

Happy Place

What does public space look like when young people design it themselves? Happy Place is a design process rooted in the idea of Third Places.

Hoe ziet de openbare ruimte eruit als jongeren deze zelf ontwerpen? Happy place is een ontwerptraject met Third Places als fundament.

Hosted by: Muzus

Project Information (EN)

The situation according to young people: under- or overstimulated?

Many young people are aware of how much time they spend on screens. It is often a lot, but it also feels normal: they have grown up with it and hardly know anything else. Stopping is difficult. Social media can be addictive, but also enjoyable and valuable, helping them stay in touch with friends, discover hobbies and find communities. Still, the balance can be hard to maintain. Can real connections be made through a screen? And how can young people meet new people offline?

Our research shows that young people actively seek stimulation. Platforms like Snapchat, TikTok and Instagram offer it quickly, easily and for free. They help pass the time, but after a while this stimulation can feel unsatisfying. Young people may look for alternatives, yet the city does not always offer the right kind of experience. It can be expensive, feel unfamiliar, or simply be unclear what is available.

That is why public spaces for young people should be designed together with them, so they truly reflect their needs.

The solution according to young people: a place to simply be

Together with young people, we explored what the places they need could look like. At its core, it is simply a place where they can be themselves: with little supervision, without feeling like they are bothering others, and with the freedom to come, go and ideally grow. Together, these qualities create the ideal Third Place: a low-threshold space without obligations that encourages social interaction and connection.

The aim is to design these places in a way that gives young people more ownership over their time and attention. By offering meaningful alternatives beyond the screen, they can find a healthier balance.

Young people say they use their phones most at home. When there are things to do and people to do them with, screen time decreases. To be attractive, these places need to feel clear and safe. Young people want to know what to expect, who will be there, whether they can meet others, and whether the place connects with what they want to do, learn or discover.

Design-led youth participation and co-creation

To create these places, we work with young people step by step. One of the key principles of design-led youth participation and co-creation is trust between researchers, designers and young people. Too often, young people are asked to contribute without getting much in return. That is why we first took time to explore and get to know young people from different neighbourhoods.

Understanding the local context is essential. What works in one area may not work in another: young people's needs differ, and every neighbourhood offers different opportunities. There is no single approach to creating Third Places.

What matters is starting where the energy already is. New places and activities can be exciting, but they can also create barriers. Ask: what are young people already doing, and how can we strengthen it? What would they like to

do, and what can we design together to make that possible?

You can only discover where the energy lies by exploring possibilities together with young people. That is how their needs can shape places that are often not designed for them.

Projectinformatie (NL)

De situatie volgens jongeren: onder- of overprikkeld?

Veel jongeren zijn zich bewust van hun schermtijd. Het is vaak veel, maar “het is ook niet anders”. Ze zijn ermee opgegroeid, en weten eigenlijk niet beter. Stoppen is moeilijk: het is verslavend, maar vaak ook gewoon leuk. Social Media brengt jongeren namelijk ook veel, van contacten met vrienden, tot het vinden van nieuwe hobbies en communities. Maar de balans is soms zoek. En lukt het wel om echte connecties te maken via een scherm? Op welke manieren kan je nieuwe mensen ontmoeten?

In ons onderzoek hebben we gehoord dat jongeren op zoek zijn naar prikkels. Die vinden ze makkelijk, gratis, en snel op platformen als Snapchat, TikTok, en Instagram. Het is een manier om de tijd te verdrijven. Maar na een tijdje geven deze prikkels ook geen voldoening meer. Jongeren gaan dan soms op zoek naar alternatieven. Maar ook een stad geeft niet altijd genoeg of passende prikkels. Het is duur, er zijn geen mensen zoals zij, of ze weten niet wat ze kunnen verwachten.

Daarom is het zo belangrijk om plekken in de openbare ruimte voor jongeren samen met hen te ontwerpen. Zodat het ook daadwerkelijk past bij wat zij nodig hebben.

De oplossing volgens jongeren: een plek om te zijn

Met jongeren zijn we gaan brainstormen over plekken die voldoen aan waar zij behoefte aan hebben. In de basis is het gewoon een plek waar ze zichzelf kunnen zijn, een plek zonder te veel supervisie, en waar ze anderen niet tot “last” zijn. Een plek om te komen, te gaan, en het liefste te groeien. Samen vormen deze aspecten de ideale Third Place: plekken zonder verplichting, die sociale interactie en het maken van connecties bevorderen.

Het doel is om deze plekken zo te ontwerpen dat ze jongeren helpen eigenaarschap en daadkracht terug te geven over hun tijd en aandacht. Door ze waardevolle alternatieven te bieden voorbij het scherm, waardoor balans te behouden valt.

Jongeren geven zelf aan vooral thuis veel hun mobiele telefoon te gebruiken. Wanneer ze afleiding hebben en dingen samen kunnen ondernemen, neemt dat telefoongebruik af. Maar om aantrekkelijk te zijn voor jongeren moeten plekken wel voldoen aan een aantal eisen. Jongeren willen graag weten wat er van ze verwacht wordt en wie er zijn. Ze willen weten of ze anderen kunnen ontmoeten, maar wel in een veilige omgeving. En het moet aansluiten bij wat zij willen doen, leren, of zien.

Ontwerpgerichte jongerenparticipatie en co-creatie

Om tot die plekken te komen gaan we in kleine stappen met jongeren aan de slag. Een van de belangrijkste pilaren van Ontwerpgerichte Jongerenparticipatie en Co-creatie is het onderlinge vertrouwen tussen onderzoeker/ontwerper en de jongeren. Vaak worden er dingen van jongeren gevraagd, terwijl er weinig of niks tegenover staat. Daarom zijn we eerst gaan verkennen en hebben we kennisgemaakt met de jongeren uit verschillende buurten.

Het is belangrijk om de context te leren kennen: wat in de ene wijk werkt, slaat elders de plank mis: de behoeften van jongeren zijn anders en de wijk heeft andere dingen te bieden. Er is dus niet één juiste aanpak om tot Third Places te komen.

Wel is het belangrijk om te beginnen waar de energie zit. Nieuwe plekken en activiteiten kunnen werken maar kunnen ook juist spannend zijn en drempels opwerpen. Stel jezelf de vraag: wat doen jongeren al? En wat kunnen

we versterken? Of wat willen jongeren graag doen? En wat kunnen we samen ontwerpen zodat we dit kunnen faciliteren?

Ontdekken waar de energie zit kan alleen als je samen met jongeren mogelijkheden verkend. Alleen zo geef je hun behoeftes in plekken die vaak niet voor hen ontworpen zijn.

Image List

Filename	Caption	Credit
third-places-spaceteen-x-muzus_1788364288.png	Happy Place - Street intervention Amsterdam Noord	Muzus
happy-places-brainstorm-spaceteen-x-muzus_1790620453.png	Happy Place - Brainstorming youth	Muzus
happy-place-ontwerpsessie-spaceteen-x-muzus_1790620468.jpeg	Happy Place - Co-creation youth	Muzus
happy-place-bouwen-van-third-places-spaceteen-x-muzus_1790620509.jpeg	Happy Place - building third places	Muzus

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