

Samen bouwen aan een nieuwe stad

Een nieuwe manier om buurten en steden
te verbeteren door middel van leerlussen

Bij het Looperproject zijn de volgende partners betrokken:

- ▶ Vrije Universiteit Brussel - Mobility, Logistics, and Automotive Technology Research Centre (MOBI)
- ▶ University of Manchester
- ▶ luav University of Venice
- ▶ BRAL Stadsbeweging voor Brussel
- ▶ Legambiente Verona
- ▶ S4B Manchester
- ▶ Gemeente Verona
- ▶ Pixel Mill

Looper maakt deel uit van het JPI Urban Europe ERA-NET Cofund Smart Urban Futures programma. Het project werd ondersteund door het Brussels Hoofdstedelijk Gewest - Innoviris (België), Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca (MIUR) (Italië), de Economic and Social Research Council (VK) en de Europese Unie.

Wilt u meer informatie over het project of contact opnemen, bezoek dan onze website: www.looperproject.eu.



Wat is Looper?

In steden over de hele wereld wordt de lokale bevolking met dezelfde problemen geconfronteerd: hoe kunnen onze kinderen veilig naar school gaan? Waar zijn alle bussen? Hoe kunnen we onze behoeften en dromen aan onze lokale vertegenwoordigers van de overheid communiceren?

Ondertussen worden ook de lokale overheden met soortgelijke problemen geconfronteerd, vanuit een tegenovergesteld perspectief: hoe kunnen de middelen van de gemeenschap worden gemobiliseerd? Hoe kom je meer te weten over wat ze willen of nodig hebben? Hoe kun je dit gebruiken om een betere dienstverlening te bieden tegen een lagere kostprijs?

Het **Looper Model** begint deze kloof te overbruggen. Het laat zien hoe lokale visie en ontwerp kan leiden tot betere wijken. We noemen dit '**co-creatie**': actieve betrokkenheid en empowerment van burgers om gegevens te verzamelen, oplossingen te ontwerpen en de resultaten op te volgen.

Co-creatie is een vorm van publieke participatie die focust op innovatie en creativiteit. Deelnemers hebben vaak een belangrijke invloed in het proces. Binnen Looper omvat het proces van co-creatie een reeks activiteiten: de identificatie van het probleem, het verzamelen van gegevens, de gegevens in beeld brengen, het samen ontwerpen van oplossingen, de oplossingen evalueren en ze implementeren en monitoren.

Over dit document

Dit document is een kort overzicht van het Looper Model en het project dat aan de oorsprong ervan ligt - verdere details hierover zijn te vinden in het volledige Looper Synthesis Report.¹ Beleidsmakers, gemeenschapsgroepen, lokale overheden en aanbieders van huisvesting, transport, beveiliging of open ruimte kunnen allemaal het rapport gebruiken en de methoden en instrumenten uitproberen. Het rapport is ook gericht op beroepsorganisaties, de burgermaatschappij, consultants, studenten en onderzoekers.

¹ Zie voor het volledige Looper syntheserapport www.looperproject.eu



Het Looper Model

Het **Looper Model** is een nieuwe manier om wijken en steden te verbeteren. Het bevat niet alleen gegevens voor het oplossen van technische problemen, maar omvat - via de leerlussen - ook de menselijke kant van co-creatie.

Een leerlus zet eerst een collectief debat over prioriteiten op, met participatieve gegevensverzameling. Daarop volgt een gemeenschapsgericht visie-, ontwerp- en evaluatieproces, waarna echte verbeteringen aangebracht worden met feedback op de resultaten.

Een **Looper Living Lab** kan rond een zedelijke structuur worden opgebouwd: mensen, plaats, prioriteiten, beleid, platform en proces.

De **Looper Toolkit** bevat monitoringkits voor lucht of geluid, instrumenten voor visualisatie, evaluatie en besluitvorming, online of offline instrumenten voor burgers om ideeën en ontwerpen te verkennen.

Over het algemeen helpt het Looper Model om:

- ▶ gedetailleerde kennis (online en offline) van problemen en ideeën op te bouwen;
- ▶ de empowerment en zelfredzaamheid van de gemeenschap te vergroten;
- ▶ het lokaal bestuur efficiënter te maken; het beter laten inspelen op lokale behoeften;
- ▶ het 'democratisch tekort', de 'vertrouwenkloof' en de uitdaging voor de overheid en openbare diensten om 'meer te doen met minder' te overbruggen.



Door een link te leggen met gemeenschapskwesties en -ideeën kunnen beleidsmakers plannen en investeringen efficiënter op de echte problemen richten, waardoor ze vertrouwen opbouwen tussen burgers en overheidsinstanties (m.a.w. er ontstaat een 'policy loop' - een beleidslus). Voor gemeenschappen helpt het monitoren van de problemen en het co-creëren van oplossingen om empowerment op te bouwen (m.a.w. er ontstaat een 'community loop' - een gemeenschapslus). Wie kan Looper Model gebruiken en er voordeel uit halen?

- ▶ Burgers die de plek waar ze wonen en werken willen verbeteren;
- ▶ Stedenbouwkundigen die openstaan voor nieuwe ideeën van de gemeenschap;
- ▶ Lokale beleidsmakers die bereid zijn vertrouwen op te bouwen en samen met lokale burgers oplossingen te creëren;
- ▶ Andere openbare instellingen die de buurt en de stad om hen heen willen transformeren.

Living labs zijn een medium voor co-creatie dat doorgaans betrokkenheid van eindgebruikers, open en sociale innovatie, een vorm van governance (vaak door een overheidsinstantie) en een real-life setting omvatten. Een Looper Living Lab is een vergevorderde versie van een living lab waarin de leerlussen worden toegepast.

Looper Living Labs

Het Looper Living Lab is waar het Looper Model in actie komt. Het is een experimentele zone die ruimte geeft om nieuwe ideeën uit te proberen en nieuwe manieren van co-creatie te testen. Binnen het lab kunnen er gelijk welk aantal lussen ontstaan voor verschillende problemen, van puur technische kwesties tot bredere sociale uitdagingen. Het Looper Model en de Toolkit zijn ontwikkeld en getest in drie living labs (Brussel, Manchester en Verona), onder zeer verschillende omstandigheden.

Elk lab bevat zes hoofdcomponenten.



Plaats: definieer de plaats (een lokale buurt, wijk, landschap of andere plek) waar het lab gevestigd zal worden.



Mensen: verzamel de mensen die betrokken moeten worden (netwerken, organisaties, groepen of gemeenschappen). We hebben manieren nodig om hun energie en inzet te mobiliseren, conflicten te bemiddelen en manieren te vinden om problemen om te zetten in kansen.



Prioriteiten: werk samen met de mensen op de plaats om hun prioriteiten te onderzoeken (problemen, kwesties, uitdagingen, risico's, hoop of angsten, ideeën of kansen). Dit omvat zowel de minpunten als de pluspunten die kunnen inspireren en motiveren.



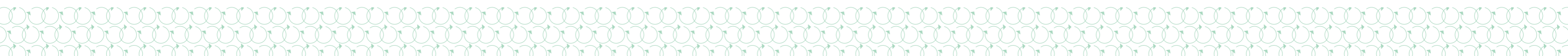
Beleid: bepaal de reikwijdte van de problemen en definieer mogelijke oplossingen voor het beleid (lokaal, regionaal, nationaal) voor dat gebied. Streef ernaar om deel te nemen aan het beleidsproces, dat lang en complex kan zijn.



Platform: ontwikkel een systeem voor het uitwisselen van informatie, opgedane kennis, debatresultaten, analyses en inzichten. Hoewel dergelijke online platformen elke dag nieuwe en opwindende technologieën zien opkomen, is het echte doel ervan het verbeteren van menselijke interacties.



Proces: zoek naar de algemene inzichten van het hele experiment, van begin tot eind, om het leren te verbeteren en over te dragen naar andere plaatsen of andere toepassingen zoals openbare diensten.



Leerlussen

Een leerlus gaat over het opbouwen van gemeenschapsgerichte kennis en creatief denken, die van problemen oplossingen kunnen maken. Elke leerlus heeft drie hoofdfasen (zie afbeelding op pagina 8-9):

- **Probleemidentificatie:** identificeer het probleem, organiseer een participatieve gegevensverzameling, visualiseer en analyseer;
- **Co-design:** creëer opties en beslis met welke je verder wil gaan;

► **Actie en feedback:** zorg voor echte verbeteringen (fysieke of sociale) en volg de impact op.

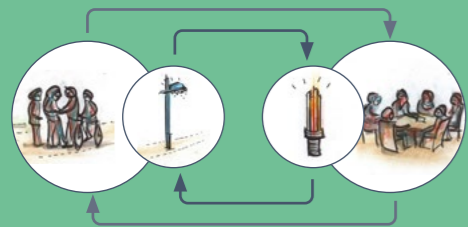
Het Looperproject doorliep een volledige eerste lus en startte vervolgens een tweede lus, voortbouwend op de resultaten van de eerste. In een ideaal model voor gemeenschapsontwikkeling zouden deze lussen verder gezet worden als een vast onderdeel van het lokaal bestuur. Elke lus kan maanden of jaren duren, afhankelijk van de lokale omstandigheden.

Drie niveaus van leerlussen kwamen naar voren in het Looperproject, hier weergegeven met het voorbeeld van een kapotte straatlantaarn:



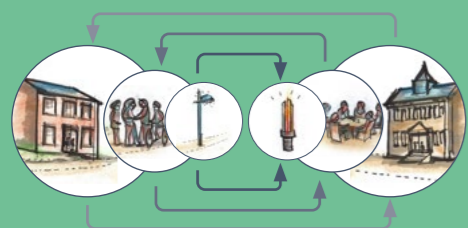
Managementlus

Deze 'functionele' leerlus werkt met gedetailleerde informatie over praktische of technische problemen en oplossingen. Ze kan zowel online als offline platforms gebruiken (bijvoorbeeld om de straatlantaarn te lokaliseren en te repareren).



Gemeenschapslus

Hier worden de burgers in de lus betrokken via lokaal empowerment, sociale onderneming en zelfredzaamheid. We werken met 'deep engagement' methoden, zoals activiteiten van actieve toenadering en het uitwerken van een visie op het niveau van de gemeenschap, met belangennetwerken en -gemeenschappen (om de bredere kwesties van openbare veiligheid te bespreken).



Beleidslus

Lokale overheden en andere instanties kunnen hun organisatorisch leren en 'strategische beleidsintelligentie' (capaciteit om vooruit te denken) verbeteren. Deze lus helpt de 'vertrouwenkloof' te overbruggen en stelt de overheid en openbare diensten in staat 'meer te doen met minder' (met beter beleid inzake openbare veiligheid).

Succesvolle lokale ontwikkeling brengt deze lussen samen, elk met hun verschillende manieren om te weten wat, wie, hoe of waarom:

- **informatie ('know-what'):** wat veroorzaakt het probleem met de straatlantaarn?
- **netwerken ('know-who'):** wie kan ik om advies vragen?
- **vaardigheden ('knowhow'):** hoe zet je een wijkbeveiligingsproject op?
- **normen/doelen ('know-why'):** waarom is dit belangrijk?



Methoden en instrumenten

Het Looper Living Lab werkt met een reeks mogelijke interventies voor praktische problemen in stedelijke gemeenschappen en gebruikt verschillende methoden en instrumenten tijdens het co-creatieproces.

Monitoring van het milieu

- **Luchtqualiteit.** Goedkope, mobiele apparaten zoals AirBeam en Luftdaten zijn interessant om de algemene staat van de luchtkwaliteit te begrijpen via participatieve gegevensverzameling. Toch moeten we ons ervan bewust zijn dat deze methode om gegevens te verzamelen niet altijd nauwkeurig is. Het is nog steeds beter om deze waarden te vergelijken met officiële gegevens.
- **Geluidsmonitoring.** Geluidsmonitoring kan met behulp van een smartphone, de OpeNoise (of gelijkaardige) app en een gekalibreerde microfoon gebeuren. Houd altijd rekening met de noodzaak om het apparaat te kalibreren rekening houdend met de software voor achtergrondruisreductie op smartphones.
- **Verkeersmonitoring.** Burgers kunnen de verkeersstromen en -snelheden niet enkel handmatig meten, maar ook met goedkope, automatische apparaten zoals Telraam. Vaste installaties zijn nauwkeuriger maar duurder.
- **Andere stedelijke omstandigheden zoals criminaliteit en veiligheid, groen en stedelijke vervuiling.** Informatie kan worden verzameld via foto's of mediafilmpjes gemaakt door burgers en geüpload op de online platformen of met behulp van geolokalisatie-instrumenten.

Visualisatie- en analyseplatformen

- **Ruimtelijk dataplatform.** Het is cruciaal om gegevens te tonen die zijn verzameld met participatieve gegevensverzameling, maar het visualisatiedashboard moet zo eenvoudig en gebruiksvriendelijk mogelijk zijn, en zonder account te raadplegen. Waar relevant moeten interessante gegevens uit een externe database worden geüpload.
- **Multi-criteria analyse.** Evaluatie van de effecten van co-designed ideeën op duurzaamheid en stakeholders, wanneer de verscheidene co-designed ideeën verschillend zijn, kan gebeuren via Multi-Criteria Analysis (MCA) en Multi-Actor Multi-Criteria Analysis (MAMCA)².

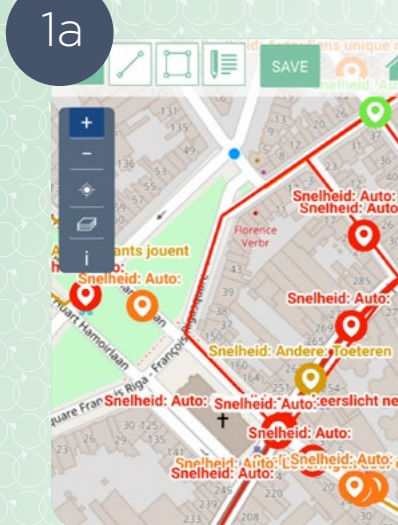
Co-design en betrokkenheid

- **Co-designinstrumenten en -methoden.** Verschillende offline methoden en online platformen voor co-design zijn geanalyseerd in de Looper Toolkit³. Op basis van onze ervaring kunnen deze instrumenten en methoden worden geïntegreerd in combinatie met grote afgedrukte luchtfoto's van de buurt.
- **Co-design platform.** Online instrumenten voor het ontwerpen van ideeën bieden de mogelijkheid aan burgers die anders geen workshops zouden volgen om oplossingen voor te stellen en online te bespreken.
- **Betrokkenheid bij de gemeenschap.** Een van de meest succesvolle benaderingen is 'actieve bewustmaking', waarbij onderzoekers betrokken zijn bij lokale activiteiten en netwerken, met een wijde interesse voor alle lokale problemen en ideeën.

² www.mamca.be

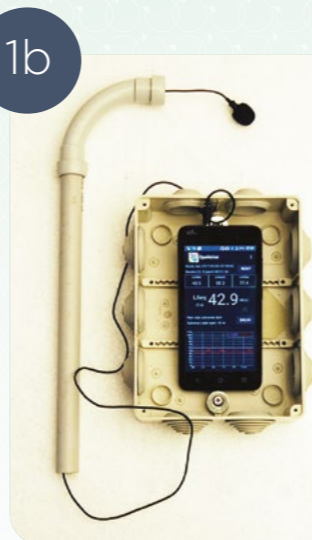
³ www.looperproject.eu/tools/

Het leerlusproces



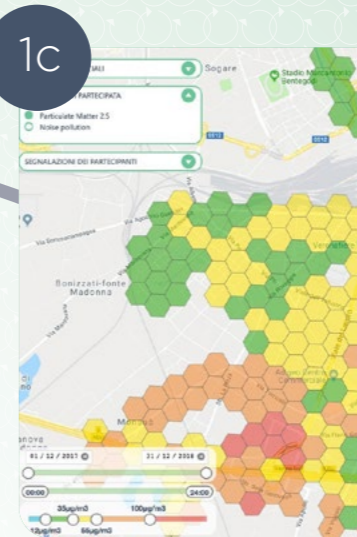
Verkenning

Burgers verkennen en debatteren over wat voor hen belangrijk is in de buurt. Dit omvat zowel problemen als mogelijke kansen en fysieke of sociale problemen. We streven ernaar om met alle delen van de gemeenschap in contact te komen, vooral met degenen die op een of andere manier zijn uitgesloten.



Gegevensverzameling

Bewoners kunnen goedkope digitale monitoringinstrumenten gebruiken voor praktische zaken als lucht- en geluidshinder, verkeer, veiligheid of groen. De resultaten worden vervolgens geüpload naar een online platform waar ze vergeleken kunnen worden met officiële meetstations.



Visualisatie

De resultaten worden gevisualiseerd met online kaarten om de aard van het probleem over ruimte en tijd te visualiseren. Voor deelnemers die de voorkeur geven aan niet-digitaal werken, bieden we tijdens workshops fysiek bronmateriaal aan over wat de verzamelde gegevens betekenen, en hoe we kunnen reageren.

1. PROBLEEMFASE



1a Laten we kijken wat voor mensen hier van belang is

1b Laten we de gegevens verkrijgen en de problemen meten

1c Laten we de gegevens op een kaart zetten en kijken wat ze betekenen

2a Laten we mogelijke oplossingen bedenken en ontwerpen

2. ONTWERPFASE



Co-design

Bewoners en andere belanghebbenden komen met ideeën om het probleem op te lossen. Dit kunnen interventies zijn in openbare ruimtes, sociale acties of speciale evenementen. We genereren een reeks ontwerpconcepten, van eerste ideeën tot schetsen van hoe ze er op het terrein uit zouden zien.

3. ACTIE- EN LEERFASE

3b Laten we opvolgen hoe ze in werkelijkheid werken

3a Laten we de beste oplossingen omzetten in actie



Acties

Acties en 'interventies' worden praktisch toegepast. Dit kunnen fysieke verbeteringen zijn (verkeersluwe zones en street art) of sociale acties (bijv. een wandelplan voor schoolkinderen). Sommige acties hebben tijd nodig om budgetten en toestemmingen te krijgen.



Evaluatie

Voordat we verder gaan, evalueren we de co-designed opties, met een multi-actor multi-criteria analyse. Deze evaluatie helpt om de shortlist van ideeën te vormen door na te gaan waar er mogelijke conflicten of synergiën tussen de mensen en de betrokken belanghebbenden bestaan.



Controle en feedback

We volgen de effecten van de interventies op de voet op. Waar mogelijk gebruiken we dezelfde methode om het probleem te meten. Vervolgens bespreken we de resultaten met bewoners en beleidsmakers. Hopelijk leren we van de ervaring, zodat de volgende lus verbeterd kan worden.

En dan... laten we leren van onze ervaringen zodat het de volgende keer nog beter gaat

Typische problemen en interventies

Elk lab is qua problemen, kansen, ontwerpkeuzes en politieke context volledig anders. Het Looper Model schenkt de mogelijkheid om aangepast te worden aan elk verschillend living lab. Hieronder staan voorbeelden van de ervaringen die werden opgedaan in de drie Looper Living Labs in Brussel, Manchester en Verona.

Luchtkwaliteit. Om dit probleem te analyseren, kunnen burgers draagbare meetapparatuur gebruiken, hun gegevens vergelijken met officiële metingen en ze analyseren met behulp van instrumenten voor mapping en visualisatie. Voor de co-design van oplossingen worden er lokale acties (bomen planten, retrofitting van gebouwen) en ook sociale innovaties (aanpassing reisgedrag) georganiseerd. Desalniettemin vergt elke grote verandering radicaal beleid van beleidsmakers.

Verkeersveiligheid. Gemeenschappen kunnen het probleem met technische instrumenten in kaart brengen en vergelijken met officiële gegevens. Voor de co-design van oplossingen zijn er de opties van technische aard (bijv. verkeersluwte creëren door het verminderen van de ruimte voor auto's), op beleid gebaseerd (bijv. meer snelheidscontroles) of van sociale aard (bijv. een zogenaamde 'wandebus' om kinderen te voet te begeleiden naar school). Hier zou een gemeenschapslus moeten helpen om de gemeenschap sterker te maken, conflicten te bemiddelen en het beleid te sturen.



Geluidsoverlast. Dit kan een lokaal probleem zijn, dat lokale gegevensverzameling en debat vereist. Het co-designproces zal sociale innovatie bekijken om te zorgen voor samenwerking tussen bureaus en/of verschillende delen van de gemeenschap. Het kan ook een probleem zijn dat van buiten de gemeenschap komt, van wegen of industrie. Dit kan fysieke oplossingen (barrières, middelen om het verkeer te luwen) en/of beleidsoplossingen (regulering, handhaving) vereisen.

Groene ruimte. Hier komen vaak problemen aan het licht van sociaal gedrag en conflicten tussen gebruikers, evenals lokale vervuiling, waarvoor gegevens kunnen worden verzameld en in kaart gebracht worden. Groene ruimte biedt ook veel creatieve kansen, niet alleen voor fysieke werken, maar ook voor natuurbehoud, onderwijs, gezondheid, lokaal voedsel en culturele evenementen. Voor gemeenschapsparticipatie in co-design van de bebouwde omgeving is groene ruimte een goed startpunt.

Brussel Looper Living Lab

Verkeersveiligheid was het thema van het Brussel Looper Living Lab. Het lab is gelegen in Schaarbeek, een gemeente in het noorden van het Brussels Hoofdstedelijk Gewest en werd uitgevoerd door het Mobility, Logistics and Automotive Technology Research Centre (MOBI) van de Vrije Universiteit Brussel in samenwerking met BRAL Stadsbeweging voor Brussel, met de ondersteuning van de gemeente Schaarbeek en de gemeentelijke basisschool Ecole 10.

Bij de lancering van het lab identificeerden burgers snel de verkeersveiligheid als een dringend probleem in de gemeente, mede veroorzaakt door een reeks dodelijke ongevallen. Burgers bevestigden het bestaan van het probleem door het verkeer te tellen en de snelheid van auto's te meten. Via het online Looper platform en workshops werden meer dan 40 ideeën ingediend om de verkeersveiligheid te verbeteren. Met behulp van participatieve evaluatie werden vijf geselecteerde ideeën geëvalueerd om prioriteit te geven aan de ideeën die het meest gesteund werden door alle belanghebbenden. Vanwege de steun en de haalbaarheid op korte termijn werd een bewustmakingscampagne gelanceerd voor de aanwezigheid van kinderen op straat door het maken van een groot schilderij op straat. Op een kruispunt ontwierp een lokale kunstenaar een mandala, die tijdens een straatfeest met krijt werd ingekleurd door bewoners.



Snelheidsmetingen voor en na de implementatie toonden aan dat er slechts een kleine daling van de snelheidsovertredingen werd genoteerd na de verschijning van de mandala (> 36 km/u). Daarom zijn verdere fysieke maatregelen nodig om de snelheid effectief te verminderen.

Voor de tweede lus, voortbouwend op de ervaring van de eerste, verhuisde het living lab naar een andere buurt en hielp het een basisschool met het organiseren van een schoolstraat om de verkeersveiligheid voor haar leerlingen te vergroten. Een schoolstraat is een tijdelijke wegafsluiting voor gemotoriseerd verkeer voor een school. Daarmee sloot het living lab zich aan bij een bestaand initiatief dat werd ondersteund door de gemeente en het schoolhoofd. Bewoners, ouders, leerlingen werden allemaal uitgenodigd om de schoolstraat te evalueren, te implementeren en te verbeteren. Op enkele uitzonderingen na juichten veel ouders en bewoners het initiatief toe, vooral toen ze het in actie zagen. Bewoners installeerden ook verkeersmonitoringapparatuur achter hun ramen om de impact van de schoolstraat op de verkeersstroom in de buurt te bepalen. Nadien werden de resultaten ervan vergeleken met officiële metingen. Het lab heeft ook het bewustzijn van duurzaam reizen naar school vergroot en de samen ontstane ideeën zullen naar verwachting de implementatie van vergelijkbare schoolstraten elders verbeteren.

Manchester Looper Living Lab

Het Manchester lab ligt in de wijk Brunswick, een voormalige sociale woonwijk met ongeveer 4000 inwoners, grenzend aan de universiteit en het stadscentrum. Het gebied nadert het einde van een 10-jarig regeneratie- en renovatieprogramma van woningen. De Universiteit van Manchester coördineerde dit lab in samenwerking met het regeneratiebureau S4B, Brunswick Tenants and Residents Association, University Ardwick Partnership, aanbieders van sociale huisvesting en vele gemeenschapsgroepen.

De buurt heeft een diverse bevolking, wordt begrensd door grote wegen met veel lawaai en luchtverontreiniging en kampt met snelle gentrificatie. De burgers identificeerden vijf onderling verbonden prioriteiten: luchtkwaliteit, verkeersveiligheid, veiligheid op straat, gemeenschappelijke ruimtes en vergroening. Hoewel er een beleid rond buurtverbetering en 'actief verplaatsen' bestaat, zijn alle middelen naar het huisvestingsprogramma gegaan, en dus moeten lokale prioriteiten op de een of andere manier hun eigen middelen genereren. Veel technische gegevens werden verzameld door studenten in een samenwerking tussen universiteit en gemeenschap.



We hebben een 360° camera gebruikt om bepaalde locaties op de geolokalisatie-tool te verkennen. Het Manchester Urban Observatory sponsorde ook verkeerscamera's met hoge resolutie om de impact van een snelheidsbeperking te analyseren.

Algemeen genomen voerde dit lab een 'deep place' engagement uit met behulp van eenvoudige methoden zoals een satellietfoto en de Ketso-tool. Dit leverde een lijst op van 13 ideeën, die in een workshopprogramma werden besproken. Er werden vijf projecten uitgevoerd: verkeersluw maken van de wegen, een straatmuurschildering, straatbeplanting, manden voor planten, welkomstborden en spandoeken. Een tweede lus evalueerde de resultaten en bepaalde de richting voor toekomstig werk.

Over het algemeen toont het Manchester lab het potentieel van een 'deep place'-engagement om de visie en energie van bewoners te mobiliseren en middelen bij de overheid en openbare diensten los te maken. Hoewel het Looper Model hier niet alle structurele problemen van ongelijkheid en uitsluiting kan oplossen, kan het wel manieren bieden om het creatieve potentieel van de gemeenschap te realiseren en te versterken.

Verona Looper Living Lab

Het Verona Looper Living Lab bevindt zich in het zuidelijke deel van de stad. Het onderzoeksteam van de Luav Universiteit van Venetië, samen met de milieu ngo Legambiente Verona, de gemeente Verona, burgervereniging Comitato Verona Sud en andere lokale actoren werkten samen in dit living lab om oplossingen te vinden om de luchtkwaliteit en de leefbaarheid van de stedelijke ruimte te verbeteren, en om geluidsoverlast te verminderen.

De fase van probleemidentificatie duurde ongeveer drie maanden en werd gevolgd door een gegevensverzameling van drie maanden die kwalitatieve en kwantitatieve gegevens omvatte, verzameld met officiële apparatuur en goedkope participatieve sensoren. Het online interactieve visualisatiedashboard liet zien hoe verontreinigende stoffen zich in de lucht verspreidden over grotere gebieden of op schaal van de wijk. Daarom was het mogelijk om te evalueren of er verschillen waren tussen deze twee schalen. Omgekeerd was de monitoring van geluidshinder meer plaatselijk en afhankelijk van lokale stedelijke infrastructuur.



© Architect Roberto Carollo, gemeente Verona

Het was ook mogelijk om een open dialoog te starten met beleidsmakers op basis van een completere set gegevens om zo tot een co-design van mogelijke oplossingen te komen.

Na de gegevensverzameling en visualisatie werden de deelnemers gevraagd om tijdens twee persoonlijke ontmoetingen gedurende twee maanden ideeën voor te stellen om de luchtkwaliteit te verbeteren. Dit werd aangevuld met een online instrument op het Looper platform om ideeën te verzamelen van burgers. Deze gecombineerde offline en online aanpak was succesvol omdat in totaal 36 ideeën werden voorgesteld, zoals de implementatie van een 30 km/u zone, een straatafsluiting om een ontmoetingsruimte in open lucht te creëren, en oversteekeilanden bij zebrapaden.

Na afloop van de ervaring uit de eerste loop besloten deelnemers van het lab dat het beter was om niet te focussen op kleine plaatselijke oplossingen die slechts één straat zouden beïnvloeden. In plaats daarvan kozen ze voor oplossingen die elders gemakkelijk kunnen worden herhaald of die op lange termijn werken, zoals het vergroten van de oppervlakte van een bestaand park met stadsbossen.

Belangrijkste lessen

Onze experimenten in de drie Looper Living Labs hebben een aantal belangrijke lessen en aanbevelingen opgeleverd voor toekomstige implementaties van het Looper Model en co-creatieprocessen in het algemeen.

Houd de mensen aan boord

Mensen hebben het druk. Niet iedereen is geïnteresseerd om zijn avond door te brengen met het bespreken van verkeersveiligheid of luchtverontreiniging. De mensen aan boord houden kan daarom een uitdaging zijn.

Een duidelijk doel dat voortkomt uit een bottom-up-initiatief kan ertoe bijdragen de burger gemotiveerd te houden. Een succesvol co-creatieproces bouwt vaak voort op plaatselijke actoren of een initiatief dat door de burgers wordt vertrouwd. Probeer het co-creatieproces zo compact mogelijk te houden in de tijd, omdat een lang proces kan leiden tot participatiemoeheid en het afvallen van mensen onderweg. Om breder te gaan dan de 'usual suspects' - mensen waarvan u weet dat ze geïnteresseerd zijn in uw onderwerp - is het belangrijk om contact op te nemen met anderen. Succes hangt ook af van de coördinatie met lokale programma's voor planning en regeneratie, om dubbel werk te voorkomen en waarde toe te voegen.

In het Looper Living Lab in **Brussel** identificeerden burgers verkeersveiligheid als hun belangrijkste zorg. De kwestie was echter al opgepakt door een lokaal burgerinitiatief. Het was daardoor moeilijk om de aandacht te trekken naar het living lab, wat resulteerde in een lage opkomst tijdens de meetings. In de volgende co-creatielus sloot het living lab zich aan bij een bestaand initiatief van lokale scholen en de gemeente om schoolstraten te testen.

Dit maakte het doel van het co-creatieproces heel duidelijk: co-design, implementeren en monitoren van een schoolstraat.

In **Manchester** nam het living lab de tijd om relaties en lokale verbanden te leggen, voordat het naar een definitie van het 'probleem' sprong. De living lab buurt zat in een groot regeneratieprogramma met alom storende elementen, wat een breed scala aan mogelijke aan te pakken problemen bood. Daarna volgde een periode van discussie over welke problemen wel/niet binnen onze actieradius vielen.

Het co-creatieproces in **Verona** was gedeeltelijk een voortzetting van een reeds bestaande burgerbeweging om de luchtkwaliteit in de wijk Verona Sud te verbeteren. De gemeente Verona was ook partner in het living lab en verschillende medewerkers van de gemeenteraad deden mee, afhankelijk van de gevraagde technische vaardigheden. De aanwezigheid van onderzoekers als neutrale facilitatoren van het Looper Living Lab hielp bij het ophelderen van enkele misverstanden die ontstonden tussen beleidsmakers en burgers.



Co-creatie betekent kennis delen

Burgers hebben lokale kennis die besluitvormers mogelijk niet hebben en ze willen dat hun ideeën zo snel mogelijk worden uitgevoerd. Besluitvormers hebben kennis van beleid en expertise die burgers niet hebben, maar de complexiteit van een grote administratie met concurrerende eisen kan lokale ideeën lijken te vertragen of blokkeren. Een co-creatieproces zou daarom de uitwisseling moeten bevorderen van verschillende soorten kennis tussen burgers en besluitvormers, en ook andere belanghebbenden.

In **Brussel** ontwierpen burgers ideeën met grote impact die een grote herinrichting van de openbare ruimte vereisten. De gemeente wilde daarentegen ideeën die snel konden worden geïmplementeerd. Deze uiteenlopende verwachtingen tussen haalbaarheid en impact leidden tot teleurstelling bij sommige burgers in de eerste lus. In de tweede lus werkte het living lab team nauw samen met de gemeente om ervoor te zorgen dat burgers en gemeente vergelijkbare verwachtingen hadden.

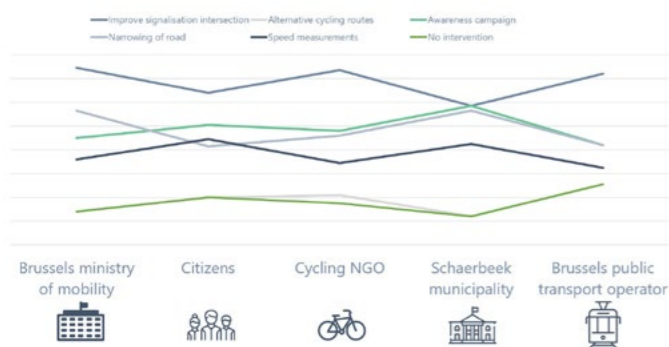
In **Manchester** wijst de 'participatieladder' na vele experimenten nog steeds omhoog naar het ideaal van 'community empowerment'. Maar in de praktijk zijn er complexe overheidsprocessen voor besluitvorming over plannen en budgetten, om te beletten dat goed georganiseerde en goed gefinancierde gemeenschappen vaak naar macht en middelen grijpen.

In **Verona** waren besluitvormers vanaf het begin projectpartners. Ook was er al een actieve burgervereniging bezig met het onderwerp. Door de kennis van het stadsbestuur te delen met andere belanghebbenden, konden de verschillende standpunten, kritieken en agenda's beter worden begrepen. Als burgers begrijpen waarom besluitvormers op een bepaalde manier handelen (en omgekeerd), kan dit leiden tot een constructiever proces van co-creatie.

De ervaringen met het Looperproject laten zien dat een focus op grassroots co-creatie effectiever kan zijn dan directe concurrentie om budgetten. Zo kunnen fysieke ingrepen om de verkeersveiligheid te verbeteren erg duur zijn en tijd nodig hebben bij het plannen en budgetteren, terwijl een sociale innovatie mogelijk weinig of niets kost. Het is duidelijk dat er een meer optimale middenweg is, die streeft naar positieve synergiën tussen top-down planning/ontwikkeling en bottom-up ideeën.

Meet de ondersteuning van belanghebbenden voor co-designed oplossingen

Het proces van co-creatie moet verder gaan dan alleen het betrekken van burgers en besluitvormers, zodat lokale bedrijven, vervoerders, werkgevers en scholen kunnen deelnemen. Op deze manier kan het proces leiden tot oplossingen die door de meeste belanghebbenden worden ondersteund, waardoor de kans op implementatie vergroot. Idealiter leidt co-creatie tot consensus tussen deze belanghebbenden over de te implementeren oplossing(en). Het kan echter realistischer zijn om een compromis te vinden tussen de meeste belanghebbenden. Formele evaluatiemethoden kunnen stads- en transportplanners en besluitvormers helpen om de haalbaarheid, duurzaamheid en steun van belanghebbenden van de gezamenlijk ontworpen ideeën te evalueren.



Een participatieve evaluatiemethode genaamd Multi Actor Multi Criteria Analysis (MAMCA), ondersteund door online software,⁴ werd gebruikt in de Looper Living Labs om te laten zien hoe verschillende groepen belanghebbenden zouden worden beïnvloed door de co-designed oplossingen. Dit geeft stakeholdergroepen een goed beeld van hun eigen positie ten opzichte van de gezamenlijk ontworpen oplossingen en de voorkeuren van andere stakeholdergroepen. Deze participatieve evaluatie helpt het kennisuitwisselingsproces en kan worden gebruikt om een consensus te bereiken tussen stakeholdergroepen over welke ideeën geïmplementeerd en gemonitord worden.

In **Brussel** werden vijf gezamenlijk ontworpen ideeën geëvalueerd met behulp van MAMCA. Uit deze evaluatie bleek dat er tussen de belanghebbenden consensus bestond over het idee dat de meeste voorkeur had. Er werd daarom ook geen belemmering van een belanghebbende verwacht bij de uitvoering ervan.

In **Manchester** werden dertien ideeën komend uit de gemeenschap geëvalueerd met een offline niet-technische versie van de MAMCA. In de praktijk was de beslissing over de ideeën die zouden worden geïmplementeerd gebaseerd op de limieten van tijd, kosten en risico's.

In **Verona** werden negen hoofdgroepen van ideeën geëvalueerd met behulp van MAMCA. Het proces werd aangepast aan de situatie van Verona omdat verschillende ideeën op verschillende plaatsen moesten worden geïmplementeerd. Resultaten van de evaluatie bevestigden de drie ideeën die al populair waren tijdens de co-designactiviteiten.

Bouw vertrouwen op tussen lokale actoren, onderzoekers en beleidsmakers

"Wij zijn het niet die moeilijk te bereiken zijn, het zijn jullie, de onderzoekers" (citaat van een inwoner van Brunswick, Manchester). Dit toont de mogelijke verdeeldheid en verschillen in taal, cultuur en verwachtingen aan. Wanneer onderzoekers of overheden living labs of co-creatieprocessen opzetten, worden ze door burgers mogelijk gezien als vreemden, als 'buitenstaanders'.

Hoewel academici en beleidsmakers wellicht meer technische kennis hebben over een onderwerp, beschikken zij mogelijk niet over het netwerk of de capaciteit om burgers te bereiken. Vertrouwen opbouwen tussen burgers en de organisatoren van living labs kan daarom tijd en moeite kosten. Een **lokaal anker** - bijv. een lokale ngo, bedrijf of school - kan dit proces vergemakkelijken omdat burgers deze actor al vertrouwen. Het lijkt van cruciaal belang om manieren te vinden om doorheen het typische wantrouwen en de vervreemding te breken van burgers ten overstaan van overheidsinstanties. En vooral dan van burgers die tot sociale minderheidsgroepen, etnische of culturele groepen behoren, en zeker van jongeren.



In **Brussel** ontbrak het aanvankelijk aan een succesvolle samenwerking met minderheidsgroepen. Hoewel het living lab voor iedereen toegankelijk was, waren het de 'usual suspects' - mensen met interesse in en kennis over mobiliteit - die zich het meest bij het gezelschap voegden. Gedurende het hele project besloten de organisatoren van het living lab om de moeilijk bereikbare groepen te bezoeken in plaats van te wachten tot zij bij hen kwamen. Dit vergrootte de diversiteit van deelnemers aan het living lab.

In **Manchester** werden speciale inspanning geleverd aan de kant van de 'mensen', met doelgericht op groepen af te stappen, het deelnemen aan gemeenschapsgroepen en -initiatieven en het behouden van een open geest en een luisterend oor. Dit programma werkte ook nauw samen met de gemeenschapsverbindingsfunctionaris van het woonagentschap S4B.

In **Verona** hebben de onderzoekers verschillende belanghebbenden samengebracht om misverstanden te kunnen verminderen. Het is beter voor het proces als organisatoren niet rechtstreeks als belanghebbenden worden betrokken. Hun neutrale positie geeft hen zo de kans om als bruggenbouwers op te treden tussen de andere deelnemers en de beleidsmakers.



Combineer online en offline instrumenten

Nieuwe digitale instrumenten voor gegevensverzameling, visualisatie, genereren van ideeën en monitoring kunnen helpen om het delen van kennis en de leerlussen te vergemakkelijken, vooral voor grotere gebieden. Maar menselijk contact is nog steeds nodig om de resultaten te motiveren, te delen en te bespreken, en veel gemeenschappen geven de voorkeur aan 'offline' forums en workshops.

Met goedkope sensoren voor het meten van luchtverontreiniging, lawaai of verkeer kan participatieve gegevensverzameling zeer effectief zijn in de eerste fase van de probleemidentificatie. In **Verona** gebruikten deelnemers goedkope sensoren of installeerden ze apparatuur in hun huizen: de digitale kaarten van luchtverontreiniging waren toen een alarmbel voor de gemeenschap en beleidsmakers. In **Manchester** werd de meeste monitoring uitgevoerd door masterstudenten, aangezien de meeste bewoners offline en meer oplossingsgericht waren. In **Brussel** in de tweede lus werden door de bewoners innovatieve, met camera's uitgeruste, goedkope minicomputers (Telraam) geïnstalleerd om het verkeersvolume en de verkeerssnelheid te meten.

Directe interactie kan werken via informele ruimtes en arena's, en de organisatoren van het lab moeten ernaar streven de gemeenschap te ontmoeten, waar deze zich bevindt. Mededelingsborden van de gemeenschap of een whiteboard in een lokale ruimte gebruiken, zijn essentiële voor mensen zonder digitale knowhow, net als een fysieke ontmoetingsplek, waar oprichters van het lab op bepaalde tijden aanwezig zijn.

⁵ www.ketso.com

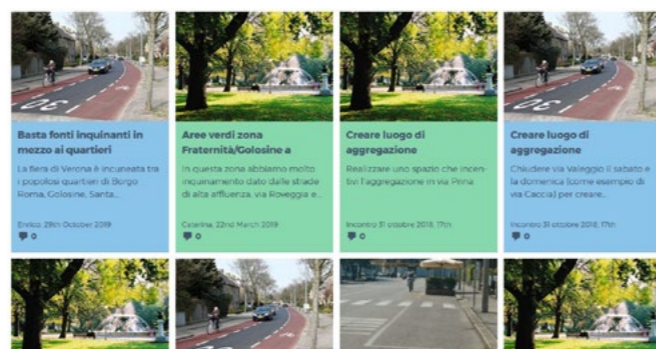
⁶ www.manchester.ac.uk/synergistics

⁷ www.looperproject.eu/tools

⁸ ccn.waag.org

In **Manchester** werkte de 'Well-being Lunch' van Brunswick samen met vrijwilligers om twee keer per week goedkoop voedsel te leveren. In **Brussel** was er al een publiek van schoolstraatgebruikers aanwezig.

Ervaring leert dat hands-on instrumenten eerder positieve synergiën tussen belanghebbenden genereren. Het eenvoudigste is een grote kaart of luchtfoto van de buurt, bijv. Google Earth, als basis voor het schetsen of het plaatsen van problemen en ideeën⁵. In **Manchester** was de Ketso toolkit de belangrijkste manier om ideeën te verzamelen en te bespreken en de Synergetische methode gebruikt alleen flipovers en kleefnotities⁶. De **Looper Toolkit**⁷ biedt aanbevelingen voor dergelijke instrumenten, maar er bestaan ook andere databases⁸. Over het algemeen is **visueel denken** essentieel om visies, ideeën en scenario's vast te leggen, en elk team zou iemand met ontwerp- en tekentaalvaardigheden moeten hebben.



Aanbevelingen en volgende stappen

Principes van het Looper Model

De ontwikkeling van het Looper Model benadrukt enkele algemene principes:

- ▶ Het **principe van de 'lus'**: alle kennis moet gebruikers, instellingen, en besluitvormers verbinden;
- ▶ Het **principe van het 'platform'**: zowel online als offline voor het delen van kennis;
- ▶ Het **principe van de 'ronde tafel'**: de basisstructuur van collaboratieve governance ('co-governance'), voor participatie en co-creatie.

Deze verwijzen naar aanbevelingen voor de verschillende leerlussen:

- ▶ De **managementlus**: met zowel online als offline instrumenten, de burger koppelen aan technische systemen;
- ▶ De **gemeenschapslus**: houd bewoners en organisaties op de hoogte zodat goede ideeën gerealiseerd kunnen worden;
- ▶ De **beleidslus**: gebruik co-design en evaluatie voor complexe problemen en creatieve oplossingen.

De volgende stappen

Dit rapport is een korte samenvatting van het Looper Model, de Looper Toolkit en het Looperproject dat ze ontwikkeld en getest heeft. Meer gedetailleerde informatie is beschikbaar in de projectrapporten en online bronnen op de Looper website⁹.

Als u in een stedelijk gebied werkt, waar gemeenschapsgerichte co-creatie nieuwe ideeën en nieuwe synergiën tussen alle belanghebbenden kan opleveren, kunt u het Looper Model en de Toolkit gebruiken:

- ▶ Zet een Looper Living Lab op, met de 6 sleutelementen: mensen, plaats, prioriteiten, beleid, platform en proces.
- ▶ Gebruik de Looper Toolkit, met online/offline platformen en instrumenten voor monitoring, co-design en evaluatie.
- ▶ Pas leerlussen toe, voor technische problemen, voor empowerment van de gemeenschap en/of beleidsinnovatie.

En dan... verken het potentieel voor stedelijke transformatie!

⁹ www.looperproject.eu

Looper gebruikte co-creatie om oplossingen te vinden voor stedelijke problemen. Dit gebeurde op drie locaties met verschillende contexten: verkeersveiligheid in Brussel; luchtkwaliteit in Verona; en verkeersveiligheid en stedelijke groenvoorzieningen in Manchester.

Het Looperproject is een demonstratie van de toepassing van 'leerlussen' in een stedelijke omgeving. Een leerlus is een nieuwe manier van besluitvorming, waarbij burgers, belanghebbenden en beleidsmakers samenkomen om te leren hoe ze stedelijke uitdagingen kunnen aanpakken in een participatief co-creatieplatform. Burgers en belanghebbenden debatteerden over actuele kwesties, waarbij ze vervolgens het probleem kaderden en er gegevens over verzamelden. Het Looper platform visualiseerde de verzamelde gegevens en maakte het mogelijk om oplossingen in co-design samen uit te werken. Na een participatieve evaluatie van de co-designed ideeën werden de beste ideeën in de praktijk gebracht en werd de impact ervan opgevolgd. Deze lus werd herhaald om verdere verbeteringen mogelijk te maken.

Brussel, België



Manchester, Engeland



Verona, Italië

