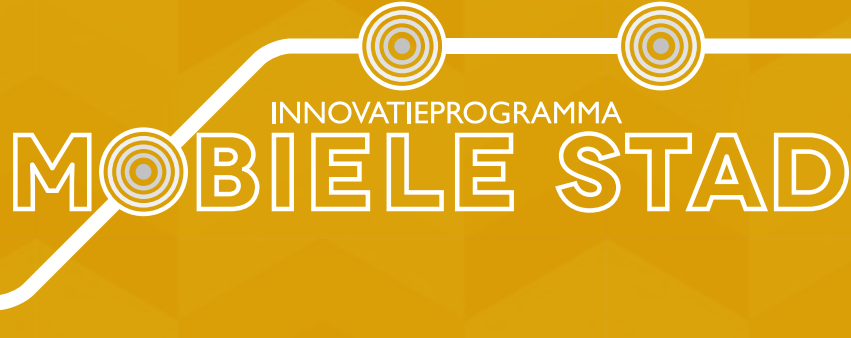


EXPERIMENTEREN MET STEDEN EN MOBILITEIT

Lessen uit het Innovatieprogramma Mobiele Stad



INNOVATIEPROGRAMMA
MOBIELE STAD



UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM



Radboud Universiteit



UNIVERSITEIT
TWENTE.

UUM
UNLIMITED URBAN MANAGEMENT

Inhoud

Intro: de kracht van experimenteren

Experimenteren met scenario's **Duurzame gebiedsontwikkeling en mobiliteit**

Experimenteren met samenwerking **Samenwerken en knooppuntenontwikkeling**

Experimenteren met gedrag **Gebruik, vervoermiddelkeuze en verplaatsing**

Experimenteren met besluitvorming **Programmering, investeringen en opbrengst**

Experimenteren in de praktijk **Gedragbeïnvloeding en duurzame mobiliteit**

Leren van experimenteren **Experimenteren, leren en veranderen**

Colofon

Het Innovatieprogramma Mobiele Stad

Experimenteren met steden en mobiliteit is de kern van het Innovatieprogramma Mobiele Stad (IMS). Op deze manier richt het IMS zich op het ontwikkelen van concrete innovaties voor de integratie van mobiliteit, technologie en ruimte in steden en stedelijke regio's. Het IMS is een initiatief van de Universiteit van Amsterdam, Universiteit Twente, Radboud Universiteit Nijmegen, Design Academy Eindhoven en bureau UUM | Unlimited Urban Management. Uitgevoerd in opdracht van: de vijf provincies Gelderland, Noord-Brabant, Noord-Holland, Utrecht, Zuid-Holland; het ministerie van IenW; het Ministerie van BZK; en Transumo Footprint. Het programma heeft in de looptijd van 2016 tot 2021 vele partijen bijeengebracht die zich met de bovengenoemde onderwerpen bezighouden. Met een focus op het opstarten, uitwerken en evalueren van experimenten die zich richten op de gecombineerde mobiliteits- en stedelijke opgaven in de stedelijke regio's van vijf provincies.

De kracht van experimenteren - lessen uit het IMS

Experimenteren met steden en mobiliteit loont! Dat zien we aan de resultaten van het Innovatieprogramma Mobiele Stad (IMS). Het experimentenprogramma heeft veel inzichten opgeleverd over het ontwikkelen, uitvoeren en leren met en van experimenten.

Het programma met twaalf (praktijk)experimenten op het gebied van steden en mobiliteit heeft geleid tot **vernieuwende strategische inzichten** in de kansen en beperkingen van nieuwe ruimte-mobiliteitsconcepten en samenwerkingen. Het IMS heeft daarnaast ook **innovaties op het gebied van ruimtelijke en mobiliteits-concepten** en **nieuwe samenwerkingsvormen** voortgebracht. Deze vernieuwingen zijn optimalisaties van de huidige praktijk die anders zijn dan de normale gang van zaken. Bijvoorbeeld door met een beeldend Denkgereedschap eigen belangen en routines (zoals parkeernormen) los te laten om gezamenlijk naar ruimtelijke kansen en scenario's te kijken. Of door met een 'Alliantiegame' stakeholders op een verrassende wijze tot samenwerking te brengen: informeel en gericht op personen aan tafel en het opbouwen van (informele) relaties.

Transitiewaarde van experimenten

Experimenteren is geen doel op zich, ook niet in het Innovatieprogramma. Het is een middel voor betrokkenen om te leren. Echter, ook leren is geen doel op zich. Het vormt een ingrediënt voor fundamentele verandering. De experimenten en gerichte leerprocessen zien we als essentieel voor transitie.

De analyse van de IMS-experimenten aan de hand van de vijf kenmerken van transitie-experimenten (radicaliteit, inhoudelijk, toepasbaarheid, strategisch inzicht, communicatie en mobilisatie) toont de transitiewaarde van de IMS-experimenten. De experimenten hebben veelal geleid tot verdieping van de maatschappelijke vragen waar zij op aansluiten. Door te experimenteren met optimalisaties van de bestaande (beleids)praktijk. Dat is grotendeels gelukt, met vaak rijke leeropbrengsten én animo om de experimenten nogmaals met andere deelnemers toe te passen. Vanuit het dwarsthema 'Leren en veranderen' is veel aandacht besteed aan het gezamenlijk leren van vernieuwende werkvormen, de rijke mix aan experimenttypen en het multidisciplinair samenwerken. Het leren vanuit praktijkexperimenten vraagt om een goede balans tussen het afbakenen van onderzoeksvragen en meebewegen met de praktijk. De kleinschaligheid van de IMS-experimenten blijkt hierbij goed uit te pakken: als schaal van de experimenten en als schaal van ontmoetingen.

Deze brochure licht de lessen uit het IMS toe aan de hand van uitgevoerde experimenten met scenario's, samenwerking, gedrag, besluitvorming en experimenten in de praktijk. Meer informatie over de experimenten, de partners van het programma en contactpersonen is te vinden via www.mobiele-stad.nl.



1. Experimenteren met scenario's



DUURZAME GEBIEDSONTWIKKELING EN MOBILITEIT

Lessen uit het IMS:

Experimenteren met scenario's maken het laagdrempelig voor stakeholders om mee te denken over toekomstplannen en ambities bij gebiedsontwikkeling.

Experimenteer met scenario's om creatieve processen met stakeholders te stimuleren en als groep tot gezamenlijke inzichten te komen over kansen en (on)mogelijkheden.

Duurzame gebiedsontwikkeling en mobiliteit

Experimenteer met (ruimtelijke) scenario's bij gebiedsontwikkeling. Experimenten met scenario's bieden een laagdrempelige manier om in gesprek te gaan met professionals, stakeholders en bewoners over concrete ruimtelijke vraagstukken. Dat is de les van de experimenten 'Denkgereedschap voor een autoluw WFC' en 'Kennisas-ontwikkeling Tilburg Universiteit'. In deze experimenten staat de dialoog over ruimtelijke scenario's en de relatie tussen ruimte en mobiliteit centraal.

Beide IMS-experimenten richten zich op het faciliteren van een kwalitatieve dialoog tussen verschillende stakeholders en deskundigen bij gebiedsontwikkeling. De uitkomst van de twee experimenten zijn nieuwe gesprekstoets. Tools die de deelnemers aan tafel uitdagen om samen inzichten te vergaren over elkaars drijfveren bij de ontwikkelingen, overeenkomsten in ambities te vinden en kansrijke interventies te bedenken. Dit gebeurt aan de hand van ruimtelijke scenario's in een 'beeldend denkgereedschap' en een serious game over kennisas-ontwikkeling. Het samen nadenken en letterlijk schuiven van ruimtelijke maatregelen maakt dat het

gesprek minder over de onmogelijkheden gaat en juist de kansen centraal komen te staan. Door een versimpeling van de werkelijkheid in de tools is de complexiteit van gebiedsontwikkeling behapbaar voor alle partijen aan tafel. Ook voor professionals en bewoners die zich niet dagelijks bezighouden met ruimtelijke ontwikkeling of mobiliteit. Het experiment in Tilburg zet scenariovorming vanuit het perspectief van de eindgebruiker en verschillende ontwikkelmotieven centraal. Door de dialoog over deze onderwerpen in een vroegtijdig stadium van de planvorming te faciliteren leidt dit tot nieuwe inzichten voor de ruimtelijke plannen. Met het Denkgereedschap en de serious game worden op een simpele wijze scenario's vormgegeven en discussies tussen deelnemers hierover aangewakkerd. Het geeft nieuwe inzichten die in reguliere planvormingsprocessen pas in een later stadium naar voren komen. De dialoog krijgt een extra dimensie voor de deelnemers wanneer er sprake is van meerstemmigheid en verschillende disciplines aansluiten. Laat de samenstelling van de groep wisselen om zo tot unieke uitkomsten en inzichten te komen.

Denkgereedschap voor een autoluw WFC

Dit experiment in Ede focust op de openbare ruimte rond het World Food Center (WFC). Hoe ontwerp je een aantrekkelijke verblijfsplek, die goed bereikbaar is en een omschakeling naar duurzame mobiliteit faciliteert? Het gaat hier specifiek om de ruimtevrage van parkeren ten koste van andere ruimtelijke eigenschappen. Met een beeldend Denkgereedschap dagen stakeholders elkaar uit met creatieve oplossingen te komen en samen integrale scenario's vorm te geven.

Kennisas-ontwikkeling Tilburg Universiteit

Het gebied rond station Tilburg Universiteit heeft de potentie om te groeien tot een 'kennisas'. Een gebied waar verschillende functies samenkomen en waar de auto steeds minder dominant aanwezig is. Hoe ga je om met de ruimtevrage van de verschillende functies? En wat zijn nieuwe mobiliteitsvormen die passen bij de (toekomstige) gebruikers? Door middel van een serious game verplaatsen deelnemers zich in de rollen van ontwikkelaars en eindgebruikers. Zo ontstaat er een gesprek de individuele en collectieve ambities.

2. Experimenteren met samenwerking



SAMENWERKEN AAN KNOOPPUNTEN

Lessen uit het IMS:

Experimenteer met samenwerking en gebruik gesprekstoels en serious games als ijsbreker. Bouw hiermee aan sterkere informele relaties tussen deelnemers.

Experimenten met samenwerking faciliteren een open en informeel gesprek. Laat deelnemers via deze manier inzicht krijgen in elkaars drijfveren en belangen bij (knooppunt)ontwikkelingen.

Samenwerken aan knooppunten

Experimenten bevorderen de samenwerking bij ruimtelijke ontwikkeling. IMS-experimenten 'Alliantiegame Oostflank Utrecht' en 'Stationsgebied Leiden' richten zich op de samenwerking bij knooppuntontwikkeling. De experimenten zijn ingezet om (informele) relaties tussen stakeholders te versterken en nieuwe samenwerkingsverbanden vorm te geven.

Door met samenwerking op een speelse en laagdrempelige manier te experimenteren bouw je aan nieuwe relaties tussen stakeholders. Experimenten zijn bij uitstek geschikt om een open dialoog te voeren over ruimtelijke ontwikkeling. Een experiment mag falen en hoeft niet direct te leiden tot investeringen en keuzes. Dit creëert een omgeving waar stakeholders vrijer kunnen spreken over ambities en individuele drijfveren. De bovengenoemde IMS-experimenten zetten dit centraal. Stakeholders van

gebiedsontwikkeling ontmoeten elkaar normaliter aan de vergadertafel. Nu worden ze uitgedaagd om spelenderwijs de samenwerking uit te proberen. In beide genoemde experimenten gebeurt dit aan de hand van een serious game. Uit de experimenten is gebleken dat men in een spelvorm meer bloot durft te geven over persoonlijke drijfveren en belangen. De games dagen uit om voorbij de grenzen van het eigen belang te kijken. Een 'gamesessie' leidt tot nieuwe inzichten in vormen van samenwerking en sterkere relaties tussen de spelers. Dit kan ten goede komen voor de samenwerking bij (knooppunt) ontwikkelingen en potentieel ruimtelijke processen versnellen. Onderhand zijn deze games door meer dan 200 spelers gespeeld en levert het iedere keer veel enthousiasme op. Het is een goede ijsbreker gebleken en zorgt voor een actieve houding van de deelnemers. Het energieniveau na een gamesessie is altijd hoger dan aan het begin van een bijeenkomst.

Alliantiegame Knooppuntontwikkeling - Oostflank Utrecht

Het experiment voor Oostflank Utrecht richt zich specifiek op sociale interactie en het bevorderen van samenwerking bij regionale knooppuntontwikkeling. Het experiment krijgt vorm middels een serious game. In de game staan deelnemers voor keuzes vanuit een individueel belang en collectief belang. Een verstedelijkingsopgave op knooppuntniveau en een mobiliteitsopgave op corridor- / regionaal niveau. De samenwerkingsprincipes *adaptiviteit* en *wederkerigheid* staan hierbij centraal. Deelnemers reageren op de keuzes van anderen en dagen elkaar uit om samen te werken. De reflectie op de game is hierbij essentieel. Wat heb je geleerd van de game? Wat zijn inhoudelijke inzichten? En wat zijn nieuwe samenwerkingsvormen?

Stationsgebied Leiden – verduurzamen van mobiliteit en stad

In het experiment Stationsgebied Leiden is de Alliantiegame vertaald van regionaal naar stedelijk niveau. Het stationsgebied staat voor een grote verstedelijkingsopgave waar een toename in mobiliteitsdruk bij komt kijken. De ontwikkelaars (deelnemers) dienen samen te werken om de druk op het mobiliteitssysteem laag te houden. Ook hier staan *adaptiviteit* en *wederkerigheid* in de kern van gamemechaniek.

3. Experimenteren met gedrag

GEBRUIK, VERVOERSMIDDELKEUZE EN VERPLAATSING

Lessen uit het IMS:

Experimenteer met gedrag en laat stakeholders zelf knelpunten, kansen en urgentie van ruimtelijke kenmerken ervaren door je te verplaatsen in de eindgebruiker.

Gebruik het experimenteren met (reis)gedrag om beleid en interventies te communiceren, te verkennen of te testen, al dan niet samen met stakeholders en de eindgebruikers.

3. Experimenteren met gedrag

Gebruik, vervoersmiddelkeuze en verplaatsing

Zet experimenten in om nieuwe inzichten te krijgen in de effecten van ruimtelijke interventies op het gedrag van de eindgebruiker. Met 'Empathic Adventure Zaanse Schans' en 'Duurzaamheidszone Gelderse Steden' zijn de mogelijkheden hiervoor verkend. In de kern gaat het om de leerervaring van deelnemers vanuit het perspectief van de doelgroep.

Verplaats je in de schoenen van de eindgebruiker en doe nieuwe inzichten op vanuit hun gebruiksperspectief. Dat is de essentie van deze twee IMS-experimenten. Wat zijn de knelpunten en kansen die je ervaart als deelnemer en hoe zijn deze inzichten om te zetten naar concrete ruimtelijke maatregelen? Er zijn twee mogelijkheden verkend. Het inzetten van een empathische reis en een serious game. Het experiment in de Zaanse Schans focust op het reisgedrag van de toerist tussen Amsterdam CS en de Zaanse Schans. De aanwezige OV-verbinding blijkt echter, juist voor de toeristische doelgroepen, vol barrières te zitten.

In de Empathic Adventure verplaatst de deelnemer zich in de doelgroep en reist naar de Zaanse Schans. De leeropbrengsten van de empathische reis zijn concreet en op basis van eigen ervaringen van de deelnemers. De mogelijke doorwerking van dit experiment in (ruimtelijke) interventies is daarmee erg groot. In tegenstelling tot dit experiment maakt de game die is ontwikkeld reisgedrag door Nijmegen zichtbaar aan de hand van een speelbord. Het speelbord in combinatie met een digitaal dashboard geven inzichten over (veranderingen in) reisgedrag, beweegredenen en de effecten van gemaakte keuzes. De game kan op zichzelf als beleidsinstrument worden ingezet om beleid en interventies te communiceren, te verkennen en te testen. Het digitale dashboard kan complexe data en realistische effecten van de reis weergeven zoals kosten, CO2-reductie en filevorming. Hiermee kunnen ook de inhoudelijke resultaten van een game potentieel gebruikt worden voor decision support.

Duurzaamheidszone Gelderse Steden

Dit experiment heeft als doel om het concept 'Duurzaamheidszones' te bespreken voor de stad Nijmegen. Dit sluit aan Gelders provinciale beleid met betrekking tot zero-emissie zones, autoluwe binnensteden en mobiliteitshubs. Een analogo speelbord is gecombineerd met een digitaal dashboard waar individuele en collectieve effecten van het reisgedrag zichtbaar worden. Na afloop van het spel reflecteren de deelnemers op (veranderingen in) het reisgedrag.

Empathic adventure Zaanse Schans

Dit experiment focust op de reiservaring van Amsterdam Centraal naar de Zaanse Schans. NS-medewerkers en provinciale en gemeentelijke beleidsmakers zijn uitgedaagd om in de schoenen te stappen van de toerist en de reis te maken naar de toeristische trekpleister. Barrières op de route zijn op een relatief simpele wijze naar voren gekomen, concreet genoeg om op kort termijn echt aan te kunnen pakken. Ook kregen de deelnemers een gevoel van eigenaarschap en urgentie, omdat zij de barrières zelf hebben ervaren.

4. Experimenteren met besluitvorming



PROGRAMMERING, INVESTERINGEN EN OPBRENGST

Lessen uit het IMS:

Experimenteer met besluitvorming op basis van integrale maatregelpakketten. Weeg op basis van effectiviteit, efficiëntie en doorwerking.

Gebruik de discussie in (game)sessies om met deelnemers op een gelijk niveau van informatie te komen bijvoorbeeld over ruimtelijke en financiële effecten van beleidskeuzes.

4. Experimenteren met besluitvorming

Programmering, investeringen en opbrengst

Experimenteer met kosten en baten van infrastructuur, ruimtelijke kwaliteit en woningbouwprogrammering als onderbouwing van beleidskeuzes en besluitvorming. Experimenten 'Programmering Zaanstreek-Waterland' en 'Station Zaandam Kogerveld' verkennen de mogelijkheden om nieuwe inzichten op te doen over de balans tussen kosten en baten van investeringen in leefbaarheid, infrastructuur en woningbouw.

Infrastructuur en woningbouw hangen met elkaar samen. Nieuwe woningen leiden tot nieuwe inwoners. Deze inwoners zijn passagiers voor het openbaar vervoer, autobestuurders op de weg en fietsers en wandelaars. De relatie werkt ook andersom: investeringen in de kwaliteit van het openbaar vervoer of het wegennet leidt tot grotere bereikbaarheid en hogere grondopbrengsten, waarmee woningbouw aantrekkelijker wordt. In de praktijk vindt de besluitvorming over woningbouw en infrastructuur nog vaak sectoraal gescheiden en in verschillende overheidslagen plaats. Het experimenteren met deze onderwerpen op regionaal en lokaal niveau kan

nieuwe inzichten bieden over de effectiviteit, efficiëntie en de doorwerking van beleid en maatregelen. In welke mate worden integrale beleidsdoelen met investeringen in woningbouw en infrastructuur bereikt? En wat is het verschil wanneer besluitvorming gescheiden of integraal plaatsvindt? Voor beide IMS-experimenten geldt dat gebruik is gemaakt van een serious game. In de games zijn investeringsgroottes en de effecten qua bevolkingsgroei en mobiliteit rechtstreeks gebaseerd op de praktijk. De game blijft een versimpeling van de realiteit en vraagt om een verder uitwerking van de mechaniek om betrouwbare decision support te geven. Toch zijn de uitkomsten van de gamesessies als informatief en nuttig ervaren door de deelnemers. Naast inhoudelijk resultaat is er ook een procesmatig resultaat van de gamesessies. Deelnemers weten elkaar beter te vinden en krijgen inzicht in elkaars expertise. Door te reflecteren op de uitkomsten bouwen ze aan een gelijk niveau van informatie over ruimtelijke en financiële effecten. Wat weer een grote meerwaarde kan zijn voor verdere plannen en besluitvorming.

Programmering in Zaanstreek-Waterland

Zaanstreek-Waterland heeft veel plannen voor de verbetering van de infrastructuur en woonlocaties. De inhoudelijke innoveert op de koppeling tussen programmering van infrastructuur en woningbouw en het expliciet maken van financiële consequenties van beleidskeuzes. Deelnemers wegen samen de gebiedspakketten (maatregelen qua infrastructuur en woningbouw). Uit de dialoog blijkt wat de meest geschikte pakketten zijn voor alle deelnemers aan tafel, vanuit een integrale bril.

Station Zaandam Kogerveld

Dit experiment richt zich op vijf wijken in de omgeving van station Kogerveld. Het doel is om inzicht te verkrijgen in de afweging tussen investeringen en de mogelijke ruimtelijke invulling. In een serious game investeren de deelnemers in woningbouw, voorzieningen, vergroening, of parkeerplaatsen. De focus ligt op de discussie tussen de spelers: welke overwegingen en argumenten gebruiken ze voor hun handelingen?

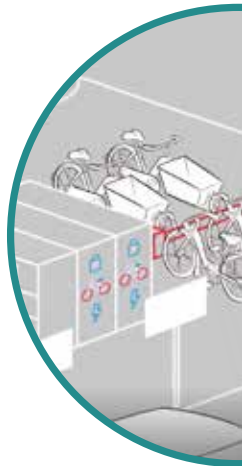
5. Experimenteren in de praktijk

GEDRAGSBEÏNVLOEDING EN DUURZAME MOBILITEIT

Lessen uit het IMS:

Experimenten in de praktijk mogen 'falen'. De leeropbrengst zal hier niet onder lijden. Krijg met praktijkexperimenten inzicht in wat wel én wat juist niet werkt.

Experimenteer in de praktijk om inzicht te krijgen in risico's en knelpunten qua ruimte en beleid maar ook in het aanwezige (maatschappelijk) draagvlak.



Gedragbeïnvloeding en duurzame mobiliteit

Experimenteer in de praktijk om zo beleidskeuzes en maatregelen te testen. Maar ook om (maatschappelijk) draagvlak voor interventies te onderzoeken of te organiseren. Dat komt voort uit de experimenten 'MaaS Paleiskwartier Den Bosch' en 'Citizen Sensing Utrecht'. Praktijkexperimenten geven realistische inzichten over het functioneren van interventies en het aanwezige draagvlak, bijvoorbeeld voor duurzame vormen van mobiliteit.

Experimenten inzetten om concrete innovaties in de praktijk te testen geeft een rijkdom aan inzichten. Binnen IMS is geëxperimenteerd met het ontwikkelen en implementeren van een MaaS-app en gedragbeïnvloeding op fietsroutes. In beide gevallen staat het stimuleren van duurzaam en gezond verplaatsingsgedrag centraal. De praktijkexperimenten hebben geleid tot nieuwe inzichten over wat wel werkt, maar juist ook over wat niet werkt. Naast de ambitie om gedrag te beïnvloeden hebben deze experimenten gemeen dat ze een innovatie in de praktijk inzetten. Daarmee worden deze innovaties uit hun veilige 'experimenteeromgeving' gehaald

en geconfronteerd met de complexe werkelijkheid. Een experiment mag 'falen'. Dat blijkt uit de ervaringen met MaaS in het Paleiskwartier. Het MaaS-experiment bleek in de praktijk te complex. Iedere technische en implementatie stap gaf onverwachte obstakels. Die zijn deels overwonnen en deels omzeild, maar vroegen veel tijd en energie. Toch is de leeropbrengst van het experiment groot. Zo heeft de app-bouwer een radicaal andere richting gekozen en beter zicht gekregen op een werkend businessmodel. En hebben gemeente Den Bosch en provincie Noord-Brabant nu veel scherper voor ogen wat de kansen en risico's zijn van MaaS-diensten, welke rol overheidsorganisaties daarin kunnen vervullen en welke (beleids)aanpassingen nodig zijn. Het experiment Citizen Sensing zet in op gedragbeïnvloeding aan de hand van bewustwording. In dit geval over de luchtkwaliteit rond fietsroutes. Samen met de gebruikers van de fietsroutes is de luchtkwaliteit in de omgeving gemeten. De vraag is of fietser op basis van deze nieuwe informatie andere routes kiezen. Als gevolg van de Coronapandemie heeft de reflectie op de uitkomsten nog niet plaatsgevonden.

MaaS Paleiskwartier Den Bosch

Dit experiment focust op het beïnvloeden van mobiliteitsgedrag van bewoners en werknemers van het Paleiskwartier in Den Bosch. Dit gebeurt aan de hand van een MaaS-applicatie. De bouw van de applicatie en het vormgeven van een businessmodel gaven grote uitdagingen. Hetzelfde geldt voor de implementatie met mogelijke aanbieders en het opsporen en activeren van mogelijke gebruikers. Het experiment heeft tot veel leeropbrengsten geleid. Met name over de onmogelijkheden van MaaS-diensten.

Citizen Sensing Utrecht

ontwikkeling. Samen met fietsers is met een 'Snuffelfiets' data verzameld over luchtkwaliteit in de omgeving van fietsroutes. De methode dient ook de fietsers een meer geïnformeerde positie te geven in de discussie over de kwaliteit van hun leefomgeving. Het experiment onderzoekt of fietsers op basis van deze nieuwe inzichten hun routes veranderen.

10 lessen uit het IMS

Scenario's

Experimenten met scenario's maken het laagdrempelig voor stakeholders om mee te denken over toekomstplannen en ambities bij gebiedsontwikkeling.

Experimenteer met scenario's om creatieve processen met stakeholders te stimuleren en als groep tot gezamenlijke inzichten te komen over kansen en (on)mogelijkheden.

Samenwerking

Experimenteer met samenwerking en gebruik gesprekstoels en serious games als ijsbreker. Bouw hiermee aan sterkere informele relaties tussen deelnemers.

Experimenten met samenwerking faciliteren een open en informeel gesprek. Laat deelnemers via deze manier inzicht krijgen in elkaars drijfveren en belangen bij (knooppunt)ontwikkelingen.

Gedrag

Experimenteer met gedrag en laat stakeholders zelf knelpunten, kansen en urgentie van ruimtelijke kenmerken ervaren door je te verplaatsen in de eindgebruiker.

Gebruik het experimenteren met (reis)gedrag om beleid en interventies te communiceren, te verkennen of te testen, al dan niet samen met stakeholders en de eindgebruikers.

Besluitvorming

Experimenteer met besluitvorming op basis van integrale maatregelpakketten. Weeg op basis van effectiviteit, efficiëntie en doorwerking.

Gebruik de discussie in (game)sessies om met deelnemers op een gelijk niveau van informatie te komen bijvoorbeeld over ruimtelijke en financiële effecten van beleidskeuzes.

Praktijk

Experimenten in de praktijk mogen 'falen'. De leeropbrengst zal hier niet onder lijden. Krijg met praktijkexperimenten inzicht in wat wel én wat juist niet werkt.

Experimenteer in de praktijk om inzicht te krijgen in risico's en knelpunten qua ruimte en beleid maar ook in het aanwezige (maatschappelijk) draagvlak.



Experimenteren, leren en veranderen

Experimenteren is geen doel op zich, maar een middel voor betrokkenen om te leren. Echter, ook leren is geen doel op zich. Het vormt een ingrediënt voor fundamentele verandering. Experimenten en gerichte leerprocessen zien we als essentieel voor transitie.

Voor het dwarsthema 'Leren en veranderen' was het IMS als geheel een experiment voor toepassing van een leer- en transitiestrategie. Een strategie waarin een uitgebreid programma van ontmoeten en gezamenlijk leren is opgezet en uitgevoerd. Op basis van de ervaringsgerichte leertheorie van Kolb, praktisch vertaalt in zoveel mogelijk werkvormen die het zelf leren, zelf denken, zelf mee-ontwerpen, zelf toepassen en zelf ervaren bevorderen. Het gezamenlijk leren is primair gericht op het leren van en tussen de experimenten voor en door het kernteam, de regiegroep en een bredere schil van belangstellenden daaromheen. Deze leer- en transitiestrategie is gedurende het programma gemonitord en tussentijds bijgesteld.

Lessen uit het IMS

Binnen het IMS is een breed gedeelde modus ontstaan van een open leerhouding, waarbij **experimenten alleen 'falen' als er niet van wordt geleerd**. De inzet van een leer- en transitiestrategie en actieve werkvormen lijken daarmee van meerwaarde voor een experimentenprogramma. In het bijstellen van de strategie is nog preciezer gezocht naar welke werkvormen de grootste leeropbrengsten geven, wie te

betrekken (gemotiveerde en gecommitteerde deelnemers) en te zoeken naar de beste omvang van groepen (kleine werkgroepen).

Het spelen van serious games, gebruiken van het Denkgereedschap, ervaren van een reis van Amsterdam CS naar Zaanse Schans als toerist, gebruikmaken van MaaS-diensten of visualiseren van gebiedsontwikkeling leverde enthousiasme op bij deelnemers. Ook tijdens IMS-ontmoetingen waren deelnemers vaak enthousiast over de actieve onderdelen en werkvormen. **Zelf nadenken, zelf mee-ontwerpen, zelf toepassen en zelf experimenteren wordt gewaardeerd en geeft grote leeropbrengsten.**

De stap van gezamenlijk leren van en met experimenten naar doorwerking in de (beleids)praktijk blijkt nog erg lastig. Hierin zit het dilemma (de zogeheten **pilot-paradox**) dat experimenten enerzijds los moeten staan van de beleidspraktijk om genoeg vrijheid te hebben om iets echt anders te doen en anderzijds juist moeten aanhaken op die beleidspraktijk om daar verandering in aan te brengen. Dat vraagt ook om een beleidspraktijk en (beleids)medewerkers die open staan voor verandering en willen meedenken hoe lessen vanuit experimenten kunnen worden geïmplementeerd. De uitkomsten van het IMS suggereren dat alleen het organiseren van inspirerende ontmoetingen met leerzame, interactieve werkvormen daarvoor niet voldoende is. De koppeling met de praktijk is daarbij essentieel. Zo krijgen die (leer-)opbrengsten en ervaringen uit de experimenten een direct effect op transities gericht op (het gebruik van) steden en mobiliteit.

Colofon

Deze brochure is een eindresultaat van het Innovatieprogramma Mobiele Stad. Het bevat concrete lessen voor iedereen die is geïnteresseerd in de onderwerpen stedelijke ontwikkeling en mobiliteit. Experimenteren loont. Dat is gebleken uit het IMS en is wat we willen overdragen. We leren van. Maar juist deze leeropbrengsten uit de experimenten zijn concreet in te zetten voor fundamentele verandering. Door te innoveren op ruimtelijke processen of door op vernieuwende wijze professionals vanuit verschillende disciplines, publieke en private stakeholders, bewoners en overige betrokkenen bij elkaar te brengen en de dialoog uit te dagen over ruimtelijke ontwikkeling.

De verschillende experimenten die deze brochure toelicht zijn het resultaat van een nauwe samenwerking tussen: het kernteam bestaande uit Universiteit van Amsterdam, Universiteit Twente, Radboud Universiteit Nijmegen, Design Academy Eindhoven en bureau UUM | Unlimited Urban Management; en een regieteam bestaande uit vertegenwoordigers van de provincie Gelderland, provincie Noord-Brabant, provincie Noord-Holland, provincie Utrecht, provincie Zuid-Holland, Ministerie van IenW en Ministerie van BZK. Per experiment in een projectgroep aangevuld met betrokken lokale overheden, publieke en private stakeholders, ondernemers en/of bewoners. Voor meer informatie over het programma, de experimenten en de partners zie de website van het innovatieprogramma: www.mobiele-stad.nl.

Lijst met op te vragen deelproducten:

- Eindrapportage Denkgereedschap voor een autoluw World Food Center
- Eindrapportage Serious game Kennisas-ontwikkeling Tilburg
- Eindrapportage Alliantiegame Oostflank Utrecht
- Eindrapportage Knooppuntengame Leiden
- Eindrapportage Empathic Adventure Zaanse Schans
- Eindrapportage Duurzaamheidszone Gelderse Steden
- Eindrapportage Programmering Woningbouw en Infrastructuur in Zaanstreek-Waterland
- Eindrapportage Station Kogerveld
- Eindrapportage MaaS Paleiskwartier Den Bosch
- Eindrapportage Snuffelfiets - Citizen Sensing Utrecht
- Eindrapportage Leren en veranderen

Contact

....

Programmatrekkers:



UNIVERSITEIT VAN AMSTERDAM



Radboud Universiteit



UNIVERSITEIT
TWENTE.



Opdrachtgevers:



Ministerie van Infrastructuur
en Waterstaat



Provincie Noord-Brabant



provincie
ZUID HOLLAND



Ministerie van Binnenlandse Zaken en
Koninkrijksrelaties

