

## Digitale Balans

Hoe kan de publieke ruimte jongeren uitnodigen en ondersteunen minder tijd aan hun telefoon te besteden? Als artist in residence verkent Afdeling Buitengewone Zaken (A/BZ) met Graphic Matters en de gemeente Breda welke mogelijkheden de stedelijke omgeving biedt voor een 'digitale balans'. We introduceren nieuwe interactievormen, waarin de behoefte van jongeren zelf centraal staat. Zo wordt de publieke ruimte ook echt een plek voor en van jongeren.



**Betrokkenen:**  
Graphic Matters + Dennis Elbers.  
Gemeente Breda + Marieke Beekers - Meijer.  
Afdeling Buitengewone Zaken + Jan Belon, Anniek Moll, Sander van der Zwan.



# Analyse

'Als ik een hele dag onbereikbaar ben dan vragen anderen zich af of ik nog leef.'

## Straatonderzoek binnenstad

Middels dilemma's is het gesprek met jongeren geopend.



## Straatonderzoek binnenstad

Dilemma's als aanknopingspunt om telefoongebruik te bevragen.



## Interventies fysieke prikkels bushokje

Interventies zijn geplaatst op plekken waar veel telefoongebruik is.



## Interventies fysieke prikkels bushokje

Voorbeeld van een interventie met oase om in te peuteren en prikken.



## Achtergrond & vertrekpunt

Ruim een kwart van de jongeren in Breda geeft aan minder tijd op hun telefoon door te willen brengen. Tegelijkertijd vinden zij het moeilijk om dit te realiseren. Daarnaast wil Breda een stad zijn waar plek is voor ontmoeting en aandacht voor anderen. Om deze ambities te kunnen waarmaken, hebben de gemeente Breda en Graphic Matters een vierjarig programma opgesteld. Ieder jaar nodigen zij een ontwerper uit om het vraagstuk verder te brengen. Afdeling Buitengewone Zaken is de eerste artist in residence.

## Inzichten

Hoewel veel jongeren hun telefoongebruik wel willen verminderen, hangt er ook een laconiek sentiment omheen. 'Vroeger lasen mensen boeken, nu zitten we op onze telefoon. Het is nu eenmaal zo.' Op het moment dat ze hun mobiel tijdelijk moeten inleveren (bijvoorbeeld op schoolkamp) of andere bezigheden hebben (zoals sporten in het weekend) zijn ze vaak opgelucht. Hun mobiel zorgt voor een constante prikkel bij wijze van reflex of uit verveling: de mobiel als fopspeen.

Jongeren zijn voortdurend op zoek naar contact en bevestiging van vrienden. Ze willen op de hoogte zijn van elkaars leven. Op dit moment missen er publieke ontmoetingsplekken voor jongeren. Ze zijn te jong om het café te bezoeken en te oud om nog thuis te willen hangen. Ze treffen ze elkaar online. Social media biedt niet alleen contact, maar voorziet ook in de prikkelbehoefte van jongeren. Een ruimtelijk alternatief voor deze combinatie is er (nog) niet.

# Visie

## Interpretatie opgave

De overheersende opvatting over mobielgebruik is al snel normatief: jongeren moeten minder op hun telefoon zitten. Er wordt voorbijgegaan aan de vraag: waarom gebruiken zij hun mobiel zo graag? Komt dit voort uit het willen ontsnappen aan de saaiheid van de publieke ruimte? Vanuit deze nieuwe manier van kijken naar het vraagstuk verkennen we kansen voor interactie en ontmoeting in de publieke ruimte.

## Aanvliegroute

Jongeren tussen de twaalf en zeventien jaar is een doelgroep waar vaker over dan met gesproken wordt. Omdat in dit project juist de behoefte van jongeren centraal staat, hebben we ze actief meegenomen in alle fasen van het proces. A/BZ maakt gebruik van een hoog iteratief ontwerpproces met experimenten en veel onderzoek op straat. De inzichten die daaruit voortkomen, zijn het vertrekpunt voor de volgende stap.



## Onderzoek in CKV klas

In verschillende klassen (4 en 5 havo en 4 vwo) brengen leerlingen in kaart hoeveel tijd zij per dag aan hun mobiele telefoon besteden en met name waaraan? Wat vinden ze daar zelf van? Hoe kijken ze naar dat aantal uren? Wat is leuk? Wat is moeilijk? Hoe voelen ze zich daarbij?



## Onderzoek in CKV klas

Als je wat jij leuk vindt op jouw mobiel vertaalt naar een plek, hoe ziet deze er dan uit? Wat doe je daar? Wie zijn daar ook? In verschillende klassen hebben leerlingen in groepjes een ruimte naar wens vormgegeven. In een plenaire discussie onderzochten we: wat maakt deze plek zo leuk?

# Uitwerking

Het eerste straatonderzoek en de workshops met jongeren tijdens ckv-lessen leidden tot de twee belangrijkste inzichten: de mobiele telefoon is slechts een fopspeen voor een continue prikkelbehoefte en in de publieke ruimte ontbreken ontmoetingsplekken voor jongeren. Wat weten we eigenlijk over de vormtaal van dit soort plekken?

De hoge prikkelbehoefte van jongeren was het startpunt van een eerste verkenning naar ontwerpprincipes voor de inrichting van publieke ruimte voor jongeren. De publieke ruimte is tegenwoordig zo hufteerproof ontworpen dat er geen ruimte voor spontaniteit en verwondering is en er nauwelijks prikkels worden geboden. Daarom is onderzocht wat er gebeurt als verschillende analoge prikkels in de publieke ruimte worden aangebracht.

## Nieuwe interacties

De fysieke prikkels nodigen uit tot spel, spontaniteit en verwondering.



## Interventie fysieke prikkels in het park

Voorbeeld van een interventie in het park om doelloos aan te friemelen.



Als experiment zijn objecten waar mensen op kunnen zitten, duwen, slaan en aan friemelen in bushokjes en in het park geplaatst. Het zijn functieloze objecten die uitnodigen tot spel en afleiding bieden, maar in wezen een nutteloze handeling omvatten, net zoals de mobiele telefoon dat veelal doet. Het experiment laat zien dat mensen het leuk vinden om spontaniteit en verrassing in de publieke ruimte te ervaren en bovendien bereid zijn om de interactie aan te gaan. De mate van bereidheid wordt duidelijk beïnvloed door een aantal factoren, zoals leeftijd en of de interactie wordt aangegaan door een groep of een individu.

## Nieuwe interacties

De aanwezigheid van andersoortige objecten initieert nieuwe gesprekken.



## Interventie fysieke prikkels in het park

Ook in de publieke ruimte willen mensen nog dingen aan raken en spelen.



# What's next?

'Het is gewoon meer moeite als je iedereen op dezelfde tijd, plek samen moet krijgen. Dus dan is je telefoon makkelijker.'



Uitsnede campagnebeeld van 'zou chill zijn' Campagne met survey over chill plekken gedeeld onder jongeren in Breda via CKV lessen en social media

## Volgende stappen en aanbevelingen

Waar is de ruimtelijke aandacht voor het plezier van jongeren? Om de publieke ruimte in te richten naar behoefte van jongeren is meer nodig dan introductie van analoge prikkels. Daarom hebben we een vervolgonderzoek gestart waarin we kijken naar wat maakt dat de ene plek wél leuk is om met vrienden te hangen en de andere plek niet.

Met de campagne 'Zou chill zijn' bevragen we jongeren in Breda op wat zij een goede chillplek vinden. Ruim vijfhonderd jongeren hebben al gereageerd en de vragenlijst ingevuld. De afdeling Ruimte, Speelbeleid en Beheer herkent

de urgentie van het thema en blijft graag betrokken bij het vervolgonderzoek. Ook andere afdelingen binnen de gemeente Breda onderschrijven de relevantie van de uitkomsten van dit project. Ontmoetingsplaatsen creëren voor jongeren is iets wat hoog op de gemeentelijke agenda staat, maar waar nog weinig concrete stappen voor zijn genomen. De resultaten uit dit ontwerpend onderzoek bieden een eerste handreiking voor concrete, ruimtelijke oplossingen, maar vervolgonderzoek met jongeren is belangrijk. Het is een gesprek dat blijvend samen gevoerd moet worden.