*. (z.d.). Stakeholder Engagement Platform.
<https://www.overhavenstad.nl/map/@52.4127,4.8657,12.8091z,!bnwx%20%20https://nl.wikipedia.org/wiki/Haven-Stad>
- 5) *Haven-Stad: duurzame stad van overmorgen*. (z.d.). Openresearch.Amsterdam.
<https://openresearch.amsterdam/nl/page/84983/haven-stad-duurzame-stad-van-overmorgen>
- 6) Renes, R. J. (2021). De klimaatpagaat: over de psychologische uitdagingen van duurzaam gedrag. . https://pure.hva.nl/ws/files/17889595/De_Klimaatpagaat.pdf