Over mening valt niet te twisten

By playing, you understand the other person's standpoint, opinion, and perspective on certain issues, and you strive for connection and understanding.
Door het spel te spelen kom je achter de ander zijn standpunt, mening en visie over bepaalde kwesties en streef je samen naar verbinding en begrip.

Hosted by: Demi Hafkenscheid

Project Information (EN)

Beginning

This year, I completed my studies as a designer at the AKV St Joost Art Academy in 's-Hertogenbosch. Throughout my education, I've been passionate about societal matters, political differences, and groups within society that deserve more attention. My projects often center around addressing injustices, sparking discussions, raising awareness, and ultimately fostering positive change. This inspiration can stem from everyday events or more significant societal problems, questions, or themes. I observed in my surroundings and beyond that our present-day society is seeking connection more than ever. However, polarization appears to be deepening its roots in our community. Whether it's political beliefs, religious perspectives, or social concerns, the gap between people is becoming larger and more intricate. This is a universally felt challenge, yet finding effective solutions remains elusive. In light of this, I chose to focus on bringing people together and combating the growing divide as the core foundation of my graduation project.

Design Concept

People often see polarization as something that happens only between groups with different interests or views, but the truth is, it mostly shows up in our everyday conversations. As a designer, my goal is to help people realize their own role in this and create awareness. By understanding the growing polarization, we can begin building connections and promoting open conversations and empathy. My focus was on public spaces. So, in my design process, I wanted to involve the people who would be using it. I went out and talked to people, asking them about issues they face and listening to their needs. This gave me insights and helped me plan the next steps. The main focus of my research shifted to the missing interactions in public spaces. I found a solution in the well-known game of Twister. I replaced the colors with different topics that could spark polarization, like: social/capitalism, monoculture/diversity, or gender-neutral/man or woman.

Application

This game is mobile and can be set up in any public area. The topics are laser-cut into templates and applied to the ground using chalk spray. Over time, the game naturally fades due to both playing and weather. The game's rules are explained through text around the frame, capturing its core idea. As the game leader, your role is to spin the spinner and ask players a question starting with words like 'what,' 'where,' or 'which.' For instance: what matters to you, where does your frustration come from, or which things cause fear? Based on the question, players take a physical and symbolic 'stance' by standing on a topic. This initiates discussions about choices, with the goal of understanding each other's perspectives rather than convincing one another. This game holds potential because the topics and subjects can be adjusted to suit specific groups. It can be placed in certain spots or neighborhoods for targeted enhancements.

Projectinformatie (NL)

Ontstaan

Dit jaar ben ik afgestudeerd als ontwerper aan de kunstacademie AKV St Joost in 's-Hertogenbosch. Tijdens mijn studie heb ik me altijd beziggehouden met maatschappelijke vraagstukken, politieke verschillen en groepen in de

samenleving die meer aandacht verdienen. Mijn onderwerpen en projecten draaien vaak om onrecht, het aanwakkeren van discussies, bewustzijn creëren en van daaruit verandering teweegbrengen. Dit kan voortkomen uit interesse in alledaagse gebeurtenissen of juist grote maatschappelijke problemen, vragen of onderwerpen. Ik merkte in mijn omgeving, maar ook daarbuiten, dat de huidige maatschappij steeds meer behoefte heeft aan verbinding. Toch lijkt polarisatie zich steeds dieper te wortelen in onze samenleving. Of het nu gaat om politieke overtuigingen, religieuze opvattingen of sociale kwesties, de kloof tussen mensen wordt steeds groter en complexer. Dit is voor iedereen voelbaar maar toch lastig aan te pakken. Het samenbrengen van mensen en het tegengaan van groeiende polarisatie koos ik daarom als het overkoepelende uitgangspunt van mijn afstudeerwerk.

Ontwerpvorm

Polarisatie wordt gezien als een fenomeen wat zich alleen voordoet tussen groepen in de samenleving met verschillende belangen of standpunten, maar in werkelijkheid doet het zich het meest voor in de gesprekken die we met elkaar hebben. Als ontwerper wil ik een bewustzijn bij mensen creëren en men laten zien wat voor aandeel ze zelf hebben. Door ons namelijk bewust te zijn van de groeiende polarisatie kunnen we beginnen met het opbouwen van bruggen en het bevorderen van dialoog en begrip. Mijn focus lag op de publiekelijke ruimte. Daarom wilde ik in mijn ontwerpproces mijn doelgroep betrekken en ging ik de straat op om mensen te vragen waar de knelpunten liggen en om te luisteren naar hun behoeften. Dit gaf dit mij inzicht en leidde tot vervolgstappen in het proces. De focus in mijn onderzoek kwam te liggen op de interactie die ontbreekt in de publiekelijke ruimte. Die interactie vond ik in de herkenbare spelvorm: Twister. De kleuren van het spel zijn vervangen door diverse kwesties. Deze gaan over onderwerpen die polarisatie kunnen aanwakkeren, zoals: sociaal/kapitalisme, monocultuur/diversiteit of genderneutraal/man of vrouw.

Toepassing

Dit spel is mobiel en kan overal in de openbare ruimte worden toegepast. De kwesties zijn in sjablonenvormen gelaserd en worden met krijtspray op de grond aangebracht. Hierdoor vervaagt het spel zowel door het spelen als door weersomstandigheden. Het spel wordt uitgelegd via tekst rond het kader en toont de essentie. Als spelleider heb je de taak om aan de draaischijf te draaien en een vraag te stellen aan de persoon of personen op het bord. Deze vragen beginnen met woorden als 'wat,' 'waar' of 'welke.' Deze kunnen vragen zijn als: wat vind je belangrijk, waar kun je boos om worden, of welke geeft je angst? Gebaseerd op de gestelde vraag neemt de persoon een letterlijk en figuurlijk ‘standpunt’ in en gaat op een van de kwesties staan. Hieruit ontstaan gesprekken over keuzes, met als doel elkaar niet te overtuigen van elkaars standpunten. Dit spel heeft potentie omdat de kwesties en onderwerpen kunnen worden gewijzigd naar onderwerpen die meer relevant zijn voor specifieke doelgroepen. Het kan op bepaalde locaties of in bepaalde wijken worden geplaatst om gerichte verbeteringen aan te brengen.

Image List

Filename	Caption	Credit
demihafkenscheid-overmeningvaltniettetwisten-closeup_1693403851.jp2	Close-up spel	Demi Hafkenscheid
demihafkenscheid-overmeningvaltniettetwisten-plaatsen_1693403876.jp2	Spel plaatsing in openbare ruimte	Demi Hafkenscheid
demihafkenscheid-overmeningvaltniettetwisten-totaal_1693403912.jp2	Spel totaal	Demi Hafkenscheid
gs-nda-demi-hafkenscheid-close-up-sjabloon-2023_1693403990.jpg	Close-up sjabloon	Demi Hafkenscheid
demihafkenscheid-overmeningvaltniettetwisten-eigenbeeld20_1693404191.jp2	Close-up draaischijf	

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