

Hoofdstuk 4

Module 3: oefenpraktijk zelfsturing samenleving

4.1 Wat waar?

Tabel (25): Optie niveaus samenleving met indicatie bevolking

	Virtuele opbouw			
	samenleving mondiaal			
		<i>Bevolking</i>	<i>Bevolking</i>	<i>Bewoners > 15</i>
<i>Niveau</i>	<i>Betreft</i>	<i>schematisch</i>	<i>feitelijk ^</i>	<i>feitelijk ^</i>
7.	Mondiaal	8 miljard	8.000.000.000	5.000.000.000
6.	Zone	> 100 miljoen – 500 miljoen	450.000.000	250.000.000
5.	Regio	> 5 miljoen - < 100 miljoen	30.000.000	18.750.000
4.	Gewest	> 75 duizend - < 5 miljoen	2.000.000	1.250.000
3.	Streek/Stadsdeel	> 5 duizend - < 75 duizend	50.000	31.250
2.	Dorp/Wijk	> 5 honderd - < 5 duizend	3.600	2.250
1.	Straat/Wooncomplex	< 5 honderd	240	150

^

Fictieve getallen, uitgangspunt bij nadere berekeningen



Bezet de wereld inplaats van de WC.

www.deragebol.nu • www.facebook.com/deRageBol • www.twitter.com/deRageBol

Indeling samenleving schematisch

Tabel (26): Matrix samenleving basis: rij = niveaus/kolommen = deelgebied

	Matrix zelfsturende											
	samenleving											
	<i>Betreft</i>											
	Deelgebied											
	consumptie/											
	productie	<i>ed</i>	<i>kv</i>	<i>w</i>	<i>v</i>	<i>oo</i>	<i>g</i>	<i>mc</i>	<i>kso</i>	<i>vro</i>	<i>i</i>	<i>gd</i>
		<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>
<i>Niveau</i>	Opbouw samenleving											
7	Mondiaal											
6	Zone											
5	Regio											
4	Gewest											
3	Streek/Stadsdeel											
2	Dorp/Wijk											
1	Straat/Wooncomplex											

Kolommen

1. Eten/Drinken
2. Kleding/Verzorging
3. Wonen
4. Vervoer
5. Opvoeding/Onderwijs
6. Gezondheidszorg
7. Media/Communicatie
8. Kunst en Cultuur/Sport/Ontmoeting
9. Vrije tijd/Recreatie/Ontspanning
10. Infrastructuur
11. Geboorte/Dood

Afkorting

- ed
- kv
- w
- v
- oo
- g
- mc
- kso
- vro
- i
- gd

Werkwijze

*

Met invulling matrix richten deelnemers hun eigen gewenste samenleving in.

*

Aanrader dit ook met anderen te doen (school, vrienden, werkgroep, keukentafel, burens). Zoals eerder advies bij finetunen consumptiepatroon en optimaliseren realisatietabellen. Van weten via beseffen naar bewust-zijn/doen.

*

Ter ondersteuning kent module 3 rolmenu's, met daarin opgenomen mogelijke elementen per rij/kolom. Door keuzes in rolmenu's verschijnt het betreffende element automatisch in aangegeven veld niveau/deelgebied.

*

Deelnemers kiezen zelf of hun inrichting samenleving online inzichtelijk is en openstaat voor discussie/reacties. Selectie op basis van postcodes creëert overzicht per gekozen niveau.

*

Bij voldoende deelname en openbaarheid kan vervolgens met bewoners zelfde niveau samenleving: (Straat/Wooncomplex, Dorp/Wijk of zelfs Streek/Stad) gestreefd worden naar consensus over vraag waar welke activiteiten/faciliteiten voor consumptie en productie het best tot hun recht komen.

*

Voor duiden richting discussie/meningsvorming kan gebruik gemaakt worden van hulpmiddel responsgroep/peiling. Bij een correcte afspiegeling doelgroep/responsgroep is al in een vroeg stadium helder welke richting het opgaat.

*

Grote mate van verscheidenheid is te verwachten. Op eerste niveau samenleving (Straat/Wooncomplex) gaat bijvoorbeeld woonverband 1 voor veel zelf aanpakken terwijl woonverband 2 meerdere werkzaamheden doorschuif naar niveau Dorp/Wijk. Mensen op zoek naar een woonplek in het verlengde van hun wensen kunnen zo kiezen voor woonverband welke aan hun woonvoorkeur beantwoordt.

Tabel (27): Optionele invulling rijen Straat/Wooncomplex en Dorp/Wijk

			Matrix samenleving		
			Uitwerking rijen niveau 1 + 2		
	Betreft		Niveau 1: Straat/Wooncomplex		Niveau 2: Dorp/Wijk
			Bewoners: 240		Bewoners: 3.600
1	ed	1.1.1	Huisteelt	1.2.1	Moestuincomplex
		1.1.2	Moestuin privé	1.2.2	Voedselbos
		1.1.3	Boodschappenservice	1.2.3	Groente-abonnement
				1.2.4	Foodhub
				1.2.5	Dorps-/wijkkeuken
				1.2.6	Bakker, slager, groenteboer
				1.2.7	Markt
				1.2.8	Supermarkt
				1.2.9	Catering - Afhaal
2	kv	2.1.1	Ruilbeurs	2.2.1	Detailhandel kleding
		2.1.2	Gemeenschappelijk gebruik	2.2.2	Detailhandel verzorging
			wasmachines	2.2.3	Kapper
				2.2.4	Kringloopwinkel
				2.2.5	Repairshop
				2.2.6	Naaiatelier
3	w	3.1.1	Klein onderhoud	3.2.1	Meubelwerkplaats
		3.1.2	Gereedschapspool	3.2.2	Klusservice
4	v	4.1.1	Deelauto	4.2.1	Openbaar Vervoer 1ste lijn bus/tram
				4.2.2	Werkplaats reparaties fiets/brom/auto
5	oo	5.1.1	Opvangouders	5.2.1	Kinderopvang
		5.1.2	Huiswerkbegeleiding	5.2.2	Onderwijs primair
				5.2.3	Kinderboerderij
6	g	6.1.1	Mantelzorg	6.2.1	Huisarts/Tandarts
				6.2.2	Centrum gezondheid preventie
				6.2.3	Verpleeghuis
				6.2.4	Dagbesteding mensen beperking
7	mc	7.1.1	Buurtapp	7.2.1	Nieuwsbrief dorp/wijk
				7.2.2	Website dorp/wijk

8	kso	8.1.1	Huiskamervoorstellingen	8.2.1	Dorps-/wijkcentrum
		8.1.2	Trapveldje	8.2.2	Centrum kunstbeoefening
		8.1.3	Deeltuin	8.2.3	Gebedsruimte
				8.2.4	Sportveld/-zaal/-bad/-school
				8.2.5	Openluchttheater
9	vro	9.1.1	Speeltuin	9.2.1	Cafés
		9.1.2	Bankjes directe leefomgeving	9.2.2	Restaurant 2x
		9.1.3	Buurtbarbecue	9.2.3	Park
				9.2.4	Zwemgelegenheid open lucht
				9.2.5	Speelhal
				9.2.6	Dorps-/wijkfeest
10	i	10.1.1	Zonnepanelen	10.2.1	Dorps-/wijk-windmolen
		10.1.2	Opvang regenwater	10.2.2	Aardwarmtenet
		10.1.3	Grijswater circuit		
		10.1.4	Helofytenfilter		
11	gd			11.2.1	Geboortehuis
				11.2.2	Doorgeefservice babypullen
				11.2.3	Hospice
				11.2.4	Moratorium



www.deragebol.nu • www.facebook.com/deRageBol
www.twitter.com/deRageBol

Revolutie

**Waarom de kapitalistische zooi
beetje bij beetje opruimen
als het ook in één keer kan.**



Tabel (28): Optionele invulling kolommen Eten/Drinken en Kleding/Verzorging

				Matrix samenleving		
				Uitwerking kolommen ed + kv		
		Bevol-				
Niveau	Betreft	king		Kolom 1: Eten/Drinken		Kolom 2: Kleding/Verzorging
7	Mon	8 mld	7.1.1	Grondstoffen primair productie	7.2.1	Grondstoffen productie
				Ontginning/productie/verdeling		katoen/wol
6	Zone	450 mil	6.1.1	Grondstoffen halffabricaten	6.2.1	Grondstoffen productie
				verdeling/verwerking/ toelevering		zijde/vlas- linnen/hennep
			6.1.2	Visvangst		synthetisch
					6.2.2	Fabricage apparatuur/
						werktuigen/machines
5	Reg	30 mil	5.1.1	Fabricage apparatuur	5.2.1	Verwerking grondstoffen
				werktuigen/machines	5.2.2	Productie kleding/schoenen
			5.1.2	Productie/levering	5.2.3	Productie verzorgingsartikelen
				water/elektra/brandstoffen		sieraden
			5.1.3	Verpakkingsindustrie	5.2.4	Webshops
			5.1.4	Productie systemen afstemming		
4	Gew	2 mil	4.1.1	Productie grondstoffen secundair	4.2.1	Groothandel levering
				veevoer/zaden/meststoffen	4.2.2	Distributiecentra
			4.1.2	Verwerking	4.2.3	Bouwbedrijven faciliteiten
				zuivel/vlees/vis/groenten		consumptie/productie
				frisdranken/alcoholische dranken		
				koffie/thee		
				mest		
			4.1.3	Bouwbedrijven faciliteiten		
				consumptie/productie		
			4.1.4	Leveranciers apparatuur/		
				werktuigen/machines		
			4.1.5	Groothandel afname/levering		
			4.1.6	Distributiecentra		
3	StSt	50 k	3.1.1	Boerderijen landbouw/veeteelt	3.2.1	Warenhuizen
				tuinbouw/bloemeteelt	3.2.2	Stomerij/Wasserette
			3.1.2	Loonbedrijven	3.2.3	Tattoo-shop
			3.1.3	Dierenarts praktijken	3.2.4	Juwelier/edel smederij
			3.1.4	Stadslandbouw	3.2.5	Wellness centrum
			3.1.5	Voedselabonnement		

2	DW	36 h	1.2.1	Moestuincomplex	2.2.1	Detailhandel kleding
			1.2.2	Voedselbos	2.2.2	Detailhandel verzorging
			1.2.3	Groente-abonnement	2.2.3	Kapper
			1.2.4	Foodhub	2.2.4	Kringloopwinkel
			1.2.5	Dorps-/wijkkeuken	2.2.5	Repairshop
			1.2.6	Bakker, slager, groenteboer	2.2.6	Naaiatelier
			1.2.7	Markt		
			1.2.8	Supermarkt		
			1.2.9	Catering - Afhaal		
1	SW	240	1.1.1	Huisteelt	1.2.1	Ruilbeurs
			1.1.2	Moestuin privé		
			1.1.3	Boodschappenservice		

*

Uitwerking matrix kan verbonden worden met gegevens gewenst consumptiepatroon (database module 1) en cijfers geoptimaliseerde realisatiekolommen (database module 2). Zo ontstaat inzicht consequenties keuzes met betrekking tot verdeling maatschappelijk kosten per niveau.



**In een gezonde samenleving
bestaat het recht op discriminatie en
maakt niemand er aanspraak op.**

www.deragebol.nu • www.facebook.com/deRageBol • www.twitter.com/deRageBol

*

Voorbeeld toerekening noodzakelijk arbeid naar niveau samenleving. Op basis van gekozen consumptiepatroon mondiaal (module 1) resulterend in een noodzakelijke arbeidsbijdrage van 28 uur per week = 1.418 uur per jaar beschikbare werknemers.

Tabel 24: Arbeidsvolume per niveau samenleving

	Arbeidsvolume mondiaal			
	per niveau samenleving		Potentieel	Potentieel
			arbeidskrachten	arbeidsvolume
Niveau	Betreft	Bewoners > 15	bij uitval 25% ^	hpj bij 28 hpw ^^
7.	Mondiaal	5.000.000.000	3.750.000.000	5.317.500.000.000
6.	Zone	250.000.000	187.500.000	265.875.000.000
5.	Regio	18.750.000	14.062.500	19.940.625.000
4.	Gewest	1.250.000	937.500	1.329.375.000
3.	Streek/Stadsdeel	31.250	23.438	33.234.375
2.	Dorp/Wijk	2.250	1.688	2.392.875
1.	Straat/Wooncomplex	150	113	159.525

^

25% = > 64 jaar, arbeidsongeschikt, chronisch ziek/beperkt, opvoeding, dienstverlening, zoektocht.

^^

CBS arbeidsjaar 1.824 uur bij 36 hpw. - besparing arbeid particuliere sector 20% afschaffing geldeconomie.



*

Al uitgevoerde arbeid op niveau Straat/Wooncomplex kan in mindering gebracht worden op arbeidsvolume andere niveaus.

Tabel (30): Optioneel palet uitvoerende activiteiten niveau sw met inbreng arbeid.

			Niveau 1: Straat/Wooncomplex	
			Activiteiten consumptie behoefte	
			Arbeid primair	
				<i>arbeid</i>
	<i>Betreft</i>		<i>Bewoners: 240</i>	<i>pw</i>
1	ed	1.1	Buurtmoestuin	12
2	kv	2.1	Naaiclub kinderkleren	9
3	w	3.1	Woningen klein onderhoud	18
4	v	4.1	Fietsen reparaties	2
5	oo	5.1	Opvangouder	15
		5.2	Huiswerkbegeleiding	3
6	g	6.1	Mantelzorg	12
7	mc	7.1	Buurtapp	1
8	kso	8.1	Trapveldje onderhoud	1
		8.2	Deeltuin onderhoud	3
9	vro	9.1	Speeltuin onderhoud	3
10	i	10.1	Grijswater circuit onderhoud	
		10.2	Helofytenfilter onderhoud	4
11	gd			
			Totaal bijdrage arbeid per week	83
			Totaal bijdrage arbeid hpj	3.486
			Bijdrage per persoon hpj	31
			Bijdrage per persoon hpw	0,7

*

Voor scherp en bewust zijn eigen keuzes kunnen deelnemers vergelijkbare tabellen maken voor andere niveaus samenleving. Noodzakelijke arbeid activiteiten/faciliteiten productie/consumptie worden aldus per niveau zichtbaar.

*

Ter vermeerdering inzicht zijn daarnaast per niveau samenleving tabellen te genereren met betrekking tot overige maatschappelijke kosten: verbruik grondstoffen, gebruik ruimte, aanspraak ecosysteem milieu lozing afval(stoffen), effect ecosysteem diversiteit, effect gezondheid. Voorbeeld ruimte.

*

Tabel (31): Toerekening beschikbare ruimte per niveau samenleving.

	Volume potentiële ruimte		
	per niveau samenleving		
	Oppervlakte aarde km2	510 miljoen	
	Bewoners aarde	8 miljard	
	Oceaan/zee	70%	
	Woestijn van land	25%	
	Bruikbaar per persoon ha	1,434	
	Ongerepte natuur gewent	40%	
	Resteert pp m2	8.604	
			<i>Gemiddelde</i>
			<i>effectieve ruimte</i>
			<i>voor gebruik</i>
<i>Niveau</i>	<i>Betreft</i>	<i>Bewoners</i>	<i>km2</i>
0	Individueel	1	0,0086
1.	Straat/Wooncomplex	240	2
2.	Dorp/Wijk	3.600	31
3.	Streek/Stadsdeel	50.000	430
4.	Gewest	2.000.000	17.208
5.	Regio	30.000.000	258.120
6.	Werelddeel	400.000.000	3.441.600
7.	Mondiaal	8.000.000.000	68.832.000

*

Met vastgesteld consumptiepatroon (module 1) kan vervolgens balans worden opgemaakt per niveau samenleving. Verbruik primair + verbruik secundair[^] (aantal bewoners x gebruik ruimte vastgesteld consumptiepatroon) versus beschikbare ruimte.

*

Tabel (32): Balans ruimte niveau 1: Straat/Wooncomplex. Beschikbaar versus verbruik.

	Toerekening				
	verbruik ruimte				
	niveau 1: Straat/Wooncomplex				
	<i>Betreft</i>	<i>Aantal</i>			
	Wooncomplex	1			
	Bewoners	240			
	Appartementen	80			
	<i>Primair</i>	<i>m2</i>		<i>Secundair ^</i>	<i>m2</i>
1	Bebouwing wonen		1	Eten en drinken	
1.1	Bouwoppervlakte	2.000	1.1	Melk 6 ^^	11.087
1,2	Bijgebouw	200			
2.	Verkeesterrein				
2.1	Straat/fietspad/trottoir	2.200			
2.2	Parkeerplaatsen	2.400			
3	Industrieterrein				
4	Groen/Park/Natuur				
4.1	Groen om bebouwing	1.000			
4.2	Bloementuin	1.200			
5	Agrarisch terrein				
5.1	Moestuin	1.000			
6	Recreatie				
6.1	Speeltuin	800			
	Wooncomplex primair	10.800		Totaal secundair	ntv
	Bewoner primair	45		Per bewoner secundair	ntv
	Wooncomplex totaal	ntv			
	Bewoner totaal	ntv			
	Per bewoner				
	beschikbaar mondiaal				
	basis gelijkwaardigheid	8.604			

^^

Gegevens gebruik ruimte secundair komen uit realisatietabellen per productdienst consumptiepatroon bewoners. Voorbeeld melk. Info realisatietabel: voor 1,2 mln l melk nodig 81 ha (cultuurgrond + erf). Ruimtegebruik per liter 0,675 m2. Bij 150 melkconsumenten wooncomplex met gemiddeld melkconsumptie 0,3 lpd = 45 lpd wooncomplex totaal x 365 dagen = totaal melkconsumptie wooncomplex 16.425 lpd. Volgt doorrekening 16.425 lpd x ruimtegebruik 0,675 m2 per liter = 11.087 m2. Etc. etc..

*

In ultieme vorm kan zo overzicht gegenereerd worden waarin aangegeven verhouding kosten per veld niveau/deelgebied voortkomend uit keuzes deelnemer inrichting samenleving versus toerekening voor hetzelfde veld (rij/kolom) van mogelijkheden mensheid – aarde met betrekking tot beschikbare arbeid, grondstoffen, ruimte, vermogen ecosysteem en gezondheid mens. Eindresultaat: inzicht kostenverdeling van straat tot mensheid/mondiaal.

*

Deelnemer kan vervolgens vanuit feedback andere deelnemers, discussie, heroverweging zijn of haar keuzes aanpassing, bijstellen/optimaliseren. Eindresultaat: een indeling van de samenleving (faciliteiten consumptie/productie) naar eigen beeld en gelijkenis.

Dis-kussie



www.deragebol.nu • www.facebook.com/deRageBol • www.twitter.com/deRageBol

4.2 Beeldend inrichten

*

Vroeger speelden we met Lego, poppetjes, gebouwen, straten en wijken. Maakt er een buurtproject van. Nodig een grote tafel en een flinke voorraad Lego. Voor je het weet, ligt de nieuwe gewenste versie van je Straat/Wooncomplex voor je. Compleet met wandelpaden, moestuin, speeltuintje, bomen en struiken. Maak er een foto van, deel met buurtbewoners, wellicht leven er andere ideeën, met koffie en thee of andere versterking binnen enkele uren consensus. Voor zolang het duurt. Alles verandert op elk moment. Werkvorm met grotere tafel - Lego voorraad tevens bruikbaar voor virtuele inrichting niveau 2 dorp – wijk.



**Toen pa even niet oplette,
hadden de kinderen zijn parkeerplaats omgespit.**

www.deragebol.nu
www.facebook.com/deRageBol
www.twitter.com/deRageBol



*

Tegenwoordig kent internet een breed aanbod apps/games/software inrichting leefomgeving. We lichten er enkele uit:

❖ **Minecraft**

Minecraft kent voor leerlingen middelbaar onderwijs educatieve game 'Scholen vinden steden opnieuw uit'. Leerlingen bepalen zelf hoe toekomst stedelijke omgeving eruitziet. 'Sluit je ogen even en stel je voor dat de stad waarin je woont van de grond af aan is herbouwd met een duurzame toekomst in gedachten. Wat zie je? Zonnepanelen en windturbines die de daken bedekken? Weelderige parken? Misschien warmtepompen, bushaltes en kassen?'

Het programma omvat een verkenning van de rol die steden kunnen spelen in de duurzame transitie, het concept van groene banen, de behoefte aan innovatieve en duurzame klimaatoplossingen en evaluatie van de haalbaarheid en effecten van voorgestelde oplossingen.

Leerlingen kunnen ontwerpen delen op platform Minecraft. Uitwisseling internationaal. Samenwerking met C40 (netwerk van burgemeesters van de belangrijkste steden ter wereld). De educatieve game heeft de potentie om iedereen zijn fantasie te laten gebruiken om iets zonder grenzen te creëren. Het resultaat is dat deelnemers hun creativiteit kanaliseren in oplossingen die hun interesses in de gebouwde omgeving bevorderen.



3D Cityplanner

Professioneel platform ondersteuning vormgeving ruimtelijke ordening. Een uitgebreide bron van waardevolle gegevens met een schat aan informatie, waaronder gegevens van het Kadaster, CBS, 3D-gebouwen op verschillende detailniveaus (LOD 1 en LOD 2), en de gedetailleerde 3D BAG gebouwendatabase van TU Delft. Creëer gedetailleerde visualisaties van hele gemeenten of wijken en deel deze moeiteloos.

❖ SimCity

Je bent direct burgemeester en bouwt je eigen Plaats/Stad. 'Met slechts je muis laat je in SimCity binnen de kortste keren een prachtig woongebied verrijzen. Je zoomt in op huizen, tuinen en parkeerplaatsen. Kortom, je kunt alle details van de stad bekijken. Opdracht tijdens de bouw: zoek evenwicht tussen de behoeften van de zakelijke kant van de gemeenschap en de wensen van de bewoners. Veiligheid, werkgelegenheid, openbaar vervoer en genoeg groene zones; elke beslissing die je maakt heeft invloed op vele lagen van de samenleving. Support? Indien gewenst geeft SimCity goede raad om de situatie in je gemeente te verbeteren.

*

Grote verscheidenheid apps/games/ontwerpsoftware toont lonkend perspectief voor burgerparticipatie bij ontwerp en inrichting eigen leefomgeving. Van woning via Straat/Wooncomplex tot gewest en regio. Ontwerptools en online platforms voor uitwisseling voorstellen zijn straks gemeengoed en de basis voor elke nieuwbouw/ruimtelijke planning.



**3 Jaar participatiemaatschappij
En nog heeft het volk de macht niet gegrepen.**

www.deragebol.nu • www.facebook.com/deRageBol • www.twitter.com/deRageBol



Centric_Insighs/Furban

Furban. Gemeenten of steden die hun inwoners op een creatieve manier willen betrekken bij het inrichten van de openbare ruimte kunnen terecht bij deze online ontwerptool. Vergelijk het met de 3D-keukenplanner van IKEA, maar dan voor de leefomgeving.

Furban kent mogelijkheid online delen voorstellen/ontwerpen. Feedback omgeving voor buurtgenoten/deskundigen/andere belanghebbenden. 3D-visualisatie van het programma geeft bewoners letterlijk een goed beeld van hoe een straat, wooncomplex of gebied eruit kan komen te zien

Furban wil bijdrage leveren aan een duurzame fysieke leefomgeving die aansluit bij de behoeften van inwoners en bedrijven. Eerste voorwaarde daarbij: mensen waarom het gaat het voortouw geven. Met meer betrokkenheid zorg je ook voor meer draagvlak. Om die betrokkenheid te vergroten, maakt Furban gebruik van de app Furban City AR, waarmee ingediende ontwerpen buiten, ter plekke, in augmented reality bekeken kunnen worden. Je richt je telefooncamera op de betreffende straat en via een augmented reality-laag toont de app levensecht hoe de buitenruimte er volgens dat ontwerp uit zou zien.

Voorbeeldproject: de Roemeense hoofdstad Boekarest. Het doel: omwonenden betrekken bij de vernieuwing van een verouderd spoorweggebied. Mensen krijgen enkele weken de tijd om met ideeën en ontwerpen te komen, waarna het stadsbestuur het gebied opnieuw gaat inrichten op basis van de wensen van de bewoners.

