

EXPERTISENETWERK
SYSTEMISCH CO-DESIGN

Wina Smeenk
Noortje Braaksma
Youetta Visser
Laura Nino

ESCall

ESC & Praktijk

De ontwerppraktijk in transitiecontexten



Twee keer per
week dooch
kreek

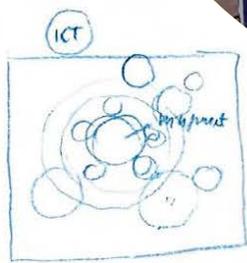




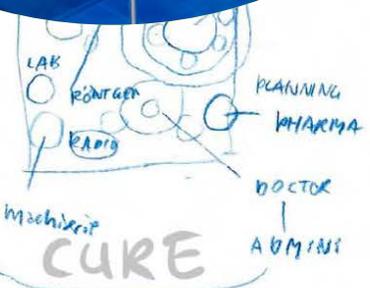
HUNDART
GP

FYJ

DUTE

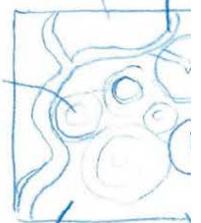


(Z)ORG



Machisrip
CURE

BELETTUNG



MIRIE

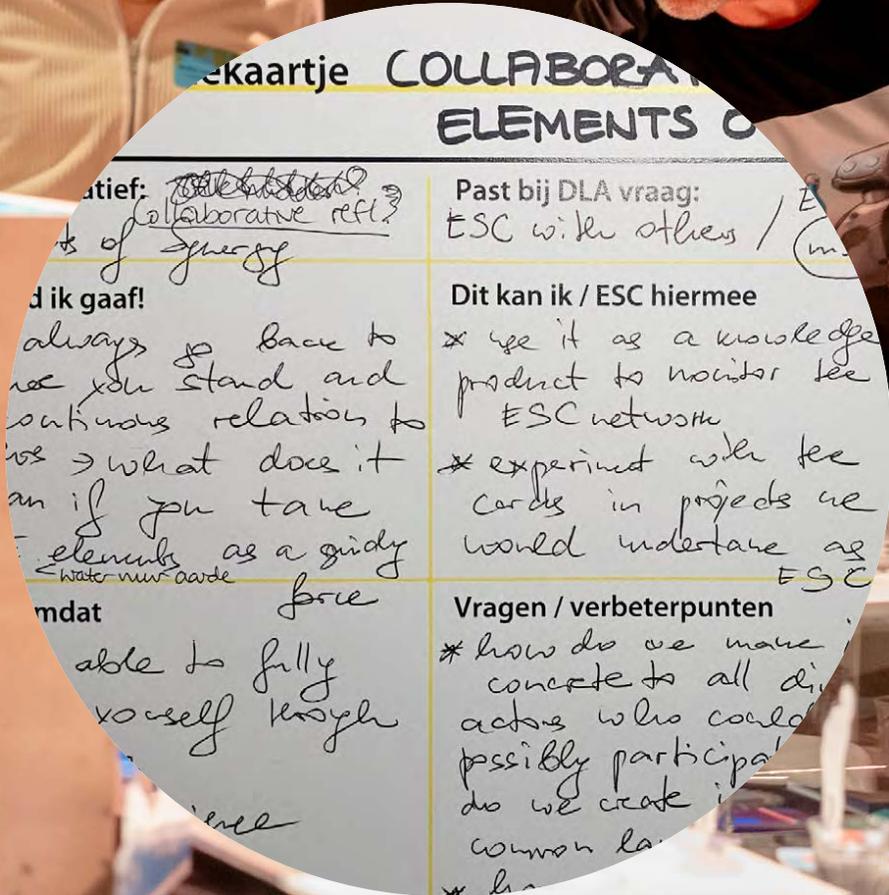
CARE
EXPERIENCE

ESC & Praktijk

De ontwerppraktijk in transitiecontexten

Expertisenetwerk
Systemisch Co-design

Wina Smeenk
Noortje Braaksma
Youetta Visser
Laura Nino



Inhoud

Voorwoord	12
Introductie	16
Deel 1: SCD in mij.....	22
1. Reflectie	24
2. Rechtvaardigheid	30
Reflectie deel 1	36
Deel 2: SCD met anderen en in systemen.....	38
3. Synergie	40
4. Wederkerigheid.....	46
5. Polarisatie.....	54
Reflectie deel 2	62
Deel 3: SCD in systemen.....	64
6. Democratisering.....	66
7. Expressie.....	72
Reflectie deel 3.....	78
Conclusie	81
Literatuurlijst	84
Colofon	86



Voorwoord

Systemisch ontwerpen heeft een snelle groei doorgemaakt. Na de eerdere golven van gebruikersgericht ontwerpen, ervaringsgericht ontwerpen, dienstenontwerp (*aka user-centered design, experience-centered design, service design*) vormt zich een nieuwe focus op het aanpakken van grotere problemen, met meerdere componenten en belangen, belanghebbenden en actoren, en de rol die ontwerpen hierin kan spelen. Ik heb met veel plezier het Expertisenetwerk Systemisch Co-design zien groeien als een **gemeenschap** (*aka community*) die wetenschappelijke kennis met praktijk verbindt.

Het aspect van samen dingen doen was me als eerste duidelijk - **saamhorigheid en enthousiasme** voor design en sociale impact spatten er van af. Wat er precies allemaal kon gebeuren bleef me een tijdje nog onduidelijk. Daarom suggereerde ik bij een eerdere bijeenkomst om een ankerpunt (*aka boundary object*) te maken, iets samen te maken (*aka co-design*) dat de inhoud van de samenwerking handen en voeten geeft. Dat de abstracte theorie, modellen, en templates verbindt met het echte werk: met de laarzen in de modder.

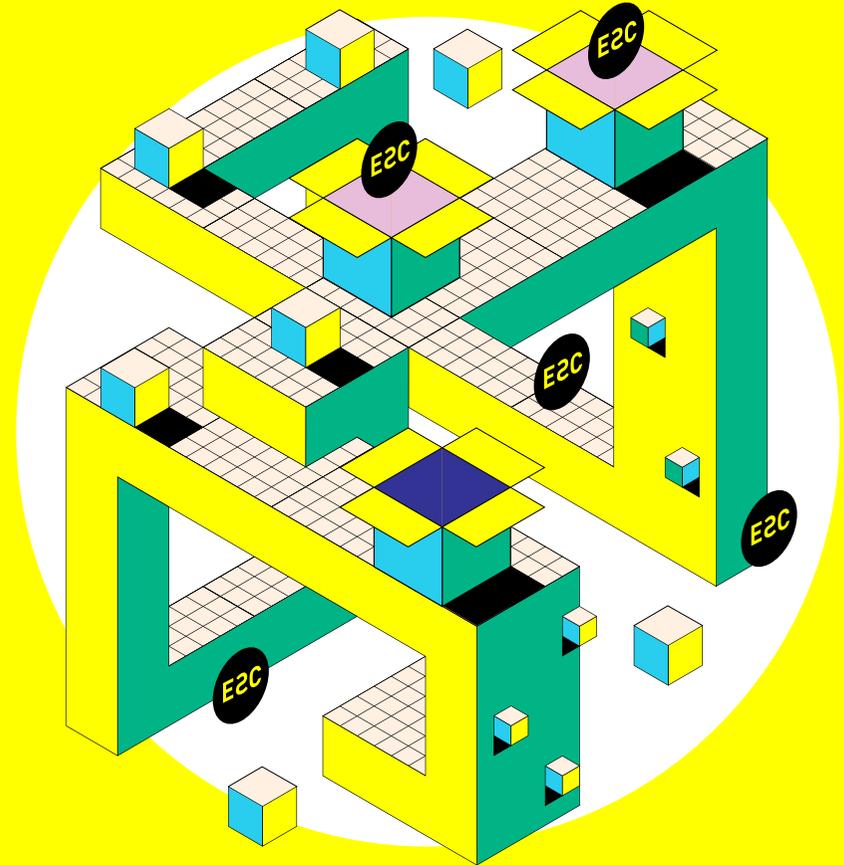


Het geeft veel plezier dat zo'n gedeeld werk er nu ligt. Met rijke ervaringen, en een gedeelde taal. Concrete projecten kunnen functioneren als de kapstok waar ieder zijn eigen lens (*aka perspective, discipline*) aan kan ophangen, waardoor de kansen groter worden dat we samen dingen maken. Kennisproducten om bruggen te slaan.

ESC & Praktijk wordt te water gelaten op de ESC conferentie met als thema 'Unboxed' (*aka uitgepakt*), wat prima aansluit. In creativiteit zoekt men vaak om 'out of the box' te denken, maar om te handelen moet je niet alleen buiten de box stappen, maar de box openen, en de inhoud en de buitenwereld verbinden. Zoals in de beroemde ontworpen 'unpacking experiences' van Apple, waarbij de gebruiker en de Iphone door een ritueel in contact gebracht worden en een band kunnen krijgen.

Ik reken er op dat dit boek zo zal kunnen bijdragen aan de verbinding. Samen verder. Dat lijkt me goed voor Systemisch Co-Design, en voor de praktijk.

Pieter Jan Stappers,
ESC expert raad
Hoogleraar Design Technieken
aan de TU Delft



Introductie

Het Expertisenetwerk Systemisch Co-design (ESC) is in 2022 opgericht als een SPRONG-groep met financiering van Regieorgaan SIA. SPRONG staat voor Stimuleren van Praktijkgerichte ONderzoeksGroepen, waarbij hogescholen onderling meer verbinding met elkaar maken. ESC verbindt vier hogescholen: penvoerder Hogeschool Inholland, De Haagse Hogeschool, Hogeschool Rotterdam en Hogeschool Utrecht.

ESC is een trans-disciplinair onderzoeknetwerk dat samenwerkt met verschillende praktijkpartners, waaronder ontwerp bureaus, gemeentelijke instellingen, publieke organisaties, universiteiten en platforms zoals Publieke ONTwerp praktijk (PONT) en de Dutch Design Foundation (DDF). Gezamenlijk leren we over en pakken we complexe maatschappelijke vraagstukken aan vanuit verschillende disciplines die allemaal verwant zijn aan systemische en co-design benaderingen.

Als SPRONG-groep streeft ESC ernaar een duurzaam, hogeschooloverstijgende onderzoeksgroep en infrastructuur te zijn, waarin docenten, onderzoekers en praktijkprofessionals nauw samenwerken aan een gedeelde Dynamische Leer Agenda. Deze samenwerking versterkt niet alleen de kennisontwikkeling en professionalisering over Systemisch Co-Design, maar stimuleert ook het ontstaan van nieuwe onderzoeksvorstellen en subsidieaanvragen, waardoor de impact en reikwijdte van Systemisch Co-Design (SCD) als aanpak binnen zowel de academische wereld als de samenleving wordt vergroot.

ESC raakt alle onderdelen van de driehoek onderwijs, onderzoek en praktijk. Het netwerk zet zich in voor de ontwikkeling van kennis en kennisproducten die helpen bij het navigeren en vormgeven van transities naar een gezonde, digitaal veilige en duurzame maatschappij.

Het netwerk is nog maar net gestart aan zijn grote ontdekkingsreis. Een groeiende beweging wil samenwerken om te leren met complexiteit en systeemverandering om te gaan. We koesteren de relaties die we tot nu toe hebben opgebouwd en uitgebouwd.

Dit boek is dan ook niet alleen een middel om kennis te delen, maar ook een eerbetoon aan de mensen die daarbij betrokken zijn. Het geeft een podium aan de creatieve praktijkpartners die ons vergezellen en ons helpen om de SCD-uitdagingen beter te begrijpen en kansen te zien die voor ons liggen.

De ESC Dynamische Leer Agenda omvat:

- SCD in mij
- SCD met anderen
- SCD in systemen
- SCD en tijd

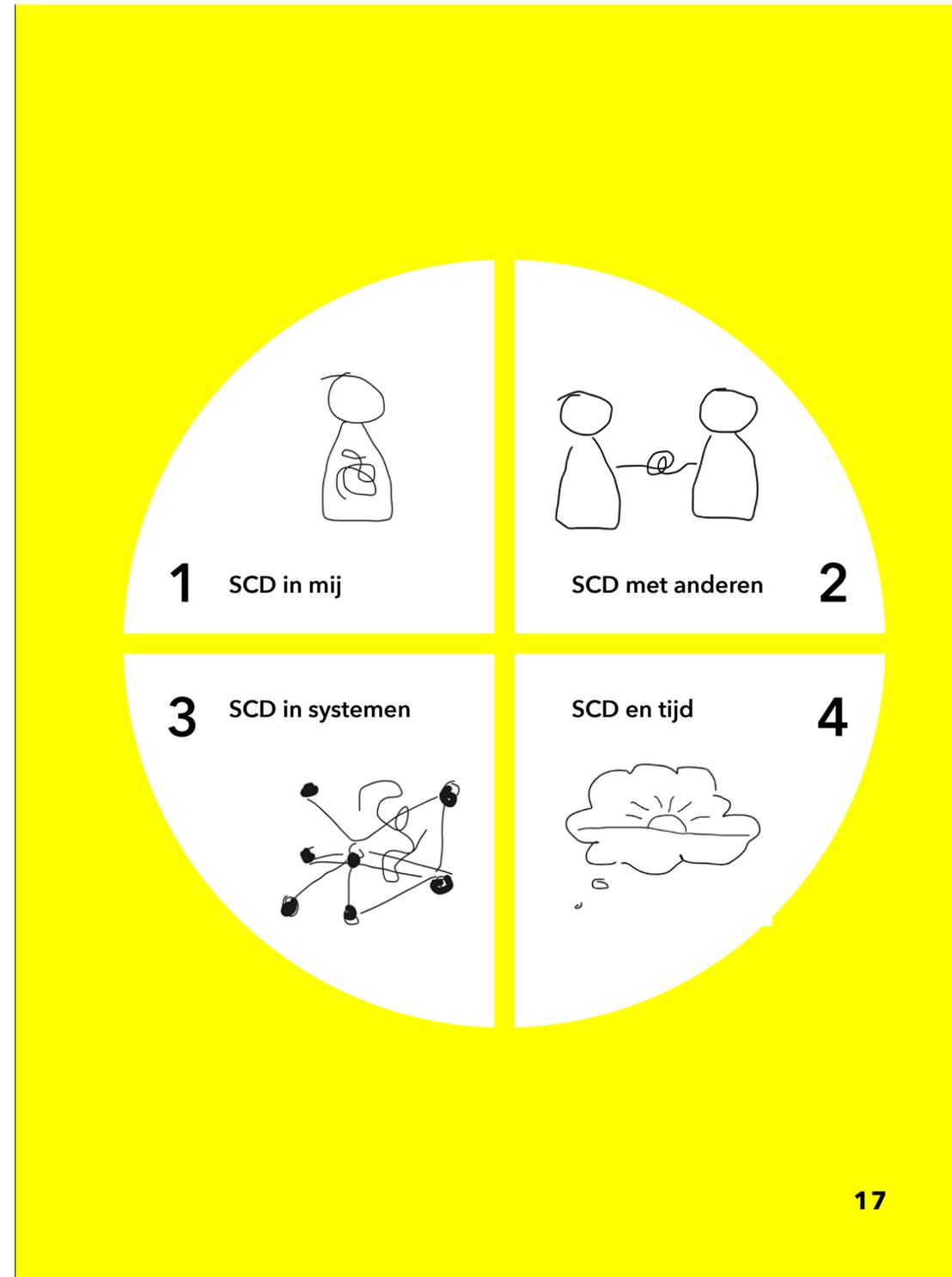
ESC

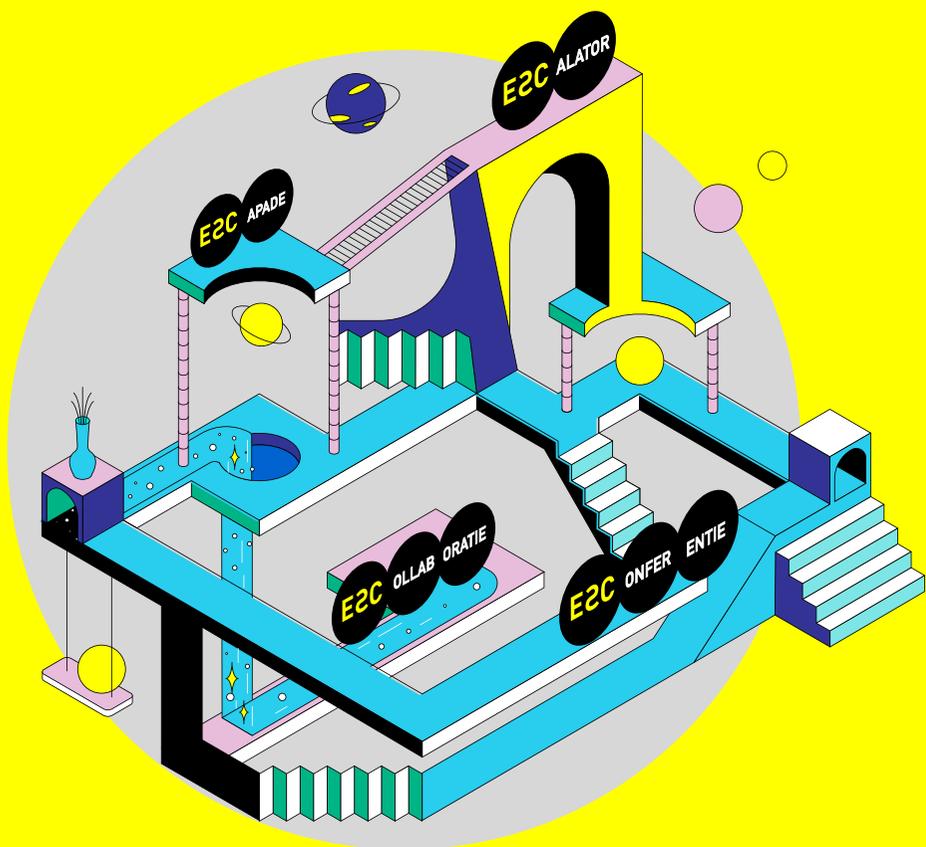
De programmalijn elementen van het Expertisenetwerk Systemisch Co-design (ESC) zijn herkenbaar aan de speelse knipoog in de eerste drie letters in de naamgeving: ESCapades, ESCalatoren, ESConferenties, ESCuela, ESCollabs en ESCalls.

De ESCall

Ons werk is geworteld in leren *door, in en van* het netwerk. In het doen van onderzoek als een vorm van leren en begrijpen - niet op afstand, maar ingebed in echte uitdagingen in de praktijk en in samenwerking. De creatieve praktijkpartners en hun diepgaande betrokkenheid zijn hierin van essentieel belang.

We ontwikkelen het ESC-netwerk door samenwerking met creatieve partners te beschouwen als een doorlopend co-designtraject. De SCD-aanpak is daarmee niet alleen een aanpak voor maatschappelijke uitdagingen, maar ook voor het ESC-netwerk zelf.





Deze structurele betrokkenheid zorgt voor wederzijdse uitwisseling en kennisontwikkeling, cruciaal om samen door de complexiteit van transities te navigeren. Samen bouwen we zo aan het vermogen tot systemische verandering en het versnellen van transities.

De ESCall is ontstaan vanuit de behoefte om de expertise en ervaring van ontwerp bureaus binnen ons netwerk beter te benutten. Via de ESCall, een open oproep aan onze creatieve partners om tijd te nemen om te reflecteren op een kennisproduct uit hun praktijk dat kansrijk is om door te ontwikkelen, nodigden we deze partners uit om hun praktijk verder te verdiepen. Onze partners die deelnamen aan de ESCall maken deel uit van de ontwerp praktijk en ondersteunen publieke en private organisaties met creatieve, strategische en co-design projecten. De vraag was om hun kennisproducten zó vorm te geven dat deze ook buiten hun oorspronkelijke context toepasbaar zijn, en daarmee bijdragen aan een breder SCD-repertoire.

Na de oproep op onze ESConferentie in mei 2024 en op onze website kreeg een geselecteerde groep creatieve partners tijd en middelen om hun kennisproduct en aanpak verder te verdiepen en te bespreken met de onderzoekers in het netwerk. Gedurende deze periode kwamen zij driemaal - voor, tijdens en na de Dutch Design Week in oktober 2024 - samen met ESC-onderzoekers, die als coaches meedachten, vragen stelden en relevante theoretische inzichten aanreikten. Hun stemmen komen terug in de hoofdstukken.



Lees meer over de ESCall via www.systemischcodesign.nl/activiteiten/escall-voor-escreative-partners

Kennisproducten in Co-design: het overbruggen van grenzen

Ontwerpers, hogescholen en universiteiten ontwikkelen kennisproducten zoals toolkits, canvassen en kaartensets om kennis toegankelijk en deelbaar te maken. Deze producten helpen niet alleen om geleerde kennis uit een specifiek project over te dragen, maar ook om perspectieven tussen verschillende werelden te overbruggen en professionals daarbij te ondersteunen. Dit boek richt zich op de Systemisch Co-Design praktijk. Het laat zien welke SCD-kennisproducten daar al zijn ontwikkeld en hoe ze kunnen bijdragen aan transities als deze kennis op bredere schaal wordt gedeeld en voor meerdere contexten toepasbaar wordt.

Kennisproducten, zoals gedefinieerd door Koen van Turnhout et al. (2023), ontsluiten kennis op een manier die bruikbaar is voor de gebruiker. In tegenstelling tot tastbare producten - bekend terrein voor ontwerpers, zoals een telefoon of een auto - is kennis minder concreet en wordt vaak pas herkend wanneer deze in de praktijk wordt toegepast. Kennis ontstaat niet alleen individueel, maar juist ook in interactie met anderen, bijvoorbeeld binnen onderwijs of professionele netwerken.

Een kennisproduct maakt kennis tastbaar en overdraagbaar zonder directe betrokkenheid van de oorspronkelijke makers. Dit vergroot de schaalbaarheid van leren: niet alleen projectdeelnemers profiteren, maar ook anderen buiten het project. Kennis is daarbij geen vaststaand iets dat eenvoudig wordt overgedragen, maar ontstaat in gebruik, binnen de sociale context van de praktijk. De vraag is niet zozeer welke kennis we kunnen overdragen, maar hoe we professionals kunnen ondersteunen in hun eigen kenniswerk. Binnen co-design spelen verschillende gemeenschappen een rol, elk met hun eigen achtergrond,

werkwijzen en leervoorkeuren (Smeenk et al., 2024). Kennisproducten helpen deze verschillen te overbruggen, in een proces dat 'boundary crossing' wordt genoemd (Akkerman & Bakker, 2011).

De grenzen tussen groepen, silo's of domeinen kunnen kennisdeling bemoeilijken, en kennisproducten fungeren dan als 'boundary objects' (Star, 1989; Stompff & Smulder, 2015) of 'convivial tools' (Sanders & Stappers 2012) die leren over deze grenzen heen faciliteren. Het zijn speelse, confronterende of technologische interactievormen die duurzame relaties tussen mensen en grotere systemen bevorderen en bredere maatschappelijke betrokkenheid mogelijk maken.

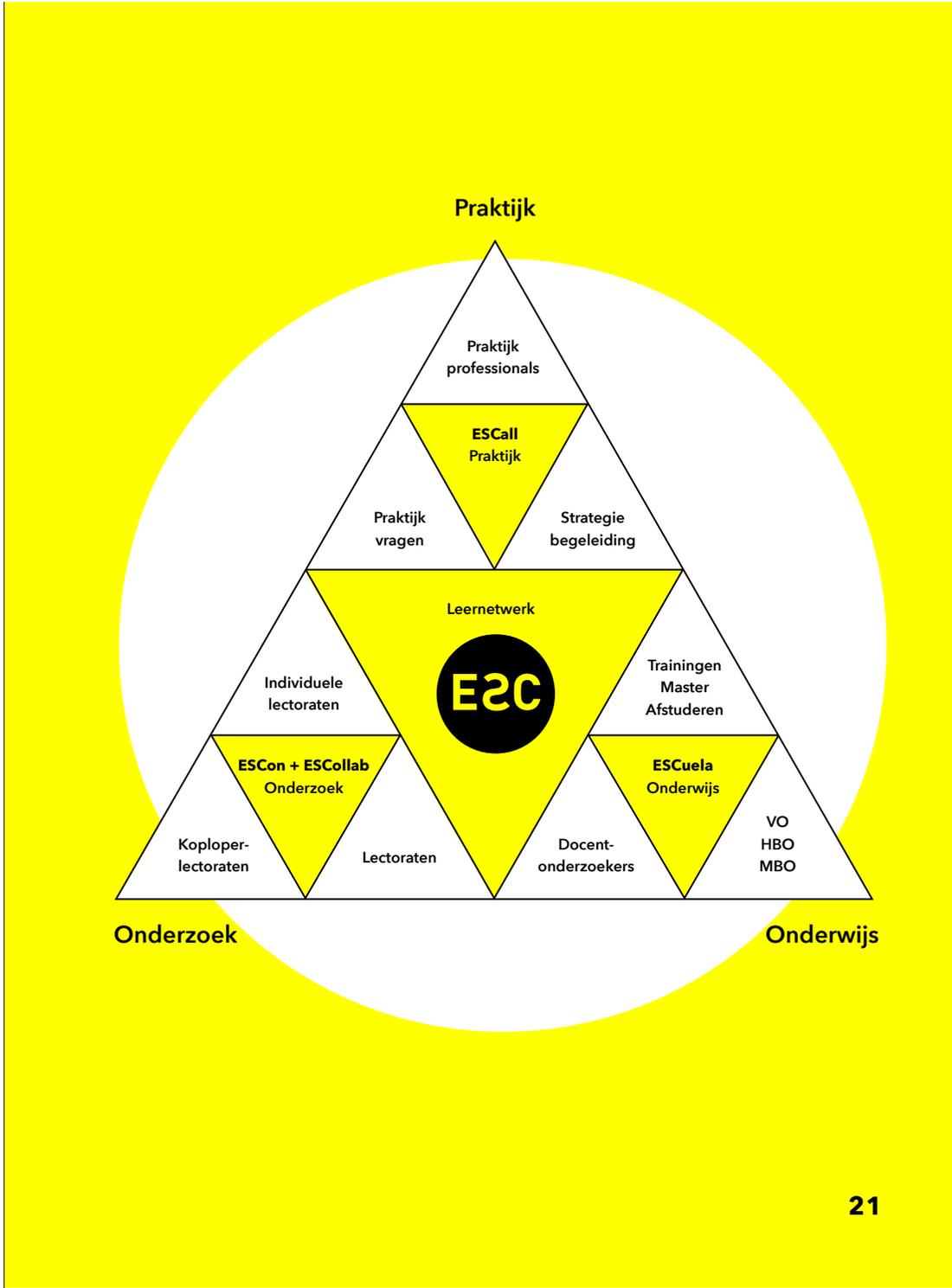
Kennis ontstaat niet alleen individueel, maar juist ook in interactie met anderen.

De driehoek praktijk-onderzoek-onderwijs

Deze publicatie is het eerste deel van een trilogie - praktijk-onderzoek-onderwijs - waarin op het leren van het ESC-netwerk van de afgelopen jaren (2022-2025) wordt gereflecteerd. Dit eerste boek gaat in op de ontwerppraktijk, vanuit de ESCall met onze creatieve partners. Het tweede boek gaat in op onderwijs (ESCuela). Het derde boek gaat in op onderzoeksprojecten (ESCollabs & ESConferenties). Elke publicatie heeft als doel om het begrip en de toepassing van Systemisch Co-Design als aanpak binnen verschillende transities te verdiepen.

De zeven hoofdstukken die nu volgen laten de stemmen horen van onze creatieve partners en van de ESC-onderzoekers, op een informele en verhalende toon die past bij de samenwerkingsgeest van ons leernetwerk. Aan de hand van hun kennisproducten vertellen onze creatieve partners hoe zij in de praktijk maatschappelijke vraagstukken benaderen, in systemische dynamieken navigeren en mogelijkheden tot transformatie verkennen. Ze werken daarbij op verschillende systemische niveaus: van individu via team- en gemeenschapsdynamiek, tot spanningen binnen grote organisaties, tot (het gebrek aan) interactie met en tussen burgers in de samenleving.

De hoofdstukken zijn verdeeld over drie delen die aansluiten bij onze Dynamische Leer Agenda: 'SCD in mij', 'SCD met anderen en 'SCD in systemen'. Elk deel sluit af met een reflectie op het geleerde uit de ESCall en hoe dat de ontdekkingsreis naar theoretische en praktische kaders om met complexiteit en systeemverandering om te gaan verder brengt. •





SCD
in mij

1. Reflectie

Zelfreflectie in een speelse leeromgeving: The Trip

Creative partner: IJsfontein

Al ruim 25 jaar zet het team van ontwerp bureau IJsfontein zich in om iedereen speels te laten leren. IJsfontein ontwerpt en ontwikkelt spelend (digitaal) leren vanuit de overtuiging dat mensen van nature nieuwsgierig en intrinsiek gemotiveerd zijn om zichzelf te ontwikkelen. Denk aan een serious game of gamificationstraject voor de training van personeel, interactieve belevissen voor musea of een cross-platform digitale methode voor het basisonderwijs.

Deelname ESCall

De deelname aan ESCall gaf IJsfontein de gelegenheid om het concept voor een online game voor hbo-studenten verder te ontwikkelen.

IJsfontein is netwerkpartner sinds 2022
www.ijsfontein.nl

ijsfontein **f**

Het kennisproduct: 'The Trip'

Hoe kun je studenten helpen om zichzelf beter te leren kennen en tegelijkertijd te werken aan hun professionele ontwikkeling? The Trip is een leeromgeving die via gamification studenten op een toegankelijke manier uitdaagt tot zelfreflectie.

Achtergrond

De basis voor het kennisproduct ligt in trainingen en opdrachten rond zelfreflectie vanuit het lectoraat Authentiek Leiderschap van Jurg Thölke aan Hogeschool Inholland. In samenwerking met het team van IJsfontein ontstond de vertaling naar een speelse leeromgeving. Het doel is om studenten meer zelfinzicht te geven, zodat ze betere keuzes kunnen maken over hun toekomst, zowel persoonlijk als professioneel. De game voert studenten door een verhaallijn van een wereldreis, waarin ze opdrachten uitvoeren die reflecteren op thema's zoals persoonlijke waarden, interacties en toekomstvisie.

Interview

Guido Stomppf (lector Design Thinking aan Hogeschool Inholland) en Lenny van Onselen (onderzoeker bij het lectoraat Co-design aan Hogeschool Utrecht) gaan in gesprek met Martijn Mesman (Hogeschool Inholland) en Jan Willem Huisman (eigenaar van IJsfontein).

De kracht van Co-design

Hoe heeft jullie samenwerking bijgedragen aan het kennisproduct The Trip? Jan Willem: "Martijn zat echt midden in het team. Zijn betrokkenheid zorgde ervoor dat we zijn kennis en visie volledig konden benutten. Dit was geen traditionele opdrachtgever-opdrachtnemer relatie, maar een partnerschap waarin we samen leerden."





De game biedt een veilige omgeving voor zelfreflectie.

De game hebben jullie getest met studenten en jullie hebben input opgehaald in interviews en focusgroepen. Wat heeft dat gebracht? Martijn: "Het is heel belangrijk dat de game aansluit op de belevingswereld van de hbo-studenten. Dit vond ik spannend, maar gelukkig hebben we positieve geluiden gehoord. Studenten gaven aan dat de thematiek aanspreekt. Ze vinden de vormgeving leuk, 'het is speels, maar je wordt niet in de zeik genomen', zei een van de studenten. De eerste groep die met het kennisproduct gaat werken bestaat uit zo'n 270 studenten. Zij krijgen eerst de gelegenheid om langzaam te wennen aan zelfreflectie en worden daarna aangemoedigd om grotere stappen te maken. The Trip is een wereldreis. In de wereldreis komen de studenten problemen tegen die ze zelf ook tegen kunnen komen op school." Jan Willem vult aan: "Het reizen spreekt hen aan, en de speelse aanpak verlaagt de weerstand om met moeilijke vragen aan de slag te gaan." Hebben jullie een voorbeeld? "Zeker. Neem onderstaande vraag: 'Na lang twijfelen heb je besloten een tussenjaar te nemen. Je hebt net kennis gemaakt met je reisadviseur. Ben jij iemand die van tevoren alvast zoveel mogelijk wil weten, of juist niet? Waar kies je voor?'"

A) comfortabel B) uitdagend C) avontuurlijk

De docent vraagt hierop door en bespreekt waarom de student een bepaalde keuze maakt. Daarnaast maken de studenten een paspoort aan, waarop ook staat wie ze willen meenemen op hun reis. In de training gaat de docent hier verder op in. Verderop in de reis belanden de studenten in een situatie waarin nogal resoluut wordt opgedragen om ineens alle bagage uit te pakken. Hoe voelt dat?

De game staat niet op zichzelf. Het betreft een hybride leertraject. The Trip wordt als middel ingezet om het

gesprek met studenten op gang te brengen op het gebied van persoonlijke en professionele ontwikkeling. In trainingen en persoonlijke gesprekken kan dieper ingegaan worden op de thema's die in de game aan bod komen."

Ervaringen tijdens de Dutch Design Week

Tijdens de Dutch Design Week in oktober 2024 kreeg het hele ESC-netwerk de kans om de game te ervaren. Wat hebben jullie daar opgehaald? Jan Willem: "Dat bracht nieuwe ideeën voor toepassingen, bijvoorbeeld om The Trip als hulpmiddel voor reflectie in te zetten voor studenten bij de overstap van hbo naar wo of van mbo naar hbo. Verder gaven lectoren van het ESC-netwerk de suggestie om de game elk schooljaar te herhalen en gaandeweg meer interactieve elementen toe te voegen. Op die manier kun je de ontwikkeling bij studenten volgen en studenten gaan dan van 'zelf leren' richting 'leren met anderen'. Martijn: "We kregen ook input om het kennisproduct nog meer systemische zeggingskracht te geven. De game geeft nu ruimte voor verschillende thema's, zoals Fight-Flight-Freeze, Mindfulness en Onzekerheid."

Het systeem reflecteert terug

Een uniek aspect van The Trip is dat de game studenten uitdaagt om hun rol binnen een groter geheel te begrijpen. Kun je ons eens meenemen in een van de scenario's? Martijn: "Een student moet kiezen bij welke groep mensen hij gaat zitten in een herberg na een dag wandelen in Patagonië. De groepen verschillen sterk van elkaar. De keuze zegt iets over de eigen waarden en voorkeuren van de student. Vervolgens reflecteren we in de training op deze keuzes en hoe die zich verhouden tot het persoonlijke en professionele leven van de studenten. Hierop aansluitend krijgen de studenten dan een 'systemische' opdracht, waarbij hen gevraagd wordt een tafelopstelling te maken met

mensen die hen het meest gevormd hebben. De uitdaging bij het reflecteren met studenten zit ook in het verschil in interesse die studenten hebben in persoonlijke ontwikkeling. Zo wil de een meer de diepte in, terwijl de ander juist meer op de oppervlakte blijft." Jan Willem: "Wij stellen ook reflectievragen aan ons team. En ook al resonanceert het niet direct bij een deelnemer, het is denk ik hoe dan ook goed dat er reflectievragen worden gesteld. Daarmee wordt toch iets aangezet wat anders blijft slapen."

Blended leren en toekomstplannen

Wat zijn jullie toekomstplannen? Martijn: "De kracht van The Trip ligt in de combinatie van leren in de game en in de klas. De game biedt een veilige omgeving voor zelfreflectie, terwijl de trainingen dieper ingaan op de thema's en studenten leren om hun inzichten te delen met anderen." Jan Willem: "Maar de ambitie reikt verder dan dat, want dit kan natuurlijk in meerdere contexten worden toegepast. Het moet dan alleen wel eerst werkbaar worden gemaakt."

Martijn: "Zo'n nieuwe context ontstaat bijvoorbeeld als de ESC-lectoren meer collectieve activiteiten van studenten koppelen aan de game. Gamification is erg interessant in contexten van Systemisch Co-Design. Het is nu nog vrij lineair opgezet, maar er is meer drama mogelijk. Daarin liggen kansen voor doorontwikkeling." Jan Willem: "Ik geloof zeker dat we verder kunnen. Hoe kunnen we nog meer uit dat blended systeem halen en die beleving naadloos laten overlopen? Daar ligt een hele vette uitdaging."

Samenvatting

The Trip biedt een innovatieve aanpak om studenten te begeleiden in hun persoonlijke en professionele ontwikkeling. Door een speelse en toegankelijke leer-

omgeving te combineren met diepgaande reflectie, slaat de game een brug tussen zelfinzicht en actie. De samenwerking tussen Martijn en het team van IJsfontein en het werken met studenten getuigt van de meerwaarde van co-design. De co-design aanpak zorgde voor korte feedbackloops en een product dat door iteratie sterker is geworden. •

LEERPUNTEN

Kennisproduct: The Trip
Kennisvorm: Vragen
Uitingsvorm: Game

Dynamische Leer Agenda:

- SCD in mij
- SCD met anderen



Theoretische inbedding:

Gebaseerd op werk van Jürg Thölke (2021).

Ontwikkelingsproces:

Van Praktijk naar Design naar Praktijk.

Vervolgstappen:

- Verstevigen theoretische inbedding met kennis uit de psychologie.
- Rol in de ESCuela, de onderwijspoot van het ESC-netwerk.
- Het is interessant om jongeren via gamification te laten zien dat reflectie leuk en relevant kan zijn en hoe je interactief kan leren om te gaan met dilemma's.

2. Rechtvaardigheid

Reflecteren op (on)bewuste keuzes: 'Niet ons'

Creative partner: Design Innovation Group

De Design Innovation Group (DIG) is een ontwerp-bureau met circa twintig ontwerpers. De klantgroep bestaat uit (semi-)overheden zoals de gemeente Rotterdam en Ministerie van Infrastructuur en Waterstaat (I&W). De projecten en processen die het bureau vormgeeft zijn gericht op maatschappijverbetering en inclusie, denk aan 'een nieuw frame voor de ouderen-toekomst' en 'afvalscheiding en hergebruik'.

Deelname ESCall

De oorsprong van 'Niet ons' ligt in het project Rechtvaardige Drinkwaterlandschappen, waarvoor DIG financiering ontving van de Van Eesteren-Fluck & Van Lohuizen Stichting. Tijdens dit project testte zij methodieken om beleidsmedewerkers te laten werken met rechtvaardigheidsprincipes, zoals activistische gele bordjes. Deze aanpak slaagde erin mensen echt aan het denken te zetten. Voor de ESCall heeft DIG deze methoden verder uitgewerkt tot het kennisproduct 'Niet ons'. DIG ontwikkelt hiermee een product dat geschikt is voor meerdere transitiedomeinen, zoals de energie- eiwit- of grondstoffentransities.

De Design Innovation Group (DIG) is netwerkpartner sinds 2022 www.designinnovationgroup.nl



Het kennisproduct: 'Niet ons'

Rechtvaardigheid is een thema dat vaak aanwezig is, maar zelden expliciet wordt gemaakt in beleidsvorming. 'Niet ons' is een bewustwordings- en gespreksinstrument dat is ontworpen om professionals te laten reflecteren op de (on)bewuste keuzes die zij maken in beleid en uitvoering.

Achtergrond

Het idee komt uit de koker van Hugo Schuitemaker, sociaal ontwerper bij DIG: "Transities zijn zo ingrijpend dat technocratische optimalisatie niet vanzelfsprekend eerlijk meer is volgens de oude normen. De komende jaren moeten we een heel nieuw watersysteem in Nederland ontwikkelen. Technisch gezien zal dat wel goedkomen, Nederlanders zijn goed in waterbeheer, maar waar we nog niet zo goed in zijn is om meteen ook rechtvaardigheid in te weven. Daaraan willen wij bijdragen met dit kennisproduct. We zetten daarbij niet in op gesprekken over wat rechtvaardigheid is, maar geven handvatten om het in de praktijk te leren en te bespreken aan de hand van al bestaande praktijkvoorbeelden."

Interview

Tomasz Jaskiewicz (lector Civic Prototyping, Hogeschool Rotterdam) gaat in gesprek met Marieke Rietbergen (oprichter Design Innovation Group) en Mila van Reis (ontwerper Design Innovation Group).

Ongemak voelbaar maken

Wat beoogt jullie kennisproduct? Marieke: "We merken dat deelnemers aan transitietrajecten nauwelijks nadenken over verdelingsprincipes of deze expliciteren. Gesprekken over rechtvaardigheid zijn hierdoor onbeholpen, een handelingsperspectief blijft achterwege. Ons kennisproduct richt zich op de vraag wie wordt uitgesloten en waarom. Termen als 'wij' en 'ons' worden vaak gebruikt zonder te specificeren wie daar





Ons kennisproduct richt zich op de vraag wie wordt uitgesloten en waarom.

precies mee wordt bedoeld. Wij maken dat expliciet en daarmee brengen we ongemakkelijke maar noodzakelijke gesprekken op gang."

Wanneer de deelnemers zich hebben aangemeld om mee te doen, doet DIG een interventie die bestaat uit drie stappen:

- 1. Identifieren:** Door een beleidsstuk te analyseren met 'CTRL+F' worden termen zoals 'wij' en 'ons' geïdentificeerd.
- 2. Doorvoelen:** Deelnemers verplaatsen zich (letterlijk, fysiek) in de positie van de 'wij' en de 'niet-wij', binnen of buiten een cirkel, om het perspectief en de gevoelens van buitensluiting te ervaren.
- 3. Resumeren:** Aan/met de groep reflecteren op wat deze interventie gebracht heeft.

Mila: "Het fysieke aspect, zoals letterlijk buiten een cirkel staan om de 'niet-wij' te belichamen, maakt het ongemak (persoonlijk) voelbaar. Dat ongemak helpt mensen om dieper na te denken over rechtvaardigheid." Marieke vult aan: "We hebben het kennisproduct met name ontwikkeld voor beleidscontexten, maar we kunnen ons ook voorstellen dat de oefeningen goed aansluiten bij de ontwerpsector, waar ook vaak wordt ontworpen voor verschillende mensen."

Hoe zorg je ervoor dat het ongemak niet averechts werkt, maar juist constructieve gesprekken oplevert? Mila: "Daarbij is de balans tussen emotie en reflectie cruciaal. Ons kennisproduct is het meest effectief in een workshopsetting, begeleid door iemand met kennis van rechtvaardigheid. In een sessie kun je collectief het 'invoelen' doen en reflecteren. Of je kunt

rechtvaardigheidsprincipes opstellen, bijvoorbeeld op gele bordjes zoals die bij het project Rechtvaardige Drinkwaterlandschappen zijn gebruikt. We raden begeleiders aan om zelf minstens één keer ervaring op te doen met het kennisproduct, zodat de begeleider de essentie zelf doorvoelt."

Testen in de praktijk

'Niet ons' is getest in verschillende contexten. Jullie noemden zojuist al het project Rechtvaardige Drinkwaterlandschappen, waar onder andere Vitens, Deltares en Unie van waterschappen aan deelnamen. Ook is er getest in de Topsector Energie. Wat halen jullie uit die tests? Marieke: "De tests laten zien dat er een verschuiving in mindset bij deelnemers ontstaat zodra zij zich bewust worden van hun onbewuste 'niet wij'. Bij een sessie over drinkwaterbeheer vroegen we wie er recht heeft op water. De antwoorden varieerden van boeren tot toekomstige generaties en zelfs bossen. Dit soort discussies helpen om rechtvaardigheid te herdefiniëren en beleid inclusiever te maken."

Een deel van het kennisproduct is als canvas gepresenteerd en getest tijdens de Dutch Design Week in 2024 met het ESC-netwerk. Hoe ging dat? Marieke: "Bij deze test zijn we bewust begonnen met een vraag uit het canvas: waar maak jij je boos om in je werk of projecten? Vanuit deze emotie kun je makkelijk bij ervaringen met onrechtvaardigheid komen."

We leerden ook dat het relevant kan zijn om het canvas te vertalen van individueel gebruik naar collectief gebruik in groep. Praten over rechtvaardigheid is in zichzelf heel systemisch en het is vervolgens belangrijk dat er gezamenlijk vervolgstappen gezet kunnen worden. Wat blijft werken in alle situaties, is om door de lens te kijken van 'niet wij'; dat maakt veel los."

Toekomstperspectief

Mooi om te zien hoe jullie door te testen in de praktijk - in combinatie met deskresearch en benchmarks - het kennisproduct verder hebben ontwikkeld. Het resultaat is een nieuwe, verbeterde versie van het canvas. Dit kennisproduct over het praktisch maken van rechtvaardigheid past goed binnen Systemisch Co-Design.

Kunnen we rechtvaardigheid, of wij en ons, 'co-designen'? Wat betekent dat in verschillende contexten? Welke mogelijkheden zien jullie voor de verdere ontwikkeling van het kennisproduct? Mila: "'Niet ons' heeft al positieve resultaten opgeleverd. We willen het kennisproduct nu toegankelijker gaan maken, bijvoorbeeld minder talig en technisch, zodat het breder inzetbaar wordt."

Marieke ziet ook kansen in het opleiden van ambassadeurs binnen organisaties: "Als mensen het product eenmaal hebben ervaren, kunnen ze anderen inspireren en de impact verder vergroten. Uiteindelijk willen we dat rechtvaardigheid een vanzelfsprekend onderdeel wordt van beleidsvorming."

Samenvatting

'Niet ons' is een krachtig kennisproduct dat professionals helpt om ongemakkelijke maar noodzakelijke gesprekken over rechtvaardigheid te voeren. Door een combinatie van reflectie, emotie en analyse brengt het bewustwording teweeg en stimuleert het inclusiever denken. •

LEERPUNTEN

Kennisproduct: 'Niet ons'
Kennisvorm: Vragen
Uitingsvorm: Canvas

Dynamische Leer Agenda:

- SCD in mij
- SCD met anderen
- SCD in systemen



Theoretische inbedding:

De theoretische basis van het kennisproduct omvat rechtvaardigheidstheorieën van John Rawls en het rechtvaardigheidsraamwerk van Van Uffelen et al. (2024), waarin door de lens van diverse vormen van rechtvaardigheid - zoals distributieve, procedurele, erkennende en herstellende rechtvaardigheid - items als kennis, onderwerpen, tijdschaal, geografische schaal en principes worden ingevuld.

Ontwikkelproces: van theorie naar design en praktijk

Vervolgstappen:

- Verstevigen theoretische inbedding met filosofie en mensenrechten.
- Rechtvaardigheid is een onderwerp dat zelden geadresseerd wordt. Het kennisproduct 'Niet ons' nodigt uit tot reflectie en geeft inzicht, bewustwording en stof voor discussie in de afwegingen die worden gemaakt.

Reflectie Deel 1: SCD in mij

The Trip en 'Niet ons' laten zien dat het gebruik van een kernconcept uit Systemisch Co Design (SCD), zoals reflectie, professionals kan helpen hun intenties te verscherpen. Zelfkennis, het omarmen van onzekerheid en het ontwikkelen van vertrouwen in het navigeren in het onbekende zijn hierin essentieel. Inzicht in je eigen handelingsvermogen en capaciteiten is cruciaal om systeemverandering te begrijpen en te beïnvloeden.

Jan Willem van IJfontein verkende samen met Martijn Mesman van Hogeschool Inholland persoonlijke groei op een tastbare en interactieve manier via gaming. Door specifieke paden in het spel te volgen, kan de speler zich vrijer verhouden tot vragen over zichzelf. Dit stimuleert reflectie en helpt de speler om lineair denken te vermijden, onbekende mogelijkheden te verkennen en risico's op een bewuste, maar minder bedreigende manier te nemen. Gezien de vele onzekerheden en mogelijkheden binnen de SCD-aanpak is het tastbaar maken van deze dynamieken de eerste stap in het proces van transformatie.

De Design Innovation group (DIG) heeft het thema rechtvaardigheid onderzocht, voortbouwend op eerder werk rond waterbeheer en de energietransitie. Voor deze ESCall nodigden zij mensen uit om te reflecteren op wat als eerlijk en

oneerlijk voelt, en vanuit wiens perspectief dat wordt bekeken. Deze reflectieve benadering binnen de SCD-aanpak helpt om een breed en abstract begrip als 'rechtvaardigheid' dichterbij te brengen. Door het te koppelen aan persoonlijke ervaringen en verschillende betekenissen te overwegen via embodied cognition, wordt het begrip concreter en beter invoelbaar. •

We onderzoeken
hoe kennis ontstaat
in de praktijk:
door te doen,
te reflecteren en
relaties aan
te gaan.



**SCD met
anderen
en in
systemen**

3. Synergie

Balans in de elementen: kaartspel 'Elementen van Synergie'

Creative partner: Being a Designer

Being a Designer is het ontwerpbureau van Ruth Delfgaauw en André Weenink in Nieuwekerk aan den IJssel. Het bureau werkt vanuit de overtuiging dat uiteindelijk iedereen ontwerper is: door de keuzes die je maakt, voor jezelf of voor je organisatie, bepaal je het verloop van de toekomst. Being a Designer boort het creatieve vermogen van groepen bewoners, collega's en anderen aan en creëert letterlijk ruimte om samen betere ideeën te ontwikkelen. Op die manier werkt het bureau aan een toekomst die de moeite waard is.

Deelname ESCall

Met het budget en de ondersteuning vanuit ESCall kreeg Being a Designer de mogelijkheid om een kaartspel te ontwerpen dat deelnemers van co-design initiatieven laat reflecteren op hun proces.

Being a Designer is netwerkpartner sinds 2022
www.beingadesigner.com

BEING A
DESIGNER

Het kennisproduct: 'Elementen van synergie'

Het kaartspel 'Elementen van synergie' bevordert individuele en gezamenlijke groei en verbetert samenwerking en resultaten. Het spel wordt gespeeld met een set van vijftig kaarten, waarop vragen staan die teams helpen gericht te reflecteren.

Achtergrond

Being a Designer heeft al verschillende kaartensets ontwikkeld en toegepast in co-design processen bij klanten. Daarmee is er veel kennis in huis. Maar de vorm voor een spel lag nog helemaal open. Doel van het te ontwikkelen spel is bevorderen dat deelnemers beter reflecteren op zowel hun individuele proces als op het groepsproces tijdens de samenwerking. Vaak is er in co-design projecten veel aandacht voor het toewerken naar een eindresultaat, al dan niet vooraf gedefinieerd. Momenten om stil te staan en te kijken naar het proces voelen vaak als 'afremmen' of 'moeilijk' en worden dan overgeslagen, zeker als de resultaten tegenvallen. En dat terwijl er juist daar veel te leren is als het niet goed gaat, ook over het (grotere) systeem waarvoor en waarbinnen ontworpen wordt.

Interview

Lector Authentiek Leiderschap Jürg Thölke (Hogeschool Inholland) en onderzoeker Justien Marseille (Hogeschool Rotterdam) gaan in gesprek met André Weenink (Being a Designer).

Vormen van intelligentie

Intelligentie wordt vaak begrepen als een statisch concept: je wordt geboren met een specifieke grootte of hoeveelheid en dat is het dan, zoals de maat van je voeten. De visie van Being a Designer is anders. Waarin zit het verschil? André: "Wij geloven dat mensen meerdere niveaus van intelligentie tot hun beschikking hebben en afhankelijk van hoe deze zijn afgestemd binnen zichzelf en tussen individuen, kan intelligentie groeien en ontstaat creatieve intelligentie."





Wij geloven dat mensen meerdere niveaus van intelligentie tot hun beschikking hebben.

Welke niveaus van intelligentie zijn er? “We onderscheiden vijf vormen van intelligentie die aanwezig of ‘wakker’ moeten zijn om co-design projecten succesvol uit te voeren. Ze bouwen op elkaar voort en kunnen daarom worden beschreven als niveaus van intelligentie. Het idee is dat creatieve intelligentie kan ontstaan als er op onderliggende lagen voldoende intelligentie in synergie aanwezig is.”

De vijf vormen van intelligentie:

- **Actie-intelligentie:** Praktisch werken en handen uit de mouwen steken.
- **Emotionele intelligentie:** Het herkennen en bespreken van gevoelens binnen het team.
- **Intellectuele intelligentie:** Strategieën formuleren en helder denken.
- **Sociale intelligentie:** Interactie en relaties binnen de groep.
- **Creatieve intelligentie:** Innovatie en het verkennen van nieuwe ideeën.

Reflectie

Julie kennisproduct draait om reflectie. Kun je dat uitleggen? “Veel samenwerkingsverbanden bieden weinig ruimte om écht stil te staan bij voortgang en resultaten, vooral als de uitkomsten niet helemaal ‘joepie-de-poepie’ zijn. Juist daar valt veel te leren. Intelligentie wordt vaak gereduceerd tot IQ, maar wij zien het als een samenspel van lagen. Als je die in balans brengt, ontstaat er harmonie binnen een team. Het canvas en kaartspel dat we hebben ontwikkeld nodigt deelnemers aan co-design trajecten uit om te reflecteren. Als uitgangspunt hiervoor nemen we het idee dat creatieve samenwerkingen beter verlopen wanneer de intelligentie van ieder groepslid op elkaar wordt afgestemd, net als een muziekinstrument.” “Het spel is gebaseerd op het idee dat inzicht in eigen en collectieve intelligentie op verschillende niveaus

essentieel is voor co-design. Het streven is dat het kaartspel toegepast kan worden binnen alle co-design trajecten die gericht zijn op systemische verandering. Een belangrijk onderdeel is dan ook het leren over het grotere systeem door te leren van het kleine (groep, individu) en andersom. De kaartenset wordt bij voorkeur op verschillende sleutelmomenten in het proces gebruikt tijdens een sessie met het team. De bedoeling is om eventuele disbalansen in de samenwerking te herkennen en te herstellen.”

De vijf elementen

In de kaartenset zijn de lagen van intelligentie gekoppeld aan de vijf elementen aarde, water, lucht, vuur en ruimte. Waarom deze koppeling? “Het helpt om weg te blijven van het theoretische gedeelte en een gevoelslaag toe te voegen. Zo gaat het element aarde over hoe geaard je bent. Hoe concreet en doortastend zijn je acties? Hoe goed kun je waarnemen wat er gebeurt? Water gaat over (onder)stromen van emoties. Lucht over helder denken. Vuur over de warmte binnen een samenwerking. En ruimte over ‘out of the box’ denken. Het werkende principe is dat intelligentie vergroot wordt door nieuwsgierigheid. Door vragen te stellen, in dit geval over de verschillende lagen van intelligentie, kan worden doorgedrongen in de totale dynamiek van de samenwerking.”

Testen in de praktijk

Het spel is zo opgezet dat de deelnemers individueel de vragen kiezen die zij willen bespreken met de groep. Waarom heb je voor die opzet gekozen? “Het is interessant om te zien welke vragen gekozen worden en welke niet. Dat zegt iets over waar de groep staat en wat er speelt. Sommige groepen zijn bijvoorbeeld vooral bezig met concrete actie en nemen weinig tijd of ruimte voor creativiteit of een goede probleemstelling of strategie. Andere groepen - bij-

voorbeeld veel beleidsbepalers - zijn juist veel bezig met concepten en minder met actie.”

Testsessies met docenten, onderzoekers en bezoekers aan de Dutch Design Week hebben je geholpen bij het verbeteren van de kaartenset en het maken van keuzes. Hoe is dat gegaan? “We hebben bijvoorbeeld verschillende uitingsvormen verkend, van spellen tot tarot. Ook hebben we verschillende visuele stijlen uitgeprobeerd. Daaruit is het idee voortgekomen om de vijf elementen centraal te zetten. Naarmate we verder kwamen, verbeterde de formulering van de vragen, maakten we de achterkant van de kaarten simpeler en de beeldtaal minder abstract. Wat we ook ontdekten, is dat een korte meditatie bij de start van een sessie goed werkt: het brengt de groep in een ontvankelijke staat en zorgt ervoor dat gesprekken meer diepgang krijgen. Verder hebben we gemerkt dat het belangrijk is om een facilitator bij de sessie te hebben die het proces begeleidt en helpt te bewegen tussen visualisatie en het gesprek.”

Lichtheid in moeilijke gesprekken

Zit er een aspect in de kaartenset ‘Elementen van synergie’ die je wil uitlichten? “Een belangrijk aspect van de kaartenset is de balans tussen speelsheid en diepgang. Hoe voeg je lichtheid toe aan moeilijke gesprekken? De balans is belangrijk: het proces moet waardevol blijven, maar ook luchtig genoeg om mensen uit te nodigen open te zijn.”

Samenvatting

De kaartenset ‘Elementen van synergie’ biedt teams een praktische en doordachte manier om samen te reflecteren en beter samen te werken. Door lagen van intelligentie en elementen zoals aarde en water te integreren, maakt de kaartenset abstracte begrippen toegankelijk en toepasbaar. •

LEERPUNTEN

Kennisproduct: Elementen van synergie

Kennisvorm: Vragen

Uitingsvorm: Kaartspel

Dynamische Leer Agenda:

- SCD in mij
- SCD met anderen
- SCD in systemen



Theoretische inbedding:

De kaartenset is ontwikkeld met de vijf intelligentieniveaus in gedachten zoals omschreven in het boek ‘Innovating with Labs 3.0’ van Anja Overdiek en Ju Laclau Massaglia (2024).

Ontwikkelproces:

Van Theorie naar Praktijk, en andersom.

Vervolgstappen:

- Versterken theoretische inbedding met kennis uit psychologie en groepsdynamica.
- Verspreiden, testen en verbeteren van het kennisproduct voor gebruik in andere contexten.
- Toevoegen van nieuwe elementen aan het kennisproduct, zoals aanvullende visualisaties of interactieve hulpmiddelen.

4. Wederkerigheid

Onderzoek moeheid aanpakken: 'Participeren? Liever niet!'

Creative partner: New Future Lab

New Future Lab is opgericht in 2019 en sindsdien uitgegroeid tot een ondernemend ecosysteem waar vanuit gelijkwaardigheid gebouwd wordt aan gemeenschapsgevoel en maatschappelijke innovatie. Met een vast team van ongeveer 15 mensen en een netwerk van meer dan 200 toekomstmakers in regio Delft bijten ze zich vast in vele maatschappelijke vraagstukken. Van digitale inclusie tot circulariteit of het realiseren van buurthuizen van de toekomst.

Deelname aan ESCall

New Future Lab merkte in haar projecten dat bewoners bevroegd worden zonder dat ze daar zelf wat aan hebben. Mensen raken onderzoek moe. Als team hanteren ze richtlijnen om wederkerigheid te bewaken. De ESCall maakte het mogelijk om deze impliciete kennis in een kennisproduct te vatten waarin wederkerigheid tussen onderzoekers en bewoners centraal staat.

New Future Lab is netwerkpartner sinds 2024
www.newfuturelab.nl

**new
future
lab**

Het kennisproduct: een kaartenset die je bewust maakt van onbalans

Het kennisproduct "Participeren? Liever niet!" maakt bespreekbaar hoe onderzoeksmethoden mensen (onbewust) weg kunnen jagen. Het zorgt ervoor dat ontwerpers, onderzoekers en beleidsmakers zich bewust worden van de oorzaken van uitsluiting en onderzoek moeheid. Het kennisproduct biedt een nieuw perspectief voor het duurzaam betrekken van bewoners of ervaringsdeskundigen in co-design processen.

Achtergrond

Afgelopen jaren heeft New Future Lab veel samengewerkt met bewoners en ervaringsdeskundigen. Deze contacten vormden de basis om richtlijnen te ontwikkelen die helpen om positieve, wederkerige en duurzame relaties op te bouwen.

Interview

ESC-voorzitter en lector Societal Impact Design Wina Smeenk (Hogeschool Inholland) en onderzoeker Youetta Visser (Hogeschool Inholland en De Haagse Hogeschool) gaan in gesprek met Kristel Thieme (New Future Lab).

Handvatten voor duurzame samenwerking

Waar komt jouw - haast activistische - inzet voor onderzoeksdeelnemers vandaan? Kristel: "Co-design processen stellen de mens centraal. Mensen worden bevroegd, maar toch is er (te) weinig aandacht voor de ervaring van de deelnemers aan het onderzoeks- en ontwerptraject zelf. Wat maakt deelname voor hen prettig en succesvol? Samen met jullie, en vanuit een systemische blik, wil ik handvatten ontwikkelen voor het duurzaam betrekken van burgers in maatschappelijke vraagstukken. Het is belangrijk om de wederkerigheid in het proces heel bewust aan de voorkant te ontwerpen. Dan kom je tot een heel andere relatie met betrokkenen."







Het is belangrijk om de wederkerigheid in het proces heel bewust aan de voorkant te ontwerpen.

De ervaring van deelnemers aan onderzoek

Co-design heeft als doel om een oplossing optimaal te laten aansluiten bij de behoeften van betrokkenen. Er zijn talloze methoden en procedures om te empathiseren met mensen in een problematische situatie, ideeën op te halen en samen te testen of deze geschikt zijn. Wat valt jou daarin op? "De focus ligt vaak op de kwaliteit of kwantiteit van de opgehaalde input en het realiseren van een optimale ervaring voor de mensen die te maken krijgen met de oplossing die wordt gezocht. Maar hoe zit het met de ervaring van deelnemers aan het ontwerponderzoekproces? De deelnemer belandt snel in de rol van onderzoeksobject. Onderzoekers en ontwerpers komen vaak vooral iets halen en zelden iets brengen. Het principe van wederkerigheid krijgt bijvoorbeeld de vorm van een cadeaubon, als er überhaupt al iets aanwezig is. We ervaren dat de behoeften van deelnemers aan het onderzoeksproces vaak onvoldoende worden besproken en nageleefd."

Hoe merk je dat? "Ik zie in projecten dat mensen die we willen betrekken regelmatig terughoudend zijn om deel te nemen. Ze zijn al vaak bevraagd, maar voelen zich niet gehoord. Voor individuele onderzoekers, ontwerpers of organisaties blijven de negatieve ervaringen van een deelnemer aan een co-design proces vaak onzichtbaar. De optelsom van negatieve ervaringen kan leiden tot onderzoek moeheid. Met groeiende belangstelling voor Systemisch Co-Design ligt daar een risico. Wat als niemand straks meer mee wil doen?"

Richtlijnen voor wederkerigheid

Hoe ben je vanuit jullie praktijkervaring tot een kennisproduct gekomen? "Afgelopen jaren hebben we veel samengewerkt met ervaringsdeskundigen. Vanuit dit contact hebben we richtlijnen ontwikkeld om positieve, wederkerige en duurzame relaties op te bouwen. Deze kennis werd informeel overgedragen. Nu transformeren we die naar een kennisproduct, uiteraard in

nauwe samenwerking ontwikkeld met betrokken mensen. We ontwierpen eerst een canvas dat helpt om een betere onderzoekservaring te ontwerpen voor deelnemers aan co-design trajecten. Later werd dat een kaartenset waarin we speculatieve vragen stellen."

Feedback ophalen op de Dutch Design Week

Op de Dutch Design Week heb je het canvas voorgesteld. Wij waren erbij en ook lectoren Guido Stomppf en Tomasz Jaskiewicz en vele anderen uit het ESC-netwerk. Wat was de waarde van hun reacties? "Ze vroegen zich af wie het canvas invult? Zijn dat de onderzoekers zelf, die zich daardoor bewust worden van de behoeften van bewoners, of vullen ze dit samen met bewoners in? Andere opmerkingen gingen over de taal, die als moeilijk werd ervaren. We merkten dat zo'n nieuwe manier van denken voor velen moeilijk was om concrete dingen op te schrijven in het canvas. Veel mensen waren zich überhaupt nog niet bewust dat er een onbalans in de relatie met 'gebruikers' bestond. Toen we met voorbeelden kwamen, werd het voor hen duidelijker. Na verschillende iteraties van het canvas te hebben gemaakt kozen we toch voor een kaartenset als uitingsvorm. Daarin gebruiken we de voorbeelden. Die geven mensen houvast om het belang van wederkerigheid te vertalen naar hun eigen situatie. Wat ook geholpen heeft, was om het narratief van het spel om te draaien: van nadenken over hoe je ervoor zorgt dat mensen mee willen doen, naar hoe je ervoor zorgt dat mensen afhaken. Toen viel in het kennisproductontwerp opeens alles op zijn plek. Veel kaarten die mensen nu spelen als reden om af te haken, omschrijven namelijk precies hoe het in de praktijk gaat. Het spel maakt pijnlijk duidelijk waar het mis gaat. Mensen worden bewust onbekwaam."

Voorbeeldproject over digitale inclusie

De methodiek is gebaseerd op projecten uit jouw praktijk. Wil je er een uitlichten? "Voor een project over digi-



tale inclusie waren we jarenlang in contact met 'digistarters'. Een digistarter is iemand die startend is in de digitale wereld. Samen met hen wilden we wekelijks testen. Maar zij zijn niet digitaal vaardig, dus digitale producten testen is niet per se iets wat zij heel leuk vinden. Daar worden ze onzeker van. De uitwisseling is hierdoor niet direct gelijkwaardig of plezierig voor de tester. Nu organiseren we al bijna vier jaar inloopspreekuren in de wijk, waar mensen eerst hun eigen vragen over technologie mogen stellen. Daar helpen we hen vervolgens bij. Als er tijd en energie over is, dan vragen we of ze ons ook verder willen helpen. Door de ervaring van de participant vanaf de start mee te ontwerpen in het proces, ontstaat een gelijkwaardige relatie. Een bijvangst van die inloopspreekuren is dat we veel beter weten waar de mensen tegenaan lopen."

Wat doe je nog meer om een duurzame relatie te bereiken? "Ik ben heel bewust aan het geven en bouw zo met een aantal mensen een veel duurzamere relatie op. In de toekomst wil ik deze mensen bij projecten betrekken, ik wil dat ze gaan meedoen."

Ethiek

Speelt ethiek een rol bij de manier waarop je werkt aan duurzame relaties? "Ja, want het gaat om hoe je met mensen omgaat. Natuurlijk hebben anderen al eerder de onderzoeksmoeheid geagendeerd, dat is niet nieuw. Wij ontwikkelen een laagdrempelige aanpak om wederkerigheid bespreekbaar te maken. En we brengen het een niveau dieper, door de vraag te stellen: wat kom je brengen als ontwerponderzoeker wat voor bewoners van waarde kan zijn? In een wederkerige relatie kom je ook toe aan de vraag: wat zijn de wensen van bewoners bij deelname aan jouw project? Zijn ze onzeker of ze wel genoeg antwoorden weten, missen ze feedback, of willen ze bijvoorbeeld meer informatie over wat er gebeurd is met hun input? Eigenlijk vraagt zelden iemand dat aan ze."

Toekomstperspectief

Heb je ideeën voor de verdere ontwikkeling van de kaartenset en handleiding? "We willen laten zien waar het wel goed gaat en hoe ontwerponderzoekers het daar aanpakken. We willen de kaartenset graag breed delen en ook trainingen gaan geven aan onderzoekers en beleidsmakers. Daarin wil ik graag ervaringsverhalen van bewoners betrekken."

Vanuit onderzoeksperspectief zien we potentieel in het verbinden van dit gedachtegoed aan ESC. Het zou bijvoorbeeld interessant zijn om de kaartenset en handleiding verder te integreren in hybride leeromgevingen en in samenwerkingen met verschillende sectoren. De aanpak draagt bij aan een paradigma-shift die van belang is. Hoe zie jij dat? "Ik vind onze samenwerking in deze ESCall heel belangrijk, want het geeft ons de ruimte om onze kennis en ervaring voor het voetlicht te brengen en verder te ontwikkelen. We krijgen via jullie nog steeds input over literatuur. Onderzoekers en praktijk spraken hiervoor eigenlijk heel weinig met elkaar. Ik denk dat de praktijk ook veel onderzoek doet en dat dat nog te weinig wordt erkend of benoemd."

Samenvatting

De kaartenset en handleiding bieden een innovatieve aanpak om mensen duurzaam en wederkerig te betrekken bij ontwerp- en onderzoeksprocessen. De aanpak is gericht op evenwicht in geven en nemen, met als uitgangspunt: eerst geven, dan pas nemen. Zo ontstaat een vorm van rechtvaardigheid, namelijk in de relatie. Het draagt bij aan het verminderen van onderzoeksmoeheid en versterkt de relatie tussen onderzoekers, ontwerpers en deelnemers. Dit kennisproduct heeft het potentieel om een sleutelrol te spelen in het verbinden van betrokkenen bij Systemische Co-design processen.

LEERPUNTEN

Kennisproduct: Participeren? Liever niet!

Kennisvorm: Vragen

Uitingsvorm: Kaartenset en handleiding

Dynamische Leer Agenda:

- SCD in mij
- SCD met anderen
- SCD in systemen



Theoretische inbedding:

Participatief actieonderzoek is aanpalend terrein

Ontwikkelproces:

Van Praktijk naar Ontwerp

Vervolgstappen:

- Verstevening theoretische inbedding met kennis van participatief actieonderzoek, burgerparticipatie en ethiek.
- Van canvas naar kaartenset.

De kaartenset en handleiding bieden een innovatieve aanpak om mensen duurzaam en wederkerig te betrekken bij ontwerp en onderzoek processen.

De aanpak is gericht op evenwicht in geven en nemen, met als uitgangspunt: eerst geven, dan pas nemen.

5. Polarisation

De stem van 'Het stille midden'

Creative partners: TheRevolution, Fundamentals Academy en Erwin Elling

TheRevolution is een social designbureau in Den Haag. Het bureau werkt met een ontwerpende aanpak aan maatschappelijke opgaven en zet in op beter contact met (vaak moeilijk bereikbare) groepen. www.therevolution.nl

Fundamentals Academy is een ontwerp bureau uit Utrecht en draagt de slogan: 'Empowering professionals through creativity'. Het bureau begeleidt studenten, teams en organisaties in creatieve leertrajecten. www.wearefundamentals.com

Erwin Elling is een adviseur en procesbegeleider en richt op creatieve strategische samenwerking. Hij coacht professionals en teams, en treedt hij op als programmamanager bij ontwikkeltrajecten. www.erwinelling.nl

Deelname ESCall

Het kennisproduct 'Het stille midden' is ontstaan door de eigen werkwijze goed te analyseren, aan te vullen met deskresearch en samen te experimenteren. Met het ESCall-budget is de impliciete werkwijze expliciet gemaakt.

Allen netwerkpartners sinds 2022



FUNDAMENTALS

Erwin Elling.

Het kennisproduct: 'Het stille midden'

Het kennisproduct 'Het stille midden' bestaat uit ontwerpprincipes en helpt ontwerpers of procesbegeleiders om, als ze een gepolariseerde situatie als Systemisch Co-designer binnenstappen, te komen tot een goede werkende aanpak waarin ook het stille midden een stem krijgt.

De ontwerptechnieken richten zich op:

1. Het vinden van de stem: het stille midden.
2. Het toevoegen van de stem van het stille midden aan het gepolariseerde gesprek.
3. Het co-creëren van oplossingen en oplossingsrichtingen.

Achtergrond

De coalitie van TheRevolution, Fundamentals Academy en Erwin Elling Strategie & Advies wil de stem van het stille midden versterken. Ze gebruiken ontwerpkracht om ruimte te maken voor 'wij en zij', 'niet wij en niet zij' en voor 'ik weet het niet'. Samen met de ESC-onderzoekers ontwikkelen ze een serie ontwerptechnieken om het stille midden te identificeren, een (veilige) dialoog aan te laten gaan met anderen en hen een constructieve bijdrage te laten leveren op weg naar mogelijke oplossingen.

Interview

Anja Overdiek (lector Cybersocial Design, Hogeschool Rotterdam) gaat samen met onderzoeker Celina Whitehead (Haagse Hogeschool) in gesprek met Boudewijn Bugter (theRevolution), Jens Gijbels (Fundamentals Academy) en Erwin Elling (Erwin Elling Strategie & Advies).

De kracht van de coalitie

Welke krachten bundelen jullie? Erwin: "Ik ben geïnteresseerd in hoe mensen überhaupt samenwerken en wat er onder en boven water gebeurt. In organisaties





We willen de stem van het stille midden versterken.

waar ik werk kijk ik waar conflicten en polarisatie ontstaan. Ik ben fan van dialoogvoering en hoe je dat op een goede manier doet. De principes van dialoogvoering heb ik ook meegebracht naar dit project." Boudewijn: "Voor dit project heb ik de casus van Vrije Universiteit Amsterdam ingebracht. Mijn collega Susan de Vries is daar een van de trekkers van geweest." Jens: "Ik ben er om creatieve professionals te helpen bij alle uitdagingen die zij tegenkomen. Ik ondersteun hen - zowel in het onderwijs als in werk-omgevingen - bij het pakken van hun rol. Daarbij zijn veiligheid en vertrouwen belangrijk. Als je daar eerst aan werkt, zullen deelnemers veel meer uiten en open praten."

Wil je dieper ingaan op dat verband tussen veiligheid en polarisatie? Jens: "Gepolariseerde gesprekken ontstaan vaak doordat mensen zich onveilig voelen, als je bijvoorbeeld niet bij een van de twee gepolariseerde kanten hoort. Veiligheid en kwetsbaarheid willen wij agenderen en ontwikkelen en kijken hoe dat kan leiden tot een omgeving waarbinnen je wél een gesprek kan voeren in een situatie waarin dat steeds moeilijker aan het worden is. Wat vraagt dat van je als professional en als ontwerper, die steeds meer ook facilitator is?"

Een handleiding voor ontwerpers en facilitators

Hoe helpt jullie kennisproduct ontwerpers en facilitators? Erwin: "'Het stille midden' is in eerste instantie een handleiding voor ontwerpers en facilitators die gevraagd worden in processen waar polarisatie speelt. Het stelt hen in staat gericht gesprekken en interventies te ontwerpen. Daarbij onderscheiden we drie stappen: de juiste mensen betrekken, een veilige ruimte creëren en nadenken over hoe je impact maakt. De aanpak is contextafhankelijk en verschilt dus per situatie. De eerste stap zet je met deze principes. Op de website die we maken staan de principes en een

aantal voorbeelden. Om abstractie te voorkomen is de combinatie met voorbeelden belangrijk. Ze laten zien dat de aanpak veel rijker is dan alleen maar: 'Denk aan de omgeving'. We geven per stap een handleiding en per werkingsprincipe voorbeelden. We vullen de website steeds aan met nieuwe casuïstiek."

Theorie

Er zijn veel theorieën over co-design en polarisatie, zoals 'deep democracy'. Als design-researcher ben ik benieuwd in hoeverre jullie theorie nodig hebben. Of werken jullie vooral vanuit praktijkkennis? Erwin: "Beide zijn belangrijk: praktijkkennis en theoretische onderbouwing. Ik werk met deep democracy, dialoog en systemisch werk. We hebben ons gebaseerd op het werk van Bart Brandsma van de WUR, over polarisatie (2016). Ik vind het leuk om verder na te denken over de theorie, samen met design-researchers, lectoren, onderzoekers en andere partners binnen ESC. Zo hebben wij ook onze gezamenlijke ervaring in dit project samengebracht."

Het betrekken van de juiste mensen

Bij Systemisch Co-Design is het belangrijk precies te zijn in de mensen die je gaat betrekken: welke criteria gebruik je om mensen te selecteren? Erwin: "We werken met de drie rollen uit de theorie van Bart Brandsma. In gepolariseerde situaties heb je aan beide kanten pushers die proberen om de polarisatie te versterken. In het midden heb je mensen die het helemaal niks interesseert of die het nog niet zeker weten. Zij voelen wel de polarisatie, want daar zitten ze in.

We richten ons op de mensen die onzeker zijn of die zich nog niet uitspreken, met het doel om dat midden juist te versterken. Zij moeten zich kunnen uiten, vanuit de eigen positie en op een open manier, dat is het onderliggende idee. Het kan ook dat posities veranderen of dat - en dat is de hoop - iemands perspectief

op de ander verandert." Boudewijn vult aan: "Bij de Vrije Universiteit Amsterdam (VU) waren we op zoek naar de mensen die in het midden zitten. Op dat moment was er twintig meter verderop een sit-in van docenten en studenten met spandoeken om de VU te bewegen zich terug te trekken uit elke samenwerking met Israëlische partijen. Dat is dus juist niet de uitgesproken groep die wij zoeken, maar wel de groep waar het stille midden zich toe heeft te verhouden. Dat was een perfecte illustratie."

Principes voor het ontwikkelen van SCD-kennis-producten voor polariserende contexten

1. We verkennen het landschap waarin we werken.
2. We zijn precies over de mensen die we willen betrekken.
3. We bepalen vragen die zich richten op onderliggende thema's en verlangens.
4. We zoeken een vragensteller/gesprekspartner die als medemens aanwezig kan zijn.
5. We maken echt contact, soms met humor, soms met een cadeau, soms met alleen aandacht.
6. We helpen mensen om het vraagstuk met nuance te onderzoeken, ook in zichzelf.
7. We brengen na elke interventie uitkomsten in beeld
8. We voegen een verdiepende ronde toe of ronden het project af en dragen het eigenaarschap over.

Testen en bijstellen

Jullie hebben het kennisproduct getest bij de VU in een project rond identiteit, contact en polarisering. Wat heeft de test gebracht? Boudewijn: "Het heeft geleid tot veranderingen in de lijst van principes. We verkenden bijvoorbeeld het landschap waarin we werken: het eerste principe. Dat had aanvankelijk niet zo'n grote plek. Maar de VU vond het heel belangrijk dat wij precies wisten wat daar allemaal speelt, want dan pas zouden we begrijpen in wat voor gespannen situatie we stapten."

"We hebben ook geleerd dat de relatie van studenten met de VU vaak sterk verbonden is met hun studie, faculteit en culturele identiteit. Dit maakt de gesprekken divers, maar ook gevoelig. We hebben ook gezien dat er een grote behoefte is aan openheid en transparantie vanuit de VU, maar dat studenten en medewerkers soms niet weten hoe ze hierover in gesprek kunnen gaan. Zoals een student aangaf: 'Eenrichtingsverkeer: de VU weet veel van mij, maar ik weet niet zoveel van de VU.' Dit bevestigde het belang van het faciliteren van een toegankelijke en veilige dialoog."

Het stellen van de juiste vragen

Jullie besteden veel aandacht aan het opstellen van de vragen: het derde principe. Hoe pakken jullie dat aan? Erwin: "We richten ons daarbij op onderliggende thema's en verlangens. We gaan niet vragen: 'Wat vind jij van de VU in relatie tot Israël of tot Gaza?' Maar we vragen naar een onderliggend thema. Bijvoorbeeld: 'Hoe is jouw relatie met de VU?' Dan heb je een ingang voor een gesprek. Dan heb je het contact en kun je vragen: 'Hoe zat het eigenlijk met die protesten? Vond je daar iets van? Heeft dat invloed op hoe jij kijkt naar jouw rol hier binnen de VU?' Het goed faciliteren van het gesprek is van belang voor een toegankelijke en veilige dialoog."

Aanwezig zijn

Het vierde principe is 'we stellen de vraag als een medemens die aanwezig is'. Hoe hebben jullie dat bij VU gedaan? Boudewijn: "Vanuit de systemische hoek: dat je daar als persoon staat. Je doet daadwerkelijk iets binnen een gepolariseerde situatie. In dit geval waren dat mensen van ons, omdat wij ons objectief konden opstellen. In een eerdere opdracht voor de VU hebben we een lid van het College van Bestuur bewust achter een broodjestaaf laten plaatsnemen, zodat hij in informele setting het gesprek aan kon gaan met studenten."

Het kennisproduct verder ontwikkelen

Jullie ontwikkelen het kennisproduct verder in de praktijk, bijvoorbeeld door beeldende elementen te gebruiken om het gesprek te beginnen, zoals de relatiestatus die jullie als sticker opplakken. Erwin: "Ja, dat hebben we ook teruggekregen van collega's die bijvoorbeeld puur dialooggesprekken doen. Wat ons verraste, was hoe krachtig de metaforen en visuele hulpmiddelen waren in het faciliteren van gesprekken over lastige onderwerpen. Mensen die normaal gesproken stil zouden blijven, voelden zich uitgenodigd om hun mening te delen. Een student zei bijvoorbeeld: 'Ik heb nog nooit nagedacht over wat ik van de universiteit mag verlangen'. In de gesprekken werd benadrukt dat er veel behoefte is aan betere communicatie en andere, minder traditionele, vormen van inspraak, maar dat deze behoeften vaak pas expliciet worden wanneer je er actief naar vraagt."

Toepassing in andere contexten

Zijn er andere contexten waarin het kennisproduct waarde heeft? Jens: "Het kennisproduct biedt niet alleen kansen om dialogen te faciliteren, maar ook om inzichten te verzamelen over de behoeften van verschillende groepen. Het kan dan ook in alle contexten worden ingezet waar geworsteld wordt met polarisatie of met het betrekken van minder zichtbare groepen."

Wat is jullie droom? "Het zou prachtig zijn als ons kennisproduct het stille midden - de groep mensen die zich vaak niet uitsprekt - een stem geeft en hen de ruimte biedt om bij te dragen aan belangrijke gesprekken."

Samenvatting

'Het stille midden' kan als kennisproduct breed worden ingezet in situaties waar een gevoel van afstandelijkheid of polarisatie bestaat. Waar bewust ruimte gecreëerd moet worden voor dialoog en het stille

midden, bijvoorbeeld bij organisaties die diversiteit en inclusiviteit hoger op de agenda willen zetten. Daarnaast is het relevant voor maatschappelijke discussies over thema's zoals duurzaamheid of sociale ongelijkheid, waar nuance en dialoog nodig zijn. •

LEERPUNTEN

Kennisproduct: Het stille midden

Kennisvorm: Principes

Uitingsvorm: Website

Dynamische Leer Agenda:

- SCD met anderen
- SCD in systemen



Theoretische inbedding:

'Het stille midden' maakt gebruik van de drie rollen uit de theorie van Bart Brandsma van de WUR (2016), over polarisatie.

Ontwikkelproces:

Van Praktijk naar Theorie en weer terug

Vervolgstappen:

- Verstevenigen theoretische inbedding met psychologie, ethiek, social work, mediation, theater.
- In sommige situaties wakkert een dergelijk kennisproduct mogelijk alleen maar felle discussies aan.
- Het kennisproduct is nog in ontwikkeling. Een website met principes en uitleg is het eerste product, daarna volgen andere producten (bijvoorbeeld whitepaper, training, workshop).



Reflectie deel 2: SCD met anderen en in systemen

De ESCall kennisproducten over synergie, wederkerigheid en polarisatie verdiepen zich in de relatie met anderen en de werking van het systeem. Ze brengen de zwakke of afwezige relaties tussen teamleden, gemeenschappen en overheden aan het licht. Gebrek aan wederkerigheid houdt de kloof tussen organisaties en mensen die het betreft in stand. Dit onderstreept hoe sterk de huidige benaderingen van organisaties en gemeenschappen zijn, en hoe deze aangepakt moeten worden om synchroniciteit en wederkerigheid te bevorderen - een aspect van Systemisch Co-Design dat we hebben geformuleerd als 'SCD met anderen'.

Het zichtbaar maken van maatschappelijke spanningen en de bewuste keuze om ermee aan de slag te gaan, staat centraal in de mindset van Systemisch Co-Design en het samenwerken met anderen. Interventies maken de complexiteit zichtbaar van verschillen tussen afdelingen, identiteiten en relaties binnen instituties. Tegelijkertijd tonen ze hoe ontwerp kan helpen om in polariserende contexten te navigeren en ruimtes te creëren waarin bruggen gebouwd kunnen worden zonder dat individuen hun identiteit hoeven op te geven. Het vereist niet alleen het analyseren van de systeemdynamiek, maar ook het toepassen van principes in samenwerking met anderen. De vraag blijft hoe deze inzichten op een manier kunnen worden vertaald naar concrete acties voor een breder publiek.

SCD met anderen

Kristel Thieme van New Future Lab en André Weenink van Being a Designer verkennen het onzichtbare en toch tastbare door de onuitgesproken dynamieken in teams en ontwerpgestuurde activiteiten te onderzoeken. Het kennisproduct voor wederkerigheid heeft een sterk systemisch aspect: het gaat erom dat we deelnemers niet alleen betrekken, maar ook erkennen en waarderen als volwaardige partners in het proces. Een ander systemisch aspect is de gerichtheid op de relatie tussen twee mensen. Het is van belang dat je je als onderzoeker bewust bent dat je in een afhankelijke rol zit, dat je bewustzijn ontwikkelt en een andere mindset. Met kaarten en canvassen ontwikkelden deze creatieve partners nieuwe manieren om om te gaan met de spanningen die inherent zijn aan de aanpak van Systemisch Co-Design. Ze bieden inzichten in de relaties tussen teamleden en binnen gemeenschappen, die vaak onopgemerkt blijven.

SCD in systemen

Boudewijn Bugter van TheRevolution, Jens Gijbels van Fundamentals Academy en Erwin Elling van Erwin Elling's Strategie & Advies richten zich samen op kritische maatschappelijke issues zoals veiligheid, kwetsbaarheid, apathie en polarisatie. Hoewel deze spanningen breed worden erkend, is de uitdaging om ze effectief aan te pakken. Ze zijn aanwezig in onze directe omgeving, zoals aan het licht is gebracht in een project rond identiteit, contact en polarisering aan de Vrije Universiteit Amsterdam.



3

SCD in systemen

6. Democratisering

Stadsrobots en systemisch samenleven: de Robo-Perspectives Toolkit

Creative partner: Cities of Things

De Cities of Things Foundation wil de kennis vergroten over een (zeer nabije) toekomst waarin mensen samenleven met intelligente objecten in een stedelijke omgeving. Nu Artificial Intelligence een vlucht neemt, gecombineerd met Internet of Things, verschuift het idee over wat een 'ding' is: van passief object naar een (inter)actieve partner. Dingen werken nu al steeds vaker met mensen samen in het dagelijkse leven. De stichting deelt haar kennis met ontwerpers van de publieke ruimte, met beleidsmakers stedelijke ontwikkeling en met andere belanghebbenden.

Deelname EScall

Via de deelname aan de EScall heeft Cities of Things gewerkt aan de verdere ontwikkeling van een platform met stadsrobots.

Cities of Things is netwerkpartner sinds 2024
www.citiesofthings.nl



Het kennisproduct: 'Robo-Perspectives Toolkit'

Hoe kunnen we nieuwe technologieën zoals stadsrobots gebruiken om stedelijke samenlevingen te verbeteren en burgers te betrekken bij de vraagstukken van hun buurt? De 'Robo-Perspectives Toolkit' combineert fysieke en digitale hulpmiddelen om burgers actief te betrekken bij het nadenken over de impact van stadsrobots.

Achtergrond

De Robo-Perspectives Toolkit is voortgekomen uit de Wijkbotkit die Cities of Things eerder ontwikkelde. De Wijkbotkit is een platform waarmee buurtbewoners kunnen experimenteren met stadsrobots. Via het platform kunnen bewoners via 'civic prototyping' (Jaśkiewicz, 2022) letterlijk uitdrukken wat zij belangrijk vinden in hun buurt.

Interview

ESC-voorzitter en lector Societal Impact Design Wina Smeenk (Hogeschool Inholland) en onderzoeker Petra Cremers (Hogeschool Inholland) gaan in gesprek met Iskander Smit (Cities of Things).

Van Wijkbotkit naar Robo-Perspectives

Hoe werkt de Wijkbotkit? Iskander: "De Wijkbotkit is bedacht als een set fysieke en digitale hulpmiddelen die burgers helpen bij het bespreekbaar maken en uitwisselen van perspectieven op stedelijke robots en hun betekenis voor de stad en haar inwoners.

De Wijkbot wordt ingezet in workshops, waarin wijkbewoners zelf kunnen experimenteren en ontwerpen. De zijkanten van de bot zijn bijvoorbeeld posters die bewoners zelf kunnen invullen. Wat zou de Wijkbot kunnen doen voor hen, in welke relatie (bijvoorbeeld met de gemeente) kan die welke rol spelen?"





De Bot kan met zijn 'prototyping in action' gesprekken aanjagen en voeden.

Heb je een voorbeeld waarin hij is toegepast? "Een mooi voorbeeld is het werk in de Afrikaanderwijk in Rotterdam, waar bewoners samenkwamen om te experimenteren met de Wijkbotkit. Hieruit ontstonden waardevolle inzichten, zoals het gebruik van stadsrobots voor circulaire afvalverwerking. Het is wel belangrijk om verder te gaan dan de praktische toepassingen en te reflecteren op de diepere systemische vragen."

Hoe ben je van Wijkbotkit naar Robo-Perspectives Toolkit gekomen? "De Robo-Perspectives Toolkit bouwt voort op de ervaringen met de Wijkbotkit en voegt nieuwe lagen toe, zoals een gestructureerde workflow met vier stappen. Stap 1 is dilemma's identificeren, stap 2 mogelijkheden verkennen, stap 3 interacties ontwerpen en stap 4 ideeën tastbaar maken via prototyping. Met deze stappen proberen we meer contextuele diepgang te bieden en bewoners, maar ook professionals, uit te dagen om verder te denken dan de eerste laag van ideeën."

Leren in de praktijk

Waar wordt de Robo-Perspectives Toolkit toegepast? "Tijdens workshops, zoals bijvoorbeeld op het Society 5.0 Festival, werd de Robo-Perspectives Toolkit ingezet om deelnemers te laten nadenken over de rol van robots in stedelijke omgevingen."

Wat leer je daarvan? "We zien vaak dat mensen geneigd zijn vast te houden aan bestaande ideeën over technologie. Met de Robo-Perspectives Toolkit willen we deelnemers juist uit hun comfortzone halen en nieuwe perspectieven verkennen. Een belangrijk element van het kennisproduct is de combinatie van fysieke en digitale middelen.

De fysieke stappen leggen we vast in een digitale omgeving, zoals Miro, om inzichten beter te kunnen

documenteren en itereren. Daarnaast zetten we AI-tools in om het proces te ondersteunen, bijvoorbeeld door robots te laten 'spreken' via spraakgestuurde AI."

Systemisch denken in stedelijke contexten

We zijn benieuwd naar de verschillende perspectieven achter het kennisproduct. We herkennen het Co-design perspectief duidelijk in jouw verhaal. Hoe zie jij zelf het systemische perspectief tot uiting komen in jouw kennisproduct? "Ik zie ook het belang van een systemische benadering bij het ontwikkelen van de Robo-Perspectives Toolkit. Het gaat wat mij betreft niet alleen om het ontwerpen van leuke robots, maar juist om het begrijpen van de bredere context waarin deze technologie wordt geïntroduceerd. Wie heeft welke belangen? Wat zijn de ethische implicaties? En wat gebeurt er als we met dit soort objecten werken die veel meer een eigen identiteit gaan krijgen? Hoe we mensen meekrijgen in dat abstractieniveau is een proces. Daarin kunnen we wat mij betreft nog wel wat stappen zetten."

Rumoer op de Dutch Design Week

Tijdens de presentatie op de Dutch Design Week in oktober 2024 ging je in drie rondes telkens een ander gesprek aan, bijvoorbeeld over de Bot als datavanger voor research en de Bot als verzamelaar van dilemma's. Wat gebeurde er?

"Er ontstond bijvoorbeeld discussie over de vraag of de Bot neutraal is of sturend. Tegelijkertijd zag je meteen ook de dynamiek die de Bot teweegbrengt. Deelnemers waren nieuwsgierig, wilden ermee aan de slag, zagen allerlei mogelijkheden, bijvoorbeeld door de Bot te koppelen aan gamification. Het riep allerlei vragen op.

Is het bedoeld om verbeelding te faciliteren? Is het een soort tussenpersoon tussen mensen, bijvoorbeeld door verhalen te verzamelen over overgebleven voedsel? Hoe ga je wisselwerking stimuleren? Er ontstond al snel een levendige hoek in de zaal rond de robot."

Toekomstperspectief

Hoe kun je de Robo-Perspectives Toolkit verder ontwikkelen? "Ik zie daarvoor veel mogelijkheden, bijvoorbeeld door meer contextspecifieke toepassingen te verkennen of nieuwe technologieën zoals AI en design fiction te integreren. Een van de deelnemers aan de Dutch Design Week was erg enthousiast over de robot als instrument om dilemma's te verzamelen en inzichtelijk te krijgen. De presentatie op de Dutch Design Week is ook een moment geweest om het onderzoek en onderwijs te koppelen aan het kennisproduct."

Samenvatting

De Bot kan met zijn 'prototyping in action' gesprekken aanjagen en voeden. Sterk is dat er geen doel vooraf is benoemd, de bewoners zelf de functie van de Bot bepalen en ontwerpen; bewoners geven daarmee zelf betekenis. Er is een verband met 'Het stille midden', want ook dit kennisproduct geeft bewoners een stem. •

LEERPUNTEN

Kennisproduct: Robo-Perspectives Toolkit

Kennisvorm: Dilemma's

Uitingsvorm: Prototype

Dynamische Leer Agenda:

- SCD met anderen
- SCD in systemen



Theoretische inbedding:

Voor de Robo-Perspectives Toolkit is gebruikgemaakt van de publicatie van Jaśkiewicz over 'civic prototyping' (Jaśkiewicz, 2022), en zijn elementen gebruikt uit het TACIT-canvas zoals beschreven in *Envisioning and Questioning Near Future Urban Robotics* (Lupetti & Cila, 2019).

Ontwikkelproces:

Van Design naar Praktijk

Vervolgstappen:

- Versterken theoretische inbedding met human computer interaction, interactie mens-robot.
- Vragen die nog open staan: Hoe deel je de nieuwe perspectieven op systeemverandering die deze prototyping mogelijk heeft gemaakt? Ontwikkel je een community rond bepaalde thema's die met de Bot zijn aangezwengeld?
- De toolkit verder verfijnen om technologieën zoals stadsrobots beter te integreren in het dagelijks leven en stedelijke samenlevingen duurzamer en inclusiever te maken.

7. Expressie

Ruimte geven voor expressie: de Mechanical Systemic Twin

Creatieve partner: Contour IDS

Contour Industrial Design Solutions (IDS) is het ontwerpbureau van Jochem Galama. Jochem startte zijn bureau 25 jaar geleden, als alumnus en deeltijd docent van Industrieel Ontwerpen aan de TU Delft. Vanuit de meer materiële hoek van het ontwerpen van fysieke producten richt Jochem zich de laatste 15 jaar op het combineren van design en visual thinking om verandering in complexe processen, diensten en proposities zichtbaar en (beoor)deelbaar te maken. Dit doet hij door de complexiteit uit te splitsen in (sub)systemen en niveaus en hier weer de onderlinge relaties van bloot te leggen.

Deelname ESCall

Contour IDS heeft eerder een tandwielsysteem ontwikkeld en wilde dat breder beschikbaar maken. De ESCall bood deze mogelijkheid. Jochem greep de kans aan en ontwikkelde het tandwielsysteem door tot het kennisproduct Mechanical Systemic Twin.

Contour IDS is netwerkpartner sinds 2024
www.contour-ids.nl

**Contour
Industrial
Design
Solutions**

72

Het kennisproduct: 'de Mechanical Systemic Twin'

Hoe maak je complexe systemen niet alleen inzichtelijk en begrijpelijk, maar ook invoelbaar en esthetisch? Jochem Galama ontwikkelde een innovatief systeem van tandwielen dat het mogelijk maakt om samen met anderen situaties binnen systemen te verkennen, uit te spelen en vast te leggen.

Het kennisproduct bouwt voort op eerdere experimenten en eigen bouwwerken en is door de ESCall doorontwikkeld tot het kennisproduct 'de Mechanical Systemic Twin'. Deelnemers kunnen het tandwielsysteem nu ook samen bouwen en verbanden op verschillende niveaus ontdekken. De fijne mechanieken, die al snel dreigen vast te lopen, werken als katalysator om het gesprek op gang te brengen.

Achtergrond

Het kennisproduct 'de Mechanical Systemic Twin' ontstond vanuit eerdere projecten van Contour IDS, waaronder een reorganisatie bij KLM en een opdracht voor het ministerie van Volksgezondheid, Welzijn en Sport (VWS). Bij KLM visualiseerde Contour IDS hoe werknemers hun invloed binnen een groot systeem konden begrijpen. Dit idee is later vertaald naar een interactief model voor VWS. Hier ontstond de metafoor van tandwielen, om te laten zien hoe kleine interventies een systeem vast kunnen laten lopen.

Interview

Liliya Terzieva, lector Designing Value Networks (Haagse Hogeschool) gaat in gesprek met Jochem Galama (Contour IDS).

Een systeem van tandwielen

Het klinkt behoorlijk complex, maar gelukkig heb je de visualisaties van het tandwielsysteem meegenomen. Wil je het laten zien en vertellen hoe het werkt? Jochem: "Het tandwielsysteem bestaat uit een reeks



73



Het idee is om vanuit het systemisch perspectief tot transparante lagen te komen.

tandwielen, elk gekoppeld aan een onderdeel van een groter geheel. Door aan een wiel te draaien, ontstaat er beweging die zich vertaalt naar andere delen van het systeem. Het idee is om de dynamiek binnen complexe systemen visueel en fysiek inzichtelijk te maken. Je ziet niet alleen hoe dingen met elkaar verbonden zijn, maar voelt ook de krachten, weerstand en balans in het systeem.”

“In dit model wil ik graag een - chaotisch - overzicht van elkaar beïnvloedende (sub)systemen ondergronds verbinden, om daarmee onbewuste onderstromen en afhankelijkheden te simuleren, en op mechanische wijze relaties, krachten en verbindingen te materialiseren.”

“Mijn idee hierbij is om - vanuit het systemisch perspectief - tot transparante lagen te komen (bijvoorbeeld publiek-privaat-privé, of maatschappij-sociale kring-gezin) en via verschillende tandwielstelsels tot verschillende in- en uitgaande bewegingen te komen om een soort ‘value network mapping’ te simuleren. Met behulp van hendels of stangen kun je de tandwielen in het mechanisme in beweging brengen.”

Tastbaarheid op de Dutch Design Week

Je was ook aanwezig op Dutch Design Week in oktober 2024. Wat gebeurde daar? “Bezoekers hebben het tandwielsysteem uitgetest. Ze draaiden aan de wielen en voelden hoe verschillende krachten en interacties binnen een systeem werken. Dit maakte abstracte begrippen zoals frictie en feedback loops concreet en tastbaar.”

Co-design en doorontwikkeling

Het tandwielsysteem heeft inmiddels meerdere iteraties doorgemaakt, van statische tekeningen tot interactieve modellen. Wat heb je daarvan geleerd? “Co-design, co-existence en collaboratie spelen een

steeds belangrijkere rol in mijn werk. Ik wil het tandwielsysteem verder ontwikkelen door samen met anderen te experimenteren en te onderzoeken hoe verschillende perspectieven ervaren en geïntegreerd kunnen worden.”

Wat voor aanpassingen heb je gedaan naar aanleiding van experimenten? “Recent heb ik bijvoorbeeld een los diagnostisch bord (zie afbeelding op voorgaande pagina) toegevoegd, waarmee deelnemers kunnen ervaren welk mechanisch principe - bijvoorbeeld frictie, vertraging en versterking - past bij hoe zij die systemische situatie ervaren. Het model helpt mensen om niet alleen te zien, maar ook te voelen en te ervaren waar de spanningen en kansen liggen in een systeem. Het tandwielsysteem zie ik als een diagnostisch hulpmiddel dat zowel individueel als in groepen helpt om systeemlagen te verkennen en samen oplossingsrichtingen te bedenken.”

Een materiële vertaling van het begrip Systemisch Co-Design

En als je het naar een hoger plan tilt: hoe sluit dit aan bij Systemisch Co-Design? “Wat dit model kan doen is een dynamische interventie stimuleren in een co-design situatie. Het helpt bij het vertalen van complexe samenwerkingen - zoals bij transities en ketenvorming - en het toekennen van relaties, verhoudingen en krachten daarin. Daarmee krijgen deelnemers overzicht in het krachtenspel en de bewegingsvrijheden die zij daarin hebben. Door te variëren met de draairichting en de grootte van tandwielen, en daar actoren aan toe te kennen, modelleer je een stukje werkelijkheid wat kan leiden tot perspectief-uitwisseling en inzicht in de situatie. Het model is dus een materiële vertaling van het begrip Systemisch Co-Design.”

Van filosofie naar systemisch denken

Je bent een echte systeemdenker. Hoe ben je daar

gekomen? “Mijn carrière begon bij productontwerp en industrieel ontwerpen, maar ik heb altijd de behoefte gevoeld om dieper in te gaan op de vraagstukken van mijn opdrachtgevers. Ik ben geïnteresseerd in filosofie en in de bredere maatschappelijke impact van ontwerpen. Vanuit deze interesses ben ik uiteindelijk uitgekomen bij systeemdenken. Door de Systemic Mechanical Twin kan ik in sessies meer de mensen om wie het gaat een stem geven, waardoor de uitkomsten minder mijn persoonlijke interpretatie zijn, zoals bij een tekening.”

Toekomstplannen: meer emotie en interactie

Hoe zien jouw toekomstplannen eruit? “Mijn plannen voor de uitbreiding van het tandwielsysteem richten zich op het verder uitbreiden van de mogelijkheden voor interactie en emotie. Ik wil meer experimenteren met hoe kracht, frictie en andere gevoelens in het systeem verwerkt kunnen worden. Verder denk ik erover na hoe het gebruik van AI en storytelling zouden kunnen helpen om deelnemerservaringen te verrijken. Daarnaast zijn taal en metaforen belangrijk in mijn werk. Woorden en beelden hebben allebei hun eigen interpretatieruimte, maar samen kunnen ze krachtige verhalen vertellen. Hierin zie ik mogelijkheden om systemen tot leven te laten komen, zodat deelnemers nog dieper in hun dynamische context kunnen duiken.”

Samenvatting

Het tandwielsysteem van Contour IDS biedt een unieke manier om complexe systemen te begrijpen en te ervaren. Door visualisatie en interactie te combineren, nodigt het kennisproduct de deelnemers uit om hun eigen rol en invloed binnen een systeem te ontdekken. Met verdere doorontwikkeling en co-design wordt het product toepasbaar gemaakt voor vele contexten, van zorg tot stedelijke planning. De meerwaarde van dit kennisproduct is dat het deelnemers systemische frictie fysiek laat ervaren. •

LEERPUNTEN

Kennisproduct: Mechanical Systemic Twin

Kennisvorm: Causaal Netwerk

Uitingsvorm: Prototype

Dynamische Leer Agenda:

- SCD met anderen
- SCD in systemen



Theoretische inbedding:

De Mechanical Systemic Twin wil een speelse interventie ontwikkelen om met verschillende deelnemers in gezamenlijkheid tot een situationele constellatie of opstelling te komen waarbij relaties, verhoudingen en invloeden tastbaar, zichtbaar en bespreekbaar worden. Daarmee sluit het kennisproduct zich aan bij andere studies en theorieën over grenzen beslechten in samenwerkingen, zoals het werk van Jacob Buur (2022) en de methode van LEGO Serious Play.

Ontwikkelproces: Van Praktijk naar Design naar Praktijk

Vervolgstappen:

- Verstevigen theoretische inbedding met transitiekunde in verband met toepassing in transitienetwerken.
- Opties voor doorontwikkeling: mensen bouwstenen geven en zelf tandwielsystemen laten ontwerpen en dan individuele bouwsels samenvoegen.
- LEGO Serious Play inbedden.

Reflectie deel 3: SCD in systemen

De 'Robo-Perspectives Toolkit' en de 'Mechanical Systemic Twin' zijn kennisproducten die ingaan op de relationele dynamiek in de complexiteit van systemen: SCD in systemen.

Iskander Smit van City of Things en Jochem Galama van Contour IDS onderzochten, ieder op hun eigen manier, hoe objecten grenzen binnen de samenleving en systemen materialiseren. Allebei maken ze de onderlinge afhankelijkheden zichtbaar, en ook de kettingreacties die interacties tussen burgers, buurten en zorgsystemen teweegbrengen. Hun werk laat zien hoe een prototype als uitingsvorm, zoals een mechanische machine of een robot, in de publieke ruimte kan fungeren als een speelse, artistieke en esthetische brug die betrokkenheid stimuleert tussen mensen, gemeenschappen en grotere systemen.

De Robo-Perspectives Toolkit van City of Things laat bewoners via fysieke en digitale hulpmiddelen experimenteren met stedelijke robots en nadenken over hun rol in de openbare ruimte. Door zijn focus op co-design, civic prototyping en systemisch denken biedt de Robo-Perspectives Toolkit niet alleen nieuwe inzichten, maar fungeert ook als een platform voor dialoog en innovatie. Het is een manier om mensen te laten zien dat ze invloed kunnen uitoefenen op de technologie die hun leven beïnvloedt.

De Mechanical Systemic Twin van Contour IDS ontvouwt voor deelnemers, door middel van mechanische metaforen zoals kracht, wrijving, co-rotatie en hefboomwerking, een tastbaar begrip van de dynamiek van systemische samenwerking. Het kennisproduct biedt samenwerkpartners een manier om al spelend individueel en met elkaar op de bestaande en mogelijk nieuwe dynamieken te reflecteren.

Daarmee wagen beide ontwerp bureaus zich aan systemische vragen: hoe manifesteren grotere systeemkrachten zich, en hoe laten de systemische implicaties - zoals de complexiteit van mens-technologie-relaties en de bredere machtsstructuren binnen bijvoorbeeld de zorg - zich waarnemen? Zowel de Robo-Perspectives Toolkit als de Mechanical Systemic Twin maken deze relationele dynamiek op een speelse, unieke en esthetische manier tastbaar. •

**Systemisch Co-Design
vraagt om een mindset en
cultuur waarin zelfinzicht,
oprecht contact, durf en
humor centraal staan.**

Conclusie

Dit eerste boek in de ESC trilogie richt zich op de ontwerppraktijk in transitiecontexten. Het onderzoekt hoe kennis ontstaat in de praktijk door te doen, te reflecteren en relaties aan te gaan. Via de ESCall kregen onze partners de ruimte en tijd om een kennisproduct verder uit te denken en te ontwikkelen.

De hoofdstukken laten zien hoe ontwerpers in de praktijk Systemisch Co-Design verkennen op verschillende niveaus, van individu (SCD in mij) tot samenleving (SCD met anderen en in systemen). De kennisproducten die onze partners ontwikkelden variëren van principes, canvassen, kaartensets tot causale netwerken, en van gaming, meditatie tot bots en mechanische prototypen. Ze helpen spanningen bloot te leggen, relaties zichtbaar te maken en bieden esthetische en participatieve manieren om met complexiteit en verandering om te gaan. Zie tabel rechts.

Kennis groeit door iteratie en experiment. Spelen, voelen en het stellen van andere vragen blijken belangrijke werkende principes. De deelname aan de ESCall heeft de behoefte aan meer kennis bij de ontwerpers aangewakkerd en zij itereren verder op hun kennisproduct. Zo werkt New Future Lab verder aan een kaartenset over wederkerigheid in ontwerp-onderzoek en participatie. De effectiviteit van kennisproducten hangt wel af van goede facilitatie, waar onderwijs - het onderwerp van een tweede boek van de ESC-trilogie - een rol in kan gaan spelen.

Op basis van onze Dynamische Leer Agenda hebben we nieuwe inzichten opgedaan over Systemisch Co-Design. Deze structuur heeft ons geholpen de werking van de kennisproducten beter te begrijpen. De verzamelde inzichten vormen de basis voor verdere verdieping en uitbreiding van het SCD-repertoire.

De veranderende rol van de ontwerper in de praktijk in transitiecontexten

In de ontwerppraktijk van onze creatieve partners spelen thema's als reflectie, rechtvaardigheid, synergie, wederkerigheid, polarisatie, democratisering en expressie een belangrijke rol. Ontwerpers activeren systemische transities met én voor anderen. Ze richten zich steeds meer op het vormgeven van systemische condities die collectieve transformatie mogelijk kunnen maken. Daarmee evolueren ze van facilitators naar katalysatoren van systemische verandering. Een rol die vraagt om het verdiepen van relaties binnen complexe sociale en ecologische systemen.

Toch blijft de praktijk ook nog zoekend in 'SCD in systemen'. Ondanks dat ontwerpers steeds meer hun individuele en collectieve handelingsvermogen ontwikkelen om bewust en doelgericht bij te dragen aan systeemverandering, signaleren zij in de praktijk ook uitdagingen, zoals de groeiende publieke vermoeidheid rondom ontwerponderzoek en participatieprocessen. Dit kan wijzen op een afnemend vertrouwen tussen burgers, individuen en overheden, wat vragen oproept over hoe vertrouwen en wederkerigheid hersteld kunnen worden?

Systemisch Co-Design vraagt om een mindset en cultuur waarin zelfinzicht, oprecht contact, durf en humor centraal staan. Sommige ontwerpers onderzochten gepolariseerde opvattingen binnen organisaties, terwijl anderen via interactie rechtvaardigheid tastbaar maakten. Onze creatieve partners ontwikkelden interactieve producten om systemische spanningen inzichtelijk te maken, zowel via creatieve als participatieve methoden. De verkenningen beperkten zich niet tot menselijke interacties, maar omvatten ook relaties tot technologie, zoals die tussen burgers en robots, en persoonlijke groei via gaming.

SCD in tijd

	Kennisproduct	Kennisvorm	Uitingsvorm
Deel 1: SCD in mij			
H1. Reflectie	The Trip	Vragen	Game
H2. Rechtvaardigheid	Niet ons	Vragen	Canvas
Deel 2: SCD met anderen en in systemen			
H3. Synergie	Elementen van Synergie	Vragen	Meditatie Kaartspel
H4. Wederkerigheid	Participeren? Liever niet!	Vragen	Canvas -> Kaartenset
H5. Polarisatie	Het stille midden	Principes	Website
Deel 3: SCD in systemen			
H6. Democratisering	Robo-Perspectives	Dilemma's	Prototype
H7. Expressie	Mechanical Systemic Twin	Causaal Netwerk	Prototype

**SCD Kennisproducten
maken immateriële
relaties en spanningen
zichtbaar en roepen
dialoge op.**

ESC-lectoren en ESC-onderzoekers zien dat systemische verandering een balans vereist tussen diepgang en toegankelijkheid – serieus genoeg om systemen te transformeren, maar open genoeg om brede participatie en interactie te stimuleren. Dit kantelpunt in de praktijk markeert de opkomst van ontwerpers als drijvende krachten achter maatschappelijke verandering.

Leren binnen ESC

Leren binnen ESC gebeurt door ontwerpend handelen te combineren met een diepgaande dialoog, geworteld in zelfinzicht (SCD in mij) en met aandacht voor het groeps- en systeemniveau (SCD met anderen en in systemen).

De kennisproducten van onze creatieve partners laten zien dat SCD zich afspeelt in de modder – in echte, gelaagde en vaak rommelige contexten waarin uitdagingen vragen om méér dan oppervlakkige oplossingsrichtingen. In deze situaties zijn ontwerpen of kennisproducten geen eindproducten, maar uitnodigingen tot interactie, reflectie en transformatie – zelfs als dat gepaard gaat met ongemak of onzekerheid.

Sommige kennisproducten zijn al ontworpen om op te schalen en toe te passen buiten de oorspronkelijke context, en stimuleren bredere en meer diverse samenwerking over maatschappelijke en institutionele grenzen heen.

Andere kennisproducten werken via technologie-gemedieerde interacties, zoals buurtbots, die inwoners uitnodigen om verbinding te maken met elkaar en verandermogelijkheden te zien. Ze verlagen de drempel tot complexe systemen en maken onzichtbare stemmen en dynamieken zichtbaar, en geven mensen een tastbaar middel om zich te verhouden tot technologie. Op deze manier krijgt prototyping een bredere rol dan alleen testen: het verlaagt barrières tot abstrac-

te ideeën of processen en maakt ruimte voor experiment, nabijheid en toe-eigening. De prototypes fungeren als materiële uitdrukkingen van systemische vragen, die mensen helpen te reflecteren op wat er toe doet in hun gemeenschap. Ook spelomgevingen dragen bij aan deze ontwikkeling. Ze ondersteunen persoonlijke groei en leerprocessen, en moedigen deelnemers aan om reflexiviteit te omarmen, nieuwe mogelijkheden te verkennen en hun handelingsvermogen in complexe systemen te vergroten.

Daarnaast speelt abstractie een belangrijke rol. SCD Kennisproducten maken immateriële relaties en spanningen zichtbaar. Ze roepen dialoog op, stimuleren gezamenlijke interpretatie en helpen deelnemers om complexiteit collectief te dragen, zonder snelle antwoorden te verwachten.

De verschillende benaderingen laten zien dat SCD niet gaat over het sluiten van systemen, maar over het openen van ruimte voor transformatie – door relaties zichtbaar te maken, spanningen bespreekbaar te maken, aan te gaan en permanente verandering mogelijk te maken. Kennisproducten (Van Turnhout et al., 2023) fungeren hierbij als *boundary objects* (Star, 1989; Akkerman & Bakker, 2011; Stomppf & Smulders, 2015; Smeenk et al., 2024) of *convivial tools* (Sanders & Stappers, 2012).

Netwerkversterking

De ESCall heeft niet alleen geleid tot nieuwe kennisproducten, maar ook tot een sterkere samenwerking tussen onderzoekers, onderwijs en ontwerppraktijken. Het ESC-netwerk functioneerde in de ESCall als een proeftuin waar ontwerpers en onderzoekers kennis verdiepen en expertise uitwisselen. Door de ESCall kwamen onderzoekers en praktijkpartners op een makkelijke manier in contact met elkaar, wat de samenwerking binnen het netwerk versterkt.

Deelnemers van de ESCall waarden de ruimte voor diepere vragen, het opbouwen van echt contact, humor en een gevoel van verbondenheid. ESC maakt een belangrijk onderscheid tussen leren via iteratie en reflectie aangevuld met leren van theoretische concepten. De ESCall heeft ontwerpers gestimuleerd om verder te gaan – dieper, met meer samenwerking, openheid en vertrouwen. We zijn trots en blij dat wij als ESC-onderzoekers daaraan hebben mogen bijdragen en daarvan hebben mogen leren.

Geleerde lessen op de thema's van de Dynamische Leer Agenda:

- **SCD in mij** laat zien hoe persoonlijke reflectie wordt ingezet, bijvoorbeeld via gaming om identiteit, waarden en handelingsvermogen te verkennen.
→ **Les geleerd:** Het vergroten van intentionele reflexiviteit in projecten en het adresseren van individuele en collectieve handelingsruimte.
- **SCD met anderen** focust op perspectieven, manier van werken en relationele dynamieken in en tussen leefscenen, teams, organisaties, disciplines en domeinen, waarbij spanningen worden blootgelegd en onderlinge wederkerigheid wordt gestimuleerd.
→ **Les geleerd:** Kennisproducten helpen systemische theorieën en principes toegankelijk en toepasbaar te maken zodat er beter samengewerkt kan worden in projecten en er synergie gekoesterd wordt.
- **SCD in systemen** richt zich op brede maatschappelijke vraagstukken zoals polarisatie en apathie, en zet macht en ongelijkheid nog meer op de kaart.
→ **Les geleerd:** Het ondersteunen van de evoluerende rol van ontwerpers in samenwerking met anderen. Het ter discussie stellen van macht en

ongelijkheid. Het definiëren van impact en opschaling op een manier die voor ons representatief is, en waarin we onze gezamenlijke visie op SCD-transities kunnen realiseren.

- **SCD in systemen** belicht het omgaan met spanningen, botsende perspectieven en onderlinge afhankelijkheden die in de praktijk worden ervaren.
→ **Les geleerd:** Het ontwikkelen van vaardigheden en capaciteiten voor langdurige betrokkenheid met andere sectoren, zodat transities op een vruchtbare manier kunnen verlopen. Esthetische en technologische objecten maken systemische afhankelijkheden zichtbaar en tastbaar.
- **SCD en tijd** is terug te vinden in alle kennisproducten.
→ **Les geleerd:** Het verankeren van systemische intentie op alle niveaus: van het persoonlijke tot het organisatorische, van grassroots tot governance. •

De ESCall
heeft geleid tot
een sterkere
samenwerking.

Literatuurlijst

Akkerman, S. F., & Bakker, A. (2011). Boundary crossing and boundary objects. *Review of Educational Research*, 81(2), 132-169. <https://doi.org/10.3102/0034654311404435>

Brandsma, B. (2016) *Polarisatie. Inzicht in de dynamiek van wij-zij denken*. Inside Polarisation VOF.

Buur, J., Kjærsgaard, M., Sorenson, J. E., & Ağça, A. Ö. (2022). Studying interaction design practices with theory instruments. In *Design Research Society 2022. Design Research Society*.

Jaskiewicz, T. (2022). *Civic Prototyping: Een creatieve ontmoeting tussen ontwerpprototypes en betrokken burgers*. Hogeschool Rotterdam Uitgeverij.

Lupetti, M. L., & Cila, N. (2019, October). Envisioning and questioning near future urban robotics. In *Design and Semantics of Form and Movement*. Conference: Desform.

Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2012). *Convivial toolbox: Generative research for the front end of design*. BIS publishers, Amsterdam.

Smeenk, W. (2023). The empathic Co-design Canvas: A tool for supporting multi-stakeholder co-design processes. *International Journal of Design*, 17(2), 81-98.

Smeenk, W., Zielhuis, M., & van Turnhout, K. (2024). Bridging the research-practice gap: Understanding the knowledge exchange between design research and social design practices. *Journal of Engineering Design*, 35(11), 1421-1441.

Star, S. L. (1989). The structure of ill-structured solutions: Boundary objects and heterogeneous distributed problem solving. In *Distributed artificial intelligence* (pp. 37-54). Morgan Kaufmann.

Stomppf, G., & Smulders, F. (2015). The right fidelity: Representations that speed up innovation processes. *Design Management Journal*, 10(1), 14-26.

Overdiek, A. & Laclau Massaglia, J. (2024). *Innovating with Labs 3.0*. The Hague.

Terzieva, L., Rooijackers, M., Gutierrez, O., & van Dam, A. (2022). *University Education and the Training of Professionals for the 21st Century Company*. *Innovative Teaching in Higher Education*, 109.

Van den Berg, B., Cremers, P., Kuijper, J., Evers, F., van Dam, E., Visser, Y., ... & Smeenk, W. *Systemic Co-design—Towards a framework to navigate systemic change in a world in transition(s)*.

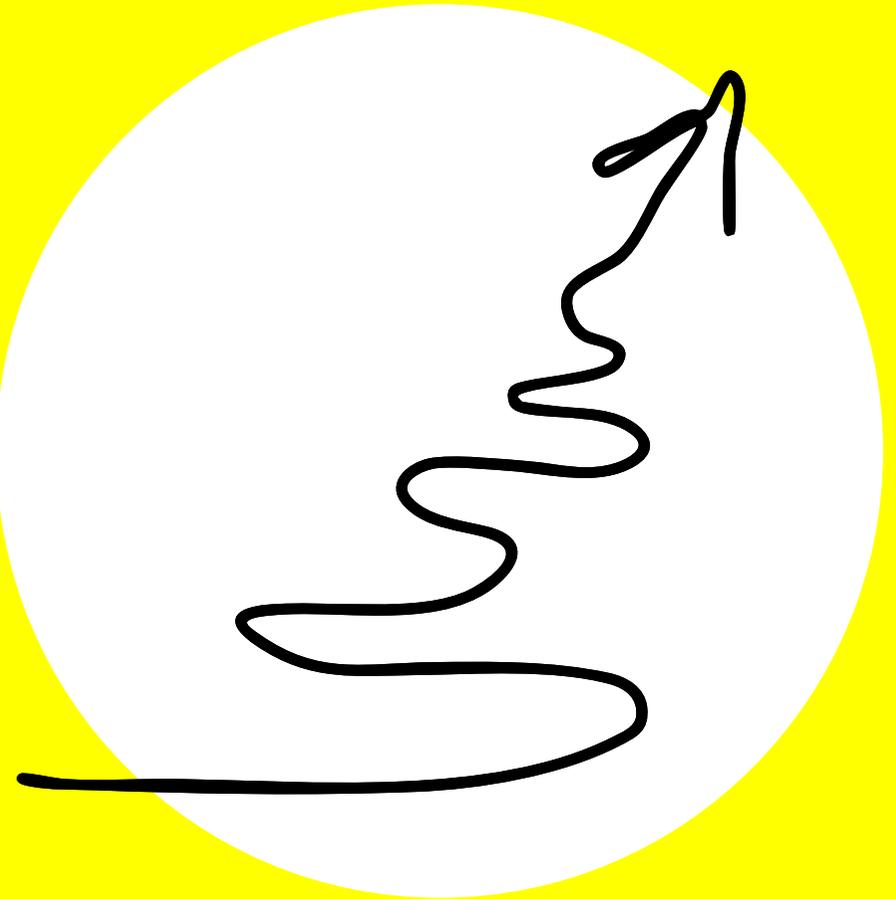
Van der Lugt, R. (2022). Systemic co-design: the designer as a facilitator of change. In *Applied Design Research* (pp. 127-136). CRC Press.

Van Turnhout, K., Andriessen, D., & Cremers, P. (Eds.). (2023). *Handboek ontwerpgericht wetenschappelijk onderzoek: ontwerpend onderzoeken in sociale contexten*. Boom, Amsterdam.

Van Turnhout, K., Losse, M., Smeenk, W. & Andriessen, D. (2026). *Handboek Kennisproducten*. Boom, Amsterdam.

Van Uffelen, N., Taebi, B., & Pesch, U. (2024). Revisiting the energy justice framework: doing justice to normative uncertainties. *Renewable and Sustainable Energy Reviews*, 189, 113974.

Thölke, J. (2021). *Gave en opgave: Authentiek leiderschap als zoektocht naar de beste versie van jezelf in verbinding met de wereld om je heen*. Hogeschool Inholland.



Colofon

Colofon

Redactie: Wina Smeenk, Noortje Braaksma, Youetta Visser en Laura Nino
Tekstredactie: Helen Jochems
Design: das Studio

De in dit boek gepresenteerde kennisproducten zijn intellectueel eigendom van de betrokken ontwerp- en onderzoeksbureaus. Alle overige teksten vallen onder een Creative Commons-licentie (CC BY-NC-SA 4.0) en mogen gedeeld en aangepast worden, zolang dit niet-commercieel gebeurt, met naamsvermelding en onder dezelfde licentieverwaarden.

ISBN 9789083546803

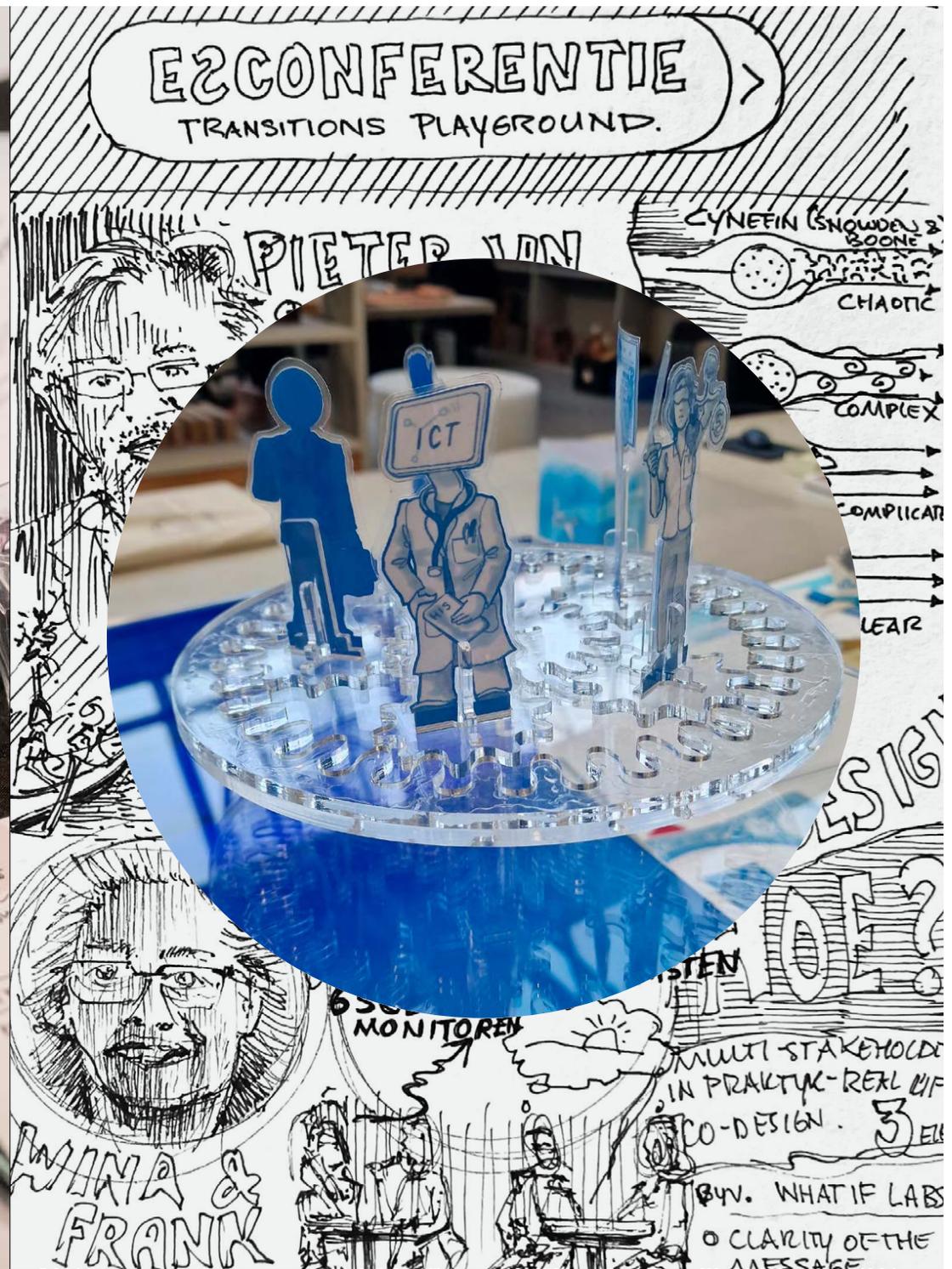
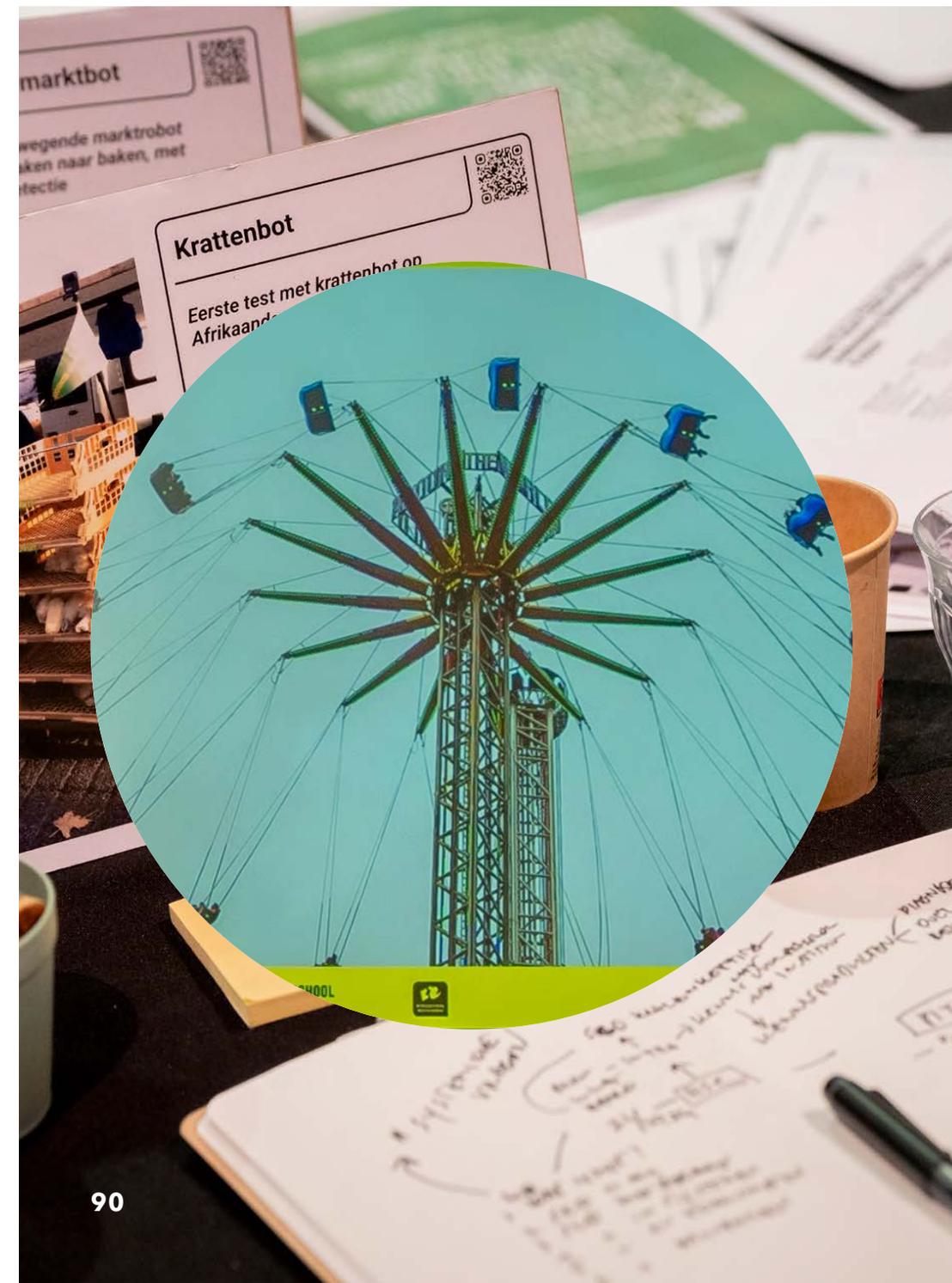


Dankwoord

We willen grote dank uitspreken aan iedereen die dit boek mogelijk heeft gemaakt en die onze gezamenlijke missie ondersteunt: het onderzoeken en bevorderen van Systemisch Co-Design als aanpak bij de urgente maatschappelijke uitdagingen van vandaag.







ISBN 9789083546803



E2C

inholland
hogeschool

DE HAAGSE
HOGESCHOOL

IU HOGESCHOOL
UTRECHT



Mogelijk
gemaakt
door



