

Society 5.0 - Overview

Tijdens Society 5.0 laten wij bezoekers kennismaken met Doppen. We tonen verschillende creatieve prototypes en concept-ideeën die laten zien hoe technologie en menselijk gedrag elkaar beïnvloeden. Met dit project willen we mensen bewust maken van hoe vaak we onszelf afsluiten van anderen in openbare ruimtes, en hoe kleine interventies dat gedrag kunnen doorbreken.

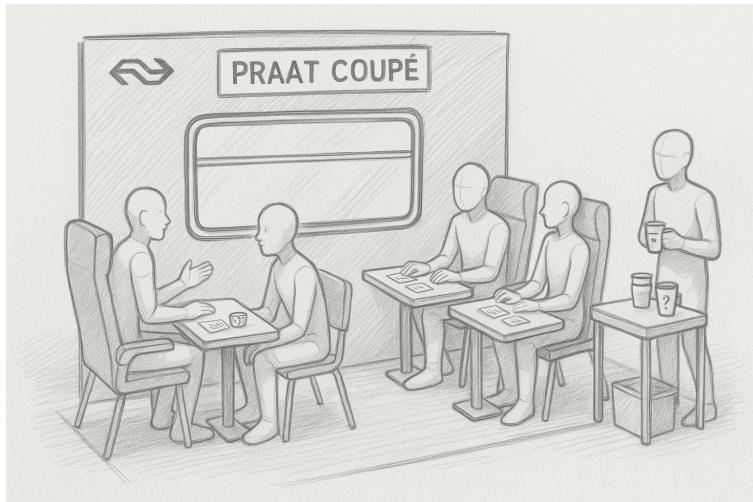
Bezoekers kunnen bij onze stand diverse concepten ontdekken, van interactieve schermen tot ervaringen die het gevoel van 'doppen' beter laten begrijpen. Tijdens Society 5.0 tonen we niet alleen onze concepten, maar gaan we ook graag het gesprek aan met bezoekers. We nodigen iedereen uit om de prototypes te bekijken, te ervaren en feedback te geven. Ons team zal die input gebruiken om samen te reflecteren en de ontwerpen in de komende periode verder te verbeteren.

Praat Coupé

Voor het evenement maken wij een eigen trein ruimte waarin bezoekers worden uitgenodigd om met elkaar in gesprek te gaan. De praat coupé is een plek waar de stilte doorbroken mag worden, dus het tegenovergestelde van de stille coupé. Het concept laat zien hoe inrichting, sfeer en kleine prikkels kunnen helpen om sociale afstand te verkleinen.

In de coupé staan stoelen tegenover elkaar, met een achtergrond die een treinraam voorstelt en subtiële trein-geluiden op de achtergrond. Op tafeltjes liggen gesprekskaartjes en kleine spelletjes die helpen om een gesprek op gang te brengen. Denk aan een dobbelsteen met gespreksthema's of korte opdrachten die nieuwsgierigheid wekken. Zo ontstaat er een speelse, ontspannen sfeer waarin contact vanzelf gebeurt.

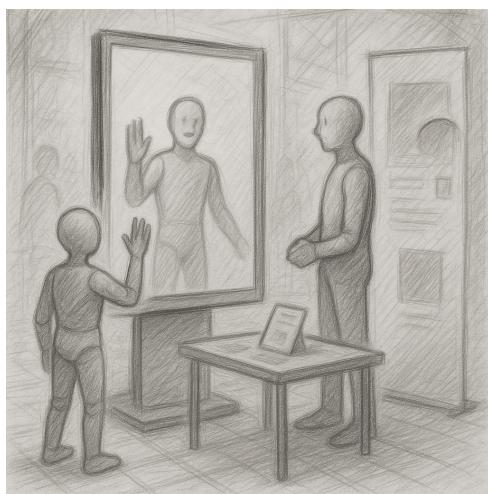
Om de ervaring compleet te maken is er een kleine koffiehoek met bekers waarop gespreksvragen staan. Terwijl bezoekers iets drinken of eten, kunnen ze op een natuurlijke manier het gesprek aangaan met een onbekende. Aan het einde van de coupé kunnen mensen kort reflecteren op hun ervaring door een enquête in te vullen via een QR-code.



Schermen van Noord tot Zuid - (kleinschalig)

Ook zullen we voor het evenement een interactieve verbinding maken tussen twee kanten van de zaal. Via schermen kunnen bezoekers live met elkaar interacteren, alsof ze op hetzelfde moment op twee verschillende stations staan. Deze opstelling nodigt mensen uit tot nieuwsgierigheid en onverwachte ontmoetingen. Mensen kunnen zwaaien, reageren of kort een gesprek aanknopen met iemand aan de andere kant. Zo ontstaat een gevoel van gedeelde aanwezigheid, midden in de drukte van het evenement.

Naast de schermen staan wij die bezoekers helpen met het eerste contact, terwijl op banners en tafels korte uitleg en QR-codes te vinden zijn voor wie meer wil weten over het project waar we mee bezig zijn. Op die manier wordt deze digitale verbinding een leuke ervaring, namelijk een moment van afstandelijke ontmoeting binnen Society 5.0.

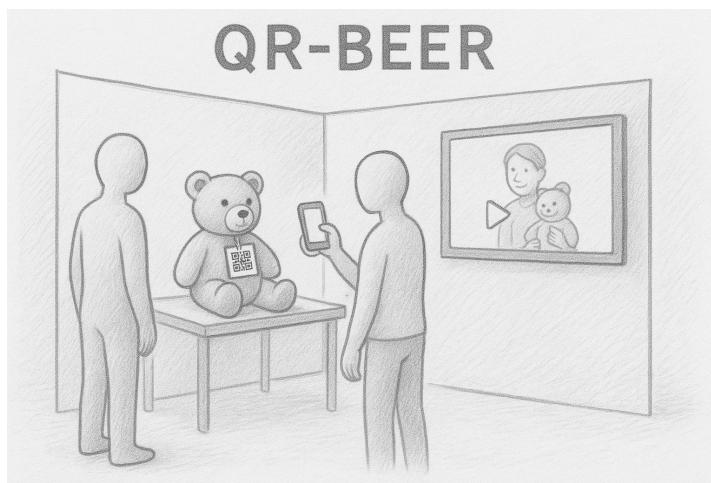


QR-Beer

Ten derde presenteren we ons concept “QR-beer” als een laagdrempelig, sociaal experiment dat mensen uitnodigt om op een speelse manier contact te maken met elkaar. In onze stand tonen we de low-fidelity versie van de beer: een eenvoudige knuffel met een geprinte QR-code eraan bevestigd. Bezoekers kunnen de QR-code scannen om te ontdekken hoe het concept werkt en zelf ervaren hoe de beer bedoeld is om gesprekken te stimuleren tussen mensen die zich vaak afsluiten van hun omgeving, bijvoorbeeld door het dragen van oordoppen of een koptelefoon.

Naast het fysieke prototype tonen we ook een korte video die het volledige traject van de QR-beer laat zien, namelijk de uiteindelijke bedoeling achter het concept. De video laat zien hoe de beer wordt doorgegeven en welke reacties dit oproept. Zo krijgen bezoekers niet alleen inzicht in de werking, maar ook in de maatschappelijke waarde van het experiment.

De QR-beer krijgt een eigen plek binnen onze stand, ingericht als een kleine “ontmoetingszone” waar bezoekers kunnen stilstaan bij ons thema. Door de combinatie van het tastbare prototype, de visuele storytelling in de video en de uitnodiging om zelf mee te doen, willen we een toegankelijke, interactieve ervaring creëren die perfect aansluit bij ons project.

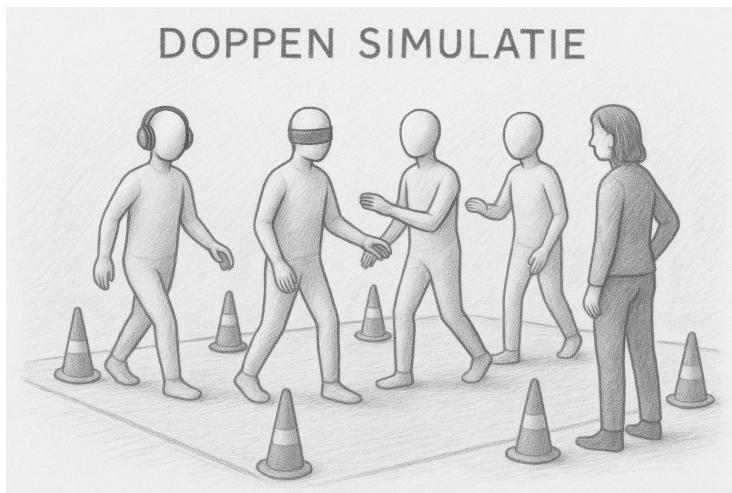


Doppen Simulatie

Met deze publieke test willen we bezoekers laten ervaren hoe gemakkelijk we ons afsluiten van de wereld om ons heen. In de Doppen-simulatie dragen proefpersonen een koptelefoon of blinddoek waardoor hun zicht of gehoor wordt beperkt. Binnen een afgesloten ruimte, gemarkeerd met pionnen, lopen zij rond onder begeleiding van ons team. Door deze beperking wordt duidelijk hoe snel contact met anderen verdwijnt wanneer je in je eigen afgesloten bubbelt zit.

Tijdens de test kunnen deelnemers onverwachts in aanraking komen met obstakels of andere mensen. Op dat moment moeten ze letterlijk en figuurlijk uit hun bubbel stappen: iedere keer dat iemand botst of contact maakt, is de opdracht om dertig seconden met die persoon te praten. Zo wordt de fysieke botsing een moment van herverbinding en interactie met elkaar.

De simulatie maakt zichtbaar hoe technologie en gewoontes zoals oortjes dragen ons sociaal gedrag beïnvloeden. Het is een leuke, maar confronterende manier om bewustwording te creëren over hoe vaak we onszelf afsluiten. Door het te ervaren in plaats van alleen te observeren, hopen we bezoekers te laten nadenken over hun eigen rol in openbare ruimtes.



Bijlage Informatie:

- Alle concept bijlagen zijn gecreëerd met AI-generatie