



OT
ONTWERPKRACHT
& TRANSITIES

ONTWERPKRACHT CROSSOVERS SPACETEEN ONDERZOEK X ONTWERP

– Een fijn leven voor jongeren, door jongeren

De eerste vijf projecten binnen het programma Ontwerpkraft & Transitie zijn van start gegaan. In een serie duo-interviews brengt schrijver Twan Eikelenboom kartrekkers vanuit de projecten bij elkaar, om ervaringen uit de beginfase te delen – met elkaar en de sector. In dit derde artikel delen SpaceTeen-kartrekkers Sindy Sumter van het Onderzoekscentrum Jeugd en Media van de Universiteit van Amsterdam en Marcel Schouwenaar van ScrollScrollScroll hoe zij een coalitie bouwen, waarin ontwerpers, onderzoekers en partners met jongeren werken aan verbetering van online welzijn.

Jezelf organiseren rondom het vraagstuk

Wanneer we complexe uitdagingen het hoofd willen bieden, sluiten ingesleten werkwijzen niet altijd aan bij de realiteit in de samenleving. En wil je toch een andere route kiezen, dan blijkt het in de praktijk ingewikkeld om van het gebaande pad af te wijken. Voor ontwerpers en ontwerpende onderzoekers leidt dit nogal eens tot complexe situaties. Door hun ontwerpkraft zijn zij juist gedreven om betrokkenen en hun leefwereld centraal te stellen in het zoeken naar oplossingen.

Jezelf organiseren rondom het vraagstuk vraagt echter dat je met elkaar – met creatieve industrie, wetenschap, partners en betrokkenen – tot nieuwe gebaande paden komt. Paden die bouwen op de kracht en kwaliteiten van tradities en disciplines, maar

tegelijk barrières slechten die ontwerp en ontwikkeling van oplossingen in de weg zitten. En vooral: paden die degenen waarover het gaat centraal zetten.

De eerste belangrijke stappen die Ontwerpkraft & Transitie-initiatief SpaceTeen heeft gezet, geven een inkijkje in hoe het vormen van zo'n coalitie werkt. Ontwerpers, onderzoekers en partners werken vanuit een gedeelde drijfveer om oplossingen te vinden voor overmatig sociale media-gebruik onder jongeren. Maar hoe kunnen zij zichzelf met elkaar om het vraagstuk organiseren, en jongeren betrekken en centraal zetten met behulp van onderzoek en ontwerp?



SpaceTeen lancering tijdens Dutch Design Week 2025 - foto Kas van Vliet

De kracht van jongeren

Marcel: 'Als vader merk ik dat het complex is om je kinderen fijn op te laten groeien met technologie. Technologie heeft in het leven van ons allemaal, maar vooral in de levens van jongeren die ermee opgroeien, een mediërende functie. We communiceren en verbinden met elkaar via technologie – het staat tussen ons in, tussen mensen en wereld. In mijn ontwerppraktijk werk ik al lange tijd aan de ethische inzet van technologie. Privacy en het vergroten van de handelingsbekwaamheid van mensen zijn daarin belangrijk, daar kan ik als ontwerper aan bijdragen. Maar je hebt ook te maken met machtsdynamieken. Hoe wordt een platform ontworpen, door wie, en vanuit welke drijfveren?'

Het is jammer dat platforms nu worden ontworpen door grote technologiebedrijven, en dat jongeren zelf geen rol hebben in ontwikkeling. Juist kinderen en jongeren zijn namelijk ontzettend creatief. Daarnaast bieden de platformen jongeren nu geen veilige omgeving, terwijl ze volop aan het ontdekken en uitvinden zijn. Ik ben daarom benieuwd hoe we de creativiteit van jongeren kunnen inzetten om, met hen, eigen online omgevingen te ontwerpen. Omgevingen waarin ze een fijn en meeslepend leven kunnen hebben.

“ ‘Het is jammer dat jongeren nu zelf geen rol hebben in ontwikkeling van platforms.’

Marcel Schouwenaar (SpaceTeen) - foto Kas van Vliet

Als ik mag dromen, dan hoop ik dat we door samenwerking tussen onderzoek, ontwerp en samenleving over een aantal jaar een ander medialandschap hebben. Een landschap dat jongeren uitnodigt om eropuit te gaan, te exploreren en elkaar te vinden – als een soort dropping. Een landschap dat ruimte biedt aan een soort nieuwe rebellie, waar jongeren vrij kunnen experimenteren, en waar het mag schuren met wat wij daarvan vinden. Ze kunnen er stiekem dingen doen, op hun bek gaan, verliefd worden, en doen wat ze willen. Maar ze kunnen dat doen zonder dat ze gevolgd worden, of gebukt gaan onder sociale druk. Ze hebben privacy en agency, en blijven veilig en gezond.'



Sindy Sumter (SpaceTeen) - foto Kas van Vliet

Onderzoek in snel veranderende domeinen

Sindy: 'Ik deel Marcel zijn zorgen dat jongeren geen stem hebben in de ontwikkeling van platformen. Ze worden nu gemaakt door bedrijven met businessmodellen die geen rekening houden met hun ontwikkeling. Wat we onder jongeren bijvoorbeeld zien is dat de gevoeligheid voor sociale evaluatie toeneemt tijdens de adolescentie. Zoals sociale media nu zijn ontworpen vergroten ze juist de mate van sociale evaluatie. Voor de ene jongere gaat dat goed, maar voor de ander leidt dat tot probleemgedrag.'

Toch zitten er niet alleen negatieve kanten aan sociale media. Als we ze bijvoorbeeld vergelijken met traditionele media, dan bieden ze jongeren kansen om eigen content en gemeenschappen te creëren. In onderzoek dat we hebben gedaan geven jongeren die tot een *sexual of gender minority* behoren ook aan dat ze in traditionele media rolmodellen missen. Jongeren gaan dus echt iets missen als sociale media er niet zijn.

“ ‘Sociale media bieden jongeren kansen om eigen gemeenschappen te creëren.’

Het is daarom belangrijk dat er veilige ruimtes online zijn die de agency van jongeren vergroten, die zorgen dat ze met elkaar kunnen verbinden, en waar ze voor hen geschikte content kunnen vinden, zonder dat daar een businessmodel achterzit dat hen zo lang mogelijk op het platform wil houden en content naar voren brengt die zo veel mogelijk clicks stimuleert. De vraag voor mij is hoe wetenschappers bij kunnen dragen aan ontwikkeling van deze ruimtes.

Wat mij namelijk frustreerde in mijn werk, is dat we door onze werkwijze achterlopen op wat gebeurt in de maatschappij. Het domein van jongeren en media verandert zo snel, maar voor de methoden en instrumenten die we gebruiken hebben we al snel een jaar de tijd nodig. Daarnaast moeten we onderzoeksaanvragen baseren op bestaande methoden die vastliggen in de literatuur, waardoor we actuele inzichten van ontwikkelaars, *content creators* en jongeren zelf lastig mee kunnen nemen. En is het onderzoek eenmaal afgerond, dan delen we suggesties en houdt het op. Dat is jammer, want voor mij wordt het dan pas echt interessant.

Deze frustratie was voor mij aanleiding om op zoek te gaan naar manieren hoe fundamenteel wetenschappelijk onderzoek een prominentere rol kan krijgen in de maatschappij. Hoe kunnen we verder gaan

dan een publicatie met mooie theoretische inzichten? En hoe kunnen we al bij het opstarten van nieuwe onderzoekslijnen jongeren en maatschappelijke partners betrekken?'

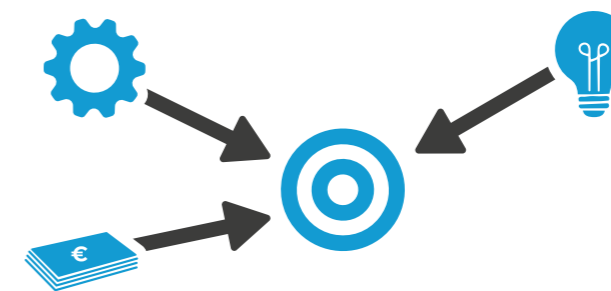
Een asynchrone coalitie

Marcel: 'Wat iedereen bij SpaceTeen verbindt is ons gedeelde streven om jongeren fijn te laten opgroeien met digitale technologie. Maar, zoals **Sindy** ook aangeeft, beseffen we ons ook allemaal dat we alleen iets kunnen betekenen voor de jongeren als we samenwerken – en vooral: leren samenwerken. Alleen lukt het ons niet. Ons doel is dan ook tweeledig: jongeren versterken én leren hoe we van onze eilandjes af kunnen komen en deze lessen delen. Voor een coalitie als de onze zijn er namelijk nog weinig gebaande paden.



“

'We streven naar hetzelfde, maar brengen allemaal eigen werkwijzen en belangen mee.'



Met drie ontwerpbureaus, twee universiteiten, maatschappelijke partners, private en publieke partijen vormen we, wat ik noem, een asynchrone coalitie. We werken net als in een publiek-private samenwerking met partners uit maatschappij en bedrijfsleven, maar het verschil is onder meer dat SpaceTeen bestaat uit meerdere projecten die elk op een eigen manier stappen zetten. We streven naar hetzelfde, maar hebben allemaal eigen werkwijzen, kwaliteiten en mate van betrokkenheid. Die moeten we van elkaar leren kennen, en van daaruit tot gezamenlijke werkwijzen komen – op zowel praktisch als inhoudelijk vlak.'

Communicatie is essentieel

Sindy: 'Wat ik door SpaceTeen al heb geleerd is dat het in een asynchrone coalitie belangrijk is dat je van elkaar weet wat je doet, hoe, en waarom. Voor mij als onderzoeker is het heel logisch hoe de drie projecten verschillende delen van de SpaceTeen-puzzel leggen. Voor anderen is dit overzicht echter niet onmiddellijk vanzelfsprekend, waardoor er onzekerheid ontstaat of en hoe een project matcht met het geheel. In de beginfase vergat ik soms hoeveel domeinkennis ik als onderzoeker heb – en de waarde die dat kan hebben voor anderen. Nu zet ik samen met mijn collega-onderzoekers die kennis in om overzicht en connectie te creëren voor iedereen.'

Een voorbeeld hiervan zijn de ScrollBreaks. Dit zijn meetings waarin de projecten samenkomen en rond een specifiek onderwerp kennis uitwisselen. Tijdens ScrollBreaks zijn er korte inhoudelijke pitches van mijzelf en collega's over een thema, en kunnen creatieve partijen en partners ook ervaringen delen. Zo zorgen we enerzijds dat projecten niet gaan zwemmen, en anderzijds dat iedereen de onderliggende academische uitdaging kent – en waarom we ontwerpend onderzoek nodig hebben om verder te komen.

De ScrollBreaks bevestigen voor mij dat communicatie in coalities, zeker als deze complexer zijn, essentieel is. En niet alleen communicatie over inhoud en voortgang, maar ook over elkaars processen en werkwijzen. Ik ben bijvoorbeeld bekend met de processen in een kennisinstelling en wat erbij komt kijken. Denk aan het relatief lage tempo om ervoor te zorgen dat alles volgens ethische- en open science-richtlijnen gebeurt. Voor anderen in de coalitie kan dit anders aanvoelen, en kan dit tempo als vertragend worden ervaren. Om dit te begrijpen van elkaar moet je de dialoog aangaan. Hoe werk jij? Hoe werk ik? Hoe kunnen we verwachtingen, werkwijzen en snelheden op elkaar afstemmen?



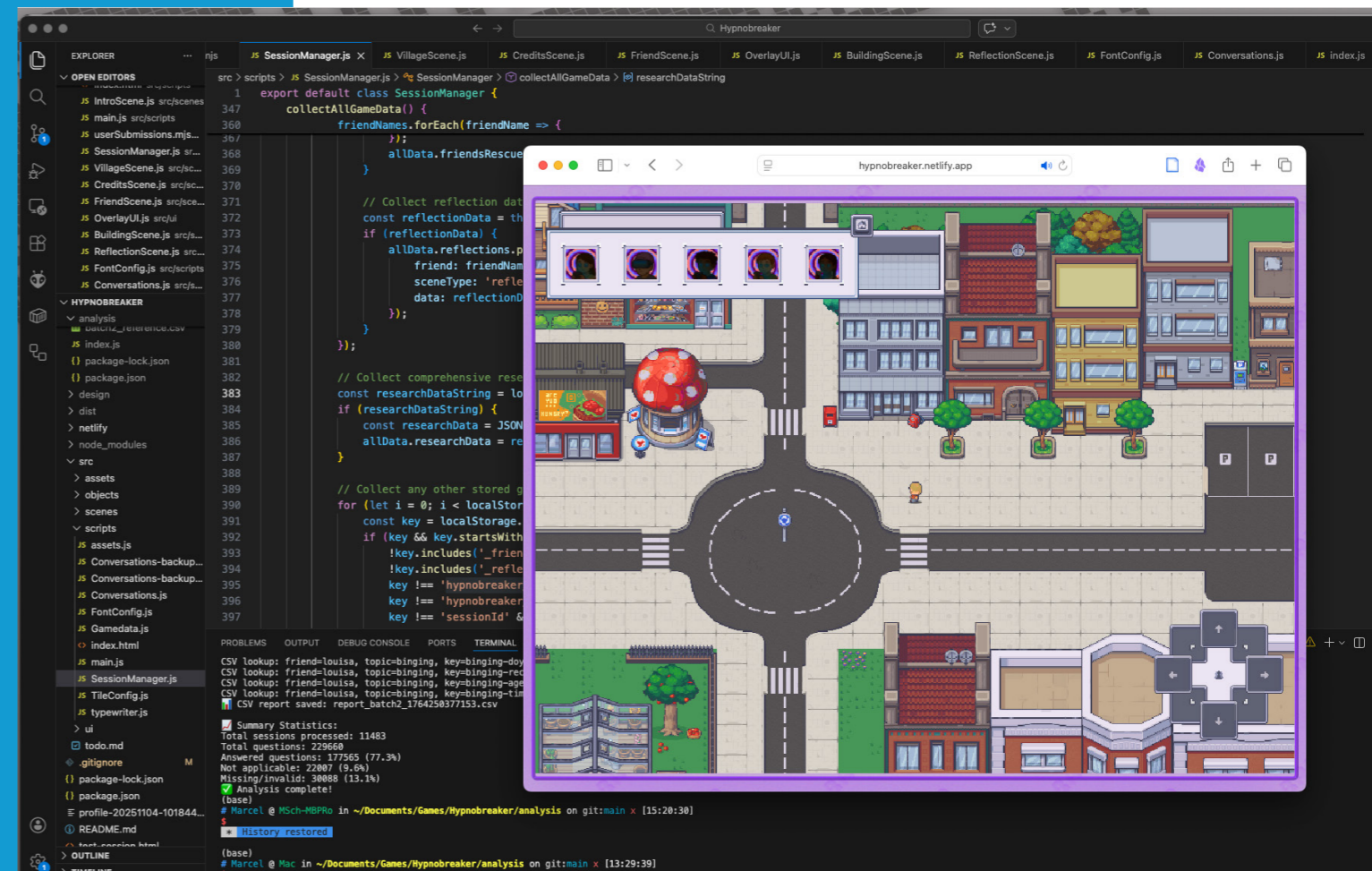
‘In het begin was SpaceTeen een beetje de vreemde eend in de bijt in de organisatie.’

Daarnaast gaat het niet alleen om communicatie tussen partners, maar ook naar mensen in je eigen organisatie. We zijn als onderzoekscentrum en universiteit gedreven om meer van dit soort projecten te doen. Daarom zetten we ook in op initiatieven als [REC Impact](#), waarmee de universiteit bruggen bouwt tussen studenten, onderzoekers en maatschappelijke partners. Maar SpaceTeen werkt anders dan traditioneel onderzoek. In het begin was het project daarom een beetje de vreemde eend in de bijt in de organisatie, en moest ik veel uitleggen en uitvinden.

Ik merk nu dat gesprekken met collega's over het project steeds makkelijker gaan, bijvoorbeeld met de onmisbare data stewards over het uitwisselen van persoonsgegevens. Het is mooi dat zo nieuwe gebaande paden ontstaan, en ik hoor nu zelfs collega's die overwegen om componenten uit ontwerpend onderzoek te gebruiken. Wat ook heeft geholpen is dat Marcel deel is geworden van het onderzoekscentrum. Zijn aanwezigheid helpt om lijntjes tussen onderzoekers en ontwerpers kort te houden. Tegelijk bouw je een persoonlijke band op en weet je dat elkaar kunt vertrouwen.'



SpaceTeen lancering tijdens Dutch Design Week 2025
- foto Kas van Vliet



Game 'Hypnobreaker' in codecontext

Wisselwerking tussen onderzoek en ontwerp

Marcel: 'En door ingebed te zijn in het onderzoekscentrum leer ik ook weer de werkwijze van onderzoekers en de onderzoeksorganisatie kennen. Die inzichten kan ik vervolgens meenemen in mijn ontwerpwerk voor SpaceTeen. Zo leerde ik bijvoorbeeld dat er weinig onderzoek is dat zich richt op de leeftijd tot 16 jaar, omdat dit avg-technisch complex is. Onderzoekers richten zich daarom vaker op oudere leeftijden. Voor ons project is het echter essentieel om een baseline te hebben in de jongere leeftijdsgroep. In het ontwerp van de game Hypnobreaker, die we hebben ontwikkeld met partners NEMO en Kinderpostzegels, hebben we hier rekening mee gehouden.

De game snijdt namelijk aan twee kanten. Enerzijds ontdekken kinderen hoe apps en games hen soms in hun greep houden, en hoe ze zelf de controle kunnen terugnemen – denk aan een slimme truc als een wekker. Anderzijds helpen kinderen, door te spelen, de onderzoekers beter begrijpen waarom overgebruik ontstaat. En ze kunnen delen welke oplossingen ze zelf zien. Wat ik ook merkte is dat de game leidt tot nieuwe gesprekken met partners en jongeren. Zo werden we uitgenodigd door basisscholen om te vertellen hoe we de game hebben gemaakt en schoven we aan bij de Week van de Mediawijsheid.



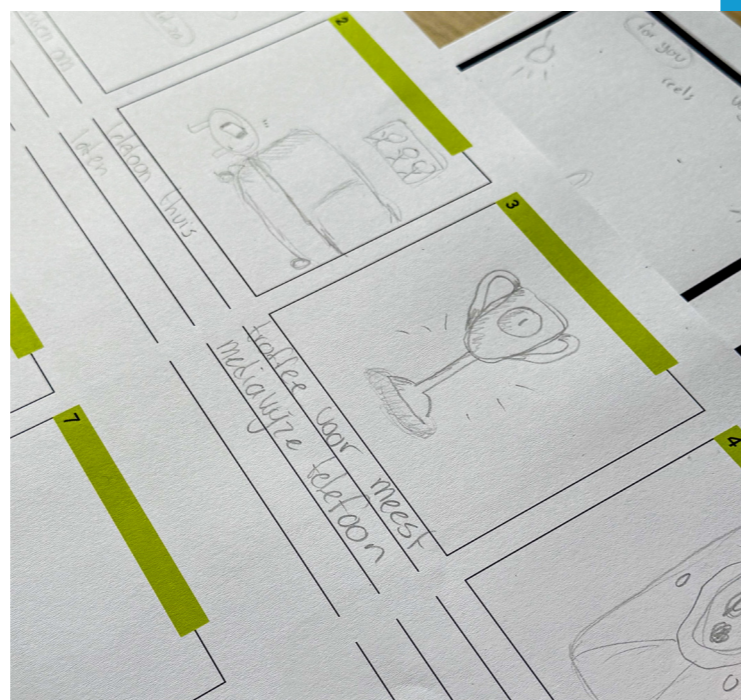
Co-creatie met basisschoolleerlingen

“De samenwerking in SpaceTeen is geen eenrichtingsverkeer.”

In evaluatie en doorontwikkeling van de game zijn onderzoekers vervolgens voor mij weer van grote waarde, omdat ze mij helpen om de kwantitatieve data die voortkomen uit de game te analyseren. De samenwerking in SpaceTeen is daarom geen eenrichtingsverkeer. Onderzoekers van de Erasmus Universiteit geven bijvoorbeeld ook aan dat ze ons als ontwerpers niet alleen willen helpen om methodes toe te passen – ze willen ook juist van ons leren hoe wij die methodes vervolgens gebruiken.

Wat ik mooi vind om te zien, is dat iedereen in een andere mindset komt als je zo'n game gaat maken. In plaats van plannen maken, ga je met elkaar echt iets doen – en leren wat nodig is om ergens te komen. Het geeft energie en haalt het beste in iedereen naar boven. Dit betekent niet dat samenwerking in de coalitie altijd makkelijk is. Soms zijn er ook processen die energie wegnemen, bijvoorbeeld als het gaat om fundamentele zaken onder de samenwerking.

Zo zijn we drie maanden intensief bezig geweest om scherp te krijgen hoe we om kunnen gaan met het intellectueel eigendom dat voortkomt uit de projecten. Op basis van wat ik heb geleerd is mijn advies aan consortia die werken vanuit een maatschappelijke drijfveer om te werken met open licenties – en mijn oproep aan financiers is om die mogelijkheid te bieden. Als je ontwerpkracht in wilt zetten voor maatschappelijke uitdagingen, dan vind ik dat iedereen op je werk voort moet kunnen bouwen. Onderzoekers van de Erasmus Universiteit gaan dan ook de methoden die vanuit SpaceTeen worden ontwikkeld delen door middel van een [Key Enabling Methodologies Junior Toolkit](#).



ScrollScrollScroll geeft gastlessen aan kinderen

Ontwerpers kunnen het vraagstuk omkeren

Sindy: ‘Net als dat onderzoekers waardevol zijn voor [Marcel's](#) ontwerpwerk, inspireren ontwerpers mijn werk als onderzoeker. Ze durven bijvoorbeeld risicovollere en open vragen te stellen en gelijk in gesprek te gaan met de jongeren, nog voordat ze onderzoek hebben gedaan. Door niet bij de literatuur, maar bij de leefwereld van de jongeren zelf te starten ga je op een andere manier naar het vraagstuk te kijken.

“De third places-aanpak van Muzus zorgt ervoor dat ik mijn disciplinebril afzet.”

Ontwerpbureau Muzus bijvoorbeeld werkt vanuit het idee van third places. Dit zijn plekken naast een thuis en werk waar je kunt samenkomen. Dit heeft op het eerste gezicht niks met sociale media te maken, maar als je kijkt naar de ontwerpaanpak dan is het ineens heel logisch. Het project start niet bij het bestuderen van online platformen, maar van offline plaatsen. Welke offline plaatsen missen er, of welke problemen spelen daar?

Dat je het vraagstuk zo omkeert vind ik enorm inspirerend, want we moeten het inderdaad niet alleen over digitale activiteiten hebben. Wat is eigenlijk de vrijetijdsbesteding van jongeren? Wat doen zij graag? En wat missen zij? Normaalgesproken zou ik dit niet zien als onderdeel van de problematiek die ik onderzoek, maar deze aanpak zorgt ervoor dat ik mijn disciplinebril afzet. Vrijetijdsbesteding is wellicht op het eerste gezicht geen thema voor media onderzoekers, maar als ik de jongeren centraal wil stellen dan vraagt dit dat ik mijn discipline oprek en de verbinding aanga met andere disciplines.’



Ontwerpsessie

Colofon

Schrijver: Twan Eikelenboom

Vormgeving: Cr.own Design Studio & RAAQT

Fotografie en beeld: Zie onderschriften. Beeld is gebruikt met toestemming van makers en/of rechthebbenden, en komt voort uit beschikbaar gesteld (pers)materiaal.