

# Let's Bond

Fostering social connection for older adults in Twente

*Het bevorderen van sociale verbondenheid voor ouderen in Twente*

**Hosted by:** Emmelie Huisman

## Project Information (EN)

### **Fostering meaningful connections among homebound older adults in Twente**

This project focused on older adults in Twente who experience a lack of social connection. Homebound individuals, who often remain within small circles, are particularly hard to reach and risk being overlooked. Yet tackling loneliness directly can reinforce stigma and discourage engagement. The challenge was therefore reframed through the Positive Health framework, shifting the focus from deficits to strengths and meaningful life experiences. To better understand the homebound older adults, the designer conducted interviews, contextmapping sessions, and literature studies, uncovering implicit values and motivations. Findings revealed the importance of personal and casual interactions, a meaningful life, and culturally grounded trust. The central design challenge became: how to foster connectedness among older adults in Twente, thereby enhancing their well-being?

Building on these insights, collaboration with local village supporters led to the creation of a conversation-based card game: "Wat maakt je blij?" ("What makes you happy?"). Specifically designed for homebound older adults and their trusted contacts, the game invites players to reflect on strengths, interests, and meaningful life experiences. Its casual, low-pressure format avoids therapeutic or childish associations, instead fostering warm, equal interaction. Multiple design iterations and playtests shaped the outcome, ensuring accessibility and resonance. Participants reported feeling more emotionally connected: "He gave me a hug when he left, he normally never does that." In some cases, gameplay also encouraged small, self-driven actions, such as calling an old friend or revisiting a hobby, potentially widening social circles. Next, the village supporters valued the tool for healthcare contexts, appreciating how it gently promotes reflection without imposing a "helping" dynamic. The process emphasized ethical, person-centered methods to strengthen existing relationships.

While the game can be enjoyed by different groups, it was specifically designed with homebound older adults in mind. These individuals are often difficult to involve directly, and ethical limitations made testing with them challenging. Nevertheless, playtests with older adults and their trusted contacts demonstrated the game's potential to support health on three levels: encouraging self-reflection, deepening emotional bonds, and inspiring joyful future activities. Its long-term impact on sustained connectedness remains uncertain, and its success depends on how it is introduced. Framing must avoid implying that older adults "need help," instead presenting it as a positive, empowering activity. Future implementation should equip facilitators with sensitive strategies. Ultimately, the project illustrates how design can create non-stigmatizing, joyful tools that open space for reflection, meaning, and connection.

## Projectinformatie (NL)

### **Het bevorderen van betekenisvolle verbondenheid onder thuisblijvende ouderen in Twente**

Dit project richtte zich op ouderen in Twente die een gebrek aan sociale verbondenheid ervaren. Thuisblijvende personen, die vaak binnen kleine kringen blijven, zijn bijzonder moeilijk te bereiken en lopen het risico over het hoofd te worden gezien. Het direct aanpakken van eenzaamheid kan echter stigmatiserend werken en deelname ontmoedigen. Daarom werd de uitdaging herformuleerd aan de hand van het Positieve Gezondheid-model, waarbij de focus verschoof van tekortkomingen naar krachten en betekenisvolle levenservaringen. Om de thuisblijvende ouderen beter te begrijpen, voerde de ontwerper interviews, contextmapping-sessies en literatuuronderzoek uit, waarmee impliciete waarden en motivaties werden blootgelegd. De bevindingen benadrukten het belang van persoonlijke en informele interacties, een betekenisvol leven en cultureel verankerd vertrouwen. De centrale

ontwerpuitsdaging werd daarmee: hoe kan verbondenheid onder ouderen in Twente worden bevorderd en zo hun welzijn worden vergroot?

Voortbouwend op deze inzichten leidde samenwerking met lokale dorpsondersteuners tot ontwikkeling van een op gesprekken gebaseerd kaartspel: “Wat maakt je blij?”. Het spel is speciaal ontworpen voor thuisblijvende ouderen en hun vertrouwde contacten, en nodigt spelers uit om stil te staan bij krachten, interesses en betekenisvolle levenservaringen. De informele, laagdrempelige opzet vermijdt therapeutische of kinderachtige associaties en bevordert warme, gelijkwaardige interactie. Meerdere ontwerpiteraties en speelsessies vormden het eindresultaat, met aandacht voor toegankelijkheid en herkenbaarheid. Deelnemers gaven aan zich emotioneel meer verbonden te voelen: “Hij gaf me een knuffel toen hij wegging, dat doet hij normaal nooit.” In sommige gevallen stimuleerde het spel ook kleine, zelfgestuurde acties, zoals het bellen van een vriend of het herontdekken van een hobby, wat de sociale kring kan vergroten. Dorpsondersteuners waardeerden het spel als hulpmiddel in zorgcontexten, vooral omdat het zacht reflectie bevordert zonder een ‘hulpverlenings’-dynamiek op te leggen. Het proces benadrukte ethische, mensgerichte methoden om bestaande relaties te versterken.

Hoewel het spel door verschillende groepen kan worden gespeeld, is het specifiek ontworpen met thuisblijvende ouderen in gedachten. Deze personen zijn vaak moeilijk direct te betrekken, en ethische beperkingen maakten testen met hen uitdagend. Toch lieten speelsessies met ouderen en hun vertrouwde contacten zien dat het spel potentie heeft om gezondheid op drie niveaus te ondersteunen: het bevorderen van zelfreflectie, het verdiepen van emotionele banden en het inspireren van toekomstige activiteiten. De langetermijneffecten op blijvende verbondenheid blijven onzeker, en het succes hangt af van de manier waarop het wordt geïntroduceerd. De suggestie dat ouderen “hulp nodig hebben” moet worden vermeden, en het moet juist worden neergezet als een positieve, versterkende activiteit. Toekomstige implementatie zou begeleiders moeten voorzien van gevoelige strategieën. Uiteindelijk laat het project zien hoe door middel van een ontwerp, niet-stigmatiserende tools worden gecreëerd die ruimte bieden voor reflectie, zingeving en verbinding.

## Image List

Filename	Caption	Credit
foto-1_1760613503.jpg	Het spel in actie	Emmelie Huisman
5-game-2_1760613556.jpg	Achterkant van de spelkaarten	Emmelie Huisman
4-game-1_1760613605.jpg	De spelkaarten	Emmelie Huisman

The images above are included in the ZIP under `/images`.