Bloeizone ‘Blue Concordia’

Veranderstrategie Bloeizone through CoDesign (BtCoD)

Hilbrand Visser

(studentnummer: 3069458 / email: hilbrandvisser@live.nl / mobiel: (+31) 612081011)

NHL Stenden te Leeuwarden - Master *Design Driven Innovation* (Deeltijd, cohort 2020-2022)

Begeleiders: Fenna Piersma & Gerard Jan van Leeuwen

- Mei 2022 -

Visualisatie Design Journey: https://youtu.be/ZeCwQKxuKws

0. Abstract

Achtergrond: In het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens (gemeente Noardeast Fryslân) zoeken de besturen van dorpsbelangen en het dorpshuis naar toekomstbestendige samenwerkingsvormen. De inkomsten (m.n. voor het dorpshuis) staan, na de coronapandemie, onder druk en zijn er uitdagingen om de beide besturen - zowel kwantitatief als kwalitatief - in de benen te houden. De continuïteit is in gevaar voor deze besturen. Men heeft behoefte aan een toekomstvisie en zou graag zien dat daar vanuit de dorpen veel inwoners een bijdrage aan leveren. Het doel hiervan is het in stand houden van de leefbaarheid en daarmee het goede dorpsleven in het dorpencluster.

Doel: Dit ontwerponderzoek presenteert een artefact dat de eigen inwoners een stem door een *CoDesign* benadering geeft in de verdere ontwikkeling van hun eigen dorp(scluster) en woonomgeving. Zonder dat de instandhouding van het huidige verenigingsleven daarbij een doel op zich is overigens. Binnen dit specifieke ontwerponderzoek is ervoor gekozen om in eerste instantie de bestaande overleg-/samenwerkingsstructuur als uitgangspunt voor de verschillende gesprekken te nemen.

Methoden: Voor de totstandkoming van dit ontwerponderzoek is gebruik gemaakt van *the Design Research Framework*. Het eerste artefact (prototype alpha) richt zich op het ophalen van behoeften van bestuursleden in het dorpencluster. Dit is gedaan via een spelvorm ‘Ontmoetingstoren – The Game’ genaamd. Tijdens een keukentafelgesprek met vertegenwoordigers van de besturen van dorpsbelangen en het dorpshuis, werd met behulp van dit prototype duidelijk dat deze bestuurders niet goed weten welke behoeften er leven onder de inwoners van de dorpen. Het spel zorgde ervoor dat de deelnemers op een andere wijze gedwongen werden naar hun dorpen te kijken. Het spelproces zorgde er ook voor dat er gedacht en gesproken werd in kansen. Dit was een bewuste ontwerpkeuze. Het ‘algemeen belang’ in dit dorpencluster volgt namelijk niet (meer) automatisch uit de optelsom van individuele inwonersbelangen. Dat levert de vraag op of het ‘algemeen belang’ in deze dorpen eigenlijk nog wel bestaat.

In een latere fase zijn doelen voor een tweede iteratie (prototype beta) geformuleerd en ook weer getest. Bij deze iteratie stond centraal op welke wijze individuele inwoners willen en kunnen participeren in het dorpencluster als geheel. Bij het ontwerp van dit prototype, zijn inwoners als experts uitgenodigd om op basis van *CoDesign* mee te ontwerpen als 'ontwerppartner'. *CoDesign* als specifieke vorm van co-creatie geeft de mogelijkheid in de dorpen om inwoners als gebruikers echt centraal te zetten in het streven naar het verbeteren van de leefbaarheid. Hierbij is ook gekeken naar de werkzame elementen uit de zogenaamde zelfdeterminatietheorie (ZDT).

Vanuit deze tweede iteratie is het artefact (prototype v1.0), een veranderstrategie, als (voorlopige) uitkomst van dit ontwerponderzoek gepresenteerd tijdens een algemene ledenvergadering van dorpsbelangen Brantgum-Foudgum-Waaxens. De naam van dit artefact is: Bloeizone 'Blue Concordia'.

Resultaten: Om de stemmen van de inwoners uit de dorpen door te laten klinken bij toekomstige dorpsontwikkeling zou Bloeizone 'Blue Concordia' de rechtsvorm van een dorpscoöperatie kunnen krijgen. Deze sociale coöperatie geeft kansen voor *CoDesign* met de eigen inwoners in Brantgum-Foudgum-Waaxens. Door dit open en coöperatieve karakter is er veel ruimte voor inwoners en lokale bedrijven om een bijdrage te leveren. Het worden van een Bloeizone *through CoDesign* (BtCoD) is als zodanig nog niet getest in de onderzoekscontext van het dorpencluster. Daarmee is het artefact in deze fase een veranderstrategie voor de betrokken dorpen om inwonersparticipatie mogelijk te maken. Dit alles ten doel om inwoners zelf als ontwerppartner het toekomstige goede dorpsleven te laten (mede) ontwerpen.

Conclusies: Een Bloeizone is een gebied waar inwoners samen zorgen voor een omgeving waar mensen langer in goede gezondheid kunnen blijven wonen (vrij naar Huber, 2019). Dit artikel laat door een iteratief ontwerpproces zien dat het ambiëren van een Bloeizone *through CoDesign* kansrijk kan zijn voor een leefbare toekomst van het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens. Om de BtCoD te borgen zou Bloeizone 'Blue Concordia' de rechtsvorm van een dorpscoöperatie kunnen krijgen. Dit zou mogelijk worden wanneer de voorgestelde veranderstrategie wordt doorgevoerd in de ontwerpcontext. Door het gebruik van ontwerpmethoden o.a. door *CoDesign* komt het ontwerpgerichte karakter in dit iteratieve proces goed tot uiting.

Kernwoorden artikel:
CoDesign, Design Research Framework, Model design-in-the-small en design-in-the-large, Bloeizone, leefbaarheid, dorpscoöperatie, Say, Do, Make Model en eigenaarschap

Foto 1. Sfeerbeeld iteratie 'Fiona' in Brantgum – 22 april 2022

1. Introductie

Concordia

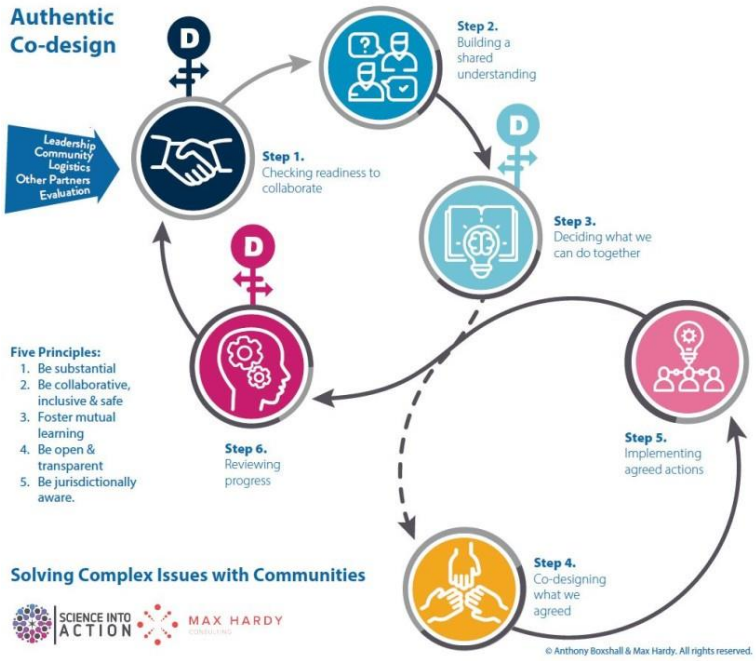
In vroegere tijden hadden de oude Romeinen een Godin voor eendracht, Concordia genaamd (Wikipedia, 2022d). In de Romeinse oudheid had men groot belang bij stabiliteit, leert Wikipedia (2022d) ons. Wikipedia in 2022(d) vervolgt: deze stabiliteit ging en gaat hand in hand met eendracht onder burgers. Het is daarom niet voor niets dat eerder namen als 'Concordia' of 'De Eendracht' veelvuldig in Nederland voorkwamen als naam voor coöperatieve ondernemingen.

Het artefact '***Bloeizone Blue Concordia – Veranderstrategie Bloeizone through CoDesign***' dat in dit artikel uitgewerkt en beschreven wordt aan de hand van een iteratief ontwerpproces, is een veranderstrategie vanuit een *CoDesign* benadering voor een nieuwe Friese Bloeizone in het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens.

Het artefact maakt inzichtelijk hoe het 'bouwproces' aan de Bloeizone er de komende jaren in het dorpencluster uit kan zien. Er wordt gestart met de eerste stappen vanuit de huidige situatie waarin de besturen van dorpsbelangen en dorpshuis samen met inwoners het voortouw nemen om een nieuwe dorpscoöperatie te ontwerpen. Met enige externe hulp begint men ***het goede dorpsleven*** te ondersteunen onder de noemer 'Gezelligheid'. Hierover later meer.

Tegelijkertijd zou men kunnen 'verblauwen' in het dorpencluster om zich zo steeds verdergaand te oriënteren op projecten en initiatieven rondom gezonde voeding, bewegen, zingeving en gemeenschapszin. Op die manier krijgt het goede dorpsleven inhoud en vorm. *CoDesign* is hiervoor het voertuig dat projecten en initiatieven voortbeweegt over komende jaren. De (juridische) rechtsvorm die past bij deze veranderstrategie is een dorpscoöperatie waarvan inwoners eigenaar zijn. Tussen drie tot vijf jaren van nu worden op die manier grote duurzaamheidsprojecten zichtbaar en voelbaar voor inwoners in Brantgum-Foudgum-Waaxens.

Het proces dat men voor Bloeizone *through CoDesign* (BtCoD) doormaakt in het dorpencluster is schaalbaar en kan ook (deels) op andere plekken worden benut als veranderstrategie. Hiermee geeft dit artikel antwoord op de vraag hoe inwoners in de dorpen zelf als ontwerppartner een toekomstbestendig ontwerp op basis van eigenaarschap van het goede dorpsleven kunnen maken.



Afbeelding 1. Framework for authentic Co-design

Dit artikel beschrijft hoe de stappen een tot en met drie (en grotendeels vier), zoals weergegeven in *Afbeelding 1. Framework for authentic Co-design* (Boxshall & Hardy, 2020) zijn doorlopen in dit ontwerponderzoek. Daarnaast maakt de weergave in *afbeelding 1.* op een mooie en bijna tastbare wijze inzichtelijk hoe wetenschappelijke inzichten bijdragen aan actiegerichtheid in het oplossen van complexe problemen wanneer je dat in samenwerking met een lokale gemeenschap zoals in Brantgum-Foudgum-Waaxens doet.

Wat vooraf ging!
Het Fries Sociaal Planbureau (hierna afgekort als: FSP) bracht in september 2021 een eindrapportage uit genaamd '*Leve de vereniging!*'. In dit FSP-rapport wordt gesignaleerd dat verenigingen en stichtingen in Fryslân de afgelopen jaren hun ledenaantallen zien dalen (FSP, 2021, p. 3). Het FSP stelt in aanvulling dat vrijwilligers ook steeds minder actief zijn voor hun vereniging (2021). Dit is voor het FSP aanleiding geweest om onderzoek te doen naar de uitdagingen die het verenigingsleven in Fryslân in de toekomst te wachten staan.

In het FSP-onderzoek is vanuit verschillende perspectieven naar deze uitdagingen gekeken, namelijk vanuit het perspectief van:

- de burger;
- de vereniging en;
- de gemeente.

Naast het gebruikmaken van deze perspectieven, is in het onderzoek ook recente data van het Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS) gebruikt. De CBS-data laat zien dat de verenigingslidmaatschappen dalen en ook de frequentie van deelname loopt achteruit. Al met al stelt het FSP in 2021 dat de exacte gevolgen van het afnemende verenigingsleven gedeeltelijk nog onbekend zijn. Uit eerdere onderzoeken zou echter wel blijken dat deze afname gevolgen heeft op de kwaliteit van leven van Friese inwoners (FSP, 2021, p. 3). Op termijn zou hierdoor zelfs de zogenaamde Friese Paradox in gevaar kunnen komen, denken de FSP-onderzoekers (2021). De Friese Paradox valt kortweg uit te leggen als de mate van geluk die inwoners van Fryslân ervaren, in tegenstelling tot een gemiddeld lagere economische uitgangspositie van Friezen ten opzichte van het landelijke beeld. In het FSP-rapport wordt een koppeling gelegd tussen een mogelijk lager gevoel van geluk en welbevinden, wanneer het Mienskipsgevoel - waar de verenigingen een belangrijke deel aan bijdragen - onder druk komt te staan in Fryslân (FSP, 2021).

Al met al mondt het FSP-rapport uit in de onderstaande drie gezichtspunten (FSP, 2021):

In aanvulling op de drie bovenstaande stakeholders zijn er meerdere partijen die een actieve rol hebben op het terrein van het Friese verenigingsleven. Gefinancierd via de provinciale overheid kennen we bijvoorbeeld Doarpswurk en Sport Fryslân. Doarpswurk richt zich op het ondersteunen van besturen voor dorpshuizen en dorpsbelangen in Fryslân. Sport Fryslân ondersteunt besturen van sportieve en culturele verenigingen.

Andere stakeholders zouden scholen, kinderopvangverblijven, verzorgingshuizen voor ouderen en andere bijvoorbeeld gemeentelijk opererende welzijnsinstellingen kunnen zijn. Vanuit dit ontwerponderzoek is een interview gehouden met een consultant van stichting Doarpswurk. Via deze contactpersoon, is contact gelegd met vertegenwoordigers van het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens in de gemeente Noardeast Fryslân.

Naast de mogelijke toekomstrichtingen voor een duurzaam verenigingsleven in Fryslân dat op basis van de bevindingen uit het FSP-rapport '*Leve het verenigingsleven!*' uit 2021 worden voorgesteld om nader te bestuderen c.q. uit te werken; zal in dit ontwerponderzoek geprobeerd worden tot een nieuw nog niet bestaand ontwerp te komen voor dit zogenaamde *wicked problem*.

Dorst schrijft in 2018 dat een er bij een *wicked problem* sprake is van een complexe en genetwerkte situatie. Hij vervolgt door te stellen dat het in de eerste plaats niet duidelijk is waar je zou moeten beginnen. Daarnaast stelt hij, in 2018, als tweede element dat er onduidelijkheid bestaat over welke onderlinge relaties allemaal belangrijk zullen zijn voor het maken van (vervolg)stappen.

Voldoet het geschetste probleem in het FSP-rapport aan de criteria die Dorst in 2018 stelt aan een *wicked problem*? Uit het FSP-rapport wordt geconstateerd dat er in de toekomst een probleem voor de leefbaarheid op het Friese platteland kan ontstaan met het wegvallen van een georganiseerd verenigingsleven. Het is echter onduidelijk waar je als (ontwerpgerichte) onderzoeker moet beginnen.

Daarnaast worden er in het FSP-rapport tal van relevante stakeholders benoemd, maar welke onderlinge relatie deze partijen hebben in relatie tot de hiervoor beschreven Friese Paradox is niet duidelijk. Zo wordt bijvoorbeeld niet duidelijk of te mogelijke teloorgang van de Friese Paradox echt een probleem is. Laat staan dat het rapport beschrijft voor wie het een probleem zou zijn.

Inwoners staan zelf aan het stuur van de Friese Paradox
Er is in Fryslân een duurzame en vooral toekomstbestendige ontwikkeling nodig voor het verenigingsleven om bereikbaar en vooral ook betaalbaar te blijven. Dit is van belang voor het in stand van houden van leefbare Friese dorpen en wijken waarin geluk en welbevinden van inwoners bovengemiddeld scoort. In feite betekent dit, dat het ontwerponderzoek een bijdrage wil leveren aan de bestaande Friese Paradox voor de Friezen.

Brantgum-Foudgum-Waaxens
Voor de ontwerpuitdaging in dit artikel gaan we inzoomen op het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens. Deze dorpen liggen in de gemeente Noardeast Fryslân; de hoofdplaats van deze gemeente is het keerpunt van de 11-stedentocht: Dokkum. Het dorpencluster heeft opgeteld zo'n 400 inwoners.

Foto 2. 'Design Gap' Waaxens

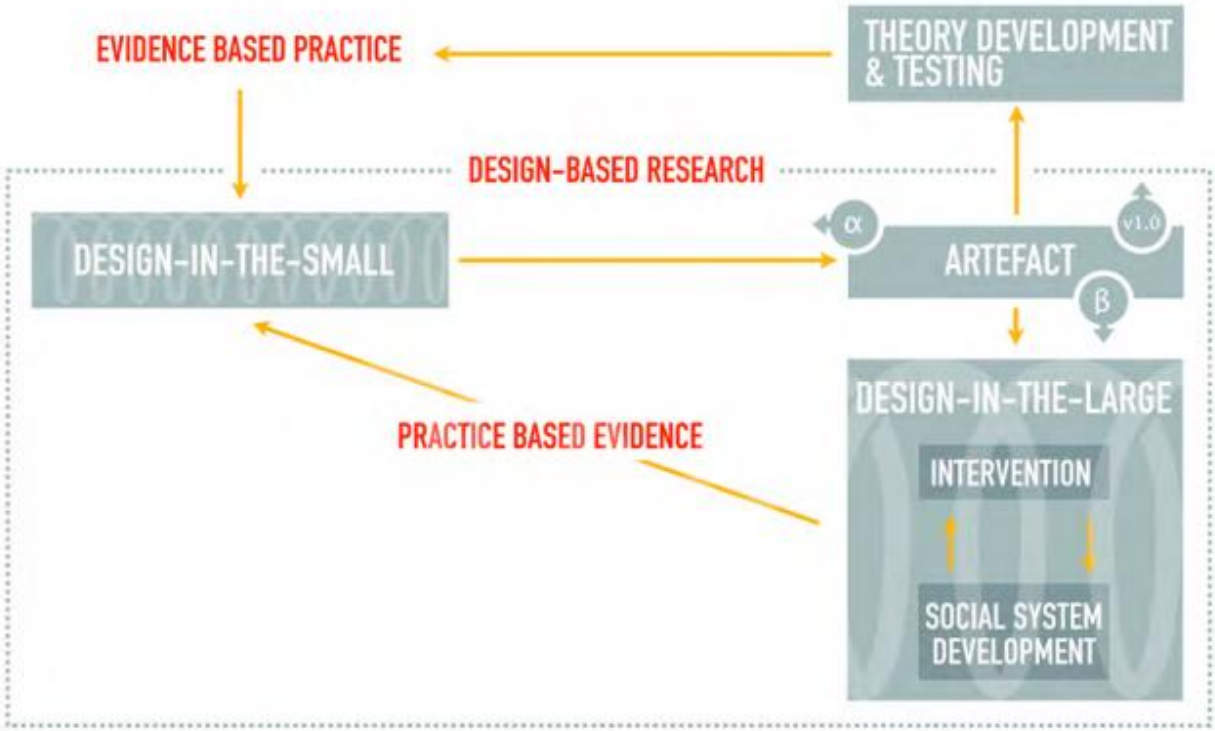
2. Methoden

Type of design reasoning	Dorst equation
Induction	WHAT + ??? leads to RESULTS
Deduction	WHAT + HOW leads to ???
Abduction 1 (Closed problem solving)	??? + HOW leads to VALUE
Abduction 2 (Open problem solving)	??? + ??? leads to VALUE
Framing	WHAT + HOW leads to VALUE / FRAME

Afbeelding 2. Dorst Equation for Open Problem Solving

De inwoners van Brantgum-Foudgum-Waaxens hechten grote waarde aan de leefbaarheid en sociale samenhang in de dorpen (vertegenwoordigers dorpsbelangen en dorpshuis, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022). Het aanwezige verenigingsleven draagt hier in hoge mate aan bij. De verenigingen zorgen voor ontspanning, gezelligheid en sociale contacten (L. Dijkstra - penningmeester dorpsbelangen, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022). Er worden activiteiten georganiseerd die passen bij de lokale cultuur en deelnemers ontwikkelen mede hierdoor het gevoel van 'zich thuis voelen' (G. de Vries, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022). Anderzijds loopt de deelname door dorpsbewoners en leden terug, zijn er financiële problemen bij de aanwezige verenigingen en zijn er steeds minder vrijwilligers en beschikbare bestuursleden (L. Dijkstra - penningmeester dorpsbelangen, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022).

Dit leidt vanuit de bovenstaande Dorst Equation, *afbeelding 2.*, tot een zogenaamd *Open Problem*. Het heeft voor de drie dorpen waarde om het gevoel van gemeenschapszin en leefbaarheid, kortweg Mienskip of het goede dorpsleven, in stand te houden. Wat je daartoe als dorpen hebt te doen en hoe je dat vervolgens invult, vraagt echter een hele nieuwe kijkrichting. Om tot een nieuw, wellicht gezamenlijk, ontwerp voor deze uitdaging te komen, ligt het voor de hand om vanuit dorpseigen motiverende factoren een nieuw *design-in-the-small* te ontwikkelen (zie *afbeelding 3.*).



Afbeelding 3. Model Design in the small & Design in the large (Kuipers, 2019, p. 150)

Design-in-the-small

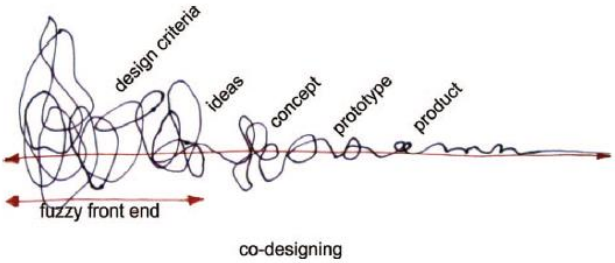
In dit tweede hoofdstuk wordt beschreven op welke wijze binnen dit ontwerponderzoek is omgegaan met de verschillende onderzoekmethoden. De lezer wordt in dit artikel meegenomen in de onderzoeksstappen via *The Design Thinking Process* (Kop, 2019). Omdat de beschreven ontwerpuitdaging een transitievraagstuk betreft, is gekozen voor deze vorm van verantwoording en opzet binnen dit ontwerponderzoek. Deze processtappen van *design thinking* komen sterk overeen met de *frame innovation* methodologie, zoals we deze kennen van Dorst uit 2015.

Om contact te maken met de vertegenwoordigers van het verenigingsleven van Brantgum-Foudgum-Waaxens, is een *conversation piece* ontwikkeld, namelijk: Ontmoetingstoren – The Game. Ontmoetingstoren – The Game is een spelvorm om in gesprek te raken over de waarden die onderlinge binding geven in het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens. Het spel is gebaseerd op het design thinking principe om het proces ONAF te maken (Schaminée et al., 2021). In 2021 beschrijven Schaminée et al. dat bij een transitievraagstuk niemand per definitie de volledige controle heeft. Hiervoor ontwikkelde TwynstraGudde het denkmodel ONAF, schrijven Schaminée et al. (2021). Dit is een nuttige checklist voor ontwerpers om de kwaliteit van het proces te borgen. ONAF staat voor (Schaminée et al., 2021):

- **O**pen – hebben mensen er laagdrempelig toegang toe;
- **N**uttig – hebben mensen het gevoel dat ze er wat aan hebben;
- **A**antrekkelijk – krijgen mensen het gevoel dat ze erbij moeten zijn;
- **F**lexibel – kan de toekomst daadwerkelijk in de handen van mensen ontstaan.

Bij de spelvorm Ontmoetingstoren – The Game, spelen twee tot maximaal 5 mensen een omgekeerde vorm van het bekende spel ‘Jenga’. Het ONAF-karakter van het spel komt naar voren doordat deelnemers makkelijk mee kunnen doen, er gevraagd wordt of men de meerwaarde ziet om mee te doen, dat men het samen doet en dat er vrij over toekomstige kansen nagedacht kan worden. Om te beginnen bouwt men een toren van gekleurde rode en blauwe rechthoekige stenen. Bovenop dit stevige fundament komt symbolisch een afbeelding van het dorpencluster te staan. Elke speler krijgt ook groene stenen en er is een dobbelsteen. Wanneer het spel klaarstaat, geeft de spelleider eerst een korte inleiding. Zowel inhoudelijk als over het doel van het spel. De strekking van de inhoudelijke inleiding, komt er in het kort op neer dat er mogelijk bedreigingen zijn voor het in stand houden van een leefbaar dorpencluster. Bedreigingen als afname verenigingsleven, stijgende energieprijzen en de mogelijke impact van de coronapandemie. De deelnemers spreken kort met elkaar over of de bedreigingen herkent worden en mogelijk ook van toepassing zijn op het eigen dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens.

Vervolgens wordt het spel Ontmoetingstoren – The Game gespeeld. Dit om de ‘*fuzzy front end*’ van het ontwerpproces te ontrafelen en te verkennen, zie onderstaande *afbeelding 4*. In die zin dat er door het spelen van het spel niet louter gedacht wordt in beperkingen of bedreigingen, maar juist in kansen en mogelijkheden voor de toekomst. Wanneer er na het werpen van de dobbelsteen een blauwe of rode steen uit de stevige toren gehaald moet worden dan mag er een groene steen voor worden teruggeplaatst. De voorwaarde is echter dat de speler bij het terugplaatsen van een groene steen een toelichting geeft. Het statement hierbij is: ‘Met het terugplaatsen van deze groene steen verstevig ik het fundament van onze dorpen. Deze steen staat wat mij betreft voor…[TOELICHTING SPELER]...’. De spelleider schrijft deze toelichting op en stelt zo nodig een verhelderende vraag.



Afbeelding 4. Ontmoetingstoren voor het ontrafelen van de ‘fuzzy front end’ (uit Sanders & Stappers, 2008, p.6)

(Closing the) Design Gap

Met de point-of-view-methode (POV) volgde een *reframe* van de ontwerpuitdaging, meer hierover bij de iteratieresultaten op p.12. Dit *reframe* zorgt ervoor dat er een activerende probleemstelling geformuleerd wordt waardoor er ideeën worden gegenereerd (d.school, 2010). D.school vervolgt in 2010 door te stellen dat deze manier van werken zal leiden tot een gerichte manier van ideeën genereren. Deze gerichte manier van werken geeft, volgens d.school (2010), de mogelijkheid om zogenaamde *How-Might-We* (HMW) vragen te formuleren. Dit levert op dat er een passende ontwerpinterventie gekozen wordt voor een volgende iteratiefase.

Foto('s) 3. Inspiratie waarde van cultuur(historie) in dorpen

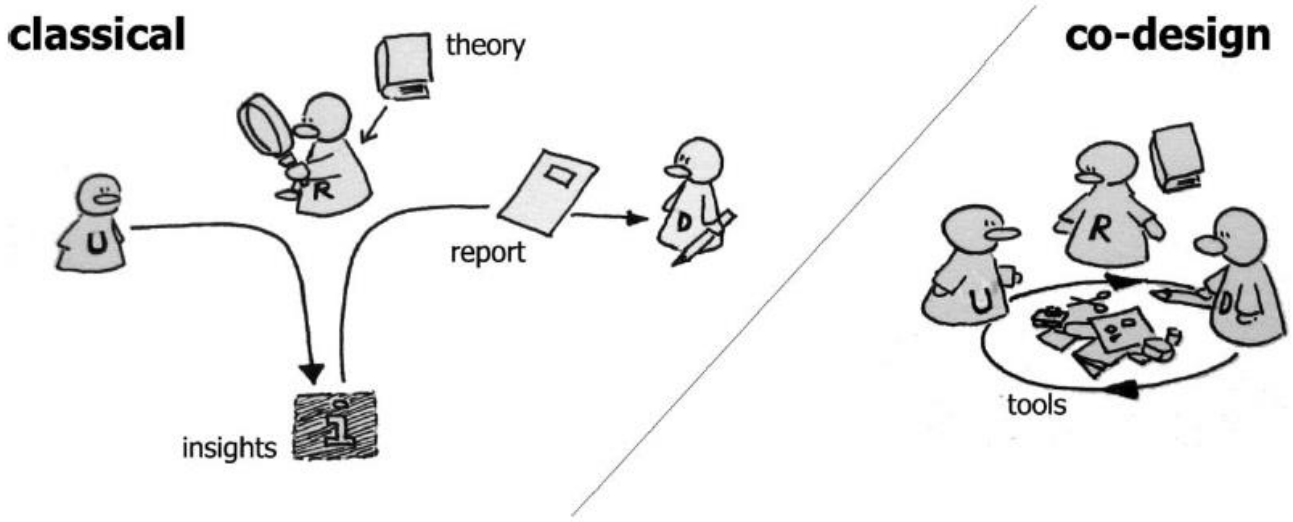
Naar aanleiding van de eerste iteratiefase is binnen dit ontwerponderzoek in aanloop naar de tweede iteratiefase (beta-prototype) een preciezere *design gap* geformuleerd. De kern is dat er vanuit besturen van zowel dorpsbelangen als het dorpshuis gedacht wordt in een aanbodgestuurd programma voor inwoners. Vanuit deze constatering is nagedacht over een tweede iteratie (prototype beta) die voor inwoners een uitnodiging in zich draagt om mee te bouwen aan een gezamenlijke ambitie binnen het dorpencluster. Er is voor gekozen om op basis van *CoDesign* te onderzoeken of de aanwezige cultuur(historie) een basis kan zijn. Deze keuze komt voort uit het keukentafelgesprek in de eerste iteratieronde. Ter voorbereiding is daarom o.a. een bijeenkomst van Kenniskring Krimp Noord-

Nederland bijgewoond in het naburige dorp Nes (gemeente NEF), zie foto's 3 (links). Tijdens het bezoeken van deze bijeenkomst, kwam de vraag naar voren hoe je cultuur(historie) als kernkwaliteit in dorpen zichtbaar kunt maken.

Dit bezoek en de keuze voor cultuur is binnen dit ontwerponderzoek belangrijk, omdat het bezoek aan het dorp Nes - op nog geen 20 kilometer van het dorpencluster - liet zien welke mogelijkheden er voor de dorpen liggen om via cultuur 'verdiencapaciteit' aan dorpse voorzieningen toe te voegen. Zo verbind je waarden op het gebied van cultuur, economie en leefbaarheid met elkaar. Deze kansen liggen er ook nadrukkelijk voor Brantgum-Foudgum-Waaxens. Temeer omdat de dorpen zeer dichtbij de invloedsfeer van het grote provinciale project 'Holwerd aan Zee' (meer achtergrondinformatie is beschikbaar via www.holwerdaanzee.nl) liggen. Met dit project gaat een grote financiële investering gepaard met als doel om o.a. meer toeristen uit te nodigen een bezoek aan het gebied te brengen. Nu rijden er jaarlijks vele toeristen in één streep door naar de pier van Holwerd om zo snel mogelijk met de veerboot naar Ameland te reizen. Dit gegeven biedt kansen voor de leefbaarheid in het dorpencluster, denk aan recreatie-, toerisme- en de bijbehorende horeca-mogelijkheden.

Bij het deskresearch dat daarop volgde kwam het project Historisch Akkerwoude naar voren, zie ook foto 3 (rechts). In Akkerwoude (onderdeel van het dorp Damwâld), heeft men bij bepaalde huizen bordjes met opschrift over de historie van het pand en haar bewoners geplaatst. Dit beeld inspireerde het uitwerken van een tweede iteratie binnen dit ontwerponderzoek. Zou je ook bordjes met opschrift kunnen plaatsen bij panden en inwoners vanuit een futuristisch perspectief? Hoofdvraag hierbij is: wat heb ik te bieden aan mijn buren en op welke wijze kan/ wil ik bijdragen aan mijn dorp? Wat is mijn persoonlijke toekomstwens/ -droom? Wanneer buurtbewoners dan een rondje met de hond lopen (kwam ook veelvuldig voor tijdens het keukentafelgesprek), kunnen ze lezen en geïnspireerd worden door buurtbewoners over de wil om het samen beter te hebben als dorpsgemeenschap. Dit voornemen richting de tweede iteratie zorgde daarmee voor een aanscherping van het POV Madlib binnen dit ontwerponderzoek (zie p.12).

Van met 'de gebruiker centraal ontwerpen' naar 'sámen met de gebruiker ontwerpen', levert op dat de onderlinge rollen in een ontwerpproces veranderen, zie *afbeelding 5*. hieronder. Bij co-design (rechts) gaan de verschillende rollen door elkaar lopen: de persoon die uiteindelijk gebruik maakt van het artefact krijgt op basis van zijn/ haar expertise een actieve rol in het ontwerpproces (Sanders & Stappers, 2008, p.12). Deze actieve rol heeft veelal betrekking op kennisontwikkeling, brainstormen over verschillende ideeën en meedenken over concepten, vervolgen Sanders & Stappers in 2008.



Afbeelding 5. Veranderende rollen in het ontwerpproces (uit Sanders & Stappers, 2008, p.11)

Gemotiveerd eigenaarschap?
Er zijn verschillende theorieën over motivatie. De meest populaire theorie is de zelfdeterminatie theorie van Ryan & Deci (2000). Deze wordt in vele onderzoeken gehanteerd en getoetst aan de praktijk. De zelfdeterminatie theorie maakt onderscheid tussen intrinsieke en extrinsieke motivatie. Intrinsieke motivatie is motivatie die van binnenuit komt, de inwoner is gemotiveerd om iets bij te dragen waarin hij/ zij zelf geïnteresseerd is. Bij extrinsieke motivatie zorgen externe prikkels dat inwoners gemotiveerd zijn, zoals een beloning. Intrinsieke motivatie zorgt voor hogere opbrengsten.

Volgens Ryan & Deci (2000) kan de intrinsieke motivatie verhoogd worden door in te spelen op drie psychologische basisbehoeften van inwoners in Brantgum-Foudgum-Waaxens:

- **Autonomie**. Inwoners hebben de vrijheid om een activiteit naar eigen inzicht te kunnen uitvoeren en heeft invloed op wat hij/ zij doet.
- Gevoel van **competentie**. Het vertrouwen dat inwoners nodig hebben in het eigen kunnen.
- **Relatie**, sociale verbondenheid. De verbondenheid met de omgeving, ofwel vertrouwen hebben in anderen. En een positief klimaat met een hoge mate van eigenaarschap in het dorp.

Het beeld dat met *co-designing* wordt opgeroepen, is dat je inwoners in het dorpencluster in ieder geval kunt zien als experts en mogelijk als ontwerppartner. Het zou er immers om moeten gaan wat gebruikers, inwoners in dit geval, nodig hebben (Sanders & Stappers, 2008). Volgens Sanders & Stappers in 2008, bedoelen we met de term 'co-design' het toepassen van collectieve creativiteit in het hele spectrum van een ontwerpproces. Het is daarmee een specifieke vorm van co-creatie (Sanders & Stappers, 2008). '*…We gebruiken co-design als term voor het samenwerken in een ontwerpgericht proces van professionele ontwerpers mét mensen die niet opgeleid zijn als ontwerpers…*', aldus Sanders & Stappers (2008, p.6). Bij *co-designing* behoudt de professionele ontwerper een zeer belangrijke rol in het verder vormgeven van ideeën en oplossingen (vrij naar Sleeswijk Visser et al., 2005 in Sanders & Stappers, 2008).

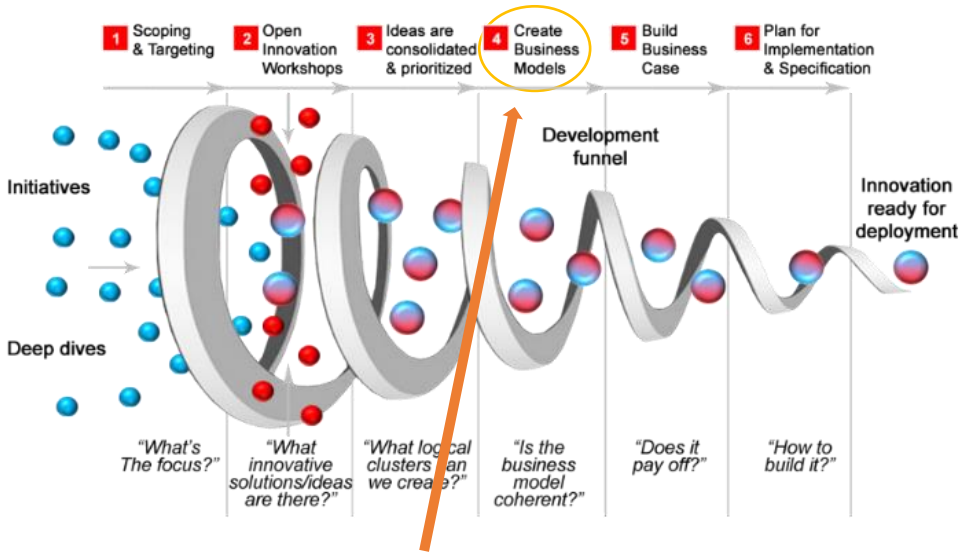
Met behulp van de *CoDesign* aanpak de inwoners een meer centrale plek geven, heeft binnen dit ontwerponderzoek geleid tot een iteratiescript voor de tweede iteratieronde waarin geprobeerd is om vijf inwoners uit het dorpencluster als experts van hun eigen woonomgeving aan te spreken en uit te dagen om mee te doen met het ontwerpen van een nieuw prototype: 'het goede dorpsleven' (werktitel tijdens de iteratie).

Het iteratiescript is gestoeld op wat deze mensen zeggen, doen én maken. Hiermee sluit het script in deze tweede iteratiefase aan op het '*The say, do, make model*' van Sanders uit 2002 (p.4). De waarde van deze aanpak, o.b.v. *co-desiging*, is gelegen in de gedachte dat het kennen van inwoners hun gevoelens en ideeën het makkelijker maken om dezelfde taal te spreken en goed aan te kunnen sluiten bij de behoeften van inwoners (vrij naar Sanders, 2002, p.5). Voor de verdere uitwerking van het iteratiescript is het nog goed te noemen dat tijdens de iteratie een set zogenaamde associatiekaarten als *make tool* wordt gebruikt.

<u>(pre) Artefact</u>
'*How might we*' (HMW) vragen zijn korte vragen om aan een brainstorm te beginnen (d.school, 2010). Het startpunt voor deze korte vragen zijn het POV-statement, ontwerpprincipes of nieuw opgedane inzichten uit een eerdere ontwerpfase (vrij naar d.school, 2010). Het is bij deze werkvorm de kunst om maximale creativiteit rondom oplossingen op te roepen, maar tegelijkertijd wel focus te houden op de specifieke probleemstelling, aldus d.school (2010). HMW-vragen formuleer je vanuit een positief denkkader (d.school, 2010). D.school vervolgt in 2010 met nog een aantal tips, namelijk o.a.: zorg dat je het positieve uitvergroot, vermijd negatieve formuleringen, verken het tegenovergestelde, hou aannames tegen het licht en probeer de *status quo* te doorbreken. De POV Madlib leidt binnen dit ontwerponderzoek tot de volgende HMW-vragen; Op welke wijze kunnen we…

- …talenten, vaardigheden en professionele netwerken van inwoners verbinden aan gedeelde ambities en doelstellingen die leven binnen het dorpencluster;
- …zaken die nu als 'kostenpost' op dorpsniveau worden gezien, reframen naar een 'verdienkans' voor (groepen) inwoners;

- …kernkwaliteiten van deze dorpen en inwoners verbinden aan regionale uitdagingen en zo zorgen dat Brantgum-Foudgum-Waaxens als kansrijke oplossing kan dienen.



Afbeelding 6. Status artefact – Funnel Business Model

Scope artefact
Afbeelding 6. maakt inzichtelijk wat de status van het artefact dat dit artikel beschrijft is. De beschrijving van de veranderstrategie BtCoD laat zien dat het naar aard en karakter op dit moment niet verder reikt dan het creëren van een business model. Het daadwerkelijk bouwen en implementeren van de business case zou een vervolgstap in een volgende fase zijn voor de dorpen Brantgum-Foudgum-Waaxens.

3. Iteratieresultaten en artefact presentatie

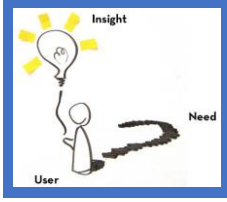
Iteratiefase Alpha: Ontmoetingstoren – The Game
In het dorpshuis van Brantgum werd het prototype (alpha) 'Ontmoetingstoren – The Game' getest. Het doel van de test was om via een design-in-the-small er achter te komen welke uitdagingen het verenigingsleven in Brantgum-Foudgum-Waaxens eigenlijk kent.

Foto 4. Sfeerbeeld 23-3 keukentafelgesprek tijdens Ontmoetingstoren – The Game

Het resultaat was dat deze vertegenwoordigers van het 'formele' verenigingsleven toekomstkansen benoemden voor de leefbaarheid in het dorpencluster op het gebied van projecten (voedselbos) en informele / spontane initiatieven (de fitnesstuin). In het verlengde hiervan werd duidelijk dat er op dit moment weinig tot geen zicht is op de precieze behoeften van individuele inwoners, dit werd ook niet actief gevraagd vanuit de beide besturen. Ook werd duidelijk dat er financiële uitdagingen zijn voor het dorpshuis, dat 30% van de gezinnen lid is van dorpsbelangen en dat men moeizaam tot niet in staat is bestuursleden te vinden.

Iteratiefase Beta: Back to the Future through CoDesign
Bij het formuleren van de POV Madlib, zoals eerder beschreven op p.8, is geprobeerd om drie elementen te 'vangen' en met elkaar in harmonie te brengen (naar d.school, 2010). Deze elementen zijn: de gebruiker, de behoefte en het onverwachte inzicht. Op die manier zorgt de hieronder uitgewerkte POV Madlip voor de voorliggende ontwerpvisie, welke scope het ontwerponderzoek heeft en welke kansen er liggen voor de ontwerper om de betekenis van de uitdaging nader uit te werken.

Point of View Madlip



Inwoners *van het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens hebben de behoefte om* ***gezien en gehoord te worden als experts van en in hun eigen woonomgeving****, omdat daarmee het onderhouden, initiëren en cultiveren van* ***het goede dorpsleven weerbaarder*** *wordt.*

Foto('s) 5. Sfeerbeelden 22-4 'iteratie' Say, Do, Make Model – Daniël wil een crossbaan!

Het resultaat van de tweede iteratie was dat inwoners door mee te ontwerpen via *CoDesign*, uitspraken deden over welke waarden in de toekomst van het dorpencluster een rol moeten spelen en hoe zij zich daartoe als inwoner verhouden. Dit de bereidwilligheid laat zien van inwoners die best willen bijdragen aan hun eigen dorp en de toekomst daarvan. Hierbij ging het écht leven wanneer het ging in de gesprekken over concrete projecten en/ of activiteiten. De *CoDesign* benadering tijdens deze iteratie liet zien dat de deelnemers door de opzet benoemden wat ze in hun eigen omgeving zien. Ook kon men aangeven via een associatiekaart welke bijdrage men (nu en) in de toekomst zou willen blijven leveren. Tenslotte werd met het verwerken door een 'maakopdracht' duidelijk dat men ook precies kon vormgeven wat men voor ogen heeft en dat ook aan de andere deelnemers kon presenteren.

De huidige formele sociale infrastructuur, via dorpsbelangen en het dorpshuisbestuur, nodigt nu onvoldoende uit om mee te doen (deelnemer F. - tweede iteratie, persoonlijke communicatie, 22 april 2022). Het lijkt erop dat deze manier van werken niet aansluit bij de behoefte van inwoners om te kunnen participeren en letterlijk het stuur in handen te nemen. De participanten gaven aan zich meer dan nu (mede)eigenaar te willen voelen. Dit beeld sluit aan op de aanname aan 'de voorkant' van deze iteratie waarbij de aanname werd gedaan dat er behoefte is bij inwoners om te herbronnen en te dromen over de (of een gezamenlijke) toekomst. Wat ook doorklinkt in de bijdragen van inwoners (deelnemers tweede iteratie, persoonlijke communicatie, 22 april 2022) is een zeker verlangen naar het actieve dorpsleven uit vroegere tijden. Bijvoorbeeld het organiseren van een 'snuffelmarkt' door het gehele dorp zoals dat eerder ook gebeurde in de dorpen (deelnemer F. - tweede iteratie, persoonlijke communicatie, 22 april 2022).

<u>Iteratiefase v1.0: Eendracht = pracht!</u>
In de laatste algemene ledenvergadering van dorpsbelangen Brantgum e.o. is ten overstaan van de aanwezige leden de veranderstrategie Bloeizone 'Blue Concordia' - BtCoD gepresenteerd als artefact. Het werkende principe van dit artefact is dat *CoDesign* mogelijkheden geeft voor het delen van waarden op dorpsniveau en het streven naar het goede dorpsleven. Vanuit de tweede iteratieronde kwam naar voren dat inwoners van Brantgum-Foudgum-Waaxens zeer hechten aan o.a. waarden als vrijheid, gezondheid, onafhankelijkheid, autonomie en geluk. Deze input leidde tot een (mogelijk) gezamenlijk toekomstbeeld, wellicht zelfs wel een nieuwe definitie van 'dorp zijn' in het dorpencluster. Deze eendracht gaat verder dan het huidige bereik van de bestaande besturen in Brantgum-Foudgum-Waaxens. Dit vraagt om een wezenlijk andere organisatie en 'besturingsfilosofie' van de sociale infrastructuur. Er is een *reframe* nodig van aanbod- naar vraaggestuurd om inwoners te bereiken. Het komt er eigenlijk op neer dat de huidige besturen (dorpsbelangen en dorpshuis) denken voor de inwoners, in plaats van 'opdenken' met en het stimuleren van denken door de lokale *mienskip*. In zekere zin is dit als weeffout ontstaan en daarmee ongewenst, het nieuwe streven wordt: collectief eigenaarschap van specifieke individuele belangen, óók van economische aard. Dat laatste zou de essentie van Bloeizone *through CoDesign* (BtCoD) in deze ontwerpcontext kunnen zijn.

Artefact v1.0: Bloeizone ‘Blue Concordia’ (BBC)

‘*…Eigenaarschap wil zeggen dat een aantal bewoners zich eigenaar maakt van een probleem, een sociale voorziening ofwel een publiek eigendom collectief maakt. Ze ontnemen daarmee een stuk verantwoordelijkheid bij de overheid en ze beconcurreren soms instituten en bedrijven die voor een bepaald aspect van leefbaarheid hun bestaansrecht vinden. Eigenaarschap is daarmee het resultaat van een beweging van onderop van bewoners die streven naar autonomie…*’
During (red.) et al., (2018), p.25

Afb. 7. Eigenaarschap (During et al., p.24)

Uit de twee gespreksronden blijkt dat er in het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens een sterke hang naar autonomie heerst onder haar inwoners. In die zin klinkt vanuit deze gesprekken bijna de vraag door van: hoe worden we meer eigenaar dan we nu zijn in onze eigen dorpen (deelnemers tweede iteratie, persoonlijke communicatie, 22 april 2022)? In de eerste gesprekken met bestuursleden van zowel dorpsbelangen als van de stichting van het dorpshuis werd duidelijk dat men graag ruimte zou geven aan initiatieven van onderop. Dit wordt benoemd omdat men een steeds kleinere groep actieve inwoners treft wanneer er zaken georganiseerd worden. Men hoopt dat er weer meer mensen gaan deelnemen aan activiteiten en ook medeverantwoordelijk wil zijn voor de leefbaarheid in de dorpen (vertegenwoordigers dorpsbelangen en dorpshuis, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022).

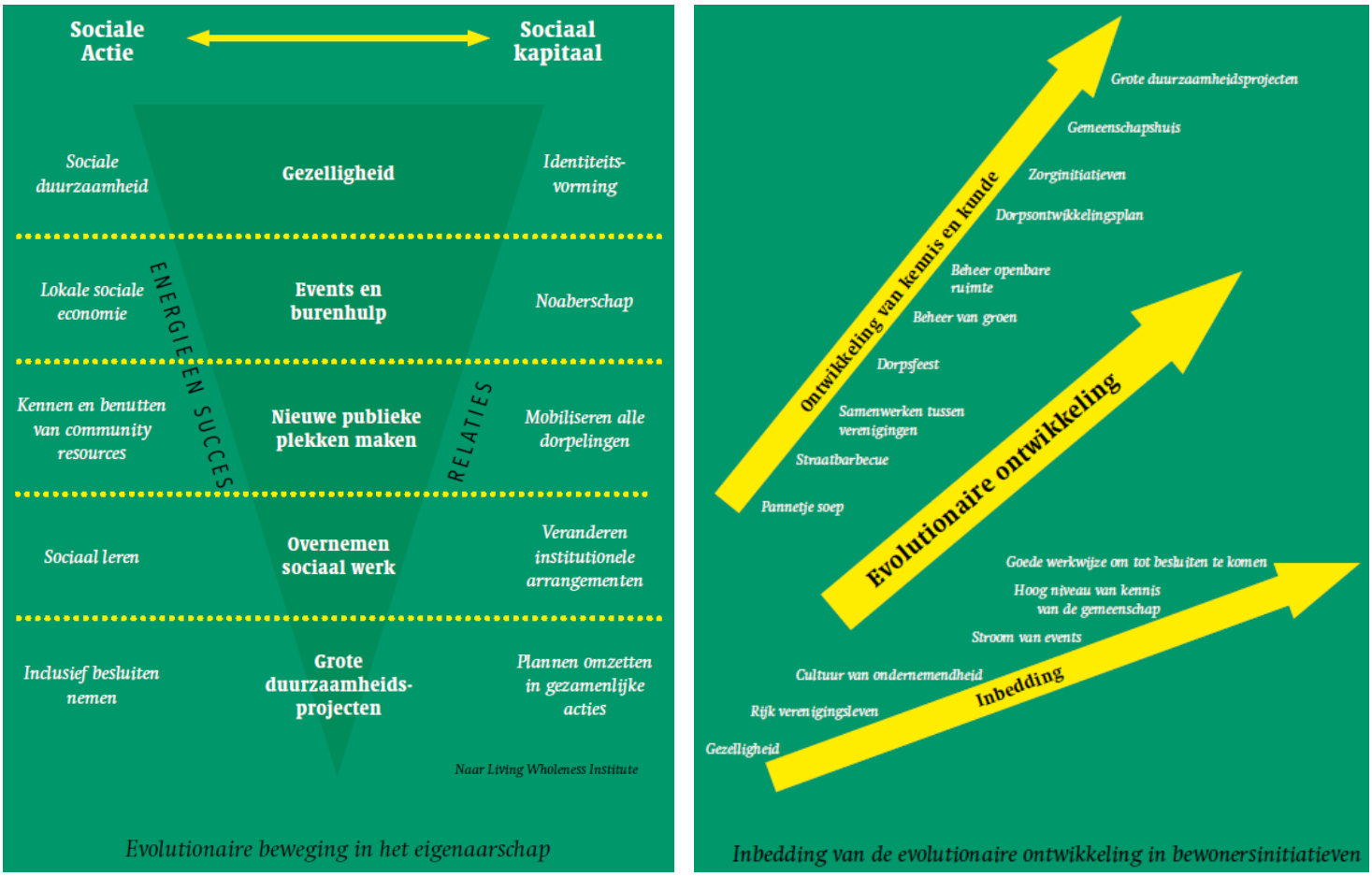
Blue Zones
Genoemd werden bijvoorbeeld een fitnesstuin in Foudgum en het opzetten van een voedselbos in de nabije omgeving van Brantgum (vertegenwoordigers dorpsbelangen en dorpshuis, persoonlijke communicatie, 23 maart 2022). Deze wensen maken duidelijk dat er in het dorpencluster mogelijkheden zijn om elementen van zogenaamde Blue Zones als gemeenschappelijk basis te zien. Het beeld van deze Blue Zones, zie onderstaand kader, zou kunnen worden gebruikt als inhoudelijke agenda binnen Brantgum-Foudgum-Waaxens om de eerste Bloeizone (term die men in Fryslân gebruikt voor Blue Zones) in de gemeente Noardeast Fryslân te worden.

Waarden Blue Zones inhoudelijke agenda voor Brantgum-Foudgum-Waaxens?!
‘*…De kennis over gezondheid als meer dan afwezigheid van ziekte krijgt steeds meer aandacht en is te zien als een goede context voor de ontwikkeling van Positieve Gezondheid. Hier aandacht voor twee bronnen: allereerst wat de Blue Zones in de wereld ons leren, zo genoemd door de Amerikaanse National Geographic journalist Dan Buettner. Hij omcirkelde met een blauwe viltstift (vandaar de naam) op een wereldkaart díe gebieden waar mensen heel oud worden (ruim over de 100 jaar), zónder chronische ziekten en zónder mentale aftakeling. Ze gaan wel dood, maar ‘makkelijk’ en zonder veel lijden. Die gebieden liggen in alle werelddelen en het gaat dus niet om één bijzondere genetisch groep. Wat deze mensen gemeen hebben is hun leefstijl. Buettner bracht in kaart wat die leefstijlfactoren zijn. De belangrijkste vier. (1) Allereerst het voedingspatroon van deze mensen. Ze eten vooral vers en weinig industrieel bewerkt voedsel én ze eten grotendeels plantaardig en weinig dierlijke eiwitten zoals vlees, vis en zuivel. Vaak hebben ze een eigen moestuin. En ze eten tot ze voor 80% verzadigd zijn en niet totdat ze compleet vol zitten. (2) Ten tweede bewegen ze veel; op een ‘normale manier. Ze zijn dus actief. Dit zijn leefstijlfactoren waar we meestal aan denken: voeding en beweging, maar in deze gebieden zijn nog twee andere factoren van belang. (3) De derde factor: al deze mensen beleven hun leven als zinvol; ze zijn bezig met dingen die voor hen belangrijk en betekenisvol zijn, tot op hoge leeftijd.*

> *(4) En de vierde factor: ze maken deel uit van een sociale gemeenschap. Dat kan hun familie zijn, of een dorpsgemeenschap, of een vriendengroep waarmee ze hun belangstelling delen. Deze mensen zijn in ieder geval niet eenzaam…'*
>
> Uit: Positieve Gezondheid – de status anno 2019 (Huber, 2019, p.11)

Vanuit de bovenstaande gedachten rondom positieve gezondheid is het de moeite waard om in Brantgum-Foudgum-Waaxens elkaar als inwoners via *CoDesign* inhoudelijk en daarmee op waardenniveau te vinden rondom: gezonde voeding, beweging, zingeving en Mienskip. Een gezamenlijke ambitie van die omvang gaat verder dan het organiseren van een buurtbarbecue of een *happy hour* in het dorpshuis. Het roept op tot samen de schouders eronder! Dat kan met de huidige formele sociale infrastructuur, zoals de vereniging van dorpsbelangen en/ of het stichtingsbestuur van het dorpshuis. Het kan echter ook zeer wenselijk zijn om na te denken over nieuwe nog niet bestaande structuren. Hieronder een mogelijke oplossingsrichting die in deze latente toekomstwens voorziet.

Beweging in eigenaarschap!



Afbeelding 8. Evolutie in eigenaarschap (During et al., p.64 & p.67)

De bovenstaande *afbeelding 8.* geeft inzage in de impact van eigenaarschap op dorpsniveau. Wanneer men in Brantgum-Foudgum-Waaxens daadwerkelijk wil groeien als gemeenschap. Dus niet alleen qua aantallen, maar ook in mentaal opzicht dan past daar 'anders' denken én organiseren bij. Een bestuur van dorpsbelangen kan niet langer denken in termen van iets meer dan 50 betalende leden/ gezinnen, maar zal moeten denken en handelen vanuit 400 inwoners met behoeften op het gebied van 'Bloeizone zijn c.q. worden'. Sterker nog men neemt samen het roer in handen, bijvoorbeeld via vormen van *CoDesign* op projectniveau. Dit doe je als dorp(encluster) in eendracht.

> '*...De* ***dorpscoöperatie*** *is een vorm van een sociale coöperatie, waarbij burgers initiatiefnemers zijn of de belangrijkste partij zijn, de coöperatie wordt opgericht voor een bepaald dorp of voor bepaalde dorpen en waarbij op de eerste plaats het dorp profiteert van de diensten en resultaten van de coöperatie. Dorpscoöperaties kunnen zich richten op fysieke inrichting van de buurt, veiligheid, onderwijs of de sociale infrastructuur...*', aldus Van Wijk* (2019, p.2)
>
> **Ellen van Wijk ondersteunt partijen bij het ontwikkelen en implementeren van projecten om te komen tot een innovatieve en inclusieve regionale arbeidsmarkt.*

In een dorpscoöperatie werken inwoners samen (en ontwerpen dat dus samen!) onder de noemer leefbaarheid om voorzieningen te ontwikkelen, te behouden en te versterken. Hierbij kunnen taken van de gemeente overgenomen worden. Doordat bewoners zich bij dit proces betrokken voelen en zich hieraan committeren d.m.v. een lidmaatschap, ontstaat er meer samenhang en cohesie, blijven voorzieningen in stand, voelen mensen zich betrokken bij hun leefomgeving en kan eventuele winst terugvloeien naar het dorp (Van Wijk, 2019). Een dorpscoöperatie is - ook voor Brantgum-Foudgum-Waaxens - geen doel op zich! Het is een middel, in dit geval een veranderstrategie, om iets voor elkaar te krijgen. Bij een dorpscoöperatie zijn veel verschillende stakeholders betrokken, maar op de eerste plaats zijn de belangrijkste stakeholders: de inwoners als ontwerppartners. Burgers zijn eigenaar, controleur en consument (dus 'expert-gebruiker'!). De inwoners die lid zijn van Bloeizone 'Blue Concordia' bepalen welke zaken rondom leefbaarheid een ontwerp vragen en wie waarbij betrokken wordt.

Opstart Bloeizone 'Blue Concordia' - BtCoD
Een rechtsvorm die nuttig kan zijn voor de opstart van een sociale coöperatie is het zogenaamde Bijzonder Statuut, aldus Van Wijk (2019). Dit is een door de notaris gewaarborgd document, dat vooraf kan gaan aan een (formele) oprichting van het initiatief in Brantgum-Foudgum-Waaxens. Hiermee krijgen inwoners uiteindelijk zeggenschap, maar mag er een start gemaakt worden door een kleine groep mensen. Van Wijk (2019) vervolgt: het Bijzonder Statuut is een juridisch document dat een sociale coöperatie helpt om een rechtsvorm en manier van organiseren beter op elkaar aan te laten sluiten. Omdat bijvoorbeeld bij contacten met de gemeente al sprake moet zijn van een rechtsvorm, moeten initiatiefnemers eerst een rechtsvorm oprichten, voordat ze om tafel kunnen. Hier begint de rol van het Bijzonder Statuut, een soort 'grondwet' voor een sociale coöperatie. Je kunt hierdoor het kiezen van de uiteindelijke rechts- c.q. samenwerkingsvorm uitstellen, besluit Van Wijk (2019).

Kansen en aanbevelingen voor Bloeizone Blue Concordia (Van Wijk, 2019):

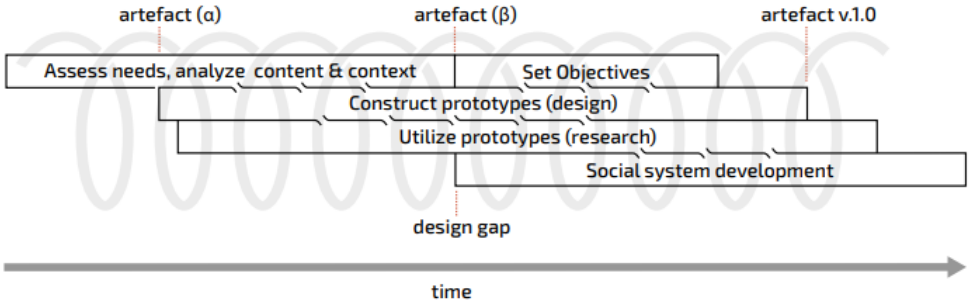
Om te starten en meteen betrokkenen te motiveren, zijn twee kansrijke strategieën te onderscheiden:
- Binnenhalen van laaghangend fruit, zoals het organiseren van initiatieven en activiteiten (denk aan: burenhulp, ontmoetingen, maaltijden, vervoer, bewegen);
- Meteen realiseren van een groot en verder in de tijd gelegen project.

Aanbevelingen:
- Besteed aandacht aan het onderzoeken van het gemeenschappelijk doel en formuleer een gemeenschappelijke visie;
- Selecteer kartrekkers;
- Samenwerken met andere partijen kan helpen om resultaten te bereiken. Onderlinge samenwerking moet iets opleveren voor leden;
- Een menselijke, democratische leiderschapsstijl is belangrijk;
- Maak een plan: wat is je doel? Wat wil je doen om het doel te bereiken? Hoe ga je dat doen? Waar ga je dit doen? Wat kun je zelf? Wie heb je nodig? Wat heb je nodig?;
- Communiceren is belangrijk: zorg dat je het gesprek van de dag bent!

4. Discussie, conclusie & perspectief

Discussie
Volgens Blomkamp (2018) draagt *CoDesign* de belofte in zich om als werkwijze te benutten voor het ontwikkelen, ontwerpen en uitvoeren van overheidsbeleid. Blomkamp (2018) ziet kansen voor beleidsmakers om de aanpak in te zetten als creatieve manier van werken om inwoners en andere stakeholders te betrekken bij complexe maatschappelijke ontwikkelvraagstukken. Het blijft volgens Blomkamp (2018) op dit moment bij een belofte, omdat er nog te weinig resultaten van het werken via *CoDesign* zijn onderzocht. We moeten er daarom voor waken dat *CoDesign* niet kritiekloos wordt binnengehaald als lapmiddel voor falend overheidsbeleid en relatief lage burgerparticipatie. Overigens gebiedt de eerlijkheid te vermelden dat het artefact, de veranderstrategie BtCoD, in dit artikel nog in de praktijk getest en verder onderzocht moet worden op resultaten en werkbaarheid.

Conclusie



Afbeelding 9. Design Research Framework (Kuipers, 2019, p. 152)

Aan de hand van het *Design Research Framework*, zoals hierboven te zien in *afbeelding 9*, is dit ontwerponderzoek vorm en inhoud gegeven. Door op gestructureerde wijze deze vorm en stappen van *design research* toe te passen, hebben in de loop van het ontwerponderzoek de inwoners een steeds prominentere plek gekregen. Op die wijze is in dit artikel inzichtelijk gemaakt dat de veranderstrategie Bloeizone 'Blue Concordia' daadwerkelijk kan voorzien in een *human-centered* oplossing voor Brantgum-Foudgum-Waaxens. Daarnaast draagt deze veranderstrategie, dus streven naar een bloeizone door het gebruik van een *CoDesign* benadering, in zich dat het een schaalbare oplossing kan zijn. Niet alleen de inwoners in het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens kunnen er baat bij hebben. BtCoD is een artefact, zie ook p.20, dat ook op andere plaatsen in Nederland (en mogelijk daarbuiten) te gebruiken zal zijn. Dit laatste vraagt een nader vervolg richting een *evidence based practice* zoals dat wordt beschreven in het *Model Design in the small & Design in the large*, zie p.6.

Springplank richting 2027?
Zamenopoulos & Alexiou laten in 2018 zien dat er reeds een lange aanloop is geweest om te komen tot een ontwerpbenadering waarin gebruikers als experts worden bevraagd om op te treden als ontwerppartners. In dit historische perspectief is ook mooi inzichtelijk gemaakt welke waarde cultuur(historie) heeft binnen de werkwijze van *CoDesign*. Mensen bevragen op hun dromen en gevoelens én ze dit ook 'makenderwijze' laten omzetten in een product, geeft echt kansen om tot een passend ontwerp te komen.

Co-design means that people come together to conceptually develop and create things that respond to certain matters of concern and create a (better) future reality. People come together despite, or because of, their different agendas, needs, knowledge and skills.

Dit artefact voorziet in een kans voor het verder vergroten van de spanwijdte van de zogenaamde Bloeizones in Fryslân. Het streven naar een gezonder Fryslân met blijvende zingeving en gemeenschapszin, gaat vele malen verder dan het in standhouden van verenigingen en stichtingen die in het beste geval slechts 'gebruiksvoorwerpen' zijn. Via *CoDesign* dromen en bouwen aan een weerbaarder Fryslân, heeft waarde. En daarmee is deze veranderstrategie op z'n minst het testen waard.

Literatuurlijst

Blomkamp, E. (2018). *The Promise of Co-Design for Public Policy*. Australian Journal of Public Administration, vol. 77, no. 4, pp. 729–743

Dorst, K. (2018). *Mixing Practices to Create Transdisciplinary Innovation: A Design-Based Approach.* Artikel uit Technology Innovation Management Review; 8-8 (pp. 60 – 65)

d.school (2010). *Bootcamp bootleg*. Uitgave van d.school – Hasso Plattner – Institute of Design at Stanford

During, R. (redactie), Bock, B., Dam van, R., Donders, J., Kruit, J., Pleijte, M. en Witte de, D. (2018). *Leefbaarheidsinitiatieven op het platteland - Analyse van eigenheid en eigenaarschap*. Wageningen: University and Research, November 2018

Huber, M. (2019). *Positieve Gezondheid - de status anno 2019*. Utrecht: Institute for Positive Health

Kuipers, D.A. (2019). *Design for Transfer – Figural Transfer through Metaphorical Recontextualization in Games for Health*. Proefschrift Rijksuniversiteit Groningen

Marinus, J.D. & Commijs, K. (2021). *Leve de vereniging! – Eindrapportage*. Leeuwarden: Fries Sociaal Planbureau

Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). *Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being*. American Psychologist, 55, 68-78.

Sanders, E.B.-N. (2002). *From User-Centered to Participatory Design Approaches*. In Design and the Social Sciences. Uitgever: J. Frascara (Ed.), Taylor & Francis Books Limited

Sanders, E.B.-N. & Stappers, P.J. (2008). *Co-creating and the new landscapes of design*. In Co-Design, 4:1, 5-18.

Sanders, E.B.-N. & Stappers, P.J. (2012). *Convivial Toolbox – Generative Research for the front end of design (5th printing - 2020)*. Amsterdam: BIS Publishers

Schaminée, A. & Dorst, K. (2021). *Design Thinking binnen de overheid – Effectiever werken aan Transitievraagstukken*. Essay mogelijk gemaakt door het ministerie van LN&V en TwynstraGudde

Wijk van, E. (2019). *Succesfactoren van dorpscoöperaties en dorpsondersteuners bij kleinschalige, dorpsgerichte burgerinitiatieven m.b.t. leefbaarheid, welzijn en zorg*. Uitgave: *niet bekend*.

Zamenopoulos, T. & Alexiou, K. (2018). *Co-design As Collaborative Research. Connected Communities Foundation Series*. Bristol: Bristol University/AHRC Connected Communities Programme

Internetpublicaties

Almquist, E., Senior, J. & Bloch, N. (2016). *The Elements of Value*. Geraadpleegd op 20 februari 2022, van https://hbr.org/2016/09/the-elements-of-value

Bolding, F. (2019). *9 kenmerken van Blue Zones*. Geraadpleegd op 11 april 2022, van https://cmostamm.nl/9-kenmerken-blue-zones/

Dam, R.F. & Siang, T.Y. (2021). *What is Ideation – and How to Prepare for Ideation Sessions*. Geraadpleegd op 20 februari 2022, van https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-ideation-and-how-to-prepare-for-ideation-sessions

Kessener, B. en Vermaak, H. (2019). *Frame creation: nieuwe oplossingsrichtingen voor taaie organisatievraagstukken*. Geraadpleegd op 18 september 2021, van https://www.sioo.nl/actueel/blog/design-thinking-en-frame-creation/

Kop, S. (2019). *Los je problemen op en ga uitdagingen aan met design thinking!* Geraadpleegd op 14 september 2021, van https://www.creatievekoppen.nl/nieuws/los-je-problemen-op-en-ga-uitdagingen-aan-met-design-thinking/

Man, M. de (2019a). *Frame creation voor complexe vraagstukken in 9 stappen*. Geraadpleegd op 18 september 2021, van https://www.sioo.nl/actueel/blog/naar-frame-creation-voor-complexe-vraagstukken-in-9-stappen/

Man, M. de (2019b). *Pre-post-it, een geschiedenis van Design Thinking*. Geraadpleegd op 18 september 2021, van https://www.sioo.nl/actueel/blog/pre-post-it-een-geschiedenis-van-design-thinking/

Wikipedia (2022a). *Brantgum*. Geraadpleegd op 20 februari 2022, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Brantgum

Wikipedia (2022b). *Foudgum*. Geraadpleegd op 20 februari 2022, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Foudgum

Wikipedia (2022c). *Waaxens*. Geraadpleegd op 20 februari 2022, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Waaxens

Wikipedia (2022d). *Concordia* - Godin. Geraadpleegd op 11 april 2022, van https://nl.wikipedia.org/wiki/Concordia_(godin)

Lijst met afgenomen interviews t.b.v. dit ontwerponderzoek:

- Jouke Spoelstra, wethouder Achtkarspelen (CDA)
- Foppe Hemminga, innovator De Friesland Zorgverzekeraar
- Jesse David Marinus, onderzoeker Fries Sociaal Planbureau
- Sjoerd de Vries, bestuurder Kennislab NOF te Buitenpost
- Titus Sijmonsma, consultant stichting Doarpswurk

Overig:

- Brandon, S. (n.b.). Associatie kaarten, set 1: Er is meer dan wat je ziet. *Uitgegeven in eigen beheer;*
- Boxshall, A. (2020). *Authentic Co-Design*. Geraadpleegd op 8 mei 2022, van https://www.linkedin.com/pulse/authentic-co-design-framework-solving-complex-issues-anthony-boxshall/

Dankwoord

Ik ben dank verschuldigd aan het **docententeam** van de master DDI. In het verlengde hiervan wil ik ook mijn studiegenoot **Wouter van de Kolk** noemen. Dan zijn er mensen die een grote bijdrage hadden in dit afstudeertraject. Ik noem hiervoor **Sjoerd de Vries** (Kennislab NOF), **Jordy Plantinga** (Kennislab NOF), **Ben Jansen** (Versnellingsagenda QOP), **Jouke Spoelstra** (wethouder gemeente Achtkarspelen), **Titus Sijmonsma** (stichting Doarpswurk), **Jesse David Marinus** (onderzoeker FSP), **Foppe Hemminga** (innovator De Friesland Zorgverzekeraar) en natuurlijk **de mensen uit het dorpencluster Brantgum-Foudgum-Waaxens**. Zeer veel dank. Dank ben ik ook verschuldigd aan mijn werkgevers: **Marne college & CSG Liudger**. Tenslotte wil ik mijn gezin, **mijn vrouw en kinderen** bedanken. Zij zijn mijn Bloeizone!

***Hilbrand Visser**, 28 mei 2022*

Bijlage: Design-in-the-large >> Artefact veranderstrategie Bloeizone 'Blue Concordia' – *BtCoD*

2027
Grote duurzaamheids-projecten

2026
Duurzaamheids -projecten

2025
Overnemen sociaal werk

2024
Nieuwe publieke plekken

2023
Events en burenhulp

2022
Gezelligheid

Wenkend perspectief *BtCoD* – PERIODE 2022-2027