

ACTIVITEITEN

Een studente Industrieel Ontwerpen van de Technische Universiteit Delft werkt in opdracht van STT aan een ontwerp over hoe de cocreatie tussen overheid en burgers in de stad vorm kan krijgen en hoe interactie, participatie en besluitvorming kunnen worden ondersteund.

In samenwerking met het festival PICNIC (14-16 september 2011) zal STT een sessie organiseren over de intelligente stad waarbij de sociale processen als uitgangspunt dienen en gekeken wordt hoe technologie ondersteunend hieraan kan zijn.



WISDOM OF THE CROWD

COCREATIE DRIJVENDE KRACHT VOOR LEEFBAARHEID

Cocreatie is de drijvende kracht voor innovatie. ICT-ontwikkeling en beleidsontwikkeling kennen vergelijkbare ontwerpprocessen. Ook al is het jargon totaal verschillend, in zowel ontwerpprocessen, ICT-ontwikkelprojecten als beleidsvorming zijn grofweg drie fasen te herkennen: beeldvorming, ideegeneratie en het kiezen van oplossingsrichtingen. Kan cocreatie dan ook gezien worden als drijvende kracht voor leefbaarheid?

We zien steeds meer media en informatietechnologie in de stad. Van grote beeldschermen in de openbare ruimte tot kleine installaties in metrostations, winkels, bibliotheken en scholen. Meestal staan er commerciële uitingen op. Je zou kunnen stellen dat bij het inrichten van de publieke ruimte vooral commerciële partijen worden betrokken en dat de rol van de burger slechts beperkt is. Interessant omdat de openbare ruimte een publiek domein is. Interessant ook omdat het toch de mensen zijn die de stad tot stad maken. De openbare ruimte zou een (be)leefomgeving moeten zijn die daadwerkelijk inspireert en waar ruimte is voor de burger. Immers de openbare ruimte bepaalt sterk de identiteit en herkenbaarheid van onze leefomgeving.

De openbare ruimte wordt op verschillende manieren benut, maar ook beleefd. De openbare ruimte is meer dan een 'harde' stad. Wat is er nodig om de harde stad tot een 'beleef'omgeving te maken? Het antwoord ligt in een ontwerpaanpak waarmee beter rekening gehouden kan worden met hoe mensen hun leefomgeving ervaren en zelf willen vormgeven. Een ontwerpaanpak die niet alleen aandacht besteedt aan de harde producten, diensten of infrastructuren, maar juist focust op wat je niet ziet: interactie en inspiratie. Door interactie en inspiratie krijgt het publieke domein een identiteit; zo'n identiteit maakt de harde stad tot (be)leefomgeving. Een slimme overheid betreft haar burgers bij dit proces van betekenis geven, niet alleen om eigen ideeën te toetsen, maar vooral voor interactie en inspiratie.

"WE SHAPE OUR PUBLIC SPACES, THEREAFTER PUBLIC SPACES SHAPE US" (WINSTON CHURCHILL)

Mensen maken de stad. Toch is de rol van de burger nog vaak passief, blijft burgerparticipatie vaak beperkt tot inspraak en het kiezen uit voorgelagde



Schematische plattegrond van Kopenhagen met daarin 'live' aangegeven de mate van sociale activiteit in de stad, nieuwe evenementen en vrijwilligers. Deze kaart kan helpen bij het mobiliseren van burgers.
Bron: MIT SENSEable City Lab

oplossingen. Van burgerparticipatie is toch pas sprake als burgers meedoen, invloed hebben en de mogelijkheid hebben om de stad te maken? Innovatieve gemeenten pakken hun kansen om sociale media te gebruiken om burgers te betrekken bij de beleidsontwikkeling en zich zo een smart city te kunnen noemen. De vraag blijft hoe daadwerkelijk participatief te zijn. Hoe kunnen cocreatie en burgerparticipatie de stad tot leefomgeving maken?

Betekenisvolle interactie

Door de verdere ontwikkeling van ICT zal het in de toekomst steeds beter mogelijk zijn de zelforganiserende kracht van mensen in wijken te versterken en zo een betekenisvolle ervaring van de omgeving te bewerkstelligen. In het Rotterdamse programma 'Betekenisvol ontwerpen in de stad' wordt uitgegaan van de dagelijkse interactie van al deze mensen die de stad tot stad maken. De uitdaging is nu om interactieve applicaties en installaties te

ontwikkelen die – doordat zij bewoners gedurende het gehele ontwerpproces erbij betrekken – de waarden van bewoners centraal stellen. Op deze wijze is er een doelgericht effect op de verbetering van het sociale leefklimaat in Rotterdamse wijken.

Ook al staat het verbeteren van het leefklimaat hoog op de politieke agenda en is de thematiek niet meer uit de media weg te denken, geslaagde projecten die daadwerkelijk burgerparticipatie stimuleren en de sociale cohesie versterken zijn schaars en divers. Dit vraagt om een bottom-up ontwerpbenedering van zowel ICT-innovatie als beleidsontwikkeling. Dit vraagt om een andere mindset, een andere samenwerking tussen overheid en burgers. Een ontwerpaanpak waarbij beter rekening gehouden kan worden met hoe mensen hun leefomgeving ervaren en zelf kunnen vormgeven, kan de zelforganiserende kracht van mensen in wijken versterken en daar

mee een betekenisvolle interactie met de buurt bewerkstelligen. Zo richten cocreatie en burgerparticipatie zich juist op wat je niet ziet: interactie en inspiratie, dat wat de harde stad tot (be)leefomgeving maakt, en leveren zo een maatschappelijke bijdrage, dus ook op de langere termijn.

Voor meer informatie kunt u mailen naar mulderi@acm.org.



dr. Ingrid Mulder
universitair hoofddocent
Design Techniques,
Technische Universiteit
Delft
lector Human centered
ICT, Hogeschool Rotterdam