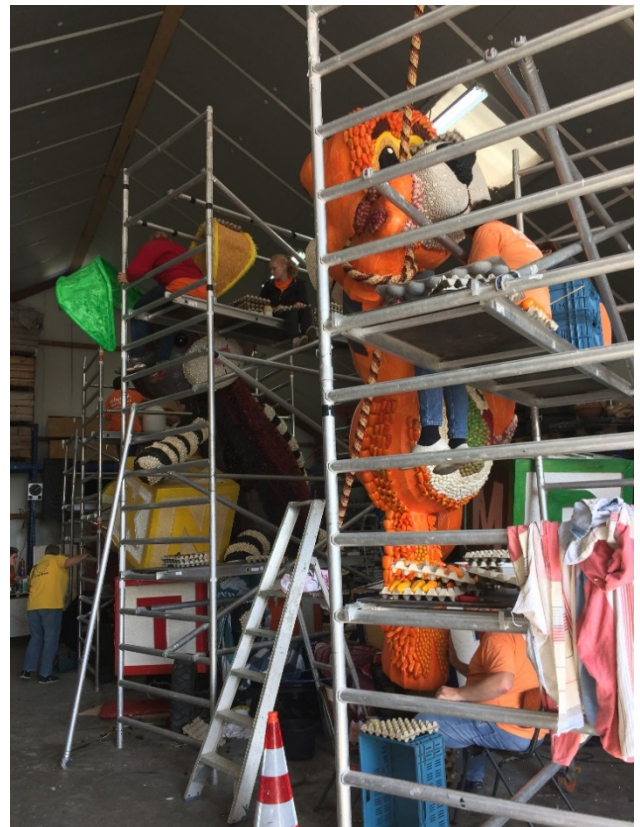


Rapport Immaterieel erfgoed & Jongerenculturen

Resultaten Onderzoekslijn Immaterieel erfgoed & Jongerenculturen -
Kennisagenda 2017-2020



Susanne Verburg - wetenschappelijk medewerker Kennisontwikkeling
3 november 2020

Inhoud

Aanleiding onderzoek en hoofdvraag.....	3
Methode	4
Casusstudies	5
Gamen.....	6
Scouting.....	6
Fruitcorso Tiel	7
Identificatie.....	8
Sociale functie.....	11
Zichtbaarheid.....	14
Doorgeven aan een volgende generatie.....	16
Conclusies	20
Ideeën voor verder onderzoek	22

Aanleiding onderzoek en hoofdvraag

Het onderzoek van het Kenniscentrum richtte zich in de periode 2017-2020 op vijf onderzoekslijnen, waarvan de onderzoekslijn Immaterieel erfgoed & Jongerenculturen er een is. Deze onderzoekslijn had als doel meer inzicht te krijgen in cultuuruitingen van jongeren. Het tweede doel was om het denken over immaterieel erfgoed open te breken. Door met een bril van jongerencultuur naar immaterieel erfgoed te kijken, willen we de blik op immaterieel erfgoed verbreden. Daarnaast zochten we naar manieren om jongeren een grotere stem te geven in de erfgoedsector, door hen bijvoorbeeld zelf aan het woord te laten over hun cultuuruitingen. In de loop van het onderzoek is de focus meer komen te liggen op (onbewuste) borgingsacties die jongeren doen.

Een observatie tijdens het onderzoek was dat wanneer gesproken wordt over jongeren en cultuur de nadruk vaak ligt op de vraag hoe je jongeren kunt betrekken of enthousiast kan maken om deel te nemen aan cultuur. Er is in dit verband weinig oog voor de culturele uitingen van jongeren zelf en hun ervaringen. In dit onderzoek werden de jongeren zelf actief te betrekken om zo vanuit hun eigen perspectief hun culturele uitingen voor het voetlicht te brengen. Dit past goed bij de bottom-up benadering van UNESCO.¹ Vormen van cultuur die populair zijn onder jongeren, zoals gamen, hiphop of skaten, worden meestal niet als immaterieel erfgoed benoemd of ervaren, terwijl het wel gaat om cultuuruitingen waar mensen, in dit geval jongeren, zich mee identificeren. Jongerenculturen zijn divers en dynamisch. Jongeren bewegen zich binnen verschillende culturele uitingen, waar niet alleen jongeren deel van zijn. Jongeren zijn vaak niet bewust bezig met het borgen van hun culturele uiting. Echter, onbewust dragen jongeren wel kennis over en proberen ze nieuwe leden te werven. Deze borgingsacties zijn inspirerend voor het borgen van immaterieel erfgoed.

Dit rapport beantwoordt daarom de vraag hoe jongeren hun culturele uitingen beleven en welke processen van borging zich daar afspelen. De vragen worden beantwoord door drie casussen te behandelen en met elkaar te vergelijken. Hoe denken jongeren verschillend over de culturele uiting die ze beoefenen en waarin komen ze overeen? Wat kunnen we in het immaterieel erfgoedveld leren van de manier waarop jongeren met hun culturele praktijken omgaan?

¹ Albert van der Zeijden, 'Experimenting with participation in dialogue', in: *Revista MEMORIAMEDIA*, 3. Art. 3. 2018, p 4. Het artikel is digitaal raadpleegbaar: https://memoriamedia.net/pdfarticles/ENG_MEMORIAMEDIAREVIEW_Netherlands_Experimenting_with_participation.pdf

Hiervoor is gekozen voor het gebruik van de term 'jongerenculturen' in meervoud om aan te geven dat het niet gaat om een generaliserend beeld van jongerencultuur en hoe jongeren zich gedragen in de maatschappij, maar om verschillende en specifieke culturele uitingen van jongeren. De focus lag op jonge beoefenaren van culturele uitingen in de leeftijd van 16 tot 26 jaar. In deze leeftijdsfase ontwikkelen jongeren hun identiteit en groeien naar volwassenheid.

In dit onderzoek wordt afstand genomen van het woord subcultuur, omdat dit een afgescheiden gemeenschap en cultuur suggereert. Door niet te denken in losse subculturen kunnen groepen die zich verbonden voelen met een bepaalde cultuuruiting ook cross-overs maken met andere cultuuruitingen. Daarbij zijn de leden van deze groepen los met elkaar verbonden, zoals deze individuen ook los door de maatschappij bewegen en een fluïde identiteit hebben.²

Methode

Dit rapport is gebaseerd op het veldwerk dat gedaan is in 2019 en 2020. Voor dit onderzoek zijn semigestructureerde interviews afgenomen met 25 jongeren tussen de 16 en 29 jaar, waarvan 13 vrouwen en 12 mannen, evenredig verdeeld over de drie casussen gamen, Scouting en het Fruitcorso in Tiel. De geïnterviewde jongeren zijn geanonimiseerd in dit rapport. Daarnaast is er ook data verzameld tijdens het game-event CampZone in juli 2019. Hier is een enquête afgenomen bij 20 jongeren.

Omdat we geïnteresseerd zijn in de relatie tussen culturele uitingen van jongeren en immaterieel erfgoed, nemen we kenmerken van immaterieel erfgoed mee. Zo stellen we vragen over de manier waarop kennis wordt overgedragen. Hoe belangrijk vinden jongeren het dat de culturele uiting die zij doen, blijft bestaan als zij zelf misschien stoppen? In deze gedachte is het concept van 'beheerder' en 'beoefenaar' vanuit het UNESCO Verdrag van 2003 ook interessant om te bevragen. Werpen individuen of groepen zich op als beheerder van jongerenculturen? En als dit het geval is: wie zijn deze personen? En is er hier een verschil te zien in het bewust doorgeven van rituelen en tradities binnen de jongerencultuur bij beheerders en beoefenaren? Wat is daarbij het verschil?

Aan de hand van relevante aspecten van het borgen van immaterieel erfgoed worden de drie verschillende casussen met elkaar vergeleken.

² Hodkinson, P. (2015) 'Youth Cultures and the Rest of Life: Subcultures, Post-Subcultures and Beyond', *Journal of Youth Studies*

Deze borgingsaspecten worden in het UNESCO 2003 Verdrag in zake de bescherming van het immaterieel cultureel erfgoed benoemd. Om immaterieel erfgoed een toekomst te geven en naar een volgende generatie door te geven, zijn er aandachtspunten die hiermee samenhangen. Zo is er in dit onderzoek gekeken naar factoren die wijzen op identificatie en bewustzijn van de cultuur. Waarom nemen jongeren deel aan culturele uitingen en hoe blijven zij betrokken? Hoe vormen jongeren communities? Wat vinden zij hier belangrijk?

Bovendien is zichtbaarheid een belangrijke factor in het borgen van immaterieel erfgoed. Door zichtbaar te zijn in de samenleving kan er respect en steun ontstaan voor de erfgoedgemeenschap. Tegelijkertijd betekent zichtbaarheid ook dat er kritische geluiden kunnen ontstaan rond de culturele uiting. Hoe denken jongeren over de zichtbaarheid van hun culturele uitingen?

Tot slot is de overdracht van kennis op een volgende generatie en het 'vinden' van een volgende generatie voor de beoefening van immaterieel erfgoed een interessant element om onder jongeren te onderzoeken. Hoe geven jongeren kennis door en hoe denken ze over het voortbestaan van de culturele uiting waar ze actief bij zijn?

Door relaties te onderzoeken tussen deze verschillende kenmerken van immaterieel erfgoed en borgingsaspecten, kunnen we meer leren over de manier waarop jonge mensen omgaan met culturele uitingen en hoe andere immaterieel erfgoedgemeenschappen mogelijk nieuwe borgingsmethoden van jongeren kunnen leren.

UNESCO hanteert een bottom-up benadering zodat de ervaringen van gemeenschappen centraal staan. Het is hierbij ook belangrijk om jongeren zelf actief te betrekken en hun culturele uitingen centraal te stellen en voor het voetlicht te brengen.

Hierin is het belangrijk dat jongeren zelf aan het woord komen. Door middel van de bottom-up benadering die centraal staat in het UNESCO Verdrag van 2003 komen de ervaringen van jongeren zelf naar voren. Jongeren worden nu vaak enkel betrokken in projecten, maar de culturele uitingen van jongeren zelf mogen ook meer aan het licht komen.

Casusstudies

Binnen deze onderzoekslijn zijn er drie casusstudies gedaan naar voorbeelden van culturele uitingen waar jongeren de beoefenaren of beheerders van zijn. De casussen zijn: gamen, Scouting en Fruitcorso Tiel. Hieronder volgt een korte beschrijving van de cultuuruitingen en de community's.

Gamen

De casus gamen is gekozen, omdat er de hypothese is dat bepaalde elementen van gamecultuur raakvlakken tonen met kenmerken van immaterieel erfgoed. Zoals onderzoeker Ilona Rozenboom heeft onderzocht, is gamen een onderdeel van het dagelijks leven van jongeren.³ Bepaalde aspecten van gamen zijn relevant voor het onderzoek naar immaterieel erfgoed, zoals beleving, communities, het doorgeven van kennis en het onderscheid tussen beheerders en beoefenaren. Vragen die uit deze thema's voortvloeien zijn: hoe zijn gamecommunities georganiseerd? Wat betekent gamen voor jongeren in hun dagelijks leven? Is er een onderscheid te maken tussen beheerders en beoefenaren en welke rol hebben zij?

Omdat er veel verschillende soorten games zijn en er ook veel manieren zijn om games te spelen, is er een keuze gemaakt. In het leggen van contacten met jongeren die gamen, is er gefocust op multiplayer games die op de computer of via 'consoles' (Playstation of Xbox) worden gespeeld. Doordat er dus online gegamed wordt, is gamen niet plaatsgebonden. Deze eigenschap maakt dat gamers een ongrijpbare en ongestructureerde community lijken.

Zo wordt er bij veel gamegroepen, ook al clans genoemd, een minimumleeftijd van 18 jaar gevraagd, omdat de leden van de groep bang zijn dat jongere mensen minder bijdragen aan de sfeer in de groep. Hierbij wordt een verwijzing gemaakt naar het feit dat veel gamers schelden op elkaar tijdens het gamen, wanneer je bijvoorbeeld aan het verliezen bent. In deze gedachtegang wordt er ook gesuggereerd dat de beleving van de games anders is als je jonger bent. Naarmate je ouder wordt, waardeer je meer de vrienden die je hebt gemaakt via het spel of de manier waarop het spel gemaakt is.

Een ander punt dat genoemd wordt, is dat je eigenlijk nooit te oud bent om te gamen, maar dat je naarmate je ouder wordt, je minder tijd in het gamen stopt.

Scouting

Scouting is relevant voor het thema Jongerenculturen, omdat het grootste gedeelte van de praktische uitvoer van de organisatie bij jongeren ligt en dat veel jongeren naarmate ze ouder worden ook nog lang actief blijven. Vanaf je vijfde kan je je aansluiten bij een van de 1000 scoutinggroepen in Nederland. Deze scoutinggroepen worden geleid door vrijwilligers, die zelf ook bij een scoutinggroep zijn begonnen. Wanneer je ouder bent dan 21 kan je als vrijwilliger leiding geven aan een bepaalde leeftijdsgroep, bestuurslid worden

³ https://www.immaterieelerfgoed.nl/image/2017/8/1/immaterieel_erfgoed_2013_nummer_3.pdf, p 10.

of een ondersteunende rol krijgen. Scouting wordt dus voor en door jonge mensen in de dagelijkse praktijk bestuurd in een gestructureerde organisatie.

Elke Scoutinggroep is onderdeel van de Scoutingregio. In de Scoutingregio worden regelmatig Scoutingwedstrijden georganiseerd, waarbij teams uit de Scoutinggroepen opdrachten uitvoeren waarbij de Scouts hun opgedane vaardigheden kunnen laten zien. Alle Scoutingregio's vallen onder het landelijk bestuur van Scouting Nederland. Vanuit Scouting Nederland wordt het algemene beleid uitgerold en worden onder andere toolkits ontwikkeld voor bijvoorbeeld het werven van nieuwe leden of begeleiden van groepsleiders. De gesproken Scouts gaven allen aan dat voor hen Scouting Nederland niet in beeld is. Hoewel er dus een overkoepelend beleid is, nemen de Scoutingclubs op veel gebieden eigen beslissingen.

Binnen Scouting worden de verschillende speltakken, groepen, op leeftijd onderverdeeld. Leeftijd speelt dus een belangrijke rol in de beleving van Scouting. Er wordt sterk gestimuleerd dat er uitwisseling is tussen kinderen van verschillende leeftijden binnen een speltak, maar er is geen uitwisseling tussen de speltakken. Hoe ouder je wordt binnen Scouting, hoe meer eigen verantwoordelijkheden je krijgt.

Fruitcorso Tiel

De derde casus die is onderzocht is het Fruitcorso Tiel, omdat er aan corsowagens veel jongeren meewerken, ontwerpen en plakken. Dit zien we ook bij veel andere (bloemen)corsoclubs in Nederland. Aan het Fruitcorso werken meerdere corsoclubs, die zich in plaatsen rond Tiel bevinden. In dit onderzoek zijn leden van de corsoclubs in Culemborg, Buurmalsen/Tricht en Tiel geïnterviewd. De analyse en conclusies zijn op basis van de beleving van deze jongeren. Deze kan verschillen met de beleving van jongeren van andere corsoclubs. De corsoclubs werken aan grote corsowagens en in veel gevallen ook jeugdwegens. De 'grote wagens' en de jeugdwegens verschillen van elkaar in grootte en hebben vaak ieder een eigen ontwerper. Doordat beide wagens in dezelfde ruimte worden gebouwd en beplakt, is de scheiding tussen de grote wagen en jeugdwagen er in praktijk vrijwel niet. Bij de corsoclubs help je waar je kan, ongeacht wat je leeftijd is.

Het plakken van het fruit op de wagen is slechts het laatste gedeelte van het gehele bouwproces. Het lassen van de metalenconstructie, beplakken met piepschuim en papier-maché en het verven van de witte papier-maché ondergrond duurt enkele maanden, voordat het fruit in de laatste weken voor de grote optocht in september geplakt kan worden.

Het Fruitcorso Tiel is bijgeschreven in de Inventaris Immaterieel Erfgoed Nederland sinds 2015. Sinds die tijd werkt de Stichting Vierstromenland aan de hand van een Borgingsplan aan de toekomst van het Fruitcorso. Hierin geven zij aan dat jongeren nodig zijn voor het voortbestaan, maar leggen in het betrekken van jongeren de nadruk op het ontwikkelen van vaardigheden als lassen en bouwen. Welke rol zien de jongeren die nu actief zijn bij een corsoclub voor zichzelf? Wat maakt hen betrokken en hoe zien zij de toekomst van het Fruitcorso?

Identificatie

Immaterieel erfgoed geeft mensen een gevoel van identiteit. Het verbindt mensen met een verleden, heden en toekomst en andere mensen. De culturele identiteit vormt zich als reactie op de omgeving. De vraag of Scouts, gamers en Fruitcorso bouwers zich identificeren met hun culturele uiting, waardoor het onderdeel wordt van hun culturele identiteit, heeft daarom meervoudige antwoorden. Er is gekozen voor de volgende thema's om aan te kunnen geven in hoeverre de geïnterviewde jongeren zich identificeren met hun culturele uiting: motivatie om deel te nemen, verantwoordelijkheidsgevoel richting de community, bewustzijn van geschiedenis en betrokkenheid bij het vormgeven van de culturele uiting voor de toekomst.

Motivatie

Gamen wordt gezien als een belangrijk deel in het leven. Het is een hobby en tijdverdrijf. Sommige respondenten geven aan dat gamen hen heeft gemaakt tot wie ze zijn. Zo hebben ze er bijvoorbeeld vaardigheden geleerd, die ze nu in hun werk kunnen toepassen. Hoewel het voor de meeste respondenten dus een belangrijk deel van het leven is, gaat voor sommigen het identificeren als 'gamer' te ver. Dit heeft ook te maken met het imago dat gamers ervaren. Hier wordt later meer aandacht aan besteed.

Bijna alle respondenten geven aan dat ze toen ze op de middelbare school zaten en studeerden meer tijd besteedden aan gamen dan toen ze gingen werken. Ze geven aan dat andere dingen, zoals dus werk, maar ook relaties, meer prioriteit kregen.

Voor de Scouts heeft Scouting op meerdere manieren invloed op hun leven. Zo geven ze aan dat ze een groot sociaal netwerk hebben opgebouwd en hebben ze veel vaardigheden opgedaan. Hierbij gaat het bijvoorbeeld om zelfverzekerd voor een groep kunnen staan, plannen en organiseren. Daarnaast wordt er gewezen op vaardigheden als koken, een vuur maken of kamperen. In hun contact met anderen die niet op Scouting zitten, worden deze

vaardigheden snel opgemerkt. Soms gaat dit gepaard met vooroordelen, maar de meeste respondenten vinden het goed en fijn dat zij op jonge leeftijd een bepaalde mate van zelfstandigheid hebben aangeleerd gekregen. Het ontwikkelen van jezelf, zien de Scouts als een belangrijke motivatie om actief te zijn en blijven.

De motivatie van jongeren om actief te zijn bij een corsoclub komt voort uit sociale en prestatie factoren. Het samen werken aan een groot project, de corsowagen, levert voor deze jongeren een gevoel van trots op. Naast de prestatie die samen wordt geleverd, is ook de onderlinge samenhang belangrijk. De corsoplakkers komen 'voor de mensen'. Deze groep mensen verschilt sterk in leeftijd. Ondanks de scheiding tussen jeugdewagens en grote wagens, werken verschillende generaties zij aan zij. Tot slot geven enkele respondenten ook aan dat het sorteren en het plakken van het fruit en de groente ook belangrijk voor hen is. Het geeft ruimte aan creativiteit en wordt soms als mediatief ervaren.

Verantwoordelijkheidsgevoel

Gamen is een heel actuele bezigheid van veel jongeren. De game-industrie ontwikkelt en groeit snel, en veel gamers volgen deze ontwikkelingen op de voet. Juist dit gegeven van een relatief jonge culturele uiting maakt dat gamers zich niet veel bezighouden met de toekomst van het gamen of hun game-community. Er is veel hen geen urgentie om zich bezig te houden met het doorgeven aan een volgende generatie.

Veel Scouts geven aan zich verantwoordelijk te voelen voor het voortbestaan van hun Scoutingclub. Bang zijn ze echter niet dat het snel bergafwaarts zal gaan met het aantal leden. Ze geloven in het systeem en de belofte van Scouting. In hun ogen zullen de verschillende speltakken en de activiteiten die Scouting biedt, interessant blijven voor jongeren.

De jonge respondenten van de verschillende corsoclubs ervaren verantwoordelijkheid voor hun club wisselend. Aan de ene kant zien zij dat er een afname is van leden en dat het lastig is nieuwe leden te vinden. Veel respondenten zijn wel actief geweest in het werven van nieuwe leden, maar het algemene gevoel is een soort gelatenheid wanneer de corsoclub zou moeten stoppen vanwege ontbrekende nieuwe generaties. Men vindt het jammer, maar geeft aan dan een andere hobby te zullen oppakken.

Tegelijkertijd zijn er ook Fruitcorsoclubs die geen tekort hebben aan vrijwilligers. Daar geven de respondenten echter aan dat de organisatie door anderen wordt geregeld, waardoor zij zich zelf niet verantwoordelijk voelen voor de club. Een van de respondenten is echter actief

in de pr-commissie bij de corsoclub in Tiel. Dit duidt erop dat hij zich aan de organisatie verbindt en dus zich meer betrokken voelt bij de organisatie.

Bewustzijn geschiedenis

Voor gamers is de geschiedenis van game geen zaak waar ze veel mee bezig zijn. De meeste respondenten geven aan dit niet interessant te vinden. In grote lijnen gaat dit ook op voor de Scouts. Zij geven aan dat zij wel de geschiedenis van hun Scoutingclub weten. Ze waarderen de verhalen die door oudere Scouts worden doorverteld. Het geeft hen een idee van hoe de club veranderd is door de jaren heen. Sommigen weten meer over de (ontstaans)geschiedenis van Scouting, maar dit komt voort uit een eigen interesse. Dit wordt niet gestimuleerd op de Scoutingclubs van de respondenten. Fruitcorsobouwers zijn zich ook bewust van de geschiedenis van de club. In de gesprekken is hier verder niet op in gegaan, omdat dit geen onderwerp was waar de respondenten op aansloegen. Dit geldt ook voor de gamers.

Betrokkenheid

In het gesprek met respondenten die lid zijn van een clan kwam niet duidelijk naar voren dat ze bezig zijn met hoe de clan er in de toekomst uit ziet. Dit ligt aan de ene kant dat de clans niet te groot mogen en kunnen worden, omdat men bang is dat de persoonlijke sfeer eraf gaat. Daarnaast voelt een bekende groep, zonder steeds nieuwe mensen, vertrouwd. Wel zijn er bij het managementteam van gameclan Noob inc.⁴ plannen voor de toekomst op het gebied van nieuwe activiteiten en een diverse samenstelling van de ledengroep. Bij dit laatste doelen zij voornamelijk op meer vrouwelijke leden. Gamers voelen zich sterker betrokken bij de ontwikkelingen in de game-industrie. De uitgave van nieuwe spellen en nieuwe technieken in game-design worden door de meeste respondenten op de voet gevolgd.

Betrokkenheid is voor veel Scouts geen vraag, maar een gegeven. Uit de gesprekken met Scouts blijkt dat zij zich sterk verbonden voelen met hun club, mede doordat zij al op jonge leeftijd onderdeel zijn van de organisatie. Zij leerden als jongeren binnen Scouting, dat een fijne tijd op Scouting ook voor een deel je eigen verantwoordelijkheid is. Zij zien de rol van jongeren binnen Scouting als heel actief. Alle gesproken respondenten gaven aan vrijwilliger te willen worden of waren dit al. Wanneer je vrijwilliger bent, heb je niet alleen de leiding

⁴ www.noob-inc.nl

over soms wel 30 kinderen, maar wordt er ook van je verwacht dat je deelneemt aan groepsronden en trainingen.

Veel corsoplakkers voelen zich sterk verbonden aan hun club, die vaak ook hun woonplaats is. De lokale (sociale) verbindingen zorgen dat de plakkers betrokken blijven. Ook zijn er bij het Fruitcorso meerdere momenten in het jaar ingebouwd dat de plakkers elkaar blijven zien, zoals de seizoensopening in januari (?), de presentatie van de nieuwe ontwerpen in april en het bouwersfeest aan het einde van de dag van de parade. Hoewel er dus wel gelegenheden worden georganiseerd om aan deel te nemen, zijn niet veel jongeren actief in de organisatie van hun corsoclub. De meeste respondenten geven aan dat zij het plakken voor het moment leuk vinden en er graag tijd in stoppen, maar niet weten of dat gevoel zal blijven.

Sociale functie

De belangrijkste reden voor jongeren om actief te zijn binnen een Scoutingclub, Fruitcorso club of game clan is het sociale contact. Deze drie heel verschillende uitingen hebben een ding gemeen: ze maken het ontmoeten van nieuwe mensen mogelijk en bieden ruimte om in contacten te blijven investeren.

Gamen

Online vrienden

Voor veel gamers geldt dat ze online contact hebben met andere gamers. Dit kan dus via chats, maar ook via spraakkanalen, zoals Teamspeak en Discord. Veel respondenten geven aan dat ze het leuk vinden om te praten tijdens het gamen en dan gaan de gesprekken niet altijd over het gamen zelf. Omdat gamen online is, worden er soms ook internationale contacten gelegd. Bij deze vorm van online-vriendschappen wordt de kanttekening geplaatst, dat het ook voor kan komen dat blijkt dat je alleen de passie voor gamen deelt, waardoor een diepere vriendschap er niet in zit.

Voor anderen geldt dat ze via gamen vrienden zijn geworden met mensen in hun directe omgeving of al vrienden waren en later samen zijn gaan gamen.

Clans

Om verschillende redenen kiezen sommige gamers ervoor om een vriendengroep meer structuur te geven. Dit gebeurt door het oprichten van clans. Sommige clans worden opgericht om met een vastere groep mensen een bepaald spel te spelen en daar samen

beter in te worden. Andere clans zijn meer gericht op de sociale kant van gamen, waarbij de clan vooral een grote vriendengroep is, waar mensen van buiten zich bij kunnen aansluiten.

De clan Noob inc, waarvan een van de oprichters is geïnterviewd, heeft een managementteam opgericht om het dagelijks bestuur van de clan te organiseren. Het managementteam vergadert regelmatig, maar er worden ook algemene vergaderingen belegd, waarin de leden (members) geïnformeerd worden over ontwikkelingen in de clan. Deze vergaderingen vinden digitaal plaats in het (online) programma Discord.

De leden van deze 'vriendengroep clans' zien elkaar een paar keer per jaar in het echt en zien elkaar echt als vrienden. Daarnaast worden er door veel clans ook LAN-party's georganiseerd. Dit zijn bijeenkomsten waarbij iedereen zijn computer meeneemt er in één ruimte wordt gegamed met elkaar. Deze LAN-party's vinden vaak een heel weekend plaats. Tijdens zo'n weekend wordt er soms een hele nacht gegamed, maar wordt er ook veel tijd genomen om te barbecueën en elkaar te spreken.

Daar tegenover staan groots opgezette evenementen, zoals the Party, CampZone, GamesCom en e-sportswedstrijden. Deze evenementen zijn bedoeld voor soms wel duizenden bezoekers. Veel evenementen zijn een plek om nieuwe games te lanceren en de gamers te betrekken bij nieuwe ontwikkelingen.

Gamecommunity (wereldwijd)

Wanneer het bij gamers gaat over community-vorming, is er naast de clans en vriendengroepen nog een groter verband waarnaar gekeken moet worden. Dat veel gamers hetzelfde denken over bepaalde dingen, blijkt uit de manier waarop deze wereldwijde gamerscommunity soms met vereende krachten een verandering aanbrengt in een spel of een spel geheel van de markt kan halen. Hoewel er dus veel gamers deelnemen aan deze debatten, nemen de gesproken respondenten niet actief deel. Ze zien de debatten ontwikkelen en volgen deze ook, omdat zij ook actief zijn op de genoemde platforms, maar geven niet zelf hun mening online.

Scouting

"Scouting voelt als thuis." Binnen Scoutingclubs zijn de leden opgedeeld in verschillende leeftijdsgroepen. Wanneer je even oud of ongeveer even oud bent als anderen uit je groep (of speltak), betekent dat dat je je hele Scouting carrière met dezelfde mensen doorbrengt. Door de respondenten wordt vaak aangehaald dat doordat je elkaar al zo lang kent, er een familiale sfeer ontstaat. Dat 'sfeertje' is lastig te omschrijven, maar het geeft een idee van

een hecht netwerk waar zowel sterke als zwakke connecties bestaan. Hoewel er sterke vriendschappen ontstaan binnen Scoutingclubs, zijn er ook veel mensen die niet als vrienden gezien worden, maar wel bij het netwerk horen. Dit wordt door veel respondenten als een deugd van Scouting gezien: iedereen is welkom en je werkt samen aan een goede sfeer. Een goede of vertrouwelijke sfeer is erg belangrijk, dat bewijzen ook de voorbeelden die respondenten hierover geven. Zo wordt er contact opgenomen met leden van een groep wanneer deze een aantal keren niet naar de 'draaiavond' (vast ontmoetingsmoment in de week) is gekomen.

Ook de relatie tussen de leiding van groepen en de leden is belangrijk, respondenten geven aan dat er een bepaalde 'klik' moet zijn. Voor de vrijwilligers die leidinggeven, is dit soms een lastige positie. Aan de ene kant zijn zij soms als (jonge) leiding verantwoordelijk voor een groep kinderen, wat ook betekent dat er een bepaalde hiërarchie is. Tegelijkertijd is Scouting geen schoolse omgeving, waardoor het bewaren van die hiërarchie lastig kan zijn. Uiteindelijk is het doel van elke bijeenkomst en dus van de leiding, dat de kinderen een leuke tijd hebben gehad.

Voor sommige respondenten geldt dat ze hun speltak juist meer beleven als een vriendengroep dan als een constructie binnen het systeem van de Scoutingspeltakken. Dit komt voornamelijk doordat zij meer interesses delen dan de activiteiten op Scouting en ook buiten Scouting om elkaar ontmoeten.

Fruitcorso

De plakkers bij de verschillende corsoclubs merken op dat iedereen bij de club elkaar kent. Men komt vaak uit hetzelfde dorp en plakt zij aan zij aan de corsowagen. De loyaliteit aan de club staat voor veel respondenten buiten kijf. Zelfs wanneer ze in een ander dorp, bijvoorbeeld Culemborg in plaats van Buurmalsen, zouden gaan wonen, zouden zij nog steeds bij Buurmalsen gaan plakken. Veel van de jonge plakkers geven aan dat zij alleen bij de corsoclub omgaan met anderen van de club. Het voelt als een reünie voor hen om elk jaar weer de vertrouwde groep mensen te zien. Zij noemen het een 'aparte' vriendengroep, doordat je elkaar een periode in het jaar intensief ziet. De diversiteit aan leeftijden in een corsoclub speelt hierbij ook een rol. Jong en oud loopt en plakt door elkaar en dit wordt door de respondenten erg gewaardeerd.

Anderen zien medeplakkers wel buiten de corsoclub om, zij geven aan dat ze meer naar de jeugd toetrekken. Dit komt meestal doordat zij elkaar al kennen van school. Daarbij geven zij aan dat ze het jammer vinden dat er minder jonge aanwas is.

De 'gezelligheid' en de sfeer zijn erg belangrijk voor de corsoplakkers. Om als buitenstaander het te kunnen begrijpen, geven ze aan, moet je het een keer meemaken. De corsoclub is voor hen ook een plek waar iedereen begrijpt wat je samen deelt en waar je niet hoeft uit te leggen waarom je het leuk vindt om te plakken. Dit gevoel van samenzijn wordt versterkt door bijvoorbeeld het organiseren van een bouwersfeestje. Als het hoogtepunt van de parade is geweest, wordt het corsoseizoen afgesloten met een feest. Hier 'voel je je echt als een grote groep bouwers samen'.

Zichtbaarheid

Zichtbaarheid kan positief bijdragen aan de borging van immaterieel erfgoed. Wanneer een culturele uiting namelijk niet zichtbaar is in de samenleving is het vatbaarder voor vooroordelen en kritiek. Men is niet bekend met de betekenis voor de beoefenaren van de culturele uiting.

Gamen

Veel gamers hebben in hun contact met mensen die niet gamen te maken met vooroordelen en stereotypering. Het meest genoemde beeld dat mensen hebben van gamers is 'een nerd die vrijwel zonder sociaal contact alleen maar computerspelletjes aan het spelen is'. Daarnaast hebben veel mensen een negatieve associatie met gamen, omdat mensen gameverslaafd raken. De berichtgeving over gaming was dan ook vooral op gameverslaving gericht. De respondenten zien wel dat er een veranderende beweging is gekomen waarbij gamen meer geaccepteerd wordt. Dit komt vooral om dat de game-industrie heel groot is (groter dan de filmindustrie en muziekindustrie samen) en er nu ook grote e-sportwedstrijden worden georganiseerd waar de winnaars miljoenen kunnen winnen. Ondanks deze aandacht voor e-sports en gamen in het algemeen merken de respondenten in de vooroordelen nog niet veel verandering. Zij merken dit bij zichzelf, doordat ze niet snel aan anderen vertellen dat ze lid zijn van een clan of überhaupt gamen.

Een ander punt dat de respondenten noemen, is de rol van ouders in de vooroordelen. Veel ouders weten niet precies hoe een game in elkaar zit en hoe er contact wordt gelegd via de verschillende kanalen. De angst van veel ouders is dat hun kind verslaafd raakt aan het gamen, een angst die in sommige gevallen terecht is. Een tweede angst is dat je gewelddadig of agressief van bepaalde games zou worden. Een ander argument is dat gamen niet goed voor je is, omdat je geen contact zou hebben met andere mensen. Dit laatste is dus niet terecht en de respondenten zouden graag dit beeld willen veranderen.

Die verandering begint bij meer begrip en kennis over de mogelijkheden van gamen en online gamen. Zichtbaarheid en bekendheid rond LAN-party's en clans zouden hier volgens hen ook bij helpen. Een manier waarop dit zou kunnen, is volgens sommige respondenten door mensen uit te nodigen op dergelijke bijeenkomsten, zodat dat mensen zelf kunnen meemaken wat gamen inhoudt.

Scouting

Voor weinig mensen zal Scouting geheel onbekend zijn. Toch kennen Scouts het gevoel van schaamte om aan anderen te vertellen over Scouting. Over Scouting bestaan verschillende vooroordelen. Zo zouden vooral kinderen die moeite hebben met sociale contacten lid worden van Scouting en zouden Scouts zich voornamelijk bezighouden met in bomen klimmen. Hoewel veel respondenten om het laatste punt nu kunnen lachen, geven ze wel aan dat voornamelijk tijdens hun puberteit het niet 'cool' was om op Scouting te zitten. De twintigers onder de respondenten geven aan dat ze er wel over vertellen aan anderen en proberen uit te leggen wat Scouting voor hen betekent, wat ze geleerd hebben en waarom ze na vaak een lange tijd nog steeds lid zijn.

Tegelijkertijd geven de Scouts aan dat het vooroordeel over de kinderen die door bijvoorbeeld autisme of adhd een speciale behandeling krijgen voor een deel waar is. De respondenten geven aan dat Scouting een plek moet kunnen zijn voor iedereen, waar iedereen zich welkom voelt. Een van de respondenten, Wesley, geeft aan dat hij door zijn autisme het lastig vond om zich in een groep rustig te gedragen. Scouting heeft hem hierin veel geholpen. Nu is hij zelf leider van een groep en wordt hij soms gevraagd om raad door ouders of andere groepsleiders, hoe om te gaan met autisme.

Zichtbaarheid zou voor de Scouts voornamelijk nieuwe leden kunnen opleveren, maar ook een kans om, net als de gamers, hun eigen verhaal te kunnen vertellen over hoe zij Scouting beleven.

Fruitcorso

Vanwege het gebruik van groente en fruit op de corsowagens krijgen de beoefenaren, de plakkers, kritiek. Ook de jongeren die werken aan de corsowagen hebben hiermee te maken, wanneer zij vertellen aan anderen over het Fruitcorso. Soms vinden de jongeren het vervelend om kritiek te krijgen, maar over het algemeen doet het hen niet veel. Het Fruitcorso als evenement en activiteit wordt belangrijker gevonden dan de klachten over en de verspilling van groente en fruit. Daarbij benoemen ze dat er op verschillende manieren

wordt gewerkt om de verspilling tegen te gaan. Zo wordt er groente en fruit gebruikt van mindere kwaliteit. De jongeren geven namelijk aan dat ze het zonde vinden van de eetbare producten.

Naast de kritiek vinden veel gesproken Fruitcorsoplakkers dat het Fruitcorso bekender mag zijn onder de mensen. Ze zien mogelijkheden om meer bezoekers en vrijwilligers te trekken. Het Fruitcorso is in hun ogen een uniek evenement in Nederland, zelfs in de wereld, waarbij grote kunstwerken worden getoond. Ook de (maatschappelijke) boodschap die via de thema's van veel corsowagens wordt verspreid, zou interessant kunnen zijn voor meer mensen.

Doorgeven aan een volgende generatie

Uit de interviews blijkt dat veel gamers al van jongs af aan spelletjes spelen. De respondenten geven aan in hun jeugd spellen te spelen met hun ouders en/of broers. Dit gebeurt op consoles (PlayStation, Xbox of gameboy) of op computers. Met die achtergrond zijn ze zelf verder gegaan en uiteindelijk zonder familie gaan spelen. In plaats daarvan gingen de respondenten met vrienden online danwel offline spelen.

Verder worden er niet actief nieuwe mensen enthousiast gemaakt voor gamen, maar soms wel voor bepaalde spellen, waar de respondenten zelf enthousiast over zijn.

Kinderen die op jonge leeftijd op Scouting gaan, hebben vaak familieleden die actief zijn of zijn geweest binnen Scouting. Zowel ouders als broers en zussen zijn een motivatie om op Scouting te gaan. Er is bij deze kinderen dan al een duidelijk idee wat Scouting inhoudt. Kinderen die nog nooit via familieleden in aanraking zijn gekomen met Scouting, worden overgehaald of geënthousiasmeerd door vriendjes of vriendinnetjes. Veel steden hebben meerdere Scoutingclubs, waardoor de werving van nieuwe leden in de directe omgeving van de Scoutingclub gebeurt. Nieuwe leden zijn dus vaak al burens of kennen elkaar van school. Daarnaast zijn Scouts ervan overtuigd dat het goed is voor kinderen om op Scouting te gaan, vanwege de vaardigheden die je er leert. Op deze vaardigheden kom ik later terug. Om deze reden zijn de respondenten er stellig in dat ook hun eventuele kinderen op Scouting zouden moeten gaan.

Ook het Fruitcorso in Tiel is veelal een familieaangelegenheid. Al gaven een aantal respondenten aan dat niet hun ouders, maar zichzelf het initiatief hadden genomen om lid te worden bij de plaatselijke corsoclub. Anderen werden als kind geënthousiasmeerd via de basisschool om deel te nemen aan het plakken aan een corsowagen. Eenmaal lid, sloten ook

ouders en grootouders zich aan. Toch leeft er onder de corsoplakkers in mindere mate een betrokkenheid richting komende generaties. Het idee is: voor nu is het leuk en we zien wat de toekomst ons brengt.

Kennisoverdracht

Gamen

E-sports hebben veel te maken met de manier waarop kennisoverdracht gebeurt onder gamers. De e-sports zijn voor sommige respondenten inspirerend om zelf ook zo goed te worden of om vaardigheden over te nemen van de topgamers. E-wedstrijden zijn steeds vaker live te bezoeken, maar nog vaker worden de wedstrijden online bekeken. Dit wordt gedaan via Twitch. Twitch is een streaming platform van Amazon, waarop je live kan uitzenden.

Op Twitch zijn niet alleen de grote e-sportwedstrijden te volgen, maar er zijn veel grotere en kleinere streamers actief op het platform. Kleinere streamers hebben niet veel dagelijkse volgers, maar er zijn ook streamers zoals Ninja, die bijna 15 miljoen volgers hebben. Tijdens CampZone spraken onderzoekers van het Kenniscentrum Jet Bakels en Susanne Verburg de streamer StalkerKoffie. Hij staat met bijna 20.000 volgers op plek 40 van de grootste streamers van Nederland. Het streamen is zijn werk. Hij wordt betaald via sponsors, door het spelen van bepaalde spellen, maar ook door bepaalde producten te promoten via zijn website. Streamen betekent dat je acht uur per dag live moet zijn en dus acht uur per dag online contact hebt met je volgers. Hier ontstaat dus een uitwisseling tussen de streamer en zijn volgers. Respondent Laura heeft vroeger ook gestreamd en zou het wel weer willen oppakken. Via het streamen wil ze de gezellige kanten van gamen overbrengen op kijkers en door het contact met kijkers nieuwe leden werven voor de clan Noob inc.

Naast het streamen, live uitzenden van gamen, zijn er ook veel YouTube-kanalen te volgen over gamen. De YouTube video's zijn meestal niet live, maar worden gemonteerd tot een filmpje dat de kijker moet vermaken. Deze filmpjes worden ook gebruikt om beter te kunnen worden in een spel.

Een andere manier waarop kennisoverdracht plaatsvindt, gebeurt meer bij gamers onderling. Via veel online multiplayer games (spellen waarbij je met meerder personen tegelijk online gamet) kan je gebruik maken van chatfuncties. Terwijl je het spel speelt, geven gamers elkaar tips over hoe je gezamenlijk de vijand kan verslaan of hoe je een bepaalde functie in het spel kunt gebruiken. Naast chatboxen is een veel gebruikt middel Discord, dat

al eerder voorbij kwam als communicatiemiddel dat clans gebruiken. Via Discord kan je via een koptelefoon en microfoon met elkaar praten terwijl je een spel aan het spelen bent. Er zijn opties in dit programma waarbij je besloten groepen kan aanmaken, waarmee je dus zelf bepaald met wie je aan het praten bent.

Scouting

Kennisoverdracht is bij Scouts goed georganiseerd. De opvallendste methode is het patrouillesysteem. In de leeftijdsgroep van 11 tot en met 14 jaar wordt de speltak onderverdeeld in patrouilles. In elke patrouille zitten ongeveer vier kinderen. De oudste van de patrouille is de patrouilleleider. Deze wordt bijgestaan door een hulpleider. De jongsten van de groep moeten luisteren naar wat de patrouilleleider en hulpleider hen opdragen te doen. Deze patrouilles worden voornamelijk ingezet op (zomer)kamp, waar het voor Scouts gewoon is dat ze hun eigen keuken bouwen en hun eigen tenten opzetten. Doordat de oudere kinderen al vaker een kamp hebben meegemaakt, weten zij als patrouilleleider hoe deze taken gedaan moeten worden. Op deze manier leren de Scouts elkaar nieuwe vaardigheden. De respondenten geven aan dit een goed systeem te vinden, al is het als jongste van de groep even wennen om naar iemand te luisteren die niet veel ouder is dan hij of zijzelf. Als patrouilleleider heb je de verantwoordelijkheid over je patrouille, wat hen leert over leidinggeven.

Op latere leeftijd, vanaf ongeveer 16 jaar, wordt er minder voor de leden van Scouting georganiseerd, maar ligt de verantwoordelijkheid over activiteiten bij de scouts zelf. Hierover geven de scouts zelf aan dat hen dit goed bevalt, omdat je creatief kunt zijn in het bedenken van de invulling van een draaiavond. Een valkuil is soms dat wanneer iemand niet zijn of haar verantwoordelijkheid op zich neemt er soms niets wordt georganiseerd. Dit zien de scouts echter ook als een leerproces: je mag fouten maken.

Tot slot zijn er voor de 'oudere' scouts van boven de 18, die vrijwilliger of groepsleider worden, veel cursussen te volgen vanuit Scouting Nederland. Zo moet je vaak een EHBO-cursus hebben gedaan, maar zijn er ook andere mogelijkheden om jezelf te ontwikkelen.

Fruitcorso

Binnen het Fruitcorso leer je voornamelijk door zelf te doen en te experimenteren. De meer ervaren plakkers helpen jongeren en nieuwelingen door de trucjes van het vak mondeling over te brengen. Hierbij gaat het bijvoorbeeld om manieren om bepaald fruit, groente of zaden zo te plakken dat het er mooi uit ziet.

Naast het plakken zijn er echter nog andere taken. Zo moet er een ijzeren constructie gelast worden. Dit is het frame waaraan de hele wagen wordt opgehangen. De constructie moet dus goed in elkaar zitten, anders is de wagen bijvoorbeeld niet stevig genoeg. Wie het frame aan elkaar last, wisselt sterk bij de verschillende corsoclubs. Bij sommigen zijn er ervaren lassers, die dit werk dagelijks beoefenen. Bij anderen zijn er ook jongeren die bij het corso hebben leren lassen. Ook hier is het echter belangrijk dat er lassers aanwezig zijn die ervaring hebben met de constructie van een corsowagen. Hier liggen nog wel eens gaten in de overdracht van de kennis, waardoor het lassen opeens langer duurt dan gepland. Toch blijkt uit de interviews met de jongeren niet dat bijvoorbeeld lascursussen georganiseerd worden. Ook geven voornamelijk jongens aan dat ze het lassen zouden willen leren, als ze het al niet geleerd hebben. De meisjes tonen zich niet geïnteresseerd om dit te leren.

Ook op het gebied van het ontwerpen van de corsowagens liggen kansen om meer kennis te verspreiden. Meerdere respondenten binnen het Fruitcorso geven aan geïnteresseerd te zijn om te leren ontwerpen. De creatieve en kunstzinnige kant van het corso trekt hen ook het meest. Bij een aantal corsoclubs zijn al jongeren de ontwerpers van de jeugdagens. Ook heeft een van de respondenten al eens op eigen initiatief met een ontwerper rond de tafel gezeten om een ontwerp in te dienen voor de jeugdswagen. Door op meer structurele basis cursussen of meeloopmogelijkheden aan te bieden, krijgen meer jongeren de kans om vaardigheden te ontwikkelen die nodig zijn voor het voortbestaan van het corso. Ontwerp- en lascursussen zijn in het verleden al wel gegeven.

Bewustzijn over generaties

Gamen

Onder de gesproken gamers heerst vooral het idee dat het gamen en de gewoonten die erbij horen, niet actief hoeven worden doorgegeven, omdat gamen zo populair is onder kinderen en jongeren. Hier is dus ook niet dieper op ingegaan. De geïnterviewde jongeren zagen geen noodzaak in het doorgeven. Tegelijkertijd geven enkele respondenten aan dat zij graag met hun kinderen zouden gamen, om de passie te kunnen delen. Hierbij willen ze echter letten op de eerder genoemde gevaren van gamen als een gameverslaving.

Scouting

De vaardigheden en ervaringen die je als Scout opdoet, zien de respondenten allemaal als zaken die zij ook graag aan hun kinderen zouden willen doorgeven. Anders dan bij sportverenigingen, ligt de focus bij Scouting op de persoonlijke ontwikkeling van kinderen. Zo wordt er gezegd: "Je leert dat je elkaar moet waarderen zoals je bent." Daarnaast zien ze sociale de rol die Scouting heeft ingenomen in hun leven als een ervaring die zij een volgende generatie ook gunnen.

Fruitcorso

De meeste jonge plakkers bij het Fruitcorso vinden het belangrijk dat het Fruitcorso blijft bestaan en doorgegeven wordt aan een volgende generatie. Welke rol zij daar zelf in spelen, vinden ze soms lastig aan te geven. Ze zouden het aan de ene kant wel aanbevelen aan hun eventuele eigen kinderen om ook actief te worden, aan de andere kant moeten ze het wel zelf leuk vinden om het te gaan doen. In sommige dorpen rond Tiel is het krijgen van nieuwe aanwas al een probleem, bij andere corsoclubs zijn er juist veel jongeren actief, waardoor de vraag niet overal even sterk speelt. Opvallend is dat de jongeren zich niet erg verantwoordelijk voelen voor het voortbestaan van de corsoclub of het Fruitcorso in het algemeen, maar het wel belangrijk vinden dat het Fruitcorso blijft bestaan.

Conclusies

Uit de vergelijking aan de hand van de verschillende kenmerken en borgingsaspecten van immaterieel erfgoed kunnen een aantal conclusies worden getrokken. Deze conclusies zijn tegelijkertijd aanbevelingen voor immaterieel erfgoedgemeenschappen.

- **Eigen verantwoordelijkheid betekent betrokkenheid**

In de manier waarop gamers en Scouts spreken over hun clan of club spreekt een grote betrokkenheid. Deze betrokkenheid is terug te leiden naar de eigen verantwoordelijkheid van de jongeren binnen de structuren van Scouting en gamen. Deze jongeren bouwen zelf aan hun community, wat leidt tot sterke banden binnen de community. Daarnaast leeft onder deze jongeren het idee dat wanneer je iets voor elkaar wilt krijgen, je daar zelf werk voor moet verzetten. Binnen Scouting is dit terug te zien in de vele jongeren die vanaf hun 18^e vrijwilliger en groepsleider worden.

- **Structureer kennisoverdracht onder jongeren**

De strak georganiseerde speltakken, leeftijdsgroepen, binnen Scouting kunnen inspirerend zijn in het doorgeven van kennis en vaardigheden binnen erfgoedgemeenschappen. Met

name de patrouilles, waarbij van oudere kinderen wordt verwacht dat zij jongeren kinderen helpen, zijn interessant. Ook de vanzelfsprekendheid voor jongeren vanaf 16 jaar om zelf activiteiten te organiseren is een inspirerend voorbeeld. Zo zouden erfgoedgemeenschappen waar veel jongeren actief zijn, verantwoordelijkheden verdelen onder jongeren. Het meer zelflerende systeem van de gamers laat echter zien dat jongeren een intrinsieke motivatie hebben om zichzelf nieuwe vaardigheden aan te leren en deze ook te delen met anderen.

- **Faciliteer plezier**

Omdat gamen voor veel gamers naast het sociaal contact ook vooral om het plezier van een spel gaat, organiseren de clans activiteiten die dat plezier vergroten. Zo wordt er moeite gedaan om elkaar in het echt te zien en elkaar beter te leren kennen. De functie van het verenigen in een clan is dan ook dat zij dit faciliteren. Ook bij het Fruitcorso komt het element 'plezier' terug. Het bouwersfeest aan het eind van het corso is de beloning voor het harde werk en een bevestiging voor de sterke band onder de bouwers.

- **Onderschat niet wat jongeren willen leren**

Vrijwel alle jongeren die gesproken zijn in dit onderzoek geven aan dat ze bepaalde vaardigheden hebben geleerd door actief te zijn binnen de groep of club. Dit gaat van sociale vaardigheden tot organisatorisch sterker zijn geworden en meer praktisch van knopenleggen tot lassen. Voornamelijk onder de Scouts wordt aangegeven dat zij de eigen ontwikkeling een belangrijke motivatie vinden om lid te zijn en blijven. Ook de Fruitcorsoplakkers geven aan meer te willen leren, zodat ze ook meer kunnen bijdragen aan het Fruitcorso. Voor de gamers is het minder duidelijk voor henzelf wat ze hebben geleerd, al geven sommigen aan dat zij in hun werk profijt hebben van de snelle oog/hand motoriek. Zelfontwikkeling is dus voor jongeren een sterke factor in de motivatie om actief te zijn en blijven binnen een groep of club.

- **Meer zichtbaarheid tegen imago problemen**

Veel van de geïnterviewde jongeren had te maken met vooroordelen over hun culturele uiting. Dit leidde voor sommigen tot het verzwijgen dat zij bijvoorbeeld actief gamer of scout waren. Op de vraag hoe hier verandering in kon komen, gaven zij dezelfde antwoorden: laat ons ons eigen verhaal vertellen. Door jongeren een stem te geven in het immaterieel erfgoedveld krijgen zij de kans om hun passie te delen. Zichtbaarheid geven aan culturele uitingen kan dus direct werken in de versterking van de erfgoedgemeenschap.

Deze conclusies zijn bevestigd in de expertmeeting. Hier zijn de dezelfde thema's besproken en in de expertmeeting zijn dezelfde observaties gemaakt: Door naar culturele uitingen van jongeren te kijken, ontdekten we sterke punten waarvan we voor het borgen van immaterieel erfgoed iets kunnen leren. Zo gaat het in kennisoverdracht over inclusiviteit. Spreek je de taal van de ander (in dit geval een jongere) en ben je bereid een pad van vernieuwing in te gaan? Verder kan zichtbaarheid van een culturele uiting helpen om vooroordelen over je culturele uiting te bevechten en om goede partners te vinden die je verder kunnen helpen. Bij het vormen van een netwerk (of community building) is de uitdaging hoe je jonge mensen kan binden. Dat kan alleen als je hun taal leert spreken, maar ook dat je ze verantwoordelijkheid geeft. Door jongeren een eigen verantwoordelijkheid en rol te geven, raken jongeren meer betrokken.⁵

Ideeën voor verder onderzoek

In juli 2019 hebben Jet Bakels en Susanne Verburg veldonderzoek gedaan op het game-evenement CampZone dat jaarlijks wordt georganiseerd. Interessant aan een evenement als CampZone is dat de deelnemers daar waren vanuit een gemeenschappelijke interesse in games, maar uiteindelijk de sociale contacten belangrijker vonden dan het gamen zelf. Dit zou kunnen betekenen dat gamen an sich zeker een culturele uiting is, maar door het inkaderen van gamen in een evenement als CampZone wordt de gemeenschap duidelijker omlijnd. Vragen over kennisoverdracht, generaties en borging zijn daardoor makkelijker beantwoorden, omdat het over het evenement als culturele uiting gaat en niet meer over gamen als activiteit.

Daarnaast verdient het aanbeveling om in het algemeen meer onderzoek te doen onder erfgoedgemeenschappen waarvan het immaterieel bijgeschreven is in de Inventaris Immaterieel Erfgoed Nederland naar methoden waarop jongeren betrokken worden in de organisatie van het immaterieel erfgoed. Goede voorbeelden die uit dit onderzoek naar voren komen, kunnen inspirerend zijn voor andere erfgoedgemeenschappen.

⁵ https://www.immaterieelerfgoed.nl/image/2019/12/20/verslag_expertmeeting_de_kracht_van_jong_28_nov_2019.pdf