

Samenvatting

Aanleiding

Studio florisvanderkleij, een ontwerpbureau wat gesitueerd is in Amsterdam, richt zich vooral op interieuroplossingen. Studio florisvanderkleij heeft al eerder een project uitgevoerd voor het Vondelpark waarin een meubel is ontworpen met onderdelen die terug te vinden zijn in het afval van het Vondelpark. Via de vorige opdrachtgever is er begonnen aan een project waarin er naar een oplossing werd gezocht voor het zwerfafval in het Vondelpark. Voorafgaand aan deze opdracht heeft er een onderzoek plaats gevonden door studenten aan de Universiteit van Amsterdam.

Relevantie

Het Vondelpark is één van de vele publieke ruimtes in welke zwerfafval een probleem is. Een Adequate oplossing kan geëxtrapoleerd worden naar andere gebieden waardoor vele publieke ruimtes hiervan kunnen profiteren. In de publieke ruimte van het Vondelpark zijn vele partijen gebaat bij een oplossing.

Hoofdvraag

De hoofdvraag luidt als volgt: "Op welke manieren kunnen de bezoekers van het Vondelpark gemotiveerd worden om hun afval weg te gooien en zo zwerfafval voorkomen?"

Aanpak

Het zwerfafval is een 'Wicked Problem' (1), een sociaal complex, moeilijk te definiëren en interafhankelijk probleem. De methode 'Frame Innovation' (2) is gebruikt waarin een grondige analyse is gemaakt van het sociale systeem in het Vondelpark. Uit deze analyse is een geschikt frame bepaald waarin afval niet wordt gezien als probleem maar als kans om te bewegen, waarin de sportiviteit van het Vondelpark wordt uitgedrukt. Dit frame heeft

geleid tot een concept genaamd 'Smash the Trash' waarin het weggooien van afval is gecombineerd met een spelelement en een fysieke inspanning. Door de inspanning wordt het afval gecompacteerd en zo kan er geld bespaard worden. De geldigheid van dit frame is getest op het 'Best of Vondel' event waarin nieuwe initiatieven voor het park werden gepresenteerd.

Resultaten en limitaties

Voor de gebruikstest op 2 juli 2017 is er een prototype ontworpen waarin de reactie van de bezoekers van het Vondelpark is onderzocht. In deze gebruikstest zijn verschillende spelelementen getest, maar het verschil hierin is niet duidelijk naar voren gekomen. Wel werd inzichtelijk dat het publiek enthousiast was evenals de belangrijkste stakeholders. Door een gebrek aan tijd is er nog verdere uitwerking nodig van het concept. De test was waardevol, maar extra onderzoek is nodig om de gewenste gedragsverandering en het effect op het zwerfafval te kunnen meten. Concluderend is er in het bacheloronderzoek een roadmap gecreëerd waarin de milestones beschreven staan die als leidraad dienen voor verder onderzoek van het concept 'Smash the Trash' dienen.

Conclusies en aanbevelingen

Er is een nieuwe aanpak van het zwerfafval gevonden waarin de stakeholders waarde is geboden. De gebruikstest heeft uitgewezen dat er draagvlak is voor de gevonden oplossing onder de bezoekers en de andere stakeholders. Echter is er meer onderzoek nodig teneinde de effecten en levensvatbaarheid in de publieke ruimte van het Vondelpark te testen. De belangrijkste stap in de verdere ontwikkeling is het ontwerp van een veldtest waarin de gedragsverandering van de bezoekers

onderzocht kan worden.

Abstract

Motive

Studio florisvanderkleij, a design agency situated in Amsterdam which is mainly focused on interior design had already performed a similar project for the Vondelpark in which a piece of furniture was made out of materials found in Vondelpark waste. Via the former client an assignment was accepted in which a new solution for the excess waste in the Vondelpark had to be found. Before this assignment was accepted prior research had been done by students of the University of Amsterdam.

Relevance

The Vondelpark is one of the many places in which littering is a problem. An adequate solution could be extrapolated towards other areas and in this way benefit a range of public spaces. In the public space of the Vondelpark many different parties would profit from a solution.

Research question

The main research question is as follows: "In what ways can the visitors of the Vondelpark be motivated to refrain from littering and in this way prevent waste?"

Approach

The littering problem is a Wicked Problem (1), which is a socially complex hard to define and interdependent problem. The practice of frame Innovation (2) was used in which a thorough analysis of the social system of the Vondelpark was analyzed. Following this analysis an adequate frame was determined in which waste is not seen as a problem but as a chance for movement and expressing of sportsmanship in the Vondelpark. This frame lead to a concept called 'Smash the Trash' in which the waste disposal is linked to a game element and physical exercise. By exercising the waste is compacted and thus is saving costs for the government. The validity of the frame was tested on the 'Best of Vondel' event in which new solutions for the park were presented.

Results and limitations

or the use test on the 2nd of July 2017 a prototype was created in order to test the reaction of the visitors of the Vondelpark. In the use test different game elements were tested but no conclusive evidence was found. The use test proved the found solution was accepted by the public and the most important stakeholders. Due to a shortage of time however the concept is not yet completed and will need more elaboration. The

test was of value, however additional research should prove the effects of the concept in both the change of behavior and the reduced littering. Concluding the bachelor research a roadmap was created in which the milestones are described to guide further development of the concept 'Smash the Trash'.

Conclusions and recommendations

A new approach to the waste problem was found in which the multitude of stakeholders were offered value. The use test proved the found solution was accepted by the public and by the stakeholders, but more research will need to be done in order to fully test the effects and viability of the system in a public space as is the Vondelpark. The first and most important step in further development will be the design of a field test for the testing of the needed behavioral change of the visitors of the Vondelpark.

1. Shannon, R. O. (2016, december). Wicked Problems. *Elsevier, 2016 (6)*, 380-381
2. Dorst, K. (2015). Frame Innovation. Cambridge, United States of America: The MIT press