



121STE JAARGANG - 2020 | 2 (MEI - AUGUSTUS)

volks- kunde

TIJDSCHRIFT OVER
DE CULTUUR VAN HET
DAGELIJKS LEVEN

ISSN 0042-8523

Uitgegeven met steun van de
Vlaamse overheid,
de Universitaire Stichting van België,
het Vera Himlerfonds en Musea
en Erfgoed Antwerpen vzw



Redactie: drs. Paul Catteeuw (redactiesecretaris; Kontich),
dr. Sophie Elpers (Arnhem), prof. dr. Hans Geybels (Leuven),
prof. dr. Marc Jacobs (Brugge), dra. Jorijn Neyrinck (Brugge),
dr. Maarten Larmuseau (Kessel-Lo), dra. Hilde Schoefs (Bilzen),
prof. dr. Annick Schramme (Berchem),
em. prof. dr. Stefaan Top (eindredacteur; Rotselaar),
dr. Albert van der Zeijden (Egmond aan Zee), dra. Els Veraverbeke (Gent),
prof. dr. Johan Verberckmoes (Heverlee)
Verantwoordelijke uitgever: dr. Jur. Paul Peeters ('s-Gravenwezel/Schilde),
lic. Sigrid Peeters (Oelegem/Ranst)

Adressen

Redactie: J.B. Reykerslaan 28, 2550 Kontich, redactie@volkskunde.be
Beheer-Uitgeverij: vzw Centrum voor Studie en Documentatie,
Gillès de Pélichylei 97, 2970 's-Gravenwezel (Schilde), info@volkskunde.be

Jaarabonnement

Voor België: € 24,00 – buiten België € 30,00
Voor nummers buiten abonnement: info@volkskunde.be

Het tijdschrift *Volkskunde* werd opgericht in 1888 door August Gittée en Pol De Mont. Alfons De Cock werd redacteur in 1894. Hij overleed in 1921. Van 1914 tot 1920 hield *Volkskunde* op te verschijnen. Daarna berustte de leiding bij Victor de Meyere, vanaf 1936 bijgestaan door Jan de Vries. Na het overlijden van De Meyere (1938) hebben J. de Vries, M. De Meyer, P.J. Meertens en K.C. Peeters het tijdschrift voortgezet samen met de professoren J. Gessler (Leuven) en P. de Keyser (Gent). De nieuwe reeks begon met de 43e jaargang (1940-41). De redactie bestond in 1966 (67e jaargang) uit C.C. van de Graft, H. Jamar, P. Lindemans, P.J. Meertens, M. De Meyer, K.C. Peeters, W. Roukens en H. Stalpaert; vanaf de 73e jaargang (1972) aangevuld door J. Theuwissen en J.J. Voskuil. Na het overlijden van K.C. Peeters (1975) werd, vanaf de 77e jaargang (1976), de redactie geleid door J. Theuwissen en S. Top en dit tot 2008. Tot en met 2011 was S. Top eindredacteur en redactiesecretaris. Vanaf 2012 is alleen nog sprake van de redactie, die samengesteld is zoals hierboven vermeld.

Jongerenculturen en immaterieel erfgoed

leren van beleving en borging

Bij immaterieel erfgoed wordt meestal gedacht aan meer traditionele tradities met vaak al een wat langere geschiedenis en verbonden met plaatselijke identiteiten, zoals de corsocultuur, het ambacht van molenaar of de sacramentsprocessie van Boxtel. Om het traditioneel immaterieel erfgoedbegrip open te gooien en te leren van borgingstechnieken van jongeren in hun culturele uitingen, heeft Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland onderzoek gedaan naar cultuuruitingen van jongeren en hoe die door deze jongeren worden beleefd. Als uitgangspunt zijn een drietal uiteenlopende activiteiten onderzocht: scouting, gamen en het Fruitcorso in Tiel. Centraal staan de vragen hoe jongeren hun culturele uitingen beleven en welke processen van borging zich daar afspelen. Dit artikel behandelt deze vragen in vier subvragen: Hoe kwamen jongeren in aanraking met de culturele uiting? Welke aspecten zijn belangrijk in de beleving van de culturele uiting? Hoe worden vaardigheden doorgegeven? Hoe wordt er gedacht over de toekomst en volgende generaties van de culturele uiting?

Wanneer gesproken wordt over jongeren en cultuur ligt de nadruk vaak 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 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 en om die reden interessant om in dit artikel uitgebreid te bespreken.

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

Dit onderzoek is gebaseerd op 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.

Drie casussen

De drie casussen worden hieronder kort beschreven. De grote overeenkomst tussen de casus van scouting en gamen is dat zij vooral beoefend worden door jongeren. Het Fruitcorso in Tiel is gekozen om een vergelijking te kunnen maken met jongeren, die onderdeel zijn van een erfgoedgemeenschap die de culturele uiting beleeft als immaterieel erfgoed.

Gamen is onderdeel van het dagelijks leven van veel jongeren. Er zijn veel verschillende soorten games en ook veel manieren om games te spelen. Daarom is er gefocust op multiplayer games (games waarbij meerdere spelers tegelijk spelen), die op de computer of via 'consoles' (Playstation of Xbox) worden gespeeld. Doordat er online gegamed wordt, is gamen niet plaatsgebonden. Deze eigenschap maakt dat gamers een ongrijpbare en ongestructureerde groep lijken.

Scouting is relevant voor het thema jongerenculturen, omdat het grootste gedeelte van de praktische uitvoering bij jongeren ligt. De scoutinggroepen worden geleid door vrijwilligers, die zelf vaak ook bij een scoutinggroep zijn begonnen. Wanneer je ouder bent dan 21, kan je als vrijwilliger leiding geven aan een bepaalde leeftijdsgroep, bestuurslid worden of een ondersteunende rol krijgen. Scouting wordt voor en door jonge mensen in de dagelijkse praktijk bestuurd in een gestructureerde organisatie met een hiërarchie, iets wat in tegenstelling lijkt te staan met de game-community.

De derde casus die is onderzocht is het Fruitcorso Tiel, omdat er aan corsowagens veel jongeren meewerken, ontwerpen en plakken. Aan het Fruitcorso nemen meerdere corsoclubs deel, die zich in plaatsen rond Tiel bevinden. De corsoclubs werken aan grote corsowagens en in veel gevallen ook jeugdewagens. Het Fruitcorso Tiel is opgenomen in de Inventaris Immaterieel Erfgoed Nederland sinds 2015. Sindsdien werkt de Stichting Vierstromenland aan de hand van een Borgingsplan aan de toekomst van het Fruitcorso.

Aanstekelijk enthousiasme

Voordat jongeren actief deelnemen aan een groep of aan een hobby is er een moment van kennismaking. De manier waarop jongeren in aanraking komen met een culturele uiting, gebeurt vaak door een aanstekelijk enthousiasme van ouders en/of vrienden.

Uit de interviews blijkt dat veel gamers al van jongs af spelletjes spelen. Zo zegt Arjen (20): "Ik ben er een beetje in gerold via mijn broer en mijn vader en ik ben ook altijd op de pc blijven spelen." Uiteindelijk zijn de meeste geïnterviewden zonder hun familie door blijven spelen. In plaats daarvan gingen ze met vrienden games spelen.



Afb. 1: Jeugdwagen van Buurmalsen/Tricht in opbouw 2019 – Foto Susanne Verburg.

Bij scouting worden kinderen vaak al op jonge leeftijd lid van een scoutingclub. Goede ervaringen die door broers, zussen of ouders worden doorgegeven, maken dat deze kinderen zich ook aanmelden. Zo grapt Anne (16) dat ze geen andere keus had dan op scouting te gaan: “Ik ben eigenlijk geforceerd door mijn ouders om op scouting te gaan, want die hebben ook hun hele jeugd erop gezeten.” Kinderen die nog nooit via familieleden in aanraking zijn gekomen met scouting, worden meestal 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 de school.

Ook de leden van de corsoclubs van het Fruitcorso in Tiel zijn via familieleden in contact gekomen met de club. Al gaven een aantal respondenten aan dat niet hun ouders, maar zijzelf het initiatief hadden genomen om lid te worden bij de plaatselijke corsoclub. Zo vertelt Pim (18), die actief is bij corsoclub Tiel, dat door zijn enthousiasme ook zijn ouders en zus lid zijn geworden van de corsoclub. Anderen werden als kind via de basisschool geënthousiasmeerd om deel te nemen aan het plakken aan een corsowagen. Eenmaal lid, sloten ook ouders en grootouders zich aan.

Vriendengroepen en kennissen

Voor alle geïnterviewde jongeren blijkt de culturele uiting een belangrijk onderdeel van hun leven. Het is een hobby en tijdverdrijf, waarbij de vriendschappen en sociale contacten die worden opgedaan via de clubs en groepen worden genoemd als de reden waarom het gamen, de scouting of de corsoclub belangrijk wordt gevonden.

Voor alle geïnterviewde gamers geldt dat ze online contact hebben met andere gamers. Dit kan via chats in de games zelf, maar ook via spraakkanalen, zoals Teamspeak en Discord. Door veel met dezelfde mensen online te gamen, leer je andere gamers goed kennen, waardoor je vriendschappen opbouwt. Patrick (25) legt het zo uit: “Het zijn eigenlijk vrienden bovenop je vrienden. Je hebt vrienden waarmee je in het weekend naar de kroeg gaat of iets gaat doen. En doordeweeks ben je ’s avonds aan het gamen met vrienden. Dat is voor mij heel normaal.” Omdat gamen online is, worden er soms ook internationale contacten gelegd.

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 leden van deze ‘vriendengroep clans’ ontmoeten elkaar een paar keer per jaar en zien elkaar echt als vrienden. Tijdens deze clanbijeenkomsten worden er activiteiten gedaan, zoals paintballen. Daarnaast worden er door veel clans ook LAN-party’s georganiseerd. Dit zijn bijeenkomsten waarbij iedereen zijn computer meeneemt en in één ruimte met elkaar wordt gegamed.

Waar de gamers een grote gezamenlijke interesse delen en elkaar ook vriendschappelijk opzoeken, ligt dat bij scouts net anders. 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. Je hebt ze dus niet uitgekozen, zoals dat bij de clans bij de gamers wel gebeurt. Door de geïnterviewde scouts wordt vaak gezegd dat doordat je elkaar al zo lang kent, er een familiale sfeer ontstaat. Dat ‘sfeertje’ is moeilijk te omschrijven, maar het



Afb. 2: Samen gamen op een event.

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 beschouwd worden, maar wel bij het netwerk horen. Dit wordt door de meeste scouts als een heel positief punt van scouting gezien: iedereen is welkom en je werkt samen aan een goede sfeer.

De manier waarop scouts een netwerk vormen, lijkt sterk op de manier waarop jonge leden van corsoclubs dat doen. 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 andere plaats, bijvoorbeeld Culemborg in plaats van Buurmalsen, zouden gaan wonen, zouden zij nog steeds bij de corsoclub van 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 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' aan elkaar, wat door de respondenten erg gewaardeerd wordt. Muriel (18), die actief is bij corsoclub Buurmalsen/Tricht, vertelt: "Het is niet dat alleen de jongeren bij de jongeren en de ouderen bij de ouderen zitten. Absoluut niet. Iedereen zit juist bij elkaar en dat is zo gezellig."

Kritische geluiden van buitenaf

Hoewel er binnen de verschillende clubs en groepen vaak een goede sfeer hangt, ervaren deze jongeren ook kritiek van buitenaf. Zoals gezegd, is het gamen voor de gecontacteerde jongeren een belangrijk onderdeel van hun leven, en sommigen geven aan dat gamen hen heeft gemaakt tot wie ze zijn. Jezelf identificeren als 'gamer' gaat echter voor de meesten te ver. Dit heeft vooral te maken met het imago dat gamers hebben. Veel gamers hebben in hun contact

met mensen die niet gamen te maken met vooroordelen en stereotypering. Michiel (24) legt uit hoe hij dit ervaart: "Mensen die niet zo veel afweten van games, weten niet dat je ook sociaal kan communiceren via games. Wat de gemiddelde persoon voor zich ziet bij iemand die aan het gamen is, is iemand achter z'n computer die niet interacteert, maar aan het spelen is. Terwijl dat tegenwoordig heel anders gaat." Daarnaast hebben veel mensen een negatieve associatie met gamen, omdat mensen gameverslaafd kunnen raken. De berichtgeving in de media over gamen was dan ook vooral op gameverslaving gericht. De gecontacteerde gamers zien wel dat er een veranderde beweging is gekomen, waarbij gamen meer geaccepteerd wordt, maar ze zien ook veel kansen om hier nog verbetering in te brengen. Zo zouden ze meer zichtbaar willen zijn in de samenleving door hun beleving van het gamen naar buiten te brengen.

Ook scouts kennen het gevoel van schaamte om aan anderen te vertellen over scouting. Over scouting bestaan verschillende vooroordelen. Zo zouden vooral kinderen die moeite hebben met het maken van sociale contacten lid worden van scouting en zouden scouts zich voornamelijk bezighouden met 'padvindactiviteiten' als in bomen klimmen. Hoewel veel geïnterviewde scouts er nu om kunnen lachen, geven ze wel aan dat vooral tijdens hun puberteit het niet 'cool' was om deel te nemen aan scouting. De twintigers onder de respondenten geven aan dat ze 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.

Wegens 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 over het Fruitcorso aan anderen. 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 door het jaar heen wordt belangrijker gevonden dan de klachten over en de verspilling van groente en fruit. Daarbij vermelden ze dat er op verschillende manieren wordt gewerkt om de verspilling tegen te gaan en daar zeker achter staan. Zo wordt er groente en fruit van mindere kwaliteit gebruikt en wordt er gewerkt aan natuurvriendelijke lijm om het fruit op de wagens te plakken.

Kennis doorgeven

Het doorgeven van kennis is bij de geïnterviewde jongeren meer een automatisme dan een bewuste beslissing om vaardigheden aan iemand anders of zichzelf te leren. Voor hen telt vooral het heden: wat er in de toekomst gebeurt met de Scoutingcorso of gameclan, is een zorg voor later. Toch zijn de jongeren wel degelijk bezig met het borgen van hun culturele uiting, in de eerste plaats door zelf actie te ondernemen om jezelf te ontwikkelen.

In de gamewereld groeit de populariteit van e-sports. Online gamewedstrijden hebben veel te maken met de manier waarop kennisoverdracht gebeurt onder gamers. De e-sports zijn voor sommige respondenten inspirerend, ze willen even goed worden en vaardigheden overnemen van de



Afb. 3: Samenwerken bij Scouting – Foto: Scouting Nederland.

topgamers. E-wedstrijden zijn steeds vaker live te bezoeken, maar nog vaker worden de wedstrijden online bekeken. Dit gebeurt via Twitch, 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. Omdat streamen live gebeurt, kan er een uitwisseling ontstaan tussen de streamer en de volger. Laura (29) gamet veel en is lid van een clan. Ze vertelt waarom ze het streamen weer wil oppakken: “Mensen komen langs om te kletsen. Ik wil ook wel laten zien dat je niet per se goed hoeft te zijn om te streamen. Natuurlijk ben ik niet de beste, maar het is gewoon leuk om te doen. Je kan laten zien dat je niet altijd hoeft te winnen of de beste hoeft te zijn. Uiteindelijk wil ik streamen voor de clan en dan mensen werven.” Naast het streamen en live uitzenden van gamen, zijn er ook veel YouTube-kanalen te volgen over gamen.

Een andere manier waarop kennisoverdracht plaatsvindt, gebeurt meer bij gamers onderling. Terwijl je het spel speelt, geven gamers elkaar tips over hoe je gezamenlijk de vijand kan verslaan of hoe je bepaalde functies in het spel kunt gebruiken. Uiteindelijk is voor veel gamers dan ook de motivatie om kennis op te doen het beter te worden in een bepaald spel.

Bij Scouting werken kinderen en jongeren aan hun persoonlijke ontwikkeling via uitdagende activiteiten. Van samen kamperen in een bos en je eigen tent opzetten tot leren koken en spelletjes spelen. Het samenwerken – en daarmee samen leren – heeft Scouting in een goed lopend systeem gegoten. Al

op jonge leeftijd leren kinderen in kleine groepjes elkaar vaardigheden, die je op kamp nodig hebt: koken, knopen, opruimen. 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.

Daarnaast groeit je verantwoordelijkheid per leeftijdsgroep. Hoe ouder je wordt, hoe meer verantwoordelijkheid je zelf draagt voor de organisatie. Als je in een van de oudere groepen zit (15 t/m 17 jaar), organiseer je vrijwel al je activiteiten zelf. Deze verantwoordelijkheid zorgt ervoor dat jongeren creatief zijn in de organisatie (alles kan!), maar soms ook dat er niets wordt georganiseerd. Van dit laatste leer je ook weer, vertelt Iris (18): “Meestal als er iemand wordt aangewezen om iets te organiseren, dan gebeurt dat wel. Want ja, zij hebben ook besef van: als je niks organiseert, dan heb je niks.” Doordat je dus al jong wordt geleerd te organiseren, voelt het voor jongeren vanaf 18 jaar als een logische stap om vrijwilliger te worden. Als vrijwilliger geef je leiding aan kinderen en is de cirkel rond.

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 bepaald fruit, groente of zaden zo te plakken dat het er mooi uit ziet. Wilma (19) van corsoclub Buurmalsen/Tricht vertelt dat het bouwen aan de corsowagen niet het enige is dat je leert: “Je leert je ook wel inzetten voor iets waar je niets voor krijgt. Geen geld, je krijgt er niks voor. Je leert je vrijwillig inzetten voor iets.”

Naast het ‘plakken’ zijn er 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, verschilt sterk bij de verschillende corsoclubs. Bij sommigen zijn er ervaren lassers, die dit werk dagelijks uitvoeren. Bij anderen zijn er ook jongeren, die bij het corso hebben leren lassen. Ook hier is het belangrijk dat er lassers aanwezig zijn die ervaring hebben met de constructie van een corsowagen. Hier zijn nog wel eens gaten in de overdracht van de kennis, waardoor het lassen langer duurt dan gepland. Toch blijkt uit interviews met de jongeren dat er weinig van hen op de hoogte zijn van bijvoorbeeld lascursussen die georganiseerd worden, terwijl dit in het verleden wel is gebeurd. Ook geven voornamelijk jongens aan dat ze het lassen zouden willen leren, als ze het nog niet geleerd hebben. De aangesproken meisjes tonen zich niet geïnteresseerd om dit te leren.

Volgende generaties

Op de vraag of gamers willen dat hun eventuele kinderen hun hobby overnemen, werd wisselend gereageerd. Onder de aangesproken gamers heerst vooral het idee dat het gamen en de gewoonten die erbij horen, niet actief moeten worden doorgegeven, omdat gamen zo populair is onder kinderen en jongeren. Tegelijkertijd geven enkele respondenten aan dat zij graag met

hun kinderen zouden gamen, om hun passie te kunnen delen. Hierbij willen ze echter letten op de eerder genoemde gevaren van gamen als een verslaving.

Daarnaast zijn scouts ervan overtuigd dat het goed is voor kinderen om op scouting te gaan omwille de vaardigheden die je er leert. Hierbij gaat het bijvoorbeeld om zelfverzekerd voor een groep te kunnen staan, plannen en organiseren. In hun contact met anderen die niet op scouting zitten, worden deze vaardigheden snel opgemerkt. Om deze reden zijn de respondenten er stellig van overtuigd dat ook hun eventuele kinderen op scouting zouden moeten gaan. Het ontwikkelen van jezelf zien de scouts als een belangrijke motivatie om actief te zijn en te blijven. Het vinden van nieuwe leden nu zij zelf (jeugd)lid zijn van de scoutingclub, vinden ze wel lastig. Sommigen geven aan flyeracties te hebben gedaan, maar nieuwe aanwas loopt bij sommige clubs terug. Toch zijn de aangesproken jongeren niet bang dat scouting snel zal verdwijnen, omdat het door het landelijke karakter zo veel bekendheid heeft.

De meeste jonge 'plakkers' bij het Fruitcorso vinden het belangrijk dat het Fruitcorso blijft bestaan en doorgegeven wordt aan een volgende generatie. Het samenwerken 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. Welke rol zij daar zelf in spelen, vinden ze soms moeilijk te verwoorden. 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 doen.

Wat het vinden van nieuwe leden op korte termijn betreft, zien de jongeren wel een aantal uitdagingen. Zo kennen weinig andere jongeren het Fruitcorso en is het lastig om schoolvrienden te bezoeken. Kinderen op jonge leeftijd enthousiast maken voor het Fruitcorso is dus cruciaal.

Conclusie

Wat levert dit onderzoek aan meer inzicht op over hoe jongeren hun cultuuruitingen beleven en welke lessen kunnen ook meer traditionele erfgoedgemeenschappen leren van hoe deze jongeren hun cultuuruitingen doorgeven? In dit onderzoek naar culturele uitingen van jongeren stonden de eigen ervaringen van jongeren centraal. Door op een participatieve manier onderzoek te doen naar de beleving en borgingsprocessen binnen jongerenculturen, komen er uitdagingen en kansen naar boven die interessant zijn voor het borgen van immaterieel erfgoed.

Met betrekking tot de beleving van jongeren van hun culturele uiting kwam voornamelijk naar voren dat de sociale contacten die worden opgedaan belangrijk zijn. Het is de grootste motivatie voor zowel gamers, scouts als jonge Fruitcorsoplakkers om actief lid te zijn bij hun groep of club. De manier waarop de sociale contacten beleefd worden, verschilt wel. Voor de gamers gaat het veel om vriendengroepen die gamen als gemeenschappelijke interesse te delen. Bij de scouts en Fruitcorsoplakkers worden zeker vriendengroepen onder jongeren gevormd, maar is het collectief, het netwerk dat je vormt met de club, ook belangrijk. Binnen de netwerken zijn niet alleen vrienden, maar je zet je wel samen in voor je gemeenschappelijk belang.

Een uitdaging waar de jongeren van zowel Scouting, gamen als het Fruitcorso mee te maken hebben, is de perceptie van de culturele uiting door mensen van buitenaf. In alle drie de situaties spelen gevoelens van schaamte onder de jongeren. Dit komt voornamelijk doordat mensen niet precies weten wat het gamen, de Scoutingclub of het Fruitcorso inhoudt. Meer bekendheid en uitleg zou volgens de jongeren zelf een groot verschil maken.

Om immaterieel erfgoed een toekomst te kunnen geven, is het doorgeven van kennis en kunde cruciaal. Daarom is het interessant om te zien dat jongeren zelf ook bezig zijn met het doorgeven van kennis over hun culturele uitingen, zij het soms onbewust. In het geval van de gamers dient het leren van vaardigheden via streamingdiensten of filmpjes ertoe om beter te worden in een bepaalde game. Omdat veel games teamspellen zijn, worden er ook onderling tips uitgewisseld. Bij de scouts bestaat er een goed georganiseerd systeem waarin scouts elkaar vaardigheden aanleren. De vaardigheden lopen uiteen van zaken als een vuur maken en knopen tot het zelf organiseren van spelen en het begeleiden van groepen. Veel scouts zijn vastbesloten om ook vrijwilliger te worden aan het einde van hun scoutingcarrière, omdat ze nieuwe leden hun opgedane kennis willen leren.

Verder zijn de aangesproken jongeren zelf erg positief over wat het gamen, de scouting en het Fruitcorso hen heeft geleerd en gebracht. De opgedane ervaringen gunnen ze ook volgende generaties, iets waar de meesten zich ook voor inzetten of zich voor in hebben gezet. Hun eigen rol daarin vinden ze soms moeilijk te bepalen. Het blijft lastig om andere jongeren te overtuigen mee te doen, geven scouts en Fruitcorsoplakkers aan. Het meegroeien in het systeem van beide cultuuruitingen maakt ook dat het lastiger is voor buitenstaanders om later in te stromen. Voor gamers geldt dit minder, omdat de structuren van de community's minder strak georganiseerd zijn. Zo zit niet iedereen in een clan en is het mogelijk om elke keer met een nieuw spel nieuwe contacten te krijgen.

Overkoepelend kan ten eerste geconcludeerd worden dat het sociale aspect van groot belang is voor het doorgeven van immaterieel erfgoed. Immaterieel erfgoedgemeenschappen die jongeren willen betrekken zouden daarom extra aandacht kunnen besteden aan het plannen en faciliteren van sociale momenten. Ten tweede zijn er verschillende structuren waarin kennis en vaardigheden worden doorgegeven. Zowel een georganiseerd systeem zoals de scouts hebben ontwikkeld als een losser verband zoals de Fruitcorsoplakkers en de gamers laten zien, functioneren voor de beoogde volgende generatie.

PERSONALIA

Paul Catteeuw (1956) studeerde Germaanse filologie aan de Leuvense universiteit. Hij stond mee aan de wieg van FARO (voorheen VCV), Leuvense Vereniging voor Volkskunde, LECA en Histories (voorheen Volkskunde Vlaanderen en FVV). Hij is penningmeester bij Faro. Hij is voorzitter van de Koninklijke Kring voor Heemkunde Kontich en leidde de Gemeentelijke Erfgoedraad Kontich. Hij was tot 2014 lector aan de Karel de Grote Hogeschool (Antwerpen), waar hij Duits en Duits vertalen doceerde. Hij leidde er ook het Centrum voor Talen en deed sinds 2004 onderzoek naar de verwerving van interculturele competenties in een multiculturele omgeving en doceerde er Interculturele Communicatie. Als gedetacheerde werkte hij een tijdje voor de CANON Cultuurcel bij het Ministerie van Onderwijs en Vorming. Hij publiceerde over al deze onderwerpen. Hij bereidt een publicatie voor over de invloed van de christianisering op de begrafenisrituelen van de Toraja, een bevolkingsgroep op het Indonesische eiland Sulawesi. Sinds 2012 is hij redactiesecretaris van *Volkskunde*.
paul.catteeuw@telenet.be

Hans Geybels (1971) studeerde moderne geschiedenis en godgeleerdheid aan de KU Leuven en de Universiteit van Oxford. Hij promoveerde met een dissertatie over de geschiedenis van de religieuze ervaring (2004). Vervolgens werd hij

woordvoerder van kardinaal Godfried Danneels (tot 2009). Hij is deeltijds verbonden aan de Faculteit Theologie en Religiewetenschappen van de KU Leuven. Zijn academische interesses zijn de relaties tussen de Kerk en de media, middeleeuwse theologie en religieuze volkscultuur. Hij publiceert nationaal en internationaal over die thema's.
hans.geybels@theo.kuleuven.be

Gilbert Huybens (1949) voltooide zijn hogere muziekstudies aan het Koninklijk Muziekconservatorium te Brussel. Tot 2015 was hij leraar aan het Stedelijk Muziekconservatorium te Leuven. Hij is medewerker aan en uitgever van facsimile's, lp's en auteur van talrijke studies over klokken, beiaarden, orgels, oude en nieuwe muziek, oude liederen en liedhandschriften, het muziekverleden en de geschiedenis van Leuven. Zijn *Bibliografie van het Zuid-Nederlandse liedboek in de volkstaal (1508-1800)*, bekroond met de Prijs van de Olbrechtsstichting (Antwerpen, 1980) en de Grote prijs voor Letterkunde van de Koninklijke Academie voor Nederlandse Taal- en Letterkunde (Gent, 1996), werd in 2004 in Leuven uitgegeven.
gilbert.huybens@telenet.be

Marc Jacobs (1963) is professor kritische erfgoedstudies, voorzitter van de opleidingen Erfgoedstudies

en Conservatie-Restauratie en lid van onderzoeksgroep ARCHES aan de Faculteit Ontwerpwetenschappen van de Universiteit Antwerpen. Daarnaast is hij ook houder van de UNESCO-leerstoel voor kritische erfgoedstudies en het borgen van immaterieel cultureel erfgoed aan de Vrije Universiteit Brussel.
marc.jacobs@uantwerpen.be

Paul Peeters (1935) studeerde rechten (1954-1959) aan de K.U. Leuven en volgde cursussen management bij Vlerick te Gent (1971) en bij CEDEP te Fontainebleau (1982-1984). Zijn ganse loopbaan bracht hij door in de energiewereld te Brugge en in Antwerpen bij EBES en de Antwerpse Gasmaatschappij. Hij ging met pensioen in 1994 bij Electrabel in Brussel als lid van de directie-generaal distributie verantwoordelijk voor human resource. Sinds 1975 is hij verantwoordelijke uitgever van het tijdschrift *Volkskunde* en voorzitter van het Centrum voor Studie en Documentatie. Sinds 1995 beheert hij het archief K.C. Peeters. Van 2001 tot 2008 was hij algemeen secretaris van de Orde van den Prince. Hij is auteur van *De Werelden van K.C. Peeters 1903-1975*, biografie in twee delen.
paul.l.peeters@skynet.be

Ana Pereira Roders (1979) is professor in erfgoed en waarden (Heritage and Values) in het departement Architectural Engineering + Technology van de Faculteit Bouwkunde in de Technische Universiteit Delft. Momenteel werkt ze vooral over verschillende soorten waarden die verbonden worden met

erfgoed en welke invloed dit heeft op de duurzaamheid van steden.
a.r.pereira-rodgers@tudelft.nl

Ilaria Rosetti (1990) is een onderzoekster verbonden aan de erfgoedonderzoeksgroep ARCHES, van de Faculteit Ontwerpwetenschappen van de Universiteit Antwerpen. Zij bereidt een proefschrift voor over erfgoed, participatie en duurzame ontwikkeling. Zij is onder andere actief in ICOMOS. Ze propageert de duurzame ontwikkelingsdoelstellingen, cocreatie en participatie. Ze ijvert voor de implementatie van de HUL UNESCO Aanbeveling uit 2011 (over historische stedelijke landschappen).
ilaria.rosetti@uantwerpen.be

Mark Schep (1985) is wetenschappelijk medewerker bij Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland in Arnhem. In 2019 promoveerde hij aan de Universiteit van Amsterdam op het proefschrift *Guidance for guiding. Professionalization of guides in museums of art and history*. Onlangs was hij één van de auteurs van het LKCA-rapport *Interactie en Inclusie. Trendrapport museum- en erfgoededucatie 2019 (Utrecht 2020)*.
m.schep@immaterieelerfgoed.nl

Susanne Verburg (1994) studeerde cultuurgeschiedenis aan Universiteit Utrecht. Ze is wetenschappelijk medewerker bij Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland en actief in de stuurgroep van Erfgoed Jong.
s.verburg@immaterieelerfgoed.nl

Wetenschappelijk artikel

- Ilaria Rosetti, Marc Jacobs & Ana Pereira Roders**, Erfgoed en duurzaamheid 105
– Een literatuuronderzoek en reflectie over de rol van participatieve
erfgoedpraktijken in duurzame ontwikkeling

Essays

- Mark Schep**, Immaterieel erfgoed in een superdiverse omgeving: 123
ondernemers, vrijwilligers en culturele organisaties als ‘custodians’
Susanne Verburg, Jongerenculturen en immaterieel erfgoed: 135
leren van beleving en borging

Sporen

- Paul Peeters**, Centrum voor Studie en Documentatie vzw – Oorsprong 145
en evolutie van de uitgever van *Volkskunde*
Hans Geybels, Volksdevotie in tijden van corona 163
Gilbert Huybens, 18. Brussel, Koninklijke Bibliotheek, Hss. 19997 & II 2801 Mus. 171
Paul Catteeuw, Er was eens ... De Gebroeders Grimm en hun sprookjes – 191
Tentoonstelling in Alden Biesen, 1-7 tot 30-8-2020

Bespreekingen

- * Karin Bauer & Jennifer Ruth Hosek (red.), *Cultural Topographies of the New Berlin* 194
(Paul Catteeuw)
* Lieve Blancquaert, *Circle of Life* (Paul Catteeuw) 196
* Johan Boussauw, *Raven en Kraaien – Eksters en Gaaien. Een natuurhistorie* 197
(Paul Catteeuw)
* David Lipset & Eric K. Silverman (red.), *Mortuary Dialogues* (Paul Catteeuw) 199
* Jasper Truyens, *Antwerpen 1920 – Verhalen van de VII^e Olympiade* (Paul Catteeuw) 201
* Stephan Vanfleteren, *Present* (Paul Catteeuw) 203
* Sebastian Bischoff, Christoph Jahr, Tatjana Mrowka, Jens Thiel (red.),
“Belgium is a beautiful city”? (Marc Jacobs) 205
* Alice Hoppe-Harnoncourt, Elke Oberthaler, Sabine Pénot, Manfred Sellink,
Ron Spronk (red.), *Bruegel. The Hand of the Master* (Marc Jacobs) 208
* Tilman Kasten & Elisabeth Fendl (eds.), *Heimatzeitschriften* (Marc Jacobs) 210
* Ceri Houlbrook, *The Magic of Coin-Trees from Religion to Recreation* (Carlo Jengember) 212
* Myriam Everard & Ulla Jansz, *Sekse – Een begripsgeschiedenis* 216
(Maarten H.D. Larmuseau)
* Nanda Geuzebroek, *Vondelingen – Het Aalmoezeniersweeshuis van Amsterdam* 219
(Maarten H.D. Larmuseau)
* Jaak Slangen, *Tussen gemeynte en landschapspark* (Maarten H.D. Larmuseau) 223
* Tom Willaert, Dirk Speelman, Fred Truyen, *Digitale geletterdheid – Dataverwerking* 225
in de geesteswetenschappen (Maarten H.D. Larmuseau)
* Peter Verlinden, *Zwarte trots, witte schaamte? Over kolonialisme en racisme* 228
(Rik Pinxten)
* Hermynia zur Mühlen, *The Castle of Truth and other Revolutionay Tales* 231
(Marcel Van den Berg)
* Ulrich Kockel e.a. (red.), *Heritage and Festivals in Europe* (Albert van der Zeijden) 235

Summary 238

Personalia 239