# Immaterieel erfgoed als proeftuin van een mondialiserende samenleving

Kennisagenda 2017-2020
Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland

ONDERZOEKSLIJN 3

**IMMATERIEEL ERFGOED & JONGERENCULTUREN**

# Hoe kan inzicht in jongerenculturen immaterieel erfgoed verbreden?

Jongeren ‘betrekken’ bij een cultureel project is hip. Maar ze zélf laten beslissen over hun cultuuruitingen, over wat ze uit zichzelf doen en creëren? Dat gebeurt nauwelijks in de erfgoedsector. We willen meer inzicht krijgen in de cultuur-uitingen van jongeren en in de mogelijke raakvlakken met immaterieel erfgoed. Hoe kunnen jongeren een grotere rol krijgen in de erfgoedsector?

## De uitdagingen

Erfgoed Jong!, het jongerenpanel van Kenniscentrum Immaterieel Erfgoed Nederland, signaleert dat jongeren weliswaar kunnen participeren in culturele projecten, maar zelf weinig tot geen zeggenschap hebben. Dit blijkt ook uit een analyse van de Inventaris Immaterieel Erfgoed Nederland en het Netwerk: je vindt er weinig (nieuwe) culturele uitingen van jongeren of uitingen aangemeld door jongeren.
De vragen die we in deze onderzoekslijn centraal stellen zijn: hoe kan er meer aandacht komen voor cultuuruitingen van jongeren en hoe, of in welke mate, kan er een relatie zijn met immaterieel erfgoed? Het draait in dit onderzoek om wat jongeren zélf maken, doen en beleven.

Deze vragen roepen een aantal interessante uitdagingen op.

### Behoor je als gamer tot een 'erfgoedgemeenschap'?

Allereerst, hoe moeten we de begrippen 'immaterieel erfgoed' en 'erfgoedgemeenschap' binnen het 2003 UNESCO-verdrag interpreteren? In het verdrag lijken de begrippen heel duidelijk omlijnd. Jongerenculturen zijn echter heel diffuus: jongeren wisselen van groep of voelen zich tegelijkertijd thuis in meerdere groepen. Door dat diffuse karakter is de culturele uiting minder tastbaar, stelt Communicatiewetenschapper Henry Jenkins (University of Southern California). De vraag is: wat zijn dan cultuuruitingen van jongeren? Hoe beleven zij hun culturele uitingen? Jenkins noemt het voorbeeld van fans. Veel jongeren zijn fan, bijvoorbeeld van een bepaald muziekgenre. Ze consumeren hierbij niet alleen, maar maken als groep een nieuwe cultuur van onderdelen van populaire cultuur.

### Is vloggen 'immaterieel erfgoed'?

Bovendien hebben cultuuruitingen van jongeren vaak te maken met identiteitsvorming en groepsculturen. Je kunt je daarom afvragen of activiteiten als gamen, skaten, vloggen of scouting ook in de beleving van jongeren immaterieel erfgoed kunnen zijn. Worden ze ervaren als erfgoed? Of zijn het activiteiten die voor jongeren weinig met erfgoed van doen hebben?

### Is een 'subcultuur' vergelijkbaar met een erfgoedgemeenschap?

Een vraag die al snel rijst als je nadenkt over jongerenculturen en erfgoedgemeenschappen is: wat is de relatie met het begrip 'subcultuur'? Jenkins stelt dat er niet langer een homogene, algemene cultuur is waartegen subculturen zich kunnen afzetten. De geijkte subculturen van de jaren 50 en 60 van de vorige eeuw bestaan in deze denkwijze niet meer. Subculturen zijn fluïde. Groepen die zich verbonden voelen met een subcultuur kunnen ook crossovers maken met andere subculturen. De individuele leden van deze groepen zijn los met elkaar verbonden, zoals ze ook los door de maatschappij bewegen en een fluïde identiteit hebben.

### Hoezo 'van generatie op generatie'?

Nog een uitdaging. In de UNESCO-definitie van immaterieel erfgoed wordt erfgoed 'overgedragen van generatie op generatie'. Bij het woord 'generatie' in combinatie met jongerencultuur zijn veel vragen te stellen. Wanneer spreek je van een generatie? Hoe zien jongeren hun culturele uitingen in de tijd? Hoe 'jong' is de culturele uiting? Hoeveel 'generaties' moet de uiting bestaan om haar als immaterieel erfgoed te zien?

### Uhm, 'bórgen'?

En dan het 'overdragen' uit de definitie. Hoe en door wie worden culturele uitingen van jongeren overgedragen? Het 2003 UNESCO-verdrag heeft als doel het borgen (*safeguarden*) van immaterieel erfgoed. In het (immaterieel) erfgoeddiscours wordt ervan uitgegaan dat een erfgoedgemeenschap bewust bezig is met het borgen van haar erfgoed. Bij jongerenculturen ligt dit anders. Natuurlijk bestaan er gemeenschappen of community's binnen de jongerencultuur. Maar het is de vraag of de leden daarvan zichzelf zien als het type gemeenschap dat UNESCO 'erfgoedgemeenschap' zou noemen. De woorden die verbonden zijn aan immaterieel erfgoed, zoals 'borgen' en 'erfgoedgemeenschap' zeggen het overgrote deel van de jongeren weinig.

### Gevaar: labels plakken van buitenaf?

Zoals gezegd draait het in deze onderzoekslijn om wat jongeren zélf maken, doen en beleven. Het Kenniscentrum is zich bij haar onderzoek sterk bewust van het gevaar van een 'Authorised Heritage Discourse', zoals beschreven door erfgoedspecialist Laurajane Smith (Australian National University). Binnen dat type discours wordt erfgoed top-down benoemd en beschreven door experts: zij bepalen wat wel en wat geen erfgoed is. 'Leken' worden buitengesloten, participatie van erfgoedgemeenschappen is niet aan de orde. Het benoemen van een praktijk van bovenaf tot immaterieel erfgoed kan leiden tot verandering van dat immaterieel erfgoed. De erfgoedisering van een sociale praktijk verandert die praktijk, zo stelt bijvoorbeeld onderzoeker Valdimar Hafstein (University of Iceland). Dit gevaar bestaat ook in deze onderzoekslijn naar jongerenculturen. Wanneer wij van buitenaf het label 'immaterieel erfgoed' plakken op culturele uitingen van jongeren, grijpen we van buitenaf in op de manier waarop de jongeren zelf tegen hun culturele uitingen aankijken.

### Openbreken van het discours

Tot slot zien we een bredere uitdaging binnen deze onderzoekslijn. Onderzoeker Sarah Sargent (University of Buckingham) vindt dat het bottom-up discours rond immaterieel cultureel erfgoed een goede tegenhanger kan zijn van het top-down Authorised Heritage Discourse. Op dit moment signaleert Sargent echter dat het discours rond immaterieel erfgoed de eigenschappen begint te krijgen van een uitsluitend discours als het Authorised Heritage Discourse. De regels en kenmerken die zouden bepalen wat immaterieel erfgoed is, lijken steeds belangrijker te worden. Met ons onderzoek naar immaterieel erfgoed vanuit het perspectief van jongerenculturen verwachten we daarom ook te kunnen bijdragen aan een bottom-up benadering, die recht doet aan wat jongeren zelf willen en ervaren.

## Doel van het onderzoek

De onderzoekslijn Immaterieel Erfgoed & Jongerenculturen heeft als doel meer inzicht te krijgen in cultuuruitingen van jongeren. Een tweede doel is om het denken over immaterieel erfgoed in relatie met cultuuruitingen van jongeren open te breken. Wat willen jongeren zelf? Hoe kunnen ze een grotere stem krijgen?

Wij hopen dat de inzichten uit onze casusstudies ook bruikbaar zijn voor andere erfgoedinstellingen en erfgoedgemeenschappen. Denk bijvoorbeeld aan de beschrijving van vernieuwende ‘borgingstechnieken’ van jongeren, zoals hun gebruik van social media.

## Aanpak en tijdpad

Om onze doelen binnen deze onderzoekslijn te bereiken, zetten wij van 2018 tot 2020 vier stappen.

### Stap 1. Verkenning: jongerenculturen in beeld

Om een goed beeld te krijgen van jongerenculturen, doen we in de eerste stap (september tot en met december 2018) een verkennend onderzoek. We onderzoeken met welke culturele uitingen jongeren zich bezighouden door hen zelf het woord te geven. Wat betekent die culturele uiting voor hen? Is er een gemeenschap, groep of individu aan te wijzen die zichzelf als de drager ziet? Wie zijn de beoefenaars en zijn er ook groepen die zich opwerpen als beheerder van de culturele uiting? De conclusies uit het verkennend onderzoek gebruiken we voor verder onderzoek en context bij de volgende stap, drie casusstudies.



Scouting

# Leiding geven en visie overdragen

Op mijn 12e werd ik lid van de scouts bij mijn plaatselijke scoutinggroep. Inmiddels zijn we ruim tien jaar verder en ben ik nog altijd wekelijks betrokken bij scouting: de grootste jeugd- en jongerenorganisatie van Nederland met meer dan 100.000 leden. De eerste zes jaar als jeugdlid, vervolgens als leiding van de scouts en nu als bestuurslid. Scouting is veel meer dan activiteiten doen in het bos. Scouting staat voor mij voor uitdaging, het verleggen van je eigen grenzen.

Het staat voor samenwerking en teamgevoel. Het leuke aan scouting is dat je geen specifieke kennis of vaardigheden nodig hebt om uit te blinken. Iedereen is welkom! Ik heb zelf vijf jaar leiding gegeven, net als 75% van de vrijwilligers die jonger is dan 25 jaar. Ik heb er leren samenwerken met mensen met allerlei verschillende achtergronden, mijn creativiteit uitgedaagd, ik heb als leiding activiteiten voor grote groepen leren organiseren en heb ik vrienden voor het leven gemaakt. Het groepsgevoel is groot, dit wordt vooral gesmeed tijdens de jaarlijkse zomerkampen.

Dit groepsgevoel heeft tot gevolg dat veel mensen lang blijven hangen en leiding gaan geven. Als leiding draag ik zelf de visie van scouting weer over op jeugdleden en ben ik tegelijkertijd bezig met mijn eigen ontwikkeling. Ik vind het belangrijk om scouts net zo’n leuke tijd te geven als ikzelf heb gehad. Dit is de reden dat ik nog altijd meerdere keren per maand naar mijn oude woonplaats ga.

– Marit Berends
SCOUT EN CULTUURHISTORICUS

De geijkte subculturen

van de vorige eeuw

bestaan niet meer:

# subculturen zijn fluïde

# Jongeren hebben weinig tot niets te zeggen in de erfgoedsector

# Het draait in deze onderzoekslijn om wat jongeren zélf maken, doen en beleven

### Stap 2. Drie casusstudies

In de tweede stap (eerste helft van 2019) voeren we drie casusstudies uit naar specifieke culturele uitingen van jongeren. Doel is meer inzicht te krijgen in culturele uitingen van jongeren. Daarnaast onderzoeken we processen binnen de culturele uiting, bijvoorbeeld: op welke manier wordt kennis overgedragen naar een volgende generatie?
Jongerenculturen en manieren van kennisoverdracht zijn vaak fluïde en veranderlijk, stelden we eerder. Er bestaan echter ook goed georganiseerde culturele uitingen van jongeren, zoals scouting. Ook die uitingen zijn nog niet onderzocht. Om een zo breed mogelijk onderzoek te doen, kiezen we bewust voor casussen met een verschillende organisatiegraad. Op dit moment denken we aan gamen (minst georganiseerd), meedoen aan een corso, en scouting (sterkst georganiseerd). Deze casussen willen we gebruiken om meer inzicht te krijgen in hoe jongerenculturen functioneren.

#### Casus 1: Gamen

Het eerste onderzoek is naar een op het eerste gezicht ongeorganiseerde vorm van jongerencultuur. Daarbij denken we aan (vormen van) gamen. Gamen is een belangrijk onderdeel van het dagelijks leven van heel veel jongeren, zo blijkt bijvoorbeeld ook uit onderzoek van adviseur cultuureducatie Ilona Rozenboom. Gamen kent een sociale functie en er is sprake van netwerken. Ook denken jongeren op een creatieve manier na over de overdracht van kennis over gamen. Dat roept interessante vragen op als: in hoeverre zijn er binnen de gamewereld gemeenschappen te vinden die de kenmerken hebben van wat wij of UNESCO 'erfgoedgemeenschap' zou noemen? Hoe ervaren jongeren deze gemeenschap zelf? In hoeverre zien jongeren gamen als iets wat wij 'immaterieel erfgoed' noemen? En welke processen van kennis doorgeven, ontwikkelen en promoten vinden plaats?

#### Casus 2: Scouting

In de tweede casusstudie onderzoeken we een meer georganiseerde vorm, waarbij gedacht wordt aan scouting. Scouting lijkt een tegenpool van gamen. Scoutingorganisaties zijn goed georganiseerd en kennen een lange geschiedenis. Scoutingclubs worden meestal voor en door jonge mensen georganiseerd. Daarnaast is er Scouting Nederland waarbinnen een landelijk bestuur, bestaande uit mensen die vroeger op scouting zaten, beleid maakt voor de scoutingclubs. In deze casusstudie stellen we vragen als: hoe beleven jongeren zelf scouting? In hoeverre zien zij scouting als iets wat wij 'immaterieel erfgoed' zouden noemen? Hoe dragen zij kennis over en welke rol vervullen de leden van het bestuur van Scouting Nederland daar bijvoorbeeld in?

#### Casus 3: Meedoen aan een corso

In de derde casusstudie doen we onderzoek onder jonge leden van een erfgoedgemeenschap waarvan het immaterieel erfgoed is bijgeschreven in de Inventaris, bijvoorbeeld een corso. We kiezen een corso omdat er binnen dit type immaterieel erfgoed veel jongeren actief zijn. In deze casusstudie stellen we vragen als: zijn jongeren die helpen bouwen aan een praalwagen voor een corso zich bewust van het feit dat zij met immaterieel erfgoed bezig zijn? Hoe beleven zij hun activiteiten? En hoe zien zij de rol van jongeren in hun immaterieel erfgoed?

### Stap 3. Expertmeeting

In de derde stap (tweede helft van 2019) organiseren we een expertmeeting waarop we de uitkomsten van de casusstudies presenteren. We bespreken de uitkomsten met sleutelfiguren uit de wetenschap die gespecialiseerd zijn in jongerenculturen en erfgoed. De inzichten uit de expertmeeting en de uitkomsten van de casusstudies verwerken we in een reflectieve publicatie.

### Stap 4. Ontwikkelen toolkit voor en door jongeren

Op basis van alle inzichten uit het vooronderzoek ontwikkelen we in de vierde stap (2020) een toolkit voor en door jongeren. Deze toolkit kunnen jongeren inzetten om een grotere rol in te nemen binnen de erfgoedsector en om hun culturele uitingen zichtbaar te maken in het erfgoedveld. De toolkit maken we in samenwerking met jongeren om ervoor te zorgen dat zij met het eindproduct zelf concreet aan de slag kunnen.

## Beoogde resultaten

Binnen deze onderzoekslijn leveren we twee resultaten op:
1. Een toolkit voor jongeren over hoe een grotere rol in te nemen in het erfgoedveld.
2. Een reflectieve publicatie over de relatie tussen jongerencultuur en immaterieel erfgoed.

## Welke erfgoedgemeenschappen zijn betrokken?

Bij de drie casusstudies werken we met jongeren om vast te stellen hoe zij zelf hun cultuuruitingen zien en definiëren. Zij bepalen wat ze als hun erfgoed beschouwen en wat niet. Schakelpunt vormt Erfgoed Jong!, het jongerenpanel van het Kenniscentrum.

Dit sluit aan bij de bottom-up benadering van UNESCO, waarin 'gemeenschappen, groepen en individuen' altijd zelf betrokken worden bij de identificatie, documentatie en borging van wat zij als immaterieel erfgoed zien. In ons onderzoek kiezen we voor een open benadering van het begrip 'erfgoedgemeenschap', omdat dit begrip minder van toepassing lijkt op sommige jongerenculturen.

### Onze netwerkpartners

In deze onderzoekslijn is het Landelijk Kennisinstituut Cultuureducatie Amateurkunst (LKCA) sparringpartner en adviseur. Het LKCA heeft kennis over cultuurparticipatie van jongeren en de manier waarop jongeren hun culturele uitingen laten zien en beleven. Daarnaast zoeken we samenwerking met het Sociaal en Cultureel Planbureau en met universiteiten die onderzoek doen naar jongerenculturen.

**CONTACTPERSOON**
Contactpersoon voor de onderzoekslijn Immaterieel Erfgoed & Jongerenculturen is Susanne Verburg MA. U kunt haar bereiken via: s.verburg@immaterieelerfgoed.nl.



Kunst en jeugdcultuur

## Laat jongeren zelf zeggenschap en eigenaarschap hebben

Jongeren uiten zich cultureel op veel manieren: via muziek, breakdance, graffiti, vlogs, skating, gaming, fotografie, theater... Ze vinden hun eigen weg: ze leren live van elkaar of via het internet en organiseren zelf events. Soms hebben ze behoefte aan ondersteuning, vooral op het vlak van financiering of netwerken. Maar opvallend is de sterke DIY-mentaliteit van de hedendaagse jeugd. De grootste culturele stroming van dit moment is hip-hop in al haar verschijningsvormen, maar deze is al lang niet meer voorbehouden aan de jeugd alleen.

Het LKCA laat zien wat jongeren bezighoudt, wat zij nodig hebben en hoe de culturele sector, jongerenwerkers en gemeenten daarop in kunnen spelen. Daartoe hebben we contact met jongeren én met professionals die met jongeren werken. Portretten op onze website tonen de variëteit aan culturele uitingen. Wat kunst en cultuur voor jongeren betekent, is niet eenduidig. Onderzoek naar de volle breedte, met betrokkenheid van jongeren, vinden wij van belang. Dit vraagt om innovatieve aanpakken, aangezien de snelheid van trends enorm hoog is. Welke kunstuiting beklijft, waar ontstaan *communities*, hoe vindt overdracht van de kunstvorm plaats? Het zijn zo maar wat vragen om jezelf te stellen. Maar vooral: laat jongeren zelf zeggenschap en eigenaarschap hebben in onderzoek dat over hen wordt gedaan. Anders vergroot je de kans dat je onderzoek alleen voor de gebruikelijke wetenschappers interessant is.

– Claudia Marinelli en Amalia Deekman
LANDELIJK KENNISINSTITUUT CULTUUREDUCATIE EN AMATEURKUNST