

# God op/in het spel

## Anders kijken naar en denken over jongeren en religie

Ton Zondervan\*

### Inleiding

In haar artikel van deze aflevering van *Religie & Samenleving* en in het rapport *Godsdienst. Lekker belangrijk!* dat op het symposium met dezelfde titel (23 mei 2008) werd gepresenteerd, concludeert Monique van Dijk het volgende:

- 1] De manier van vragen stellen in het onderzoek werkt niet meer. We werken we met parameters (bijvoorbeeld frequentie van kerkgang, vragen naar godsbeelden, vragen naar gebedspraktijken) die niet meer van toepassing zijn op de 'ietsistische jongeren' die we onderzoeken.
- 2] We moeten in het jongerenonderzoek de jongeren meer opzoeken op de plekken waar ze zijn, in plaats van ze te bevragen vanuit de kerk of het vak levensbeschouwing (op school).
- 3] Er moet meer vergelijkend onderzoek gebeuren naar moslimjongeren.

Ook Ruard Ganzevoort concludeert in zijn bijdrage in deze aflevering dat de klassieke vragenlijsten niet meer werken en dat er alle reden is om nieuwe waarnemingsinstrumenten te ontwikkelen voor het jongerenonderzoek. De religieuze verlangens en ervaringen van jongeren geven aanleiding tot nieuwe theologische structuren en categorieën die essentieel zijn om te verstaan wat vandaag als heil mag gelden. Alleen met nieuwe onderzoeksinstrumenten komen we op het spoor wat voor (impliciete) theologie jongeren met zich meedragen.

Deze conclusies van beide auteurs zijn het uitgangspunt voor mijn verhaal. Ik vat ze zo samen: we moeten op andere plekken, met andere onderzoeks-

---

\* Dr. T. Zondervan is lekendominicaan en onderzoeker en docent van de Christelijke Hogeschool Windesheim te Zwolle.

Dit artikel is een bewerking van een lezing die de auteur gaf op een symposium over jongeren en godsdienst, getiteld 'Godsdienst? Lekker belangrijk!', gehouden op 23 mei 2008 te Utrecht.

instrumenten, naar andere dingen zoeken dan de traditionele religie. In theologische termen: we moeten in andere *contexten* zoeken, naar *geleefde religie* van jongeren (recontextualiseren van theologisch onderzoek). En vervolgens moeten we de resultaten daarvan vertalen naar nieuwe praktijken van religieuze begeleiding van jongeren. Ik schets in dit artikel een voorbeeld van (het zoeken naar) zo'n nieuwe benadering van onderzoek naar jongeren en religie aan de hand van een project dat ik heb opgezet en begeleid.

## Tilburgs jongerenonderzoek vanuit de praktijk

Er zijn verschillende manieren om die geleefde religie van jongeren beter in beeld te krijgen. In een project van het Department voor Religiewetenschappen en Theologie van de Universiteit van Tilburg lieten wij theologen/godsdienswetenschappers die zélf met jongeren werken theologisch nadenken over hun praktijkervaringen. We vormden een soort leergemeenschap van zes 'reflective practitioners': het *Forum Jongeren, Cultuur en Religie*. Achter de methodiek die we volgden zit een bepaalde opvatting van waar we religie op het spoor willen komen, wat theologie is, wie theologie produceren et cetera. Godsdienstpedagoog Bert Roebben beschrijft dat in het voorwoord van de bundel die we met het forum hebben gemaakt. We zijn, gedurende een jaar zes keer een dag bijeen geweest. Ieder heeft zijn/haar eigen sleutelthema gekozen en daar een artikel over geschreven. Tussendoor bespraken we steeds de tussenstadia van die artikelen. Dat heeft geleid tot het boek *Bricolage en bezieling*.<sup>1</sup> Overigens, 'bricolage' betekent zoiets als 'knutselen'. De term verwijst hier naar het gegeven dat jongeren uit heel veel verschillende bronnen elementen plukken en daar hun eigen religieuze bouwwerkjes mee knutselen, hun eigen *patchwork*-religie ermee samenstellen.

Ik vat eerst kort samen hoe wij in het forum cultuurtheologisch over jongeren, religie en cultuur hebben nagedacht:

a) We hebben gekeken naar wat wordt genoemd *impliciete* religiositeit. Het gaat dan om dingen die niet direct herkenbaar zijn als religie, maar wel op een religieuze manier functioneren. Religie helpt ons bijvoorbeeld om van de wereld een bewoonbare plek te maken door orde en samenhang aan te brengen in de chaos van alles wat er op ons afkomt, en daar zo betekenis en zin aan te geven. Popmuziek speelt voor jongeren tegenwoordig net zo'n rol. Het verschaffen van een gevoel van *belonging*, het (gevoel van) toebehoren aan een groter geheel, is ook vanouds één van de functies van religie. In het spelen

van games op internet komen we mechanismen van gemeenschapsvorming tegen die we mogelijk religieus kunnen noemen. Op beide voorbeelden ga ik in de volgende paragraaf wat uitvoeriger in.

b) We hebben ook gekeken naar hoe jongeren in aanraking komen met *expliciete* religie. Dat is dan de, vaak kerkelijk of in elk geval institutioneel, georganiseerde religie. We hebben gekeken hoe het zit met religieuze taal bij jongeren, naar hun ervaringen tijdens kloosterweekends, en naar ervaringen met meditatie en gebed. Dan komen jongeren in aanraking met religie als traditie, institutie en als praktijk. Voor veel jongeren is dat echt iets nieuws. Je kan dan spreken van ‘inwijding’. Jongeren zijn overigens volgens ons met name geïnteresseerd in religie als gebeuren, in geleefde religie. Ze willen ervaren wat religie met andere mensen doet, en wat het met hen kan doen. Het zo ervaringsgewijs ‘schuren aan’ de geïnstitutionaliseerde religie kan jongeren ook helpen bij het verdiepen van hun religieuze verlangens. Dat ‘verdiepen’ vraagt om (in zekere mate) georganiseerde vormen van religie. In de bundel zoeken we naar mogelijkheden om van de bestaande kerk ook een open plek te maken voor mensen die zoeken naar een dergelijke religieuze verdieping.

Dit laatste gebied, van interactie met expliciete religie, is zeker belangrijk. Maar nog uitdagender en belangrijker is het terrein van de impliciete religiositeit. Veel jongeren komen amper of niet meer in aanraking met institutioneel georganiseerde religie. Van hun, vaak impliciete religiositeit, weten we bar weinig.

## Zoeken naar impliciete religiositeit van jongeren

Om de impliciete religie op het spoor te komen, moeten we goed kijken naar de populaire cultuur en hoe jongeren daarmee omgaan. In onze tijd spelen de populaire cultuur en met name de media (TV, muziek, film, internet) een enorm grote rol bij het vormen van onze opvattingen over onszelf, het leven en de wereld (Cobb 2005). In die media vinden we de verhalen over het leven die we het meest overtuigend vinden en het beste zin en betekenis aan ons leven geven. Tot op grote hoogte zijn dit de bronnen waaraan we onze symbolen, mythen, rituelen en ethiek ontlenen, evenals de noties die we eventueel hebben over existentiële zaken zoals liefde, waarheid, schoonheid, geluk en het goddelijke. Voor wat betreft jonge mensen is dit onlangs aangetoond met empirisch onderzoek door Britse onderzoekers (Savage et al. 2006). In Duitsland wordt onderzoek gedaan naar de religieuze betekenis van popu-

laire films. Die onderzoekers spreken van de opkomst van een *Medienreligion* (Gräb, J. Hermann et al. 2006).

Als we de geleefde impliciete religiositeit van jongeren beter op het spoor willen komen, dan is het belangrijk om niet alleen te analyseren wat de populaire cultuur allemaal biedt aan elementen die religieus kunnen functioneren. We moeten dan vooral ook kijken naar wat jongeren *doen* met dat aanbod in de populaire cultuur en wat ze zo ervaren. Dat vraagt om *empirisch* onderzoek, dat vooral ook *fenomenologisch* moet zijn. In dergelijk onderzoek wordt geprobeerd zo dicht mogelijk bij het onderzoeksobject te komen in z'n eigenheid en dat vooral waar te nemen als 'gebeuren', als dynamiek. Dat vraagt dus om méér dan het meten van attitudes of opvattingen (bijvoorbeeld godsbeelden), zoals dat in het jongerenonderzoek tot nu toe doorgaans gebeurt. Daar zit ook een besef achter dat jonge mensen tegenwoordig sterk op ervaring, of misschien juister: op beleving, gericht zijn. Ik beschrijf in deze lijn nu kort twee artikelen over popmuziek en over gaming (i.c. *World of Warcraft*) uit de bundel *Bricolage en bezieling* (die dus gemaakt is door het *Forum Jongeren, Cultuur en Religie*).

## Wonen in muziek

Forumlid Bart de Bakker is gefascineerd door de belangrijke functie die muziek voor jongeren heeft (De Bakker 2008). Religie helpt ons om van de wereld een bewoonbare plek te maken. Ze helpt om ons te oriënteren in tijd en ruimte, als 'horloge en kompas' (Tweed 2006, 85-98). Volgens de Bakker speelt popmuziek voor jongeren tegenwoordig net zo'n rol. Ze luisteren niet alleen naar muziek, maar 'wonen er in'. Ze creëren met muziek een *soundscape*, een soort buffer, die een schuilplaats markeert. Als reactie op de overprikkeling vanuit de buitenwereld onttrekken ze zich even aan het openbare leven en trekken ze zich terug in de eigen 'audio-bel'. Of soms vormen ze samen met een vriend of vriendin een 'audio-bel' door een koptelefoontje te delen. Dat is een plaats van zekerheid, die bescherming moet bieden tegen een (postmoderne) wereld die hen weinig houvast biedt en vaak vreemd voorkomt. Met mp3-spelers en iPods kunnen ze op elke plek en op elk moment met één enkele vingerbeweging hun hele muziekcollectie beheren. Dat geeft de bezitters van zo'n speler een gevoel van controle. Met bepaalde muziek roepen ze een bepaalde stemming op. En hoe groter de collectie, hoe fijner ze dat kunnen managen. Ze stellen hun eigen *soundtrack* bij hun leven samen. Zo vormt de iPod met de weliswaar steeds wisselende muziekcollecties toch een

continue factor in een wereld die zeer veranderlijk is. Met de iPod doorbreken ze even de chaotische hectiek van het alledaagse leven. Door naar muziek te luisteren die voor hen bekend en betekenisvol is, roepen ze in de soundscape een gevoel van zekerheid en controle op. Zo maken jongeren van hun leefwereld, figuurlijk gesproken, een goede plek om in te wonen.

## Gaming: meer dan een spel

Een ander voorbeeld is Wilfried Schwalbachs onderzoek naar gaming op internet, met name *World of Warcraft (WoW)* (Schwalbach 2008). Dat is een zogenaamde Massive Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG): een digitale omgeving op internet, waar mensen in een rol stappen en een spel met elkaar spelen (en daarvoor betalen). Deze game is niet alleen vermaak, stelt Schwalbach, maar ook een plek waar gemeenschapsvorming plaats vindt. Die wordt deels opgeroepen door het game-design zélf. Dat zorgt er namelijk voor dat de spelers moeten samenwerken en biedt bijvoorbeeld ook ruimte voor allerlei ontmoetingen ‘in de marge’ van het spel (via chat). Daar worden geregeld zeer indringende gesprekken gevoerd. Verder worden de grenzen tussen het virtuele en de alledaagse werkelijkheid in zo’n game poreus. Het alledaagse leven en de game kunnen namelijk nauw met elkaar verweven raken. (Dat is bij Wilfried ook letterlijk gebeurd, met ingrijpende gevolgen. Hij leerde er zijn Deense vriendin kennen, en is in juni 2008 naar Denemarken geëmigreerd). Het spelen van de game kan op verschillende manieren leiden tot een gevoel van *belonging*. Dat is vanouds één van de functies van religie. Een vraag voor verder empirisch onderzoek is daarom of je kunt zeggen dat gaming een religieuze functie vervult. Games hebben in elk geval grote invloed op de sociale aspecten van de identiteitsvorming van jongeren.<sup>2</sup>

## Religie of niet?

Gaat in het bovenstaande voorbeelden werkelijk om religie? We hebben in het forum onze bevindingen gelegd naast de omschrijving van geloof en van religie van Ruard Ganzevoort uit diens boek *De hand van God en andere verhalen* (Ganzevoort 2006): ‘Geloof is een antwoord van mensen die aangesproken, uitgenodigd, aangespoord worden om te zien dat de werkelijkheid anders zou kunnen zijn. (Ganzevoort 2006, 152). In deze omschrijving staat ‘transcendentie’, het doorbreken en overstijgen van de bestaande werkelijk-

heid centraal. Dat zie je ook terug komen in zijn omschrijving van religie: ‘de transcenderende patronen van betekenisgeving die voortkomen uit en bijdragen aan de relatie met wat als heilig wordt beschouwd’ (Ganzevoort 2006, 36). Ganzevoort geeft aan dat het voordeel van deze definitie is dat ze breed genoeg is om allerlei ‘religie-achtige fenomenen’ te onderzoeken. Tegelijk biedt het aspect van gerichtheid op het heilige voldoende specificiteit om religie van andere cultuuruitingen te onderscheiden. Ook is volgens hem belangrijk dat het bij ‘transcenderende patronen van betekenisgeving’ niet gaat om een werkelijkheid buiten degene waarin wij leven, maar om twee bewegingen: ‘van binnen naar buiten’ (bijvoorbeeld – religieuze – verlangens) en ‘van buiten naar binnen’, bijvoorbeeld ontvankelijkheid voor openbaringen en het heilige. Dat zagen we ook terug in zijn omschrijving van geloof. Het gaat dan om transcendentie-ervaringen in de zin dat ze onze begrensdeheid doorbreken en overstijgen.

Religie opvatten als transcenderende patronen van betekenisgeving bleek deels bruikbaar voor ons in het forum. We zien wel religie-achtige aspecten in de leefwerelden van jongeren zoals de ervaringen van het overstijgen van de hectiek van alledag met muziek op de iPod, het zoeken naar nieuwe vormen van gemeenschappelijkheid bijvoorbeeld in games en het zoeken naar het overstijgen van zelfgerichtheid (bijvoorbeeld in meditatie en gebed, of in ervaringen van ‘het numineuze’ bij het aanschouwen van rituele wassingen in de Ganges tijdens een vakantie).

Het is voor ons nog onduidelijk of het tweede deel van de omschrijving, “... die voortkomen uit en bijdragen aan de relatie met wat als heilig wordt beschouwd”, bruikbaar is. Want we weten nog niet goed wat jongeren als heilig beschouwen c.q. wat bijdraagt aan de relatie daarmee. In recent onderzoek bleek bijvoorbeeld dat veel jongeren hun mobieltje als heilig beschouwen .....<sup>3</sup> Zo belanden we bij de vraag hoe we eigenlijk ‘het heilige’ en daarmee samenhangend ‘religie’ moeten omschrijven in het onderzoek naar de geleefde religie van jongeren. Dat is een zeer ingewikkelde vraag, want er is geen sluitende definitie van religie. In het cultuurtheologisch jongerenonderzoek zullen we moeten werken aan een adequate omschrijving van religie die voldoende onderscheidend is om het eigen karakter van de religiositeit van jongeren te omschrijven, en tegelijk duidelijk maakt hoe ze zich verhoudt tot traditionele vormen van religie. Een omschrijving dus, die zowel impliciete als expliciete religie omvat.

## Vertaling naar de praktijk

In cultuurtheologisch onderzoek zoals dat van ons forum proberen we dus te achterhalen hoe mensen tegenwoordig religieuze betekenissen ontvangen en construeren. Het gaat dan zowel om impliciete als expliciete religiositeit. Dit is het *beschrijvende* moment van het onderzoek (dat natuurlijk ook al analyse bevat, doordat je de onderzoeksdata moet interpreteren en geordend moet presenteren). Veel van de artikelen in de bundel bewegen zich op dit niveau.

Een volgende stap in praktisch-theologisch onderzoek is dat er theologisch gepoogd wordt na te denken over wat we dan vinden als we zo naar dit stukje van de werkelijkheid kijken. Want niet alle religieuze betekenisgeving die je dan vindt is perse heilzaam. Als ik spreek vanuit mijn eigen religieuze traditie, de christelijke, dan is een kernidee dat we voortdurend op weg zijn naar onze bestemming, naar zoals God ons en de wereld bedoeld heeft. En op die weg veranderen we dus ook. We worden getransformeerd.<sup>4</sup> Wat ons is overgeleverd aan christelijke ideeën en praktijken aangaande een 'uiteindelijke werkelijkheid' (traditie) kan ons helpen om te bezien of de hedendaagse religiositeit helpt om op weg te gaan/blijven naar onze bestemming, en zo dus heilzaam is. Dat is het *evaluatieve* moment van onderzoek, dat ook in enkele artikelen voorkomt (en dat ook een analytische component bevat). Ik heb zelf bijvoorbeeld laten zien dat in meditatie en gebed zelfontlediging een centraal streven is, om opener te worden voor God. Dat streven staat in zekere zin haaks op hedendaagse trends van sterke zelfgerichtheid. Maar het geldt natuurlijk ook omgekeerd: niet alles wat is overgeleverd in tradities is heilzaam. Ook de traditie moet worden bevraagd en uitgezuiverd in de interactie met hedendaagse religiositeit.

Het derde moment in praktisch-theologisch onderzoek is het *handelingsgerichte* moment. Dan probeer je de resultaten van de eerdere fasen door te vertalen naar de praktijk, door na te denken over hoe je bestaande religieuze praktijken kan verbeteren, of eventuele nieuwe kunt ontwerpen. Deze drie fasen moet je zien als een cyclisch proces: de zogenaamde praktisch-theologische cyclus.

Nog enkele gedachten daarover: wij constateren in de bundel belangstelling onder jongeren voor religie als dynamiek. Voor vormen van religie waarin ze ervaren hoe religie het bestaande doorbreekt en nieuwe manieren van kijken en van leven opent. Maar we zijn ook realistisch, want het is in de praktijk voor jonge mensen niet gemakkelijk om zich met religiositeit bezig te houden. Ze weten bijvoorbeeld heel weinig van religieuze tradities en zijn weinig vertrouwd met (bestaande) religieuze praktijken. Soms heeft de interesse voor

religie ook iets vrijblijvends. ‘Groeien in het heilige’, een term uit een ander artikel uit de bundel, is dan zeker nog nodig. Dat vraagt, kort gezegd, om organisatie en structuur en dus om zoiets als ‘kerk’ of ‘moskee’, of ‘tempel’ et cetera. Maar de concrete vormgeving daarvan zou wel eens een heel ander soort gebedshuis kunnen zijn dan de bestaande. We vinden het belangrijk om niet te vervallen in een soort ‘revitaliseringsdenken’ dat er vanuit gaat dat de cultuur religieus gezien leeg is, en dat de bestaande godshuizen iets heel belangrijks voor die cultuur hebben. Het zou dan slechts een kwestie zijn van betere PR en wat veranderingen in de organisatie om dat contact tussen kerk en samenleving te verbeteren en zo de kerken te ‘revitaliseren’. Zo’n benadering kan gepaard gaan met wat in de theologie een verlossingstheologische focus heet: je gaat er dan vanuit dat de cultuur behoefte heeft aan een radicale verandering of zelfs geheel moet verdwijnen. De wereld zie je dan niet als een plek van Gods aanwezigheid. De wereld verstoort eerder Gods werkelijkheid en komt daar tegen in opstand.

In het forum hebben wij gewerkt met een scheppingstheologische focus.<sup>5</sup> Dan zie je de wereld dus juist primair als de plaats waar God zichzelf openbaart. En die openbaring gebeurt niet op aparte plaatsen, maar juist middenin de wereld, in het alledaagse leven, bij gewone mensen. In die manier van denken plaats je de kerk niet tegenover de cultuur, maar dompelt de kerk zich als het ware onder in de cultuur, om er in nieuwe vormen weer uit op te duiken als ‘emerging church’. In die denklijn laat forumlid Eduard Groen in zijn artikel in de bundel zien dat de hedendaagse cultuur ons uitdaagt om de grondslagen van ‘kerk’ opnieuw te denken. Dit is overigens niet vreemd aan de kerk. De kerk op haar best heeft altijd beleden een *ecclesia semper reformanda* of *ecclesia semper purificanda* te zijn (Schillebeeckx 1989, 213). De kerk erkent dat ze altijd hervormd en gezuiverd moet worden.

## Tot slot

Ik heb laten zien hoe je met een cultuurtheologische benadering de geleefde, impliciete religie van jongeren meer in beeld krijgt. Dat roept vragen op voor theologen en sociale wetenschappers die zich met jongeren en religie bezig houden. We hebben daar in de bijdragen in dit nummer al wat aan gesnuffeld. We moeten bijvoorbeeld leren om impliciete religiositeit van jongeren nog meer en beter (kwalitatief-)empirisch en fenomenologisch te onderzoeken. Ons Tilburgse project was een aanzet daartoe. Wat we dan vinden, roept ook vragen op ten aanzien van de georganiseerde en geïnstitutionaliseerde

religie, in kerk, moskeeën, tempels, synagogen, tradities, praktijken et cetera. Als je de hedendaagse cultuur en de religie die we erin aantreffen serieus wilt nemen, is het te eenzijdig om te denken in termen van revitalisering van de bestaande religieuze organisaties en instituties.

## Noten

- 1 Zie T. Zondervan (red.), (2008), *Bricolage en bezieling: Over jongeren, cultuur en religie*, Averbode: Uitgeverij Altiora Averbode. Overigens was dit project voortgekomen uit de Zomeracademies voor theologische professionals die door Bert Roebben geïnitieerd zijn en waarvan inmiddels vier edities georganiseerd zijn. Voor de resultaten daarvan zie: B. Roebben & T. Zondervan, 'Als God eens onder ons was'. Theologische professionals reflecteren op hun werk met jongvolwassenen, in: *Praktische Theologie*, 33 (2006), nr. 3, 397-411.
- 2 Hetzelfde geldt, in nog sterkere mate voor volwassenen, want gamers zijn in meerderheid volwassenen.
- 3 Ongepubliceerde lezing van Morten Holmqvist tijdens Europese conferentie van de International Association for the Study of Youth Ministry in Josephstal, maart 2008. (Voor meer informatie: Morten.Holmqvist@mf.no).
- 4 Voor het belang van de notie van transformatie voor een goed begrip van hedendaagse christelijke religie zie: C. Taylor, *A Secular Age*, Harvard: Harvard University Press. 2007, 430-435.
- 5 Het begrippenpaar verlossingstheologisch versus scheppingstheologisch ontleen ik aan: Bevans, S. B. (1992), *Models of Contextual Theology*, Maryknoll, NY: Orbis, 21-22.

## Literatuur

Bakker B. de, (2008),

Schuilen in je soundtrack. Op zoek naar religieuze aspecten van de muziekbeleving van jongeren, in: Zondervan, T. (red.), *Bricolage en bezieling: Over jongeren, cultuur en religie*, Averbode: Uitgeverij Altiora, 61-82.

Bevans, S. B. (1992),

*Models of Contextual Theology*, Maryknoll, NY: Orbis.

Cobb, K. (2005),

*Theology and Popular Culture*, Malden, MA & Oxford: Blackwell.

- Gräb, W., J. Hermann et al. (2006),  
"Irgendwie fühl Ich mich wie Frodo..!". *Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion*, Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Roebben B. & T. Zondervan, (2006),  
'Als God eens onder ons was'. Theologische professionals reflecteren op hun werk met jongvolwassenen, in: *Praktische Theologie*, 33, nr. 3, 397-411.
- Schillebeeckx, E. (1989),  
*Mensen als verhaal van God*, Baarn: Nelissen.
- Tweed Th. A., (2006),  
*Crossing and Dwelling. A Theory of Religion*, Cambridge MA & London, England: Harvard University Press.
- Savage S. et al., (2006),  
*Making Sense of Generation Y. The World view of 15-25 -year-olds*, London: Church House.
- Schwalbach, W. (2008),  
Betekenis zoeken in een virtuele wereld. World of Warcraft als voorbeeld, in: Zondervan, T. (red.), *Bricolage en bezieling*, Averbode: Uitgeverij Altiora, 61-82.
- Taylor, C. (2007),  
*A Secular Age*, Harvard: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Zondervan, T. (red.) (2008),  
*Bricolage en bezieling: Over jongeren, cultuur en religie*, Averbode: Uitgeverij Altiora.