

SpaceTeen

For young people, the online and offline world are completely intertwined. But what would that world look like if young people would be in charge?

Voor jongeren zijn de on- en offline wereld volledig vervlochten. Maar hoe zou hun wereld eruit zien als jongeren zelf aan de knoppen kunnen zitten?

Hosted by: UvA, ScrollScrollScroll, TodayTomorrow, Muzus

Project Information (EN)

Young people have better ideas than a social media ban

Worldwide, there is growing attention to the use of social media by young people. For example, age limits are set to keep young people out of the platforms. But does prohibiting work in normalized actions? Within SpaceTeen, we look for better designs — or alternatives — for social media: both on and off-screen.

These alternatives are invented by young people and really developed and tested by designers and researchers. The goal is to help young people gain more control in relation to social media. Because young people themselves also indicate that they do not only experience social media positively. In addition to the fact that social media can bring a lot for young people, think of new connections and inspiration, it causes a lack of connection with other young people and a lack of valuable spending time.

Young people are often aware of their high screen time but find it difficult to change that. Although this is usually due to addictive algorithms behind the systems, young people indicate that "it's part of it", and that they "actually have nothing else to do". The use of social media plays a role in finding stimuli and distractions.

A different approach to finding valuable solutions

Within SpaceTeen, co-creation with the target group is central. SpaceTeen tackles this social challenge with value-driven research, practical design interventions and broad collaboration with the business community, civil society organizations and the public sector. Our goal is to help young people and the people around them regain control of their attention and time, while they can continue to participate fully in the digital society. By actively involving young people in the research and design process, we develop interventions that are not only effective, but also in line with what young people themselves find attractive and relevant. In addition, this way of researching and designing is part of the solution: we open the conversation with young people about their own behavior and the influence from outside. Where we were mainly listening in the beginning, we are able to broaden our views and thoughts with the experiences and needs of other young people.

Cooperation between different partners and angles

SpaceTeen is part of the "Ontwerpkraft en Transitie" program of the Ministry of Economic Affairs (TKI CLICKNL). Three parties work with their own angle in parallel to the issue. It looks at alternative social media (based on Bright Patterns), building resilience to digital pressure, and physical alternatives for young people beyond the screen (by designing Third Places). In addition, the impact of all interventions and designs is tested through the lens of science. In this way, SpaceTeen makes an impact in three areas: scientific, social, and economic. Scientifically, the project provides new insights into how social media design choices affect the behavior of young people. Socially, SpaceTeen helps young people get a better grip on their social media use and contributes to raising awareness about healthy digital habits. Economically, the project, together with partners from the creative industry, investigates how responsible design can lead to feasible and scalable tools, interventions and digital services that focus on the well-being of young people.

Projectinformatie (NL)

Jongeren hebben betere ideeën dan een social media verbod

Wereldwijd is er groeiende aandacht voor het gebruik van sociale media door jongeren. Zo worden er leeftijdsgrenzen ingesteld om jongeren te weren van de platforms. Maar werkt verbieden in genormaliseerde handelingen? Binnen SpaceTeen kijken we naar betere designs — of alternatieven — voor sociale media: zowel óp als voorbij het scherm.

Deze alternatieven worden bedacht door jongeren en écht ontwikkelt en getest door ontwerpers en onderzoekers. Het doel is jongeren te helpen meer regie te krijgen in relatie tot sociale media. Want ook jongeren geven zelf aan dat ze sociale media niet alleen maar positief ervaren. Naast dat sociale media veel kan brengen voor jongeren, denk aan nieuwe connecties en inspiratie, zorgt het voor gebrek aan verbondenheid met andere jongeren en een gemis aan waardevolle tijdsbesteding.

Jongeren zijn zich vaak bewust van hun hoge schermtijd maar ervaren moeite daar iets aan te veranderen. Hoewel dit meestal komt door verslavende algoritmes achter de systemen, geven jongeren aan dat “het erbij hoort”, en dat ze “eigenlijk niks anders te doen hebben”. Het gebruik van sociale media vervult een rol in het vinden van prikkels en afleiding.

De aanpak om tot waardevolle oplossingen te komen

Binnen SpaceTeen staat co-creatie met de doelgroep centraal. SpaceTeen pakt deze maatschappelijke uitdaging aan met waardegedreven onderzoek, praktische ontwerpinterventies en brede samenwerking met het bedrijfsleven, maatschappelijke organisaties en de publieke sector. Ons doel is om jongeren en de mensen om hun heen, te helpen de regie over hun aandacht en tijd terug te krijgen, terwijl ze volop kunnen blijven deelnemen aan de digitale samenleving. Door jongeren actief te betrekken bij het onderzoek en het ontwerpproces, ontwikkelen we interventies die niet alleen effectief zijn, maar ook aansluiten bij wat jongeren zelf aantrekkelijk en relevant vinden. Daarnaast is deze manier van onderzoeken en ontwerpen deel van de oplossing: we openen het gesprek met jongeren over hun eigen gedrag en de invloed van buitenaf. Waar we in het begin voornamelijk aan het luisteren waren, zijn we in staat om juist nu blikken en gedachtes te verruimen met ervaringen en behoeften van andere jongeren.

De samenwerking tussen verschillende partners en invalshoeken

SpaceTeen maakt deel uit van het programma Ontwerpkraft en Transities, dat wordt gefinancierd via de PPS-innovatieregeling van het Ministerie van Economische Zaken (TKI CLICKNL). Drie partijen werken met eigen invalshoek parallel aan het vraagstuk. Er wordt gekeken naar alternatieve sociale media (gebaseerd op Bright Patterns), het opbouwen van weerbaarheid tegen digitale druk, en naar fysieke alternatieven voor jongeren voorbij het scherm (door het ontwerpen van Third Places). Daarnaast wordt impact van alle interventies en ontwerpen getest door de lens van wetenschap. Op deze manier maakt SpaceTeen impact op drie gebieden: wetenschappelijk, sociaal, en economisch. Wetenschappelijk levert het project nieuwe inzichten op in hoe ontwerpkeuzes van sociale media het gedrag van jongeren beïnvloeden. Maatschappelijk helpt SpaceTeen jongeren meer grip te krijgen op hun socialmediagebruik en draagt het bij aan bewustwording over gezonde digitale gewoonten. Economisch onderzoekt het project samen met partners uit de creatieve industrie hoe verantwoord ontwerp kan leiden tot haalbare en schaalbare tools, interventies en digitale diensten die het welzijn van jongeren centraal stellen.

Image List

Filename	Caption	Credit
h26_1788191097.jpeg	SpaceTeen	-

Filename	Caption	Credit
muzus-large_1788191159.jpeg	Jongeren die meedenken over hun online leefwereld	Muzus
scrollternatives-large_1788191342.jpeg	Co-creatie oproep voor Scrollternatives	TodayTomorrow
scrollternatives-todaytomorrow-x-spaceteen_1788194440.jpg	Co-creatie voor alternatieve sociale media	TodayTomorrow
third-places-brainstorm-spaceteen-x-muzus_1788194498.png	Brainstorm met jongeren voor ideale Third Places	Muzus

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