



Agency arrangeren bij Studio 52nd

Agency arrangeren bij Studio 52nd

Auteurs

Marjolijn Distelbrink

Merel Driessen

Met medewerking van


Soesja Boogaardt

Ilham el Masoudi

Sandrine Umuhire

Inti Soeterik

Utrecht, april 2023



Inhoud

Voorwoord	4
1 Inleiding	5
1.1. Onderzoeksvragen en aanpak	6
1.2. Agency: conceptuele verkenning	8
1.3. Leeswijzer	9
2 Wat is Studio 52nd?	10
2.1. Visie en doelen	10
2.2. Activiteiten Studio 52nd	11
2.3. Het onderzoek bij Studio 52nd	12
3 Ruimte voor agency bij Studio 52nd	13
3.1. Wat hebben jongeren van Studio 52nd nodig?	13
3.2. Welke ruimtes creëert Studio 52nd die agency ondersteunen van jongeren?	14
4 Hoe arrangeert Studio 52nd agency en wat werkt daarbij?	20
4.1. Agency ondersteunen bij de maakweekenden	20
4.2. Agency ondersteunen bij de voor- en nabespreking	23
4.3. Agency ondersteunen bij de verdiepingsworkshops	25
4.4. Uitstapje: Theoretische reflectie	28
5 Randvoorwaarden	30
6 Conclusies en reflectie	32
Geraadpleegde bronnen	36

Voorwoord

Dit onderzoek is uitgevoerd in opdracht van het Kenniscentrum Ongelijkheid van de gemeente Amsterdam. Het Kenniscentrum gaf een breed consortium van onderzoekers en praktijkpartners de opdracht samen een onderzoeksvoorstel te formuleren en de kans het onderzoek uit te voeren. We danken het Kenniscentrum voor het kunnen uitvoeren van dit in onze ogen waardevolle onderzoeks- en ontwikkelwerk dat hopelijk bijdraagt aan het verminderen van kansengelijkheid.

Het veldwerk waarover in dit rapport verslag wordt gedaan is uitgevoerd door onderzoekers en stagiairs van het Verwey-Jonker Instituut. We danken stagiairs Ilham el Masoudi en Sandrine Umuhire, die in 2022 meedraaiden in het onderzoek, voor hun harde en goede werk aan zowel het uitvoerende onderzoek als de literatuurstudie. Merel Driessen en Soesja Boogaardt zijn in de laatste fase van het veldwerk en bij de analyse en verslaglegging betrokken geraakt als stagiair. Ook zij hebben heel waardevolle bijdragen geleverd, waarvoor dank.

De vraagstelling, opzet van het onderzoek en inbedding in de literatuur is gezamenlijk werk van het hele onderzoeksteam. Behalve al genoemde stagiairs en Verwey-Jonker onderzoekers Mehmet Day, Inti Soeterik en Marjolijn Distelbrink maakten onderzoekers van Stichting Alexander (Tarik Pehlivan, Nickey van de Berg en Mamtaz Yusuf), en in het begin van het onderzoek Marc Noom (HvA/UvA) hier deel van uit. En Sebastian Abdallah (HvA) en Monique Volman (UvA), projectleiders van het geheel die het project op heel prettige wijze sturing gaven. Altijd ruimte gevend aan onze agency, nieuwe inzichten aanreikend en motiverend. We zijn in 2022 als onderzoeksgroep steeds samen op zoek gegaan naar de invulling van het begrip agency, vanuit literatuur en

praktijk, naar het verhaal dat hieruit naar voren komt en naar hoe we dat het beste kunnen vertellen. De vele gesprekken met het team gaven inspiratie en richting aan het werk dat we in de praktijk uitvoerden. Er werd met aandacht naar elkaar geluisterd en we kwamen steeds verder in ons verhaal. We danken onze collega-onderzoekers van de andere organisaties voor het fijne teamwork. Mooi was ook de blik van de jongeren-onderzoekers uit de praktijken die via Stichting Alexander bij ons terecht kwam.

Inspiratie en meedenken kwam zeker ook van de praktijkpartners die ons toelieten in hun praktijken en lieten meekijken bij hun mooie manier van werken met jongeren. Fan Verhallen, Nina Wendel en Sjoerd Bakker noemen we daarbij in het bijzonder. Dat ze ons toelieten in hun dagelijkse werk was mede te danken aan de goede contacten die projectleider Sebastian Abdallah van de HvA aan het begin van het project tot stand wist te brengen en het vertrouwen dat hij wist te wekken bij de praktijkpartners dat het meedoen aan het project waardevol was en iets wezenlijks zou bijdragen, voor zowel de eigen praktijk als voor jongeren in Amsterdam. Ook de nieuwe partners zeiden tegen hem volmondig ja. Met hen en met jongeren uit hun praktijken maakten we gezamenlijk al een mooie start voor 2023 toen we de bevindingen deelden in februari. Tot slot natuurlijk dank aan alle andere betrokkenen en jongeren die ons lieten meekijken in hun wereld en met hen lieten ontdekken hoe agency vorm krijgt.

Mehmet Day
Marjolijn Distelbrink
Inti Soeterik

1 Inleiding

Kansenongelijkheid vormt een belangrijke uitdaging voor veel moderne samenlevingen. De veronderstelling dat personen met vergelijkbare (mentale) capaciteiten en inspanningen via gelijke toegang tot dezelfde basisvoorzieningen tot dezelfde opleidings-uitkomsten of maatschappelijke posities kunnen komen vond lang weerklank (Jin & Ball, 2020). Recent is er meer ruimte voor de erkenning van het bestaan van een klassenstructuur en de mogelijke structurele belemmeringen en achterstelling waar individuen hierbinnen mee te maken kunnen krijgen (Vrooman, Boelhouwer, Iedema & van der Torre, 2023). Daarbij gaat ongelijkheid verder dan alleen verschillen in vermogen, opleiding of inkomen. Het omvat ook andere hulpbronnen zoals cultureel en sociaal kapitaal en beperkt zich daarmee niet alleen tot het economische domein (Bourdieu, 1986; Vrooman et al., 2023). Kansenongelijkheid kan samenhangen met ongelijke toegang tot middelen of hulpbronnen, maar ook met uitsluitende structuren (Felten et al., 2021). Bijvoorbeeld met uitsluiting op basis van bijvoorbeeld etnisch-culturele achtergrond, gender, seksuele identiteit of oriëntatie of andere kenmerken, of combinaties hiervan. Uitsluiting kan spelen in individuele gevallen maar is ook ingebed in systemen en instituties (ibid.). Kansenongelijkheid begint al in het onderwijs. Een belangrijke vraag die opkomt als het gaat om kansenongelijkheid, is: hoe kunnen burgers, en specifiek kinderen en jongeren die hiermee te maken krijgen hun kansen keren? Hoe kunnen zij regie nemen over hun eigen leven? Hoe kunnen zij in hun eigen leven hindernissen uit de weg ruimen die belemmerend werken voor hun kansen om zo hun achterstand te overwinnen en wat helpt hen dan daarbij? Maar ook: hoe kunnen zij individueel of als groep ruimte opeisen, hun stem laten horen, en ook zaken aankaarten die breder spelen dan alleen

binnen hun persoonlijke leven? Het ongelijkheidsvraagstuk dwingt ons samen na te denken, juist met jongeren, onder meer over manieren waarop zij hierin kunnen worden begeleid en ondersteund.

In het sociale domein rondom jeugd bestaan veel initiatieven die werken met en voor jongeren die jongeren contexten, gereedschappen en netwerken bieden die hen helpen hindernissen in het eigen leven uit de weg te ruimen of achterstand te overwinnen. Ook zijn er initiatieven die jongeren handvatten en een podium bieden om hun ruimte te claimen en hun stem te laten klinken. In dit project onderzoeken wij drie van deze praktijken. We kijken wat de werkzame factoren zijn die maken dat *agency gearrangeerd* wordt met, voor en rondom jongeren in achtergestelde posities, waardoor verandering van onderop mogelijk wordt.

Het begrip *agency* wordt in de literatuur doorgaans beschreven als de tegenhanger van structuur, is een van de kernconcepten binnen de hedendaagse sociale wetenschappen en kent een veelvoud aan verschillende interpretaties (Sewell, 1992; Stetsenko 2019). Ondanks dat het een abstract en veelomvattend begrip betreft, zijn veel definities in de kern te herleiden tot de mogelijkheid invloed uit te oefenen op het eigen leven en het vorm kunnen geven aan het eigen bestaan, op klein/ individueel niveau dan wel op meer collectief/ maatschappelijk niveau (Abdallah et al., te verschijnen). Om *agency* mogelijk te maken is het zowel nodig zelfvertrouwen en bepaalde individuele vaardigheden te ontwikkelen, als bewustzijn van de eigen context en bredere maatschappelijke structuren, en het vermogen om samen met anderen actie te ondernemen en zo mogelijk te komen tot verandering (ibid.). Het ontwikkelen van *agency* kan onder meer bijdragen aan het persoonlijk welzijn van jongeren, aan maatschappelijke participatie en de betrokkenheid bij maatschappelijke thema's (Abdallah & Kaulingfreks, 2021; Holbein, 2017). Waar *agency* maatschappelijk of collectief wordt, kan het ook bijdragen aan systeemverandering.

Dit onderzoek

In het project 'Agency arrangeren' onderzoeken de Hogeschool van Amsterdam, de Universiteit van Amsterdam, Stichting Alexander en het Verwey-Jonker Instituut in opdracht van het Kenniscentrum Ongelijkheid hoe jongeren binnen verschillende praktijken begeleid en gestimuleerd worden hun handelingsvermogen, ofwel agency, te vergroten. Het gaat om een casestudie-onderzoek, waarbij de focus ligt op het in kaart brengen van de elementen in activiteiten voor en met jongeren tussen de twaalf en achttien jaar die de ontwikkeling van agency ondersteunen. Het onderzoek is opgedeeld in twee fases en drie onderdelen: een literatuurstudie, een casestudie-onderzoek (dat de kern van het onderzoek vormt) en een verbredende en verdiepende fase. In de eerste fase is een participatief onderzoek uitgevoerd binnen drie partnerorganisaties (cases) die ieder op eigen wijze vorm geven aan het bevorderen van agency onder de specifieke doelgroep van jongeren in een positie van maatschappelijke achterstelling of verhoogde kwetsbaarheid. Deze organisaties zijn stichting Studiezalen, Studio 52nd en Swazoom Jongerenwerk in school. Binnen de drie organisaties is tegelijkertijd onderzoek uitgevoerd door jongeren zelf – onder leiding van Stichting Alexander – en door 'volwassen onderzoekers' van het Verwey-Jonker Instituut. Gelijktijdig met het veldwerk is gewerkt aan de literatuurstudie, waarin onder meer het concept 'agency' vanuit verschillende benaderingen wordt beschreven. Een eerste concept van de literatuurstudie is benut voor het onderzoeksinstrumentarium. Over de literatuurstudie zal apart worden gerapporteerd (Abdallah et al., te verschijnen). Voortdurend is door het jaar heen met het onderzoeksteam afgestemd en doorgedacht over het concept agency en hoe dat in de praktijk te definiëren en te onderzoeken is.

Voortbouwend op de inzichten uit het eerste onderzoeksjaar (2022), gaan we in de verdiepende en verbredende fase van het tweede jaar onderzoeken hoe het bevorderen van agency expliciet en praktisch kan worden gemaakt in de benadering, werkwijze en activiteiten van domeinoverstijgende initiatieven voor jongeren. In aanvulling op de eerdere drie praktijken die opnieuw terugkomen

in fase twee, worden er in het tweede jaar ook twee nieuwe partnerorganisaties betrokken: Combiwel Nieuw-West en Sociaal Cement. Ook wordt aanvullend gewerkt aan een metastudie waarin de bevindingen uit de eerste fase worden gebundeld. In dit rapport (en twee andere rapporten) beschrijven we de bevindingen uit het onderzoek dat het Verwey-Jonker Instituut uitvoerde. Over het jongerenonderzoek is eveneens een afzonderlijk rapport uitgebracht. Dit specifieke rapport gaat over de casus Studio 52nd.

1.1. Onderzoeksvragen en aanpak

Het doel van dit onderzoek is om inzicht te krijgen in de manieren waarop agency door de verschillende partnerorganisaties wordt gearrangeerd. De hoofdvraag die hierbij centraal staat, luidt:

Welke elementen van domeinoverstijgende initiatieven ondersteunen jongeren van 12-18 jaar die in een maatschappelijke achterstandspositie verkeren en/of anderszins kwetsbaar zijn, in het ontwikkelen van agency?

Om deze vraag zo goed en compleet mogelijk te kunnen beantwoorden, zijn de volgende deelvragen opgesteld:

1. Wat komen jongeren tegen in hun leven in verschillende leefdomen en wat hun ontwikkeling en mogelijkheden beperkt, versterkt of stimuleert?
2.
 - 2a. In hoeverre en hoe bieden de onderzochte initiatieven jongeren nieuwe hulpbronnen (bijv. zelfvertrouwen, netwerk, enz.) en versterken ze hun competenties en bestaande hulpbronnen?
 - 2b. In hoeverre en hoe dragen deze initiatieven bij aan kritisch denken en maatschappelijke bewustwording en spreken ze jongeren aan als 'change-makers'?
 - 2c. Hoe dragen de initiatieven bij aan het ontwikkelen van netwerken, allianties en omstandigheden, gericht op het agenderen en verbeteren van maatschappelijke misstanden?

3. Welke elementen werken daarbij en welke randvoorwaarden zijn daarbij ondersteunend
 - in het directe contact met jongeren?
 - in de professionele samenwerking?
4. Op welke manieren zijn de werkzame elementen te vertalen naar andere contexten of initiatieven?

Het antwoord op de eerste vraag geeft feitelijk een onderbouwing van waarom het nodig is de agency van jongeren die bij het initiatief komen te ondersteunen. Welke kwetsbaarheden hebben zij? De tweede vraag (uitgesplitst in drie subvragen) gaat over bronnen, vaardigheden, houdingen of bewustwording, die jongeren krijgen bijgebracht binnen of via de initiatieven die maken dat zij eerder tot agency kunnen komen. De derde onderzoeksvraag gaat in op de werkzame elementen bij het ondersteunen van dat wat jongeren ontwikkelen en wat hen helpt tot agency te komen. Jongeren kunnen door de contexten waarin ze opgroeien beperkt worden in hun agency, maar ook juist gestimuleerd worden om tot agency te komen in hun individuele leven of om beperkende systemen te bevragen of ongelijkheid te agenderen (Abdallah et al., te verschijnen). We onderzoeken welke arrangementen of elementen daarbij helpend zijn. De vierde vraag zal maar beperkt worden beantwoord in de deelrapporten over de initiatieven. Deze komt uitgebreider aan de orde in de nog te verschijnen afzonderlijke meta studie en in de tweede fase, die in 2023 plaatsvindt.

We hebben in dit onderzoek gekeken naar initiatieven die domeinoverstijgend zijn. Ze ondersteunen de agency van jongeren in verschillende leefdoelgebieden; niet alleen het domein van het schoolse leren bijvoorbeeld. In de initiatieven werken verschillende partijen met elkaar samen; gezamenlijk maken zij de ruimte die nodig is voor jongeren om de benodigde vaardigheden, netwerken et cetera te ontwikkelen of op te doen. Het betreft initiatieven die iets extra's

bieden wat binnen de reguliere instituties alleen niet geboden wordt of kan worden, maar er wel bij is aangehaakt zodat verbindingen gelegd kunnen worden die nodig zijn (bijv. Jongerenwerk op school). De initiatieven werken soms expliciet aan randvoorwaarden die kansenongelijkheid kunnen verminderen, zoals armoede in het gezin (Studiezalen). De initiatieven bewegen zich in voor jongeren veilige en prettige tussenruimtes, die maken dat ze werken, zoals in de rapporten naar voren komt. Ze verbinden vaak vrije tijd, wijk, school en thuis terwijl ze niet een expliciet onderdeel zijn van een van die domeinen (of daar hun eigen positie hebben die juist het verschil maakt). Er is gezocht naar initiatieven die jongeren niet alleen bij hun individuele agency ondersteunen maar ook kiemen in zich dragen voor de ontwikkeling van meer collectieve vormen van agency.

Op basis van interviews, participerende observatie en documentanalyse is per initiatief verkend op welke manier jongeren worden ondersteund bij het ontwikkelen van agency. Documenten of beeldmateriaal van de initiatieven zelf zijn gebruikt om een eerste beeld te krijgen van wat zij (beogen te) doen. Dat beeld is getoetst en aangevuld met interviews, observaties en tussen-tijdse gesprekken met de initiatieven. Voor de interviews en observaties zijn topiclijsten en observatieschema's ontwikkeld waarin concepten zijn verwerkt uit de literatuur (en uit de stukken van de initiatieven zelf). De interviews en observaties bij *Studio 52nd* zijn uitgevoerd door de auteurs van dit stuk, aangevuld met collega's betrokken bij het onderzoek in de andere initiatieven en met enkele stagiairs die in 2022 bij het Verwey-Jonker Instituut werkzaam waren. De betreffende stagiairs waren ook bij de literatuurstudie betrokken en steeds aanwezig bij teamoverleggen met alle onderzoekspartners.

In de interviews is met betrokkenen gereflecteerd op het concept agency, op het werk dat ze doen met de jongeren en op wat we hebben gezien in de observaties. De interviews en fragmenten van de observaties zijn zoveel mogelijk letterlijk uitgewerkt en kwalitatief geanalyseerd met de onderzoeksvragen en literatuur in het achterhoofd. Tussentijdse gesprekken met het brede onderzoeksteam en tussentijdse presentaties en besprekingen daarvan zijn benut om de analyse aan te scherpen. De gerapporteerde bevindingen zijn in concept gedeeld met en becommentarieerd door het bredere onderzoeksteam en contactpersonen bij de initiatieven.

1.2. Agency: conceptuele verkenning

De beschreven initiatieven dragen elk op hun eigen manier bij aan de ontwikkeling van agency onder jongeren in een kwetsbare positie. Het kan hierbij gaan om het stimuleren van agency op individueel maar ook op meer collectief niveau. Beide dimensies zijn in ons onderzoek relevant. Individuele kansenverbetering door bijvoorbeeld hulpbronnen aangereikt te krijgen of zelfvertrouwen, is waardevol voor jongeren. Maar soms is meer nodig om daadwerkelijk meer kansen te krijgen; wij onderzoeken daarom ook hoe initiatieven jongeren ondersteunen bij bewustwording van structuren van ongelijkheid; hoe ze hen helpen om changemakers te worden (Abdallah et al., te verschijnen).

Uit de literatuurstudie die we voor dit onderzoek deden, komen verschillende relevante concepten gerelateerd aan- en visies op agency naar voren. Interessant voor het onderzoek is de agency taxonomie van Ruth Lister (2004, 2015). Lister onderscheidt vier typen agency, die zijn ingedeeld op basis van de mate waarin ze gaan over persoonlijk of politieke agency, en of ze gaan over het alledaagse of juist het strategische niveau. De vier typen agency die ze onderscheidt zijn 'getting out', 'getting by', 'getting (back) at' en 'getting organized' (zie figuur 1).

Figuur 1

Forms of Agency Exercised by People in Poverty.



Noot. Overgenomen uit Lister, R. (2015). To count for nothing': Poverty beyond the statistics. *Journal of the British Academy*, 3(0), 139-165. <https://doi.org/10.5871/jba/003.139> Posted 1 September 2015. © The British Academy 2015

Bovenstaande figuur geeft een beeld van hoe Lister's (2004, 2015) indeling in vormen van agency in elkaar zit. In haar onderzoek gebruikt ze de indeling onder andere voor uitleg over verschillende vormen van omgang met armoede. 'Getting by' gaat over datgene wat mensen in het dagelijks leven doen om zich staande te houden (in het geval van armoede bijvoorbeeld: middelen delen, stress-management, uitgaven verminderen). Dit type agency vraagt veel van betrokkenen maar wordt niet altijd als agency herkend. De tweede onderscheiden vorm is 'getting out'. Dit heeft betrekking op het individuele strategisch handelen om uit een situatie te geraken. Als we dit vertalen naar jongeren: bijvoorbeeld proberen je onderwijspositie te verbeteren door extra hard je best te doen. Beide vormen van agency zijn reacties op gegeven omstandigheden; ze stellen structuren van ongelijkheid niet ter discussie. 'Getting organized'

en 'getting back at' verwijzen naar vormen van agency waarbij wordt gezocht naar verbetering voor zichzelf én de groep, onder meer via activisme of politieke activiteiten (Abdallah et al., te verschijnen). 'Getting (back) at' is daarbij wat informeler, gaat meer om symbolisch of minder institutioneel georiënteerd verzet. Bijvoorbeeld het niet nakomen van regels of het verbergen van informatie. 'Getting organized' betreft vormen van agency waarbij burgers zich organiseren en ongelijkheid echt agenderen of proberen te verminderen. Al deze vormen van agency nemen we mee in het onderzoek; waarbij we zeker ook geïnteresseerd zijn in de meer politieke of collectieve vormen.

Aansluitend bij het werk van Lister is onder andere het begrip *transformatieve agency* (Stetsenko, 2019) relevant. Dit type agency sluit aan bij de meer politieke vormen van agency die Lister (2004) noemt. Hier gaat het om praktijken en acties waarin het bevragen, uitdagen en veranderen van de bestaande structuren centraal staat. Ruimte creëren voor deze transformatieve vorm van agency betekent vooral aandacht geven aan de stem van gemarginaliseerde jongeren en hen de tools bieden om potentiële verandering te bewerkstelligen. Het kan daarbij zowel gaan om kleine veranderingen als grote, meer politieke verandering. Stetsenko (2019) benadrukt in haar benadering dat degenen die structuren pogen te veranderen tegelijkertijd zelf ook veranderen. Individuele en collectieve agency liggen daarmee ook in elkaars verlengde.

Inzichten over hoe agency voor jongeren te ondersteunen komen onder andere uit het jongerenwerk. Samen met jongeren doelen stellen, in een veilige setting met hen praten en zonder oordeel écht naar ze luisteren, een positieve benaderwijze, naast jongeren staan, transparant zijn en regie geven aan jongeren zijn belangrijke elementen (bijv. Boomkens et al., 2018). Dit soort elementen komen ook naar voren als cruciaal bij participatie-bevorderende methoden (bijv. Pehlivan & Rutjes, 2020). Een verwant begrip binnen het jongerenwerk is de talentgerichte benadering (Abdallah et al., 2016), die de nadruk legt op hoe jongeren niet alleen geholpen kunnen worden hun talenten te ontdekken en

waarderen, maar ook bij hoe ze deze echt kunnen oefenen in de praktijk. Een ander is Youth Organizing (Awad et al., 2018). Youth Organizing gaat over het versterken van het zelforganiserend vermogen van jongeren door het initiatief echt bij jongeren leggen en hen zelf de regie te laten nemen (ibid.).

1.3. Leeswijzer

In de volgende hoofdstukken van dit rapport bespreken we allereerst wat Studio 52nd nastreeft en doet (hoofdstuk 2). In de drie hoofdstukken erna komen de bevindingen uit het onderzoek aan de orde. We gaan eerst in op de vraag welke vraagstukken de jongeren die bij Studio 52nd komen in hun leven tegenkomen en welke ruimtes of structuren Studio 52nd aanbiedt om agency op deze vraagstukken te helpen ontwikkelen (hoofdstuk 3). Daarna maken we aan de hand van gedetailleerde observaties en citaten uit interviews inzichtelijk hoe met jongeren wordt gewerkt; wat de werkzame elementen in de aanpak zijn (hoofdstuk 4). In hoofdstuk 5 beschrijven we de randvoorwaarden die nodig zijn om het werk met de jongeren te kunnen uitvoeren zodat het werkt. We sluiten in hoofdstuk 6 af met conclusies en enkele reflecties.

2 Wat is Studio 52nd?

Studio 52nd, geïnspireerd op het Amerikaanse theaterproject 52d Street, is een theaterinitiatief door en voor jongeren met Amsterdam Oost als thuisbasis. Vanuit een activistisch standpunt creëert Studio 52nd in haar programma's een theatrale ruimte waarin de stem van jongeren een fysiek podium krijgt en verhalen rondom sociale oppressie bespreekbaar worden. Studio 52nd maakt voorstellingen met kinderen en jongeren die onder andere op scholen worden vertoond, omlijst door een educatief programma. In dit hoofdstuk beschrijven we de uitgangspunten en visie achter het werk van Studio 52nd (2.1) en hun activiteiten (2.2). Daarna gaan we kort in op de vraag op welke activiteiten we ons hebben gefocust in het onderzoek (2.3).

2.1. Visie en doelen

Doelen en visie

- Ongehoorde stemmen van kinderen en jongeren een podium geven.
- Sociale ongelijkheid tegengaan d.m.v. het stimuleren van verbinding en dialoog.
- Kunst introduceren aan kinderen en jongeren die hier minder mee bekend zijn.

Het voornaamste doel van Studio 52nd is om de stem van jongeren toe te voegen aan *"het maatschappelijke gesprek dat vaak óver hen, maar te weinig mét hen, wordt gevoerd"* (Kunstenplan 2021-2024 Studio 52nd, p. 1). Hiermee hoopt Studio 52nd een bijdrage te leveren aan het verminderen van sociale ongelijkheid. Onderliggend aan dit doel is een 'anti-oppression' benadering; Studio 52nd

stelt vormen van maatschappelijke onderdrukking aan de kaak door voorstellingen te maken die juist ongehoorde of minder machtige groepen jongeren het woord geven. Het gaat om jongeren die normaal niet zo hun stempel kunnen drukken op het maatschappelijke debat, of ten opzichte van leeftijdgenoten of volwassenen het onderspit delven. Dat gebeurt door via de voorstellingen en de educatieve trajecten er omheen ruimte te maken voor hun stem en identiteit. Een tweede met het voorgaande samenhangend doel is maatschappelijk begrip en verbintenissen te creëren tussen verschillende sociale groepen in de stad. Hiernaast is er ook een doelstelling om jongeren (en ouders) die minder toegang hebben tot kunsteducatie kennis te laten maken met theater.

Basis voor de werkwijze

Studio 52nd werkt aansluitend bij het gedachtegoed van Leticia Nieto (bijv. Nieto & Boyer, 2006/2007). Deze wetenschapper besteedt in haar werk aandacht aan verschillende fasen van bewustwording en bijbehorende 'skills' bij zowel de machtige als onmachtige partij die nodig zijn voor verandering in systemen van ongelijkheid. Met de voorstellingen en de educatieve trajecten wil Studio 52nd, zo staat te lezen in het meerjaren Kunstenplan, *"actief alle systemen van oppressie blootleggen en zoveel mogelijk opheffen"* (p. 5). Studio 52nd werkt in navolging van Nieto zowel aan bewustwording van ongelijkheid en oppressie bij leerlingen die hier niet het slachtoffer van zijn en dit wellicht nog niet zo op het netvlies hebben, als aan empowerment van degenen die de minder machtige partij zijn. Daarbij is *dialoog* een belangrijk instrument. Bij de manier van gespreksvoering is het belangrijk dat iedereen wordt gehoord, hoe bewust of onbewust diegene ook is van ongelijkheid; en dat gespreksleiders zorgen voor een veilige ruimte voor het gesprek (Kunstenplan 2021-2024). Het werk sluit voorts aan bij inzichten uit onderzoek van onder andere Movisie over wat werkt bij het doorbreken van stereotypen. Stereotypen kunnen het best worden bestreden door een podium te geven aan persoonlijke verhalen van

degenen die slachtoffer zijn, en door het tonen van ervaringen die empathie kunnen opwekken bij de luisteraar of het publiek. En niet door vooroordelen of stereotypen steeds opnieuw met elkaar te benoemen in discussies. Op het podium maar ook bij het gesprek erover in de klas wordt daarom vooral gewerkt vanuit persoonlijke ervaringen zoals die onder andere zijn verwoord in de voorstelling. Er wordt geluisterd naar elkaar en gezocht naar verbindingen en dialoog (Kunstenplan 2021-2024).

2.2. Activiteiten Studio 52nd

De kern van het werk van Studio 52nd is voorstellingen maken met kinderen of jongeren, die door volwassen acteurs worden uitgevoerd, voor- en nabesproken met jongeren (al dan niet in een school setting) en volwassenen die met jongeren werken of ouders. Studio 52nd werkt binnen dit concept met verschillende vormen en werkwijzen.

Allereerst zijn er de *KIDS Editions*, theaterstukken uitgevoerd door volwassen acteurs, maar geschreven door kinderen tussen de tien en twaalf. Deze kinderen zijn vaak nog weinig in aanraking geweest met kunst en kunst maken. Studio 52nd biedt ze een "buurtpodium om veilig te experimenteren, een publiek dat naar hun verhaal luistert en rolmodellen die hen warm maken voor theater" (Kunstenplan 2021-2024 Studio 52nd, p. 14). In een serie workshops en een schrijfweekend leren de kinderen om ervaringen uit hun leven en hun wijk te uiten in zowel literaire als theatrale vormen. Deze voorstellingen worden opgevoerd voor schoolklassen, familie en wijkbewoners; en trekt vaak publiek dat doorgaans niet in aanraking komt met theater. Kinderen ontwikkelen door mee te werken aan de voorstellingen hun vertelkracht; en leren dat hun stem ertoe doet. Voor kinderen die gegrepen zijn en meer willen, is er de mogelijkheid om verder begeleid te worden en uiteindelijk ook zelf op het podium te komen staan.

Daarnaast zijn er de *Special Editions*; voorstellingen en workshops voor jongeren tussen de twaalf en twintig jaar. Elk jaar wordt een nieuw maatschappelijk thema onderzocht en verwoord door jonge ervaringsdeskundigen. Door middel van workshops en maakweekenden werken de jongeren aan teksten die de basis vormen voor het script. Hun letterlijke verhalen en ervaringen worden door professionele theatermakers omgevormd tot een voorstelling. Deze voorstellingen worden in theaters gespeeld voor scholieren in het secundair onderwijs en het MBO en via een voor- en nabespreking thematisch gelinkt aan de leefwereld van de scholieren. Ook is er een educatieve verdiepingsles rond het thema van de voorstelling op school. De voor- en nabespreking en verdiepingsles vormen samen de educatieve programmering rond de voorstellingen. De *Special Editions* worden ook gespeeld voor algemeen publiek in theaters. Ook daar vindt altijd een nagesprek plaats, vergelijkbaar aan het nagesprek met leerlingen direct na de voorstelling. Bij dit soort voorstellingen komen ook ouders met ervaringsdeskundige tieners. Naast dialoog tussen jonge mensen, heeft Studio 52nd ook de missie om de stem van jongeren meer te laten klinken bij de beslissers over jongeren (Missie en Visie, Studio 52nd). Sinds kort maakt Studio 52nd ook een *light* versie van voorstellingen, met één acteur en ervaringsdeskundige. Deze zijn beschikbaar voor conferenties of studiedagen voor professionals en fungeren als gespreksopener en *eye opener* rondom het thema. Studio 52nd heeft een groot bereik binnen en buiten Amsterdam (de voorstellingen spelen ook in andere steden) met de *Special Editions*. In de periode 2016 tot en met 2019 bezochten 12.286 mensen de *Special Editions*. Met *Good Game* (de voorstelling van 2022/23) verwacht Studio 52nd 1.850 bezoekers te bereiken; zo'n 30 gamers zijn schrijvers bij deze voorstelling.

De educatieve programmering gelinkt aan de voorstellingen ambieert klassikale activering rondom het onderwerp. Hiervoor werkt Studio 52nd met een drieledige structuur. Een digitaal voorbereidingsprogramma is beschikbaar om de relevante thematiek te introduceren bij de leerlingen door de eigen docent en alvast een 'kijkvraag' mee te geven. Hierna volgt het gezamenlijke bezoek aan de voorstelling, waar door middel van een nabespreking in de zaal

het gedachteproces rond het thema opnieuw geactiveerd wordt. Ten slotte komen (vaak ervaringsdeskundige) docenten vanuit Studio 52nd langs bij de klassen om door middel van opdrachten en interacties bewustwording en de dialoog over het onderwerp verder te stimuleren in verdiepingslessen.

Behalve via de voorstellingen werkt Studio 52nd ook op andere manieren aan ruimte voor de stem van kinderen en jongeren. Zo is er een Raad der wijze kinderen geformeerd, die bijvoorbeeld samen met theatergroep Wunderbaum op het podium stond bij het Nederlands Theaterfestival en daar jeugdtheatermakers adviseerde wat ze graag in voorstellingen zou terugzien. En *Special Editions* ervaringsdeskundigen krijgen de kans om hun teksten te presenteren op het Yellow Brick Roadfestival. Studio 52nd wordt gekenmerkt door constante ontwikkeling. De Raad der wijze kinderen is zo'n relatief nieuwe ontwikkeling, die langzaam steeds verder vorm krijgt. Het betrekken van jongeren bij het maken van de choreografie en muziek voor de meest recente voorstelling is een andere, evenals het trainen van eigen medewerkers en partners door Leticia Nieto.

2.3. Het onderzoek bij Studio 52nd

Studio 52nd is een van de drie casussen waar in 2022 onderzoek is gedaan naar de wijze waarop betrokkenen daar agency arrangeren voor jongeren. De twee andere casussen betroffen jongerenwerk op school bij de Openbare Scholengemeenschap Bijlmermeer en stichting Studiezalen. De nadruk lag in ons onderzoek op de *Special Editions*, omdat het bredere onderzoek zich richt op jongeren vanaf de vo-leeftijd. In 2022 konden wij activiteiten rond twee voorstellingen observeren; de uitvoering van *Fok me Hokje* inclusief nagesprek in de zaal en de maakweekenden, uitvoeringen en het educatieve traject rondom *Good Game*. *Fok me Hokje* is een voorstelling over seksuele en genderdiversiteit; vooral het perspectief van queer jongeren wordt er goed in naar voren gebracht. *Good Game* geeft gamers een podium en een stem. Eerder zijn voorstellingen gemaakt over thema's als schulden, de doorwerking van het

koloniale verleden, en jezelf kunnen zijn als jonge moslima. Om een breder beeld te krijgen hebben de onderzoekers ook enkele voorstellingen van *Kids Editions* bijgewoond. Informatie over hoe agency wordt gearrangeerd is niet alleen via observaties verkregen maar ook door interviews met verschillende betrokkenen bij Studio 52nd en door bestudering van materiaal (subsidieplannen, eigen filmpjes van Studio 52nd en informatie op de website). In totaal zijn de onderzoekers van voorjaar 2022 tot voorjaar 2023 bij twee maakweekenden aanwezig geweest voor observatie en interviews met verschillende betrokkenen; bij zes voorstellingen met nabesprekingen (op scholen en publieke voorstellingen) en bij een verdiepingsles. Er is in kortere of langere interviews gesproken met verschillende betrokkenen waaronder twee gespreksleiders van nagesprekken, een reguliere docente en gastdocente op een school voor vo, en verschillende personen in het artistieke team rond de voorstellingen. Met enkele jongeren is kort gesproken bij de maakweekenden.



3 Ruimte voor agency bij Studio 52nd

In het onderzoek stond de vraag centraal wat jongeren krijgen aangereikt en kunnen ontwikkelen als het gaat om zaken die hun agency kunnen ondersteunen. Bijvoorbeeld nieuwe hulpbronnen of competenties die ze krijgen door mee te doen, kritisch denken of bewustwording wat wordt gestimuleerd, of netwerken die ze ontwikkelen en die hen helpen zaken te agenderen. We zullen zien eigenlijk dat al deze elementen terugkomen in het werk van Studio 52nd. Bij verschillende betrokkenen (schrijvers, toeschouwers, deelnemers aan het educatieve traject) is sprake van verschillende doelen. Jongeren helpen om vormen van agency te realiseren is in feite een rode draad door het werk dat Studio 52nd heen. De gelaagde werkwijze van Studio 52nd faciliteert op verschillende niveaus een verscheidenheid aan structuren of ruimtes die (verschillende groepen) jongeren ondersteunen bij wat nodig is voor hun agency. In dit hoofdstuk bespreken we deze (3.2) Maar voordat we dit doen, gaan we allereerst in op de vraag wat jongeren voor en met wie Studio 52nd werkt tegenkomen in hun leven wat hun ontwikkeling of mogelijkheden beperkt. Waarom is het werk van Studio 52nd nodig? (3.1)

3.1. Wat hebben jongeren van Studio 52nd nodig?

De jongeren met wie Studio 52nd werkt, hebben zeer uiteenlopende achtergronden. Per voorstelling worden, afhankelijk van het thema, samenwerkingspartners gezocht via wie ook ervaringsdeskundige jongeren komen die als schrijvers fungeren voor het maken van de voorstelling. Voor *Fok me Hokje* werden jongeren bijvoorbeeld benaderd via landelijke en lokale GSA-netwerken, en bij *Good Game* door middel van social media, influencers, scholen en persoonlijke netwerken. Bij de werving besteedt Studio 52nd altijd veel aandacht aan diversiteit onder de schrijvers; naar bijvoorbeeld etnisch-culturele achtergrond, gender(identiteit), seksuele oriëntatie en bij de laatste voorstellingen ook neurodiversiteit. Ook binnen de thema's is veel aandacht voor het betrekken van de minderheidsstem. Bij *Good Game* is er bijvoorbeeld veel moeite gedaan om ook het perspectief van vrouwelijke gamers te betrekken.

De jongeren met wie wordt gewerkt vertegenwoordigen vaak de minderheids- of de minder machtige stem binnen het thema van de voorstelling. Het zijn vaak jongeren die vanwege wie ze zijn te maken kunnen krijgen met vooroordelen, onbegrip, stereotypering, met uitsluiting, discriminatie of pestgedrag. Of met tegenwerking vanuit hun eigen familie, omgeving of juist de maatschappelijke omgeving om tot expressie van hun eigen identiteit te komen. Of het zijn jongeren die een stem vertegenwoordigen die in het maatschappelijk debat wordt weggezet als lastig of ongezellig en die polariserend benaderd kunnen worden. Afhankelijk van welk onderwerp het betreft kunnen dit juist praktisch of meer theoretisch opgeleide jongeren zijn. Bij de kinder-edities zijn de geworven schrijvers vaak kinderen die eerder weinig in aanraking zijn geweest

met kunst; niet zelden ook kinderen die in omstandigheden leven waarin niet zoveel ruimte is voor hun stem of ontwikkeling van talenten. De jongeren die met de *Special Editions* voorstellingen en de natrajecten wordt bereikt zijn jongeren met allerlei achtergronden; op diverse schooltypen en doorgaans vanaf een jaar of veertien.

3.2. Welke ruimtes creëert Studio 52nd die agency van jongeren ondersteunen?

Via ons onderzoek naar de *Special Editions* 'Fok Me Hokje' en 'Good Game' hebben wij binnen Studio 52nd's werkwijze vijf 'ruimtes' of structuren geïdentificeerd waar processen plaatsvinden die verschillende groepen jongeren ondersteunen in hun expressie, bij ruimte innemen en bewustwording en die hen helpen agency te ontwikkelen. Het gaat om het maakproces, het podium, (h)erkenning, dialoog en educatieve activering. Binnen elke structuur zijn processen of mechanismen werkzaam die werken bij het ondersteunen van het verminderen van ongelijkheid of onderdrukking. Deze zullen hieronder kort benoemd worden; maar dat gebeurt uitgebreider in het volgende hoofdstuk. Daar bekijken we wat de werkzame elementen binnen verschillende structuren of ruimtes zijn; met ander woorden *hoe* ze processen die agency bevorderen ondersteunen.

In het volgende plaatje zijn de verschillende ruimtes of structuren weergegeven waarbinnen Studio 52nd met jongeren werkt. Het plaatje wil zichtbaar maken dat de ruimtes onderling met elkaar in verband staan en samen het totale arrangement vormen dat Studio 52nd neerzet. Ze richten zich op verschillende doelgroepen of vinden plaats op verschillende momenten in het proces.



Maakworkshops

Een eerste ruimte waarbinnen Studio 52nd de ontwikkeling van jongeren ondersteunt is het maakproces. Het maakproces draagt vooral bij aan ontwikkeling van nieuwe competenties en expressie van de jonge *schrijvers*. Studio 52nd biedt jongeren die meedoen als schrijver de mogelijkheid om onder andere artistieke competenties en aspiraties te ontwikkelen binnen maakworkshops en -weekenden.

Schrijfdocenten en acteurs begeleiden de jonge makers tijdens de workshops bij het ontwikkelen van hun literaire vaardigheden. Bij *Good Game* waren jongeren voor het eerst ook medemakers van de muziek en de choreografie voor de voorstelling. Ook binnen dit domein werd talentontwikkeling dus ondersteund. Jongeren kregen via workshops begeleiding bij het bedenken van (ideeën voor) de choreografie of het sound design van de voorstelling.

De directe samenwerking met professionele theatermakers stimuleert jongeren om creatief te zijn en na te denken over hoe ze hun verhalen het beste vorm kunnen geven. Zo leren jongeren nieuwe technieken rondom nadenken en reflecteren. Het één-op-één coachen van de jongeren zorgt ervoor dat er veel aandacht gaat naar de verhalen en vraagstukken in het leven van elke individuele jongere. Tijdens het maken worden ook communicatieve competenties getraind.

De jonge makers krijgen binnen de thematiek van de voorstelling de vrijheid om een (ander) verhaal neer te zetten over hun leven en wat zij tegenkomen. Zo leren zij dat iedereen een eigen verhaal heeft en dat die verhalen ruimte mogen innemen. Dit vergroot niet alleen het zelfvertrouwen van jongeren, maar leert ze ook gespreksvaardigheden waarmee ze ook buiten Studio 52nd hun stem durven te laten horen. De jongeren krijgen binnen het proces de positie van samenwerkingspartners, ervaringsdeskundigen en leidende makers. Dit maakt dat zij zich serieus genomen voelen en erkend in het uiten van hun verhaal. Door samen met andere jongeren te schrijven en te ontwikkelen worden zij ook onderdeel van een collectief (proces) waarbinnen zij met elkaar verbindingen aangaan; deels resulteert dit in blijvende netwerken na de weekenden waar jongeren elkaar blijven versterken en ondersteunen.

(Een selectie van) de teksten die in de workshops geschreven zijn worden een-op-een overgenomen in het uiteindelijke script van de voorstelling. De maakworkshops creëren daarmee een platform voor agency waarin jongeren zelf de gesprekken rondom (Amsterdamse) sociale vraagstukken vorm kunnen geven.

Een podium bieden

Studio 52nd gelooft dat *“de gedachtes en gevoelens van jongeren zo waardevol zijn dat we daar een podium aan willen bieden.”* (Introductie Filmpje Studio 52nd). De verhalen van de jonge makers worden dan ook fysiek op het podium gezet tijdens de uiteindelijke voorstellingen. Dit fysieke verwoorden en verbeelden speelt een belangrijke rol in de processen die agency van jongeren ondersteunen. Volwassen acteurs spelen de woorden van de jongeren in een ‘echt’ theater, waardoor jongeren hun eigen stem op een professionele manier gerepresenteerd zien worden. Dit, gecombineerd met het feit dat de voorstellingen vaak voor leeftijdsgenoten maar ook voor volwassenen gespeeld wordt, biedt een ervaring van empowerment. Het zegt: *‘Mijn verhaal is belangrijk’*. Ook bij de *Kids Editions* is dit element duidelijk aanwezig overigens. Daar worden de gevoelens van empowerment nog directer zichtbaar gemaakt doordat bij de kindervoorstellingen de jonge schrijvers op het podium aanwezig zijn en vol trots kijken naar hoe hun teksten gespeeld worden. De voorstelling fungeert zowel bij de kinder- als de jongeren voorstellingen als een fysiek bewijsstuk voor de schrijvers (én toehoorders) dat hun stem en hun talent een podium verdient.

Eigen verhalen

De voorstellingen van Studio 52nd gaan over relevante thema’s in het leven van jongeren die te maken hebben met ongelijkheid. Doordat de verhalen vanuit de jonge schrijvers op hun eigen ervaringen binnen deze thema’s zijn gebaseerd, krijgt de sociale ongelijkheid die jongeren ervaren een inkleuring vanuit henzelf. Op deze manier wordt maatschappelijk bewustzijn gefaciliteerd, zowel bij schrijvers als bij de toeschouwers (maar hier gaan we later op in), wat kan bijdragen aan het vergroten van hun agency. Studio 52nd geeft veel aandacht aan het representatief weergeven van de leefwereld van de jongeren: *“De teksten van onze jongeren en kinderen gaan over onderwerpen waar ze dagelijks mee te maken hebben, in een taal die ze herkennen. Op het podium gebracht door theatermakers die er uitzien zoals jij.”* (Kunstenplan 2021-2024, Studio 52nd, p. 3). Er is in de voorstellingen zowel aandacht voor de positieve verhalen en kracht als voor ervaringen van onderdrukking.

Agency in de verhaallijnen

Agency gaat onder andere over het vinden van een eigen pad bij het omgaan met ongelijkheid of oppressie en bestaande systemen van ongelijkheid waar mogelijk uit te dagen, bijvoorbeeld meer ruimte op te eisen en zaken aan te kaarten (zie hoofdstuk 1). De voorstellingen geven hier voorbeelden van. Ze laten zien welke vormen van (dagelijkse) onderdrukking jongeren tegenkomen en hoe ze ermee omgaan. Ze reiken kritische noten aan en maken ruimte voor de minder gehoorde of minder machtige stem, waardoor ze deze stem helpen versterken. Hieronder lichten we dat verder toe.

De *Fok Me Hokje* voorstelling is geproduceerd in samenwerking met jongeren uit GSA netwerken¹, wier ervaringen rondom queer identiteit of seksuele oriëntatie centraal stonden. De onderdrukking die deze groep ervaart, zoals starende mensen, scheldpartijen, fysieke bedreigen en heteronormatieve verwachtingen binnen de maatschappij, krijgt via de teksten in de voorstelling ruim aandacht. De voorstelling is – via de stem van de jongeren - kritisch op de maatschappij en vooral op het heteronormatieve 'hokje' waar jongeren aan horen te voldoen. De voorstelling daagt dit hokje direct uit en zegt uiteindelijk ook: Fok dat hokje. Niet alleen zijn letterlijke teksten van jongeren gebruikt en is daarmee sprake van agency via de voorstelling (hun verhalen worden hoorbaar, zij kaarten via de voorstelling zaken aan). Ook op andere manieren wordt in de voorstelling ruimte gegeven aan wat jongeren belangrijk vinden. Zo is er een moment in de voorstelling dat de acteurs uit hun rol stappen en op neutrale toon vertellen dat transjongeren hadden aangegeven dat hun teksten niet 'verkleed' gespeeld mochten worden; "want wij verkleeden ons niet". De teksten afkomstig van deze jongeren werden dan ook voorgelezen en niet gespeeld.

Ook *Good Game* bevat een aantal verhaallijnen die onderdrukkende structuren en de omgang ermee zichtbaar en bespreekbaar maken. Door de verhaallijn van het vrouwelijke karakter kwamen gender-gerelateerde vooroordelen naar voren, zoals dat vrouwelijke game karakters altijd minder sterk zijn en dat meiden last kunnen krijgen van online intimidatie. Door in haar kracht te blijven staan en haar hobby te blijven uitoefenen, toonde dit karakter hoe zij hiermee omgaat. Ook werd gamen zelf op meerdere punten als een vorm van agency gepresenteerd: gamen als vorm van 'getting by' als je eenzaam bent of niet wordt begrepen, gamen als een manier om met identiteitsvragen om te gaan en gamen als voertuig voor zelfontplooiing en het opdoen van nieuwe vaardigheden. Gamers die de voorstelling maakten, laten hiermee een ander geluid horen. Zij agenderen dit andere geluid. Een belangrijk thema in de voorstelling betreft de afstand tussen gamers en ouders, die te maken heeft met (deels ontorechte) angsten, onbegrip en negatieve beelden die bij (niet-gamende) volwassenen kunnen bestaan over gamen. De voorstelling verbeeldt de positieve kanten en het plezier van het gamen, zonder de discussie over gevaren uit de weg te gaan. De voorstelling laat ouders en andere buitenstaanders via tekst en ondersteunende muziek en beweging letterlijk in de wereld van de gamers stappen. Het intergenerationele onbegrip werd verbeeld via speelse elementen, zoals een herhalend "aan tafel!" sound effect. Daarnaast werd het verwoord via herkenbare scenes tussen ouder en gamer die duidelijk maken waarom de gamer de ouder gewoon niet kan horen als het gesprek op het verkeerde moment wordt gevoerd, of niet op commando kan stoppen met gamen. De voorstelling komt op voor de 'spelende jongere' en geeft deze een collectieve stem; ze laat zien dat gamen een positieve keuze kan zijn en allerlei functies heeft die er vaak niet aan worden gekoppeld. De wetenschap dat minder dan tien procent van de jonge gamers verslaafd wordt (van der Eijnden et al., 2017), vormde daarbij een belangrijke achtergrond. "Waar deze voorstelling vooral over gaat is dat de diagnose 'mijn kind is verslaafd' meer wordt geroepen dan dat het zo is" (Quote gespreksleider *Good Game*).

(H)erkenning bij toeschouwers

"Theater raakt ons in hoofd, hart en buik. Het is een live ontmoeting die iets doet met zowel maker, als publiek."

■ *Kunstenplan 2021-2024, p.3*

Het maakproces en het 'podium' als ruimte geven vooral ondersteuning aan expressie en het perspectief van jonge makers. De volgende 'ruimte' of structuur die Studio 52nd in de werkwijze organiseert gaat over de toeschouwers. Het betreft de ruimte voor herkenning en erkenning bij het publiek via het zien van de voorstelling. Het aanschouwen van een voorstelling is nooit een statisch proces, het publiek is constant geëngageerd (doch ieder op een andere manier) met wat er op het podium gebeurt en het kijken stimuleert denkprocessen (Alston, 2013).

De voorstellingen ondersteunen de positie en (expressie van) identiteit van jongeren die ernaar kijken. Er is door gezamenlijk naar de voorstelling te kijken *erkenning* voor wat jongeren meemaken en beleven. Studio 52nd zegt daarover in de missie: *"wie niet meer gezien of gehoord wordt, raakt geïsoleerd en gefrustreerd."* (Missie en Visie, Studio 52nd). Het erkennen van iemands situatie en leefwereld kan een belangrijke rol spelen in het versterken van iemands maatschappelijke positie. *Herkenning* van de verhalen kan bij de jongeren over wie de voorstelling gaat (gamers, queer jongeren) eveneens hun positie versterken. We lichten een aantal voorbeelden hieronder toe. We maken een onderscheid tussen *Fok me Hokje* en *Good Game*, omdat de eerste voorstelling vooral gericht was op erkenning van de positie van (queer) jongeren ten opzichte van leeftijdgenoten, en *Good Game* meer ten opzichte van volwassenen.

(H)erkenning voor queer jongeren en andere jongeren

Fok me Hokje was vooral gericht op erkenning van dat wat queer jongeren kunnen meemaken; juist daardoor was de voorstelling ook heel herkenbaar voor deze jongeren. Jongeren in het publiek die zich in de materie herkenden konden een gevoel van alliantie met en ondersteuning door (op het podium

verbeelde verhalen van) lotgenoten ontwikkelen tijdens de voorstelling. De voorstelling normaliseert de diversiteit in genderidentiteiten en seksuele oriëntaties en besteedt tegelijkertijd veel aandacht aan negatieve ervaringen die queer jongeren kunnen meemaken. Door hun eigen belevingswereld op het podium te zien, kunnen toeschouwers kracht halen uit de voorstelling. Door erkenning van dat ze niet 'raar' zijn maar ook door de kennis dat zij niet de enige zijn die kampen met deze vraagstukken. Zij kunnen zich door het kijken naar de voorstelling empowered voelen en minder alleen. Dit werd zichtbaar in nabesprekingen. Bij een schoolvoorstelling stond een meisje bij het nagesprek op en riep in de volle zaal: *"Ik ben gay, fok it, iedereen mag het weten ook"* (interview gespreksleider). Bij een publieksvoorstelling in Utrecht vertelde een jongere na afloop in het nagesprek zich gesterkt te voelen: *"Door dit soort voorstellingen durf ik tegen iedereen te zeggen dat ik bi ben."* (observatie)

De voorstelling biedt degenen die niet zoveel van het thema afweten (of willen weten) een eerste stap in nieuwe vormen van bewustwording, die indirect kan bijdragen aan ruimte voor queer jongeren om zichzelf te kunnen zijn. Door verhalen te brengen over wat negatieve bejegening of pesten doet met queer jongeren, maar ook door nieuwe kennis aan te reiken. Bijvoorbeeld over dat je voor sommige zaken niet kiest maar gewoon zo wordt geboren; dat genderidentiteit kan veranderen; welke identiteiten of oriëntaties er allemaal zijn en wat daarbij prettig is in aanspreekvormen; dat homoseksualiteit ook bestaat in het dierenrijk. Voor jongeren in het publiek met vergelijkbare ervaringen wordt op deze manier ondersteuning bij hun agency (het omgaan met hun onderdrukte positie) gearrangeerd. De groep die niet zoveel van het thema wist of er meer afstand toe heeft raakt door de voorstelling meer geïnformeerd, wat er wellicht toe kan leiden dat ze in de toekomst met een bredere blik naar het thema kunnen kijken. Het feit dat een van de karakters een cis-hetero man was, die van de hele terminologie rond queer personen niet zo veel leek te snappen, bood ook een vorm voor herkenning voor deze groep. Dit is belangrijk omdat het de acceptatie van een ander beeld over queer jongeren kan ondersteunen. Het personage stelde zich namelijk wel lerend en open op.

(H)erkenning voor jonge gamers en volwassenen

Binnen *Good Game* hadden de agency bevorderende processen in relatie tot het gezamenlijk kijken en de interactie met het publiek een wat ander karakter. Ten aanzien van jongeren die gamen zijn er ook veel vooroordelen en stereotypen of onwetendheid, maar deze zijn niet het meest onderdrukkend of agency verminderend tussen jongeren onderling. Eerder gaat het hier om vooroordelen of onwetendheid bij ouders. De voorstelling is er onder meer op gericht gamers te erkennen en herkenning te bieden door volwassenen (ouders) beter te laten snappen wat gamen betekent, ook positieve beelden over gamen aan te reiken en stereotypen daarover te verminderen. De voorstelling wil bijdragen aan het verminderen van het onbegrip tussen de generaties. Door de leefwereld van jongeren naar volwassenen (ouders en docenten) te brengen, arrangeert Studio 52nd een andere positie voor jongeren in hun relaties tot volwassenen. De publieksvoorstellingen (met volwassenen erbij) zijn in dit geval dan ook extra belangrijk. Juist bij de volwassenen is educatie en bewustwording nodig. Net als bij *Fok me Hokje* biedt deze voorstelling zowel herkenning en erkenning voor de onderdrukte partij (de gamer) als de 'onderdrukker' (de ouder). De voorstelling laat jongeren zich ook verplaatsen in hun ouders en ouders kunnen zichzelf herkennen en voelen dat zij niet de enige zijn die worstelen met game gedrag van kinderen. Ze kunnen daarbij om zichzelf lachen en zich bewust worden van wat gamen werkelijk betekent voor hun kinderen. Ouders worden door de voorstelling erkend in hun zorgen over de negatieve kanten van het gamen. Toch wordt - ook als het gaat om risico's van gamen - vooral het verhaal van jongeren die gamen daarbij als basis gebruikt. De voorstelling laat verhalen zien van jongeren die zelf hebben ervaren dat het gamen hen soms te veel van de wereld afsluit en geeft voorbeelden van wat ze hebben gedaan om hieruit te komen. Op deze manier werkt de voorstelling juist ook weer via herkenning naar ondersteuning van bewustwording en mogelijk andere keuzen bij de jongeren zelf. Ze krijgen de boodschap: ik kan hier iets anders doen, dingen veranderen. De voorstelling geeft ook erkenning aan gamen als bron van/springplank voor vaardigheden. Jongeren vertellen via de personages op het podium dat zij door het gamen nieuwe vaardigheden

hebben ontwikkeld, van inziichts- en technische vaardigheden tot sociale en communicatieve vaardigheden. Door deze positieve elementen in de voorstelling op te nemen, krijgen jongeren bronnen aangereikt om (ook naar hun ouders toe) gamen te verdedigen en als bijdragend aan hun zelfontwikkeling te beschouwen.

Dialogoog

Een vierde structuur of ruimte voor processen van bewustwording en expressie die agency ondersteunen in het werk van Studio 52nd is de dialogoog die wordt gevoerd tussen partijen in het voor- en nagesprek rond de voorstellingen. Studio 52nd beschrijft in het kunstenplan dat zij sociale verandering willen bewerkstellingen via theater omdat theater "*een plek is voor diep luisteren*" (Kunstenplan 2021-2024, p. 1). Onderzoek door Butterwick en Selman (2003) beschrijft inderdaad dat theatermethodologie ruimte biedt voor "*deep listening where we observed and heard not only other players but also ourselves*" (Butterwick & Selma, 2003, 18). Zij beschrijven dat een podium geven aan sociale conflicten die normaal 'onzichtbaar' blijven er voor zorgt dat theater een effectieve methode is om verbintenis te bevorderen. Dit proces is zichtbaar door de gehele werkstructuur van Studio 52nd, maar komt voornamelijk tot uiting bij de voor- en nabesprekingen rond de voorstellingen.

Vanuit hun doel om maatschappelijk begrip onder jongeren te vergroten en zo verbindingen te creëren tussen groepen gaat Studio 52nd actief met toeschouwers de dialogoog aan rondom de relevante thematiek. Bij elke voorstelling is een ervaringsdeskundige spreker die allereerst de thematiek inkadert vóór de voorstelling op het podium. In klassen wordt de dialogoog daarnaast al ingeleid door een les die jongeren in het thema introduceert en een kijkersvraag meegeeft als 'wat denk je dat queer jongeren kunnen ervaren?'. Bij introducties in de zaal wordt vaak benadrukt dat de voorstelling gemaakt is met teksten van jongeren zelf en dat het belangrijk is om met respect te luisteren, ook al vind je het misschien raar wat je ziet. In een enkel geval is dit zelfs tijdens

de voorstelling nodig nog eens te benadrukken en moet de voorstelling stil gelegd worden. Tegelijkertijd hoeven jongeren niet muistil te zijn tijdens voorstellingen, zij mogen hun emoties of ongemak al uiten. In de voorstellingen is daar onder meer ruimte voor gemaakt door monologen of dialogen af te wisselen met muziek, beweging en dans. Voordat de voorstelling begint stelt de gespreksleider die aanwezig is vaak enkele vragen aan het publiek, zoals: 'wie gamet er hier?' 'welk spel doe je het meest'? Het publiek wordt hiermee al meteen betrokken bij het thema van de voorstelling; 'hey dit gaat over mij'.

Voornamelijk het nagesprek arrangeert echt ruimte voor dialoog met het publiek. Toeschouwers wordt om hun meningen en reacties gevraagd, waarin ze uitgedaagd worden om eerlijk te zijn. Ook reacties als 'stom' en 'raar' worden erkend als een mening die ruimte in mag nemen, al wordt het gesprek steeds wel teruggeleid naar ruimte geven aan de onderdrukte of minder machtige stem. Hierdoor groeit wel bij alle jongeren het besef dat hun stem telt, ook als dat wat ze te zeggen hebben niet per sé sociaal wenselijk is. Dit besef kan hen ook later in hun leven ondersteunen om hun meningen te durven uiten. Het nagesprek fungeert ook als een opening voor maatschappelijke of huiselijke dialogen. Door gerichte vragen te stellen, weet de gespreksleider het publiek in dialoog met elkaar te brengen, waarbij er goed naar elkaar wordt geluisterd. De dialoog wordt – voor zover het om jongeren onderling gaat - voortgezet in het educatieve natraject. Hierop gaan we hieronder verder in. Volwassenen gaan uitsluitend in dialoog met jongeren (of met zichzelf) bij het nagesprek zelf. In het nagesprek komt deels nog nieuwe input vanuit de gespreksleider (zelf ook een gamer), die bijvoorbeeld volwassenen voorlegt dat het vragen of jongeren direct willen stoppen met gamen net zoiets is als vragen of je direct aan tafel komt als je middenin de eerste helft van een voetbalwedstrijd op televisie zit (observatie nagesprek). Studio 52nd geeft ouders bij *Good Game* een *good e-bag* mee die ondersteunend kan zijn voor voortzetting van het gesprek thuis. In het pakketje zitten naast voorlichtingsmateriaal ook gesprekstarter-kaartjes om het gesprek over gamen thuis op een meer constructieve manier te voeren.

Educatieve Activering

De vijfde plek of structuur die Studio 52nd aanreikt betreft het lesprogramma dat voortbouwt op de thematiek van de voorstelling. Het doel ervan is om in de klas de dialoog voort te zetten en bewustwording van onderdrukking van of begrip voor bepaalde groepen te bevorderen. De ruimte voor zelfbeschikking en emancipatie van jongeren die zich herkennen in het thema van de voorstelling wordt hierdoor verder ondersteund. De dialoog die al is gestart bij het nagesprek wordt voortgezet in de verdiepingsles en de thematiek wordt dieper verwerkt door zowel jongeren die zichzelf in de voorstelling herkennen als door andere jongeren. De lessen zijn zo opgezet dat ze ruimte geven om elkaars gedachten en gevoelens te horen. Jongeren leren zo dat ieders stem mag bestaan, wat zelfvertrouwen kan stimuleren. Ook wordt vaak duidelijk dat iedereen een andere belevingswereld heeft. Zo wordt er maatschappelijk bewustzijn gecreëerd, waarmee Studio 52nd beoogt dat *"uiteindelijk, vaak in een latere fase, verbinding en begrip kan ontstaan"* (Kunstenplan 2021-2014, p.7).

Door middel van ervaringsdeskundigen, docenten en uitdagende spellen en opdrachten biedt Studio 52nd de hulpbronnen aan jongeren om communicatieve competenties te oefenen die ook buiten het klaslokaal en los van het thema van de voorstelling van belang zijn in de levensloop van jongeren.

4 Hoe arrangeert Studio 52nd agency en wat werkt daarbij?

In het vorige hoofdstuk staat beschreven welke structuren of ruimten Studio 52nd creëert die kunnen bijdragen aan agency van kinderen en jongeren. In dit hoofdstuk bekijken we welke werkwijzen of elementen in de sfeer daarbij werkend zijn en wat ze specifiek bij jongeren stimuleren. We zien een aantal kernelementen op verschillende plekken steeds terug. We illustreren ze aan de hand van observaties (en interviews) bij de maakweekenden (4.1), de voor- en nagesprekken (4.2) en bij het educatieve traject in de klas (4.3). De elementen maken samen steeds dat jongeren het gevoel krijgen: 'Mijn verhaal doet ertoe' en 'Ik mag ruimte innemen'; twee belangrijke zaken die de agency van jongeren ondersteunen. We besluiten dit hoofdstuk met een uitstapje, een theoretische reflectie op de vormen van agency die Studio 52nd met haar werk ondersteunt (4.4).

4.1. Agency ondersteunen bij de maakweekenden

"Wat bijzonder is, dat als je ze de positie geeft dat zij de experts zijn dat zij die ruimte ook gaan pakken en dat er onverwachte van tevoren niet te vermoeden dingen uitkomen."

■ **Regisseur Good Game en Fok me Hokje in filmpje de Studio 52nd methode**

Voor de productie van de voorstellingen selecteert Studio 52nd jongeren om mee te gaan op maakdagen en -weekenden. Hier wordt in samenwerking met professionele theatermakers de tekst (en bij Good Game ook muziek en choreografie) ontworpen. Bij de maakweekenden zijn steeds de volgende elementen terug te zien, die in het volgende worden geïllustreerd:

- Informaliteit
- Veilige ruimte voor expressie voor iedereen
- Opbouw en vraagtechnieken die verhalen of inbreng losmaken
- Communityvorming
- Echte aandacht en gelijkwaardigheid
- Eén-op-één werken
- Positieve bekrachtiging
- Jongeren in de lead zetten

Al bij binnenkomst bij het weekend valt op dat er een sfeer wordt neergezet die gelijkwaardigheid en informaliteit ademt.

In de Clifford Studio in Amsterdam is het tweede maakweekend van Good Game al in volle gang. Door de informele sfeer bij binnenkomst fungeert de studio als "een plek voor iedereen". Langzaamaan komen de jongeren binnen, sommige in groepjes en sommige alleen. Iedereen krijgt koffie of thee aangeboden, waarna ze naar een grotere zaal begeleid worden waar in een kring het dagprogramma wordt besproken. Er zijn geen vaste regels, niks moet en alles mag. De jongeren en begeleiders stellen zichzelf kort voor door hun naam, pronoun, favoriete game en hun rol vandaag te vertellen. Doordat de jongeren en begeleiders vanaf het beginnen gemixt worden ontstaat er een gelijkwaardige samenwerking zonder enige vorm van hiërarchie.

Na het plenaire deel splitst de groep zich uit naar de drie workshop ruimtes voor dans, geluid en script - al wordt het aangemoedigd later ook rond te kijken bij de andere workshops. De open en ontspannen sfeer faciliteert een gevoel van veiligheid en geborgenheid. Dit wordt versterkt binnen de workshops zelf; de begeleiders, die één-op-één met jongeren werken, bieden constant ruimte voor inbreng en zelfexpressie van de jongeren.

■ **Observatie maakweekend Good Game**

Bij de schrijfworkshops, waarvan er meerdere op een dag zijn, wordt aan de hand van eerder ontworpen vragen, zoals 'hoe ziet de ruimte waarin je gamet eruit?' en 'hoe vaak game je?', gewerkt aan het ontwikkelen van teksten. Doordat de sessies één-op-één of één-op-twee ingericht is, zijn de begeleiders in staat om een veilige plek te creëren waarin jongeren worden aangemoedigd om hun verhaal te delen. Doordat het thematisch ook gaat over de directe leefwereld van de jongeren, krijgen jongeren het gevoel dat er oprechte interesse is in wat zij dagelijks doen en meemaken. Dit helpt hen zelfverzekerd te zijn over wat ze willen inbrengen, wat verder versterkt wordt door de complimenten die de begeleiders geven op de suggesties die jongeren doen: "Ik vind dit nu al een goede tekst". De begeleider laat door de jongeren hierna ook individueel verder te laten werken zien dat er vertrouwen is in de capaciteiten van de jongeren, waardoor deze zich verder gesterkt voelen. Door de veilige sfeer, oprechte interesse en het positieve bekrachtigen durven de jongeren gedurende de workshop zichzelf steeds meer te uiten. Op de wijze wordt de (individuele) agency van de schrijvers gearrangeerd.

Een vergelijkbare werkwijze is zichtbaar binnen de andere workshops. Bij de geluid workshop werkten jonge deelnemers onder begeleiding aan muziek en sound design. De deelnemers groeiden zichtbaar in hun zelfvertrouwen door de manier van benaderen en reageren op hun inbreng.

Druk getik vult de zaal waarin de sound workshop plaatst vindt. Jongeren zitten individueel achter laptops, bezig met de opdracht om game level muziek te ontwerpen. Als een van de jongeren het programma niet begrijpt, snellen twee begeleiders op deze jongere af. Er blijkt een verbindingssnoer te missen, waardoor de jongere hun gitaar niet aan het programma kan koppelen. Na wat pogingen, doorbreekt een begeleider het digitale patroon: "maar als je gewoon op je gitaar wilt spelen, dan kan dat ook he. Doe gewoon je ding".

Terwijl zachte gitaarklanken de ruimte vullen, heeft een van de andere jongeren een mix af. Onzeker wil hij het laten horen aan de begeleiders: "was dit de bedoeling?". De begeleiders reageren vol positiviteit en complimenten: "Ik vond het super tof. Echt te gek. Ik denk heel erg aan Prince of Persia." De jongen is verbaasd dat de reacties zo positief zijn. Verzekerd van zijn kunnen, springt hij op: "Ik heb er nog een gemaakt!".

Door middel van expressieve vrijheid en positieve bekrachtiging leren de jongeren ook binnen de geluidworkshop dat zij capaciteiten hebben die serieus worden genomen. Hun visie en hun talent mag een plek innemen.

De opbouw van de weekenden is zo dat eerst heel veel wordt geluisterd en over leuke kanten van het gamen wordt gesproken, zonder enig oordeel, maar vooral met veel enthousiasme. Zo ontstaat er een niet bedreigende sfeer waarin jongeren zich kunnen uiten. Er is ruimte voor opbouw van het community gevoel, en jongeren worden rustig begeleid om steeds een stapje dieper te gaan in hun reflecties en de verhalen die ze delen. Zo is er midden op de dag een groepsgesprek onder professionele begeleiding van een jeugdpsychiater die jongeren op een veilige manier aanspreekt en aanmoedigt om hun verhalen ook met elkaar te delen. De jongeren zitten in een kring en hij zit bij ze, op de grond waar nodig. Het gesprek voelt therapeutisch aan, er worden serieuze zaken gedeeld waar door iedereen met aandacht naar wordt geluisterd. Er wordt bij het gesprek extra moeite gedaan de jongeren die niet zo makkelijk praten te betrekken (ongehoorde stemmen).

Na de ochtend workshops is er weer een plenair moment in de grote zaal. Dit keer zitten de jongeren in een kleinere cirkel, met de volwassenen achter zich om hen heen. Gespreksleider [Glenn] wil graag de meningen en stemmen van de jongeren horen: "Wij zijn bezig met een stuk maken. Dus wat in jullie zit gaan we een plek geven". Om iedereen een gelijke kans te geven, vraagt Glenn welke jongeren zichzelf als een 'prater' zien en geeft hen de opdracht ook goed op de ruimte voor anderen te letten. Door middel van vragen komt het gesprek op gang en komen verschillende thema's rondom gamen naar boven. Ook heftigere

thema's rondom depressie en pesten komen langs, waar Glenn met respect naar luistert en op reageert. Op een fijne manier weet hij het gesprek weer terug te kaderen. Binnen het gesprek geeft Glenn soms gericht jongeren de beurt, maar ook mogen jongeren altijd vrij spreken en ook vragen terugstellen. Door deze open en niet-hiërarchische insteek, leren jongeren dat hun mening en visies van belang zijn en dat die ook daadwerkelijk geuit mogen worden.

■ Observatie maakweekend

Bij jongeren is duidelijk een gevoel van veiligheid en verbondenheid zichtbaar. Ze mogen zichzelf zijn en herkennen zich in anderen tijdens het weekend. Ze bouwen met elkaar een (tijdelijke) community op. Naast de aanwezigheid van andere jongeren en het delen van verhalen in een veilige setting, draagt ook de aanwezigheid van de begeleiders en andere volwassenen hieraan bij. Deze volwassenen zijn herkenbaar en versterken het gevoel van veiligheid en 'erbij willen zijn'. Zo is het voor de jongeren heel aantrekkelijk dat er ook een professionele gamer, een reflectief (vrouwelijk) rolmodel, aanwezig is op de dag en dat die zich ook in het groepsgesprek mengt. De buddy's (waaronder ook de acteurs) zijn over het algemeen jong en divers in kenmerken als culturele achtergrond of gender(identiteit), die ze herkenbaar maken voor jongeren. Doordat de begeleiders uitdragen wie ze zijn en meedoen aan de dialoog, ontstaat er een gevoel van community en acceptatie van de jonge schrijvers. Hierdoor durven ze zelf ook meer verbintenis met elkaar aan te gaan. Dit collectieve element is van belang aangezien dit een gevoel van veiligheid en acceptatie met zich meebrengt, wat aanzet tot expressie.

Er wordt – zoals ook bij de voorstellingen – diep geluisterd. De volwassenen laten door hun aanwezigheid en houding zien dat ze de jongeren en hun verhaal serieus nemen en echt willen zien en horen. Niet alleen buddy's en de genoemde gespreksleider zijn aanwezig en luisteren, ook de regisseur, dramaturg, acteurs, productie leider en artistiek leider van Studio 52nd doen dit. Zij zijn allemaal de hele dag aanwezig, om jongeren te laten voelen dat er dit weekend iets belangrijks gebeurt. Voor jongeren maakt de aanwezigheid van de acteurs ook concreet dat ze toewerken naar een voorstelling.

Een jongere zit op de binnenplaats aan een picknicktafel aan zijn tekst te werken met een buddy. Buddy: "Hoeveel teammates heb jij gehad?" Jongere: "Ik heb met zoveel mensen getried..." Buddy: "Gewat? Wat is dat?" Jongere: "Getried. Oke ik weet echt niet met hoeveel". Buddy: "Ja dat is ook mooi. (typt mee)". Jongere: "Je zoekt ook iemand die dezelfde mentaliteit als jou heeft". Buddy: "Dat gaan we opschrijven. Dat is super goed. je zit lekker in een flow". Jongere: "En dan gaat alles volgens plan". Buddy: "Ik vind het een top tekst. O wacht ik ga m even saven. Wat kan je er nog meer over zeggen?" Jongere: "Ja maar dat kan ik er allemaal niet bij schrijven. Dat moet ik dan (bij de presentatie later op de middag) allemaal voorlezen." Buddy: "Ja een stukje. Maar het komt straks in de voorstelling he. Hij (buddy wijst op acteur die bij een andere tafel is aangeschoven) gaat straks je tekst spelen." Jongere: "Hij??? (goedkeurend knikje, klein lachje). (..) Dramaturge komt 'even spieken' en complimenteert "O, dit is echt heel tof. Wat bedoel je met die mentaliteit?" Jongere begint enthousiast uit te leggen dat je dingen moet inzien, moet voordenen en mensen te slim af moet zijn.

■ Observatie maakweekend

Steeds weer wordt tijdens het weekend benadrukt dat de jongeren in de lead zijn en dat hun inbreng belangrijk is. Dit wordt ook zichtbaar bij de afsluiting van het maakweekend, nadat de vers geschreven teksten aan elkaar zijn gepresenteerd. Zo zegt de dramaturg aan het eind van de maakdag:

"Mensen willen heel graag weten hoe jullie het ervaren. We proberen altijd iets op het podium te zetten om een bepaalde groep te emanciperen. En vandaag heb ik ook weer zoveel dingen gehoord die mensen die niet gamen niet weten. Er mag meer aandacht komen voor de specifieke talenten, skills van de toekomst, die worden ontwikkeld met gamen. Daar hebben jullie vandaag allemaal aan mee geholpen. We gaan ons best doen van die bouwstenen een heel goeie voorstelling te maken".

■ Observatie maakweekend

Bij deze gelegenheid wordt ook heel duidelijk uitgelegd op welke manier jongeren steeds in de lead blijven in het vervolg.

Aan het einde van het weekend complimenteert de artistiek leider de jongeren over hun bijdragen. Vervolgens communiceert ze openlijk over de volgende stappen in het maakproces. De dramaturg en de regisseur zullen met de acteurs de voorstelling in elkaar gaan zetten, aan de hand van de teksten van de jongeren: "Jullie zijn heel welkom om daar nog eens bij aan te sluiten!". Ze vertelt de jongeren ook dat de voorstelling straks op scholen gespeeld gaat worden: "Misschien ook op jouw school! Maar alleen als jij dat wilt.". Er zullen ook voorstellingen georganiseerd worden waarbij je ouders uitgenodigd worden. Als de voorstelling gaat spelen door het hele land is er vaak veel nieuwsgierigheid naar de jongeren. Dus misschien vragen we je ook of je in een nagesprek wilt meedoen. Ze draait zich om naar waar twee ervaringsdeskundigen staan van de vorige keer. "Hoe vonden jullie dat toen?" "Leuk!" lacht een van hen, "het valt wel mee hoor."

■ **Eind maakweekend, observatie**

4.2. Agency ondersteunen bij de voor- en nabespreking

Ook bij de voor- en nabesprekingen bij de voorstellingen komt een aantal elementen die bij het maakweekend zichtbaar waren terug die maken dat jongeren ervaren dat hun verhaal er toe doet en dat ze ruimte mogen innemen.

- Informaliteit
- Veilige ruimte voor expressie voor iedereen
- Opbouw en vraagtechnieken die verhalen of inbreng losmaken
- Echte aandacht en gelijkwaardigheid
- Positieve bekrachtiging
- Communityvorming

Voor de voorstelling komt een gespreksleider op het podium die even de verbinding maakt tussen het publiek en dat wat er op het podium gebeurt. Na enkele vragen introduceert de gespreksleider de voorstelling en benadrukt dat deze is gebaseerd op teksten van jongeren zelf, en dat het belangrijk is er met respect naar te luisteren en te kijken. Daarmee wordt echte aandacht voor wat op het podium gebeurt, en daarmee voor de woorden van jongeren die de voorstelling mee schreven, ondersteund. Daarmee zetten de gespreksleiders ook al de toon die nodig is voor de veiligheid bij het nagesprek.

■ **Observatie schoolvoorstelling Good Game**

De gespreksleiders zijn vaak ervaringsdeskundigen met een persoonlijke connectie tot de thematiek, die zelf ook hun ervaringen kunnen inbrengen als nodig. Hun benadering van het publiek vooraf en na afloop is informeel en licht. Ze stellen voorafgaand aan de introductie van de voorstelling enkele vragen om dat wat er op het podium gaat gebeuren te verbinden met persoonlijke ervaringen van het publiek. Bijvoorbeeld door te vragen wie er zoal gamet. Als daar weinig reactie op komt, stellen ze de vraag concreter: 'wie gamet er op een Xbox, wie op een Playstation, wie op de Nintendo', et cetera. Vaak komen er dan meer 'vingers'. Zoals ook bij de maakweekenden proberen ze jongeren die niet zo snel iets durven te zeggen via de manier van vragen stellen te betrekken en iets te laten zeggen. Overigens zonder dat daarbij wordt geforceerd.

De interactie vooraf en ook na afloop is vaak maar kort, zeker bij de schoolvoorstellingen. Daar zitten doorgaans verschillende klassen tegelijkertijd in het publiek, en is er niet altijd de veiligheid om dieper op zaken in te gaan. Dat gebeurt meer in het verdiepingstraject in de klas. Het lijkt er om te gaan dat er iets wordt aangeraakt. De gespreksleiders houden er rekening mee dat jongeren helemaal geen zin hebben in de voorstelling, of dat sommigen nog nooit een voorstelling hebben gezien. Ze geven ruimte aan dat soort gevoelens. Een van de gespreksleiders benadrukt dit ook in een reflectie met de onderzoekers.

Ook na de voorstelling is de wijze van vragen open. Jongeren wordt gevraagd wat ze van de voorstelling vonden, waarbij de gespreksleider benadrukt dat ze elk antwoord goed is (erkenning). Ze mogen het ook 'raar' vinden bijvoorbeeld. In die zin is er steeds sprake van positieve bekrachtiging. Ook wordt gevraagd naar wat zij in de voorstelling herkenden. Daarbij zorgt de gespreksleider steeds voor veiligheid voor jongeren die kwetsbaar zijn. Bijvoorbeeld door zich te 'outen' als queer, bij de voorstelling Fok me Hokje. Bij deze voorstelling werden ook de acteurs op het podium gevraagd na de voorstelling om vragen te beantwoorden, zodat zij ook via hun eigen ervaringsverhalen de boodschap van de voorstelling en de basis voor jongeren die zich erin herkennen konden versterken.

De nabespreking biedt jongeren en ander publiek een plek om hun stem te laten horen en hun directe vragen, meningen en reacties rondom de voorstelling te kunnen uiten. Dit gebeurt ook in het educatieve traject, maar de voor- en nagesprekken zijn van belang omdat zij juist in de zaal een mogelijkheid tot expressie bieden. Mocht het publiek onbegrip hebben of onduidelijkheden hebben ervaren, dan biedt het nagesprek de ruimte voor eventuele verheldering. Of juist voor een inhoudelijke reactie en/of discussie rondom een specifieke verhaallijn. De details van de voorstelling zijn nog vers in het geheugen van het publiek, waardoor het gesprek hier meer op gericht kan worden.

De besprekingen zijn ook bedoeld als momenten van prikkeling en inclusie: *"het publiek bestaat vaak uit pubers die geen zin hebben, maar die worden dan toch betrokken"* (Quote Gespreksleider Interviews). Deze betrekking wordt gefaciliteerd door een veilige sfeer te waarborgen en jongeren direct te bevragen naar hun ervaringen. Zowel tijdens als na de voorstelling is er ruimte voor ongemak bij het publiek. Alle jongeren worden uitgenodigd hun mening te delen en er wordt niet afkeurend gereageerd op negatieve inbreng. Er is begrip bij de gespreksleiders voor het gegeven dat sommige jongeren het maar raar vinden wat ze op het podium hebben gezien. Ook tijdens de voorstelling zelf is daar overigens ruimte voor. Vooral bij Fok me hokje was er duidelijk rumoer

of gelach bij sommige beelden of inhoud. De voorstelling wil prikkelen, iets wakker maken. Waar nodig legt de gespreksleider in het nagesprek expliciet de verbinding met de jongeren die 'niets' herkenden, door (bij Good Game) bijvoorbeeld te vragen wie er met een gamer in huis woont. Of wie er 'vroeger gamede'. En wat zij eigenlijk tegen hun ouders hadden willen zeggen. Ook op andere manieren wordt er gewerkt aan inclusie en herkenbaarheid voor iedereen.

Een gespreksleider die we interviewden legt uit dat hij een veilige sfeer probeert te waarborgen door ook herkenning aan te bieden. Zo stelde hij zich in nagesprekken van Fok me Hokje opnieuw voor, ditmaal expliciet als een cis-hetero man. Hierdoor bevestigt hij voor het publiek dat voornaamwoorden van belang zijn, maar biedt hij voor het niet-queer publiek een spiegel van herkenning: "Een soort van, ik sta aan jullie kant maar ik wil wel luisteren (naar de andere kant). Dat is wat ik dan bijdraag." Hierdoor is er een positie in de dialoog voor het publiek om over te nemen. Bij Good Game positioneert hij zichzelf ook als gamer, waardoor het gesprek op gelijkwaardiger niveau gehouden kan worden.

■ Interview met gespreksleider

Door open vragen te stellen en ook echt de mening van het publiek te vragen, weten gespreksleiders binnen (het kader van) de voorstelling een ruimte te ontwerpen waarin alle jongeren hun stem kunnen laten horen. Het verschilt per voorstelling hoeveel gespreksstof vragen teweegbrengen. Soms blijft het lang stil, soms ontstaat er discussie, maar er is *"in ieder geval voor de mensen die wel willen praten een gelegenheid"* (Quote Gespreksleider Interviews). Binnen het gesprek waarborgen gespreksleiders ook de ruimtes om te luisteren. Door ieders antwoord in waarde te laten, reacties op elkaar op respectvolle wijze te modereren en rumoer te centraliseren weten gespreksleiders *"ervoor te zorgen dat iedereen naar iedereen luistert"* (Quote Gespreksleider Interviews). Jongeren echt laten luisteren naar de verhalen van hun leeftijdsgenoten is van belang voor langdurig begrip. Een toneelvoorstelling kan een accuraat en duidelijk beeld schetsen, maar het publiek kan door de theatrale setting dit beeld toch

als een fictie of een 'ver-van-mijn-bed-show' ervaren. Door in het nagesprek de thematiek te koppelen aan de leefwerelden van leeftijdsgenoten (vaak klasgenoten) die in hetzelfde publiek zitten, wordt het onderwerp tastbaarder. Op deze wijze stimuleert Studio 52nd sociale verbintenis en vormt het publiek met elkaar een (tijdelijke) community.

Bij de publieksvoorstellingen, waar vaak bij het onderwerp betrokken ouders of jongeren op afkomen, is het werken aan de veiligheid een minder groot issue dan bij de schoolvoorstellingen. Daar is het vooral zo dat er goed op wordt gelet dat jongeren hun stem kunnen uiten, naast de volwassenen. Agency van jongeren wordt gewaarborgd door als gespreksleider naast hen te gaan staan en hun direct aan te spreken. Een gevoel van community kan in zo'n veilige setting als de publieksvoorstellingen makkelijker ontstaan aangezien de populariteitsdynamiek van school niet aanwezig is. Jongeren voelen zich in deze setting sneller empowered door wat er is aangereikt en door het nagesprek, zo was ook te zien bij een publieksvoorstelling van Fok me Hokje waar de onderzoekers bij aanwezig waren.

4.3. Agency ondersteunen bij de verdiepingsworkshops

De verdiepingsworkshops op school bieden gelegenheden voor zelfbeschikking of ruimte innemen binnen de thematiek van de voorstelling. Het podium wordt hiermee 'doorgegeven' aan het publiek. Door middel van ondervragende dialogen, (rollen)spellen en oefeningen bij de verdiepingsworkshop creëert Studio 52nd een sociale ruimte waarin jongeren het woord krijgen. Agency wordt hier voornamelijk gearrangeerd door mogelijkheden te bieden voor zelfexpressie en community vormende elementen. In de verdiepingsworkshop zien we opnieuw een aantal van de al eerder genoemde elementen terugkomen.

- Informaliteit
- Veilige ruimte voor expressie voor iedereen
- Opbouw en vraagtechnieken die verhalen of inbreng losmaken

- Communityvorming
- Echte aandacht en gelijkwaardigheid
- Positieve bekrachtiging

De klas is rumoerig als deze het theaterlokaal binnen komt, de leerlingen kijken nieuwsgierig naar de gastdocente R. Het wordt duidelijk dat dit niet een standaard les zal zijn als deze op haar box een hiphop playlist aanzet en zich niet voorstelt, maar vraagt of de scholieren hun eerste indrukken van haar willen delen. Voorzichtig beginnen wat mensen dingen te roepen: 'je hebt een kat', 'je gaat veel naar feestjes'. Als R. alleen maar positief hierop reageert en de antwoorden bekrachtigt als zijnde interessante gedachtes, komt de groep meer los: 'je rookt ook wel eens een assie'. Er ontstaat een open sfeer, zonder de normatieve docent-leerling hiërarchie, waarin iedereen zijn gedachten mag delen. Het doel van vandaag is dan ook om de dialoog aan te leren gaan en te experimenteren, niet om stof tot je te nemen, wat R. meteen duidelijk maakt: "we gaan lekker ouwehoeren".

■ Observatie verdiepingsworkshop Good Game

Door de niet-hiërarchische positionering vanuit de gastdocente ontstaat er aldus een gemoedelijke sfeer waarin er ruimte is voor ieder om een stem te laten horen. Dit wordt versterkt door de flexibele thematische aanpassingen van de les. Als weinig scholieren blijken te gamen, buigt R. direct het thema om naar universele thema's rondom social media, telefoongebruik en schermtijd. Zo arrangeert ze een gelegenheid voor de gehele groep om onderdeel te zijn van de dialoog - zonder de jongeren die wel gamen uit te sluiten.

"Maar zitten jullie dan ook echt zo veel op jullie telefoon als jullie ouders zeggen?" R. kijkt afwachtend de groep rond, sommige scholieren lachen en antwoorden dat dat zeker zo is. "Hoe veel denk je precies?" R. gaat iedereen stuk voor stuk langs voor hun gok, getallen zo hoog als elf uur per dag komen voor. "Nou, jullie hebben allemaal je telefoon bij je toch? Kijk dan maar eens. Hoe hoog is jullie schermtijd eigenlijk?" Lacherig pakken de leerlingen hun

telefoon en grappen onderling over hoe hoog sommige aantallen zijn. R. gaat daarna weer iedereen individueel langs om hun schermtijd te horen, waardoor iedereen direct betrokken wordt in de thematiek: iedereen is online, dus deze discussie is voor iedereen relevant.

■ Observatie verdiepingsworkshop Good Game

Bij de 'Fok me Hokje'-nabespreking werd bij het educatieve traject het thema uitsluiting van seksuele minderheden verbreed naar 'anders zijn' en uitsluiting in het algemeen, bijvoorbeeld ook op grond van etnisch-culturele achtergrond. Opnieuw met als doel dat iedereen zich met het thema kan verbinden. Gastdocente D. deelde in een interview dat betekenisvolle dialoog tot stand komt als jongeren vanuit hun eigen ervaring kunnen inhaken op het gesprek. Ze vertelt: "Juist twee 'druktemakers' bleken ontzettend veel bij te dragen te hebben aan het gesprek. Doordat het nu over 'anders zijn' ging, konden zij het koppelen aan hun eigen leefwereld en ontstond er een waardevolle dialoog." (Interview Gastdocente Fok me Hokje).

Dialoog is een van de belangrijkste elementen in het werk van Studio52nd en staat dan ook eveneens centraal binnen de verdiepingslessen. Door verschillende spelvormen en vraagtechnieken weten de gastdocenten een podium te waarborgen waar "leerlingen zichzelf kunnen laten zien" (Quote docente). Onderstaand voorbeeld van het 'Deep democracy spel' (over de streep) maakt dit inzichtelijk.

Halverwege de gastles vraagt de gastdocente de leerlingen om allemaal op te staan. Ze wijst drie lijnen aan op de vloer. 'Hier ga je staan als je het eens bent, hier als je het oneens bent, en hier in het midden als je het niet weet of mwah'. Ze zet een muziekje aan en roept over de muziek heen een stelling: "Ik vind dat ik verslaafd ben aan mijn telefoon." Lachend lopen leerlingen door de ruimte en na hun keuze gaat de docente beide kampen langs om hun toelichtingen direct te bevragen. Aan de 'eens' kant delen leerlingen dat ze een Instagram verslaving hebben of eigenlijk elke minuut van hun vrije tijd aan het gamen

zijn. Aan de andere kant delen leerlingen dat ze het eigenlijk niet normaal vinden dat iedereen zijn leven om zijn telefoon laat draaien. Vanuit hier ontstaat een kort gesprek, wat R. met respect voor beide kanten begeleid. Aan het einde vraagt ze aan iemand die nog niet geantwoord had waarom hij hier eigenlijk staat. "Gewoon, gezellig." R knikt, ja dat is ook een goede reden.

■ Observatie verdiepingsworkshop Good Game

Binnen het Deep Democracy spel is een geëngageerde vraagtechniek te observeren die in de gehele les zichtbaar is. Leerlingen worden direct betrokken doordat de vragen aan hen individueel gesteld worden. Doordat de docente fysiek langskomt om de antwoorden te horen, krijgen scholieren direct het gevoel dat hun gedachtes er toe doen. Het is zichtbaar dat dit helpt om bij de les te blijven en zich te durven uiten. Het bewust individueel langsgaan bij leerlingen voor hun antwoord doorbreekt ook de hiërarchie van de klas en schept meer ruimte voor zelfbeschikking: "Zo ga je tegen het idee in dat je niet iets zinnigs genoeg zou zeggen of je niet populair genoeg bent om naar te luisteren." (Interview gastdocente Good Game).

Door de gehele les heen stelt de docente veel vragen aan de klas. Een groot deel hiervan raakt inhoudelijk het thema van schermtijd, maar er zijn ook wat meer speelse vragen zoals 'welk land wil je ooit nog heen?' of 'wat zou je nu eigenlijk willen doen?'. Deze vragen werden bewust gesteld om een podium geven aan persoonlijke gedachtes en om te leren dat ook minder 'serieuze' onderwerpen ruimte mogen innemen. De reguliere docente deelt in de nabespreking ook het belang van deze speelsheid: "Door die vragen kunnen ze zichzelf laten zien. Dit zijn meiden die nooit wat zeggen, dus dit was heel goed. Je bent ook een uur al bezig, jij vertelt over jezelf en zij kunnen hun stem aannemen." Wat helpt, is de positieve bekrachtiging die voortdurend plaatsvindt. Elk antwoord wordt bevestigd als een 'goed' antwoord, ook het antwoord "Slapen" op de vraag "wat is jouw lichtpuntje". Niks is fout en elke mening mag ruimte innemen. Ook onderling wordt dit goed bewaakt, zoals naar voren komt in het volgende fragment.

"Dus je kan verslaafd zijn aan je telefoon. Betekent dat dan dat er ook andere verslavingen zijn?" De klas roept allerlei dingen door elkaar, van drugs en nicotine tot aan lezen en sporten, en in een moment van stilte deelt een jongen dat in zijn familie alcoholverslaving veel voorkomt. Een andere jongen reageert met onbegrip: "Waarom zou je dat hier vertellen?" De gastdocente weet op een serieuze maar niet te zware manier gelijkwaardigheid aan te brengen in de dialoog. Ze gaat kort in op de gevoelige situatie die de leerling durfde te delen en benadrukt dat hij deze ruimte zeker op mag nemen. Tegelijkertijd bevestigt ze de andere leerling ook, zijn mening mag ook gehoord worden: "Het is oké als jij dat inderdaad te heftig vindt om te delen, maar hij denkt daar anders over en dat is ook oké."

■ Observatie verdiepingsworkshop Good Game

Klassikaal spreken kan voor sommige jongeren als spannend ervaren worden, als ze bijvoorbeeld verlegen zijn of minder goed in de groep liggen. Maar ook bij dit soort jongeren roept dat wat er in de ruimte gebeurt verhalen of emoties op. Door onderling kletsen toe te staan en het reageren op elkaar te stimuleren, wordt er een tweede platform voor zelfexpressie gecreëerd door de gastdocente. Ook deze jongeren kunnen op hun manier ideeën, meningen en reacties uiten. Hierin blijft de docente veiligheid waarborgen. Zo spreekt ze onderling giechelende jongeren aan: "We zijn niemand aan het uitlachen toch?"

De dialoog tijdens de verdiepingsles wordt ingezet om reflectie en bewustwording te stimuleren bij de leerlingen rond bepaalde thema's. Vaak door deze even aan te raken. Via de vraag 'wat is je passie' en een daarop volgend gesprek over verslavingen. Met als doel: het idee van wat je drijft wakker maken bij leerlingen, maar ook het gevaar van passies bespreken: verslaving. Het vertrouwen in de eigen zelfexpressie van de leerlingen krijgt een boost door een vraag 'wie vindt zichzelf creatief?' 'wie niet?', waarna voorbeelden worden aangereikt van creativiteit die misschien niet meteen als creativiteit kunnen worden gezien, en – ook daarin - van het belang van je eigen stem of kleur. 'Bijvoorbeeld, ik zat

laatst met iemand in de trein die helemaal los ging op onderstrepen van zinnen met een marker. Dat kan ook creativiteit zijn he. De reden dat ik dit aanbreng is dat er zoveel manieren zijn om je brein aan het werk te zetten. Hoe benader je een situatie? Benadering is al eigen, dus jij weet hoe het voor jou werkt en ouders hebben het beste met je voor en hebben een idee waarvan ze hopen dat je het zo doet maar je hebt je eigen stemgeluid." (observatie verdiepingsles, fragment docente)

Door de manier van werken worden nieuwe verbindingen gelegd in de klas en een zaadje geplant voor een nieuwe basis voor groepsveiligheid. Het oefenen met aandachtig luisteren naar elkaar en het zich uitspreken legt de basis voor een groter toekomstig bewustzijn bij de leerlingen over wat ze zelf denken, wat anderen kunnen ervaren, en hoe je constructief je mening kunt uiten. De hoop van Studio 52nd is ook dat het blijvende nieuwsgierigheid naar de ander oplevert.

Die nieuwsgierigheid naar en het verplaatsen in de ander wordt ook weer door een werkvorm ondersteund, waarbij agency in het klein wordt geoefend. Bij Good Game vormde een belangrijk thema in de voorstelling het onbegrip tussen ouders en kinderen rond gametijd en schermgebruik. Onderdeel van de verdiepingsles van Good Game is een rollenspel over een situatie waarbij de telefoon was afgepakt vanwege slechte schoolprestaties. Met een leerling in de rol van ouder en de ander in de rol van kind. De klas was 'op Discord (digitaal gespreksplatform) aanwezig voor hulplijnen'.

"We hebben deze gesprekken allemaal toch? Over schermtijd? Hoe doen jullie dat dan? Laat maar zien." Door twee leerlingen naar voren te halen, in de rol van vader en dochter, leren de leerlingen hoe ze een lastig gesprek het beste aan kunnen gaan. De discussie begint stroef en een van de leerlingen draait zich om naar de gastdocent: "Maar ik ben toch geen vader?". "Dat is de uitdaging," lacht de gastdocente, "wat denk je dat jouw ouders denken?"

■ Observatie verdiepingsworkshop Good Game

Door zich fysiek te moeten verplaatsen in de gedachten van hun ouders, worden jongeren zich bewust van verschillende posities en leren ze verder kijken dan alleen hun eigen wereldbeeld. Tegelijkertijd oefenen ze met het voeren van een gesprek. Ze leren nadenken over wat eigenlijk hun argumenten zijn en oefenen agency tegenover hun ouders.

De hierboven omschreven werkwijzen tijdens de verdiepingsles waarborgen dus binnen de klas de ruimte voor zelfexpressie en leren jongeren dat hun gedachten en meningen die ruimte ook mogen innemen. Zo wordt er agency gearrangeerd voor de jongeren, die ook buiten het klaslokaal kan doorwerken door de aandacht voor zelfvertrouwen en het op gang brengen van gedachtenprocessen. Door de nadruk op respect voor en verbinding met ervaringen en meningen van anderen leren de leerlingen zich ook beter verplaatsen in de positie van anderen in de maatschappij.

4.4. Uitstapje: Theoretische reflectie

Welke vormen van agency stimuleert Studio 52nd, alles overziend? In het literatuurhoofdstuk bespraken we het model van Ruth Lister, die vier typen agency onderscheidt: getting by, getting back at, getting out en getting organized. In het werk van Studio 52nd komen verschillende typen agency terug. Studio 52nd laat in haar voorstellingen aan jongeren voorbeelden zien van verschillende vormen van agency. Bijvoorbeeld van 'getting by': gamen als manier om om te gaan met eenzaamheid, of: hoe gamen ondersteunend kan zijn als ruimte om met identiteiten te experimenteren (*Good Game*) of: hoe queer jongeren ontzettend hun best doen om er 'normaal' uit te zien (*Fok me hokje*). Ook van 'getting out' (wat doen of verzinnen jongeren zelf om uit een verslaving te raken; wel de ruimte nemen om te zijn wie je bent voor queer jongeren) komen voorbeelden voorbij. Studio 52nd biedt jongeren door het maakproces, de voorstellingen en de nagesprekken vooral op allerlei manieren ondersteuning bij

het innemen van ruimte. Ze organiseert collectieve strategische vormen van agency door de verhalen van jongeren te laten spreken, in het licht te zetten; ze een startpunt voor maatschappelijke dialogen en erkenning te laten zijn. In de gesprekken eromheen maakt ze een daadwerkelijke start met die erkenning. Ze ondersteunt het 'getting organized'.

Good Game geeft onder andere een commentaar op hoe de buitenwereld, vooral ouders, de gamewereld, de games en het plezier daarin niet begrijpen ("AAN TAFEL!!!") en zich er zorgen over maken of hoe het soms ook tot echt conflict komt ("IK TREK DE WIFI ER UIT!!!" "GA IETS DOEN!" "DIT ZIJN GEEN VRIENDEN!") en hoe zij jongeren 'uit die wereld willen trekken'. Onbegrip tussen generaties is een belangrijk thema. Via de voorstelling vertellen de jongeren: Gamen is ook leren, social skills opdoen, plannen maken, strategie bepalen... in gamen kan je ook groeien. Hier zwenfelt de voorstelling het gesprek aan over beeldvorming rondom gamen en bijkomende labels zoals "zielig", "depressief", "alleen/ niet sociaal", "verslaafd", "ongezond". De voorstelling laat zien dat er veel verschillende kanten aan gamen zitten en dat jongeren er ook veel uithalen. In die zin heeft de voorstelling een 'agenderende' werking gericht op meer collectieve/ strategische 'verbetering'/ 'verandering' voor de groep (jongeren die gamen): getting organized.

■ Field note van onderzoeker bij observatie Good Game

Voor *individuele* jongeren kan het meeschrijven of het bezoek aan de voorstelling hen helpen met 'getting by' (steun ontlenen aan de erkenning dat je niet de enige bent), 'getting back at' (beter beslagen ten ijs komen om je punt te kunnen maken), 'getting out' (voortaan meer durven zijn wie je bent) of 'getting organized' (bijvoorbeeld durven actief of actiever te worden in de GSA op school). Het werk van Nieto, waar Studio 52nd op terugvalt, vormt een mooie toevoeging op de indeling van Lister, omdat het een onderbouwing geeft voor de manier waarop de kiem voor *sociale verandering* kan worden gelegd

via de gesprekken rond de voorstelling. Bijvoorbeeld door op een erkennende en luisterende manier en aansluitend bij herkenbare thema's voor de 'onderdrukkende' partij het nagesprek vorm te geven, zodat er ruimte ontstaat voor bewustwording aan beide zijden. Interessant is ook dat het concept van 'transformatieve agency' is terug te zien in het werk van Studio 52nd. Jongeren die via de voorstelling collectief het woord krijgen en zaken aankaarten, ontwikkelen innerlijk ook meer reflectie en gaan zich verantwoordelijk voelen, benoemt de artistiek leider in een interview.

5 Randvoorwaarden

In dit hoofdstuk gaan we in op de randvoorwaarden die nodig zijn om de agency voor jongeren te kunnen (blijven) arrangeren zoals Studio 52nd dat doet. De randvoorwaarden zijn naar voren gekomen in interviews, observaties en stukken die we hebben bekeken. Het gaat om allerlei zaken 'achter de schermen' die bijdragen aan de inrichting van de processen met en voor de kinderen en jongeren. In veel zaken zijn parallellen te herkennen met de structuren en werkwijzen die in de interactie met de jongeren worden gebruikt. In de werkwijze zijn zaken als informaliteit, werken vanuit gelijkwaardigheid, het aanwakkeren van energie door te luisteren en ruimte te maken voor initiatief, en community building terug te zien. We lichten een en ander hieronder toe.

Ruimte voor medewerkers en open voor een kritisch geluid

Een eerste element dat maakt dat Studio 52nd het werk kan (blijven) doen, is ruimte voor medewerkers en voor kritische geluiden. Studio 52nd werkt met een team van medewerkers die vaak al jaren verbonden zijn aan de organisatie. Soms eerst in de ene rol, en later in een andere. Zo vertelt een gespreksleider dat hij bij Studio 52nd startte als vrijwillig acteur in de *Kids Editions*, later professioneel acteur werd in de *Special Edition* 'Wie is baas' over het koloniaal heden. En doordat hij een kritisch stemgeluid liet horen binnen Studio, werd hij vervolgens gevraagd gespreksleider te worden bij de voorstelling *Fok me Hokje* en *Good Game*. Hij ervaart ruimte om zijn ideeën in te brengen en verandering te mogen brengen. Ook de gastdocent die we observeerden en spraken voor *Good Game* vertelt hoe zij haar eigen ruimte neemt bij de vormgeving van de les; zodat deze bij haar past en bij de klas en wat zich daar op dat moment voordoet. Medewerkers of betrokkenen zijn soms in relatie tot een bepaald

thema bij Studio 52nd terecht gekomen, maar zijn vaak daarna actief bij andere edities. Zo ook jeugdpsychiater Glenn Helberg, die intussen een belangrijke betrokkene is bij de maakweekenden en ook vanwege zijn kritische geluid in de armen wordt gesloten. Bijvoorbeeld, doordat hij scherp blijft op voldoende diversiteit binnen de schrijversgroep ('als Glenn alleen witte mensen ziet, draait hij om'). Zoals al eerder beschreven zorgt Studio 52nd voor een eigen team dat diversiteit ademt en goed aansluit bij de leefwereld van jongeren in Amsterdam en andere steden.

Organische doorontwikkeling en goed inspelen

Studio 52nd is een netwerkorganisatie met een kleine kern en veel partners. Partners die de methode mee onderbouwen en verder ontwikkelen, zoals Leticia Nieto, maatschappelijke partners die inhoudelijk bij bepaalde voorstellingen betrokken zijn, zoals het COC (*Fok me Hokje*), Jellinek (*Good Game*); theaters waar de voorstellingen gespeeld kunnen worden, scholen die kiezen voor het bezoeken van de voorstellingen en de verdiepingsworkshops in de klas; artistieke partners waaronder ook theateropleidingen die vrijwilligers opleveren voor de *Kids Editions* en schrijfopleidingen die de buddy's aanleveren voor schrijfworkshops. Ook bij samenwerkingspartners geldt, kritische stemmen worden omarmd. Zo werd na kritiek op *Fok me Hokje* van Mounir Samuel de samenwerking opgezocht en de voorstelling aangepast². Samenwerkingen en vernieuwingen lijken zich organisch te ontwikkelen; de organisatie staat niet stil maar ontwikkelt zich voortdurend door, met in het achterhoofd de activistische agenda en de wens impact te maken via artistieke expressie en educatie.

De *Special Editions* en de educatieve trajecten daarbij hebben steeds verder vorm gekregen. Steeds meer jongeren worden bereikt, nieuwe samenwerkingen opgestart, zowel artistiek als maatschappelijk (Kunstenplan 2021-2024). De laatste jaren worden de *Special Editions* bijvoorbeeld ook voor *professionals*

in Amsterdam (Ouder- en Kindteams Amsterdam; Levvel) gespeeld, zodat de (kritische) stem van jongeren ook hen bereikt. Er is een light versie van de *Special Editions* ontwikkeld voor conferenties en bijeenkomsten voor professionals, inspelend op vragen die op de organisatie afkwamen. Het werk van Leticia Nieto wordt toegankelijk gemaakt via workshops die Studio 52nd organiseert. *Good Game* was de eerste voorstelling waar *ouders* specifiek werden aangesproken; met daarbij passende materialen. Studio 52nd experimenteert daarnaast met nieuwe vormen van activisme door de Raad der wijze kinderen en door plannen voor een Activisten Academie.

De organisatie zoekt niet alleen steeds nieuwe wegen om impact te maken maar blijft zich ook steeds inspannen om juist kinderen maar ook ouders die nooit met theater te maken krijgen te bereiken en betrekken. Dit gebeurt bewust door bijvoorbeeld bij de *Kids Editions* bij ouders thuis te komen wier kinderen mee gaan doen met schrijven, door bij de voorstellingen kleinere kinderen en baby's van harte welkom te heten. En daarnaast door de voorstelling in de buurt te spelen en extra inspanningen te verrichten om te zorgen dat ouders of andere familieleden ook echt komen kijken naar wat hun kinderen hebben gemaakt.

Werken in een tussenruimte

Een belangrijk werkend element is mogelijk wel dat de organisatie werkt in een tussenruimte. Ze werkt samen met en brengt haar werk op scholen en bij professionele organisaties voor jeugd en gezin, maar het werk met de jongeren gebeurt in een eigen ruimte en buiten deze kaders. Door deze sociale ruimtes te scheiden, kan Studio 52nd doen wat nodig is om agency te arrangeren zonder invloed van andere partijen. Zo kunnen de verhalen op een activistische en impactvolle manier ontwikkeld en verteld worden.

Het verhaal steeds naar buiten blijven brengen

Om het werk te kunnen blijven doen is achter de schermen voortdurende inzet op marketing en fondsenwerving nodig. Het is steeds nodig dat Studio 52nd uitlegt aan fondsen waarom bijvoorbeeld de een-op-een werkwijze, de tijd en aandacht en betrokkenheid van veel volwassenen bij het maakproces nodig zijn om te maken dat het werkt. Het verhaal moet verteld kunnen worden aan nieuwe partners. Er is beeldmateriaal nodig dat inzichtelijk maakt voor buitenstaanders wat Studio 52nd doet en is. Dit alles vraagt continue investering. Het kan ook spanningsvol zijn. Bijvoorbeeld omdat voor continuïteit en langere lijnen meerjarige financiering wordt aangevraagd, maar soms nog niet duidelijk is welke thema's over een of twee jaar op de rol zouden moeten staan of hoe een voorstelling en werkwijzen eromheen zich ontwikkelen. Er moet feitelijk ruimte zijn voor het experiment. Die is er niet altijd aangezien de druk op het kleine kernteam dat moet zorgen voor continuïteit soms hoog is. Tegelijkertijd zorgt het goede verhaal ervoor dat nieuwe partners en mensen zich graag willen verbinden aan Studio 52nd. En wordt er slim nagedacht hoe soms wat financiële ruimte kan worden gecreëerd door bijvoorbeeld de verkoop van de *Light Editions*.

6 Conclusies en reflectie

In dit onderzoek hebben we verkend welke elementen in het werk van Studio 52nd jongeren met kwetsbaarheden ondersteunen in het ontwikkelen van agency. Een eerste vraag daarbij luidde: wat komen jongeren tegen in hun leven wat hun ontwikkeling of mogelijkheden beperkt of juist stimuleert? Het antwoord daarop geeft inzicht in het type ongelijkheid waar Studio 52nd aan werkt.

Studio 52nd en kansenongelijkheid

We zagen dat bij Studio 52nd jongeren en kinderen met diverse opleidingsniveaus of culturele achtergronden binnen komen die te maken hebben met vormen van onderdrukking gerelateerd aan het thema van de voorstelling. Het jonge publiek van de voorstellingen, dat ook wordt meegenomen in de educatieve natrajecten, is eveneens divers. Studio 52nd speelt in alle onderwijssoorten in het voortgezet onderwijs en ook in het MBO. Met haar werk brengt ze het perspectief van jongeren die met uitsluiting of discriminatie of oordelen te maken krijgen en die niet zichzelf kunnen zijn in het licht, ook waar dit moeilijk is. Het werk richt zich niet expliciet op kansenongelijkheid zoals die vaak wordt opgevat, als ongelijke kansen in het onderwijs of in loopbanen; maar meer op ongelijkheid in de vorm van geen ruimte krijgen voor expressie van je identiteit. En op bewustwording van mechanismen van privilege en onderdrukking.

Wat ontwikkelen jongeren door het werk van Studio 52nd?

Een tweede vraag binnen het onderzoek luidde: welke nieuwe hulpbronnen (bijv. zelfvertrouwen, netwerk) of competenties worden door het initiatief versterkt of ontwikkeld die jongere helpen bij agency? Specifiek: worden jongeren ook aangesproken als changemakers? Worden zij zich bewust van hun positie, en draagt het initiatief ook bij aan nieuwe netwerken, allianties en omstandigheden die het agenderen en verminderen van maatschappelijke misstanden ondersteunen? We zagen dat jongeren bij Studio 52nd worden ondersteund bij het ontwikkelen van hun literaire stem, bij hun schrijftalent, bij de expressie van hun persoonlijke verhalen. Zelfvertrouwen is daarbij een belangrijke component. Jongeren krijgen zowel vertrouwen dat zij er toe doen, dat ze mogen zijn wie ze zijn, als vertrouwen in dat ze kunnen schrijven en iets te vertellen hebben wat onderdeel van een groter verhaal is. Ze krijgen ook vaardigheden aangereikt die hen buiten hun rol als schrijver om helpen, en zo nodig de podia om hun verhaal persoonlijk nog verder te vertellen, via de netwerken van Studio 52nd. De jongeren worden via het op het podium brengen van hun verhaal aangesproken als changemakers. Hun stem krijgt via de acteurs die hun woorden uitspreken een plek in het maatschappelijke debat. Dat debat vindt vooral plaats tussen leeftijdgenoten, maar ook tussen generaties: met ouders, jeugdprofessionals en hun docenten.

Het werk van Studio 52nd draagt bij aan nieuwe netwerken en allianties en omstandigheden die het agenderen en verminderen van maatschappelijke misstanden ondersteunen. Nieuwe netwerken komen tot stand tijdens het maakproces, en blijven ook buiten het maakproces soms bestaan. Dit was bijvoorbeeld duidelijk het geval bij *Fok me Hokje*. Het vertonen van de voorstelling zelf sterkte jongeren op school soms bij de doorontwikkeling van hun GSA's, netwerken op school die een veilige ruimte zijn maar ook een platform voor zichtbaarheid van queer jongeren. De voorstelling zelf en het verdiepende

nagesprek op school legt een bodem voor jongeren om zich eerder te durven uiten. Dat werd soms al zichtbaar tijdens de nagesprekken, waarover jongeren dit zelf aangaven, of waar zij zich (in een enkel geval) outten als queer jongere. Een reflectie achteraf met de artistiek leider maakt wel duidelijk dat wij niet alles hebben kunnen zien in het onderzoek, omdat we vooral *Good Game* goed hebben kunnen volgen. *Good Game* was een beetje een 'vreemde eend in de bijt' omdat op het thema gamen wat minder (onderlinge) spanning zat tussen leeftijdgenoten. Gamers krijgen weliswaar met vooroordelen en stereotypen te maken, maar die belemmeren hen minder dan bij queer jongeren. De laatsten krijgen niet alleen met oordelen of stereotypen te maken maar ook met pesten, uitsluiting, intimidatie of zelfs geweld; het is daardoor niet gemakkelijk hun identiteit te kunnen leven. Op de vraag of het werk soms 'vechten tegen de bierkaai' is, bijvoorbeeld op scholen waar veel negativiteit is ten aanzien van queer jongeren, was het antwoord: 'wij vechten niet tegen de bierkaai, wij zitten IN de bierkaai'. Dit om aan te geven dat het agenderende werk van Studio 52nd dat jongeren die met onderdrukking te maken krijgen ondersteunt niet 'vanzelf' gaat. Ja, het werk draagt bij aan netwerken, allianties en omstandigheden die ongelijkheid kunnen verminderen. Maar het vraagt veel 'labour' van de betrokkenen, de acteurs, de begeleiders van de nagesprekken, de gespreksleiders van de verdiepende workshops, zo is de ervaring. Zij brengen de letterlijke stem van de jongeren over, maar vormen ook de buffer die nodig is om zich meer te durven laten zien of zaken te agenderen. De voorstelling empowert en plant zaadjes. Wat er daarna gebeurt, hangt mede af van hoe de betrokken docenten en schoolleiding op de scholen een en ander oppakken, of van welke basis er op school al was voor de ontwikkeling van acceptatie of bewustwording bij leerlingen.

Wat zijn kernelementen in de aanpak en waar worden ze door ondersteund?

Een derde vraag in het onderzoek betrof de vraag naar werkzame elementen: naar hoe jongeren worden ondersteund bij de bovengenoemde ontwikkelingen die op hun beurt bijdragen aan agency. We hebben hier veel informatie over opgedaan via het onderzoek, door op microniveau te kijken wat er gebeurt, tussen jongeren en de mensen van Studio 52nd, maar ook tussen medewerkers onderling en in relatie tot de omgeving. Studio 52nd is een ambitieuze activistische organisatie die daadwerkelijk verschil wil maken, zo ademen de geschreven stukken. Ook in het werk zelf zoals we dat konden observeren is een grote toewijding en zorgvuldigheid te zien, die een intensieve inzet vraagt van de betrokkenen. Daarbij is Studio 52nd zelfkritisch, ze staat open voor reflectie en betreft mensen met kritische geluiden. Het werk is ook gestoeld op theoretische noties en bevindingen uit onderzoek. De inrichting van de nagesprekken rond de voorstellingen bijvoorbeeld ondersteunt de dialoog tussen en bewustwording bij zowel jongeren die onderdrukt worden om te kunnen zijn wie ze zijn als bij degenen die meer de onderdrukkende partij vormen.

Er zijn verschillende structuren of ruimtes in het werk die jongeren ondersteunen bij de ontwikkeling van hun competenties, bewustwording en agendering. Allereerst zijn dat het maakproces dat onder andere de creatieve talenten van de jongeren helpt ontwikkelen, en het podium, dat de woorden van de schrijvers bundelt en naar buiten brengt. Daarnaast gaat het om de ruimte voor erkenning en herkenning bij het publiek bij de voorstellingen, de ruimte voor dialoog rond de voorstellingen, en de educatie van jongeren rond de thema's bij het verdiepingstraject op scholen. Deze korte beschrijving van de structuren of ruimtes doet de impact die deze hebben en dat wat er gebeurt tekort. Er vinden feitelijk op meerdere plekken en bij meerdere groepen processen van erkenning en herkenning plaats, en educatie vindt bijvoorbeeld ook bij het bredere publiek plaats via de voorstelling.

Figuur 6.1

Kelelementen in de aanpak van Studio 52nd en randvoorwaarden

Ruimtes voor agency	Werkende mechanismen	Randvoorwaarden
Maakproces	Informaliteit	Ruimte voor medewerkers
Podium	Eén-op-één werken	Organische doorontwikkeling
(H)erkenning	Opbouw en vraagtechnieken	Werken in de tussenruimte
Dialogoog	Echte aandacht en gelijkwaardigheid	Het verhaal naar buiten blijven brengen
Educatie	Jongeren in de lead	
	Veilige ruimte voor expressie	
	Positieve bekrachtiging	
	Communityvorming	

In de aanpak is een aantal kelelementen die vaak in meerdere (of zelfs in alle) structuren of ruimtes terug te zien zijn. Ook in de omgang met de eigen medewerkers is een aantal van die elementen terug te herkennen, overigens. Het gaat om elementen die ook in het jongerenwerk vaak centraal staan en 'werkend' zijn om jongeren zich veilig te laten voelen en aan het praten te krijgen en zich te laten ontwikkelen. Bijvoorbeeld de informaliteit, de echte aandacht en gelijkwaardigheid en het bieden van een veilige ruimte. Jongeren zijn echt 'in the lead', en in die zin is in het initiatief een vorm van Youth Organizing te herkennen. Die is nog meer expliciet aanwezig in randstructuren als de Raad der wijze kinderen die theatermakers adviseerde, maar recent binnen het kader van dit onderzoek ook Studio 52nd zelf van advies voorzag. Net als in het jongerenwerk gaat er bij Studio 52nd veel werk zitten in de opbouw van de relatie met en relaties tussen de jongeren die nodig is om jongeren tot bloei te laten komen. De relaties worden binnen een relatief beperkte tijdsperiode (enkele sessies en weekenden) opgebouwd en in die korte tijdsperiode moeten creatieve processen plaatsvinden die echt leiden tot persoonlijke teksten die zeggingskracht hebben in voorstellingen. Krachtige voorstellingen waarmee structuren van ongelijkheid worden aangekaart en de kiem voor verandering wordt gelegd. De schrijfwekenden zijn zorgvuldig opgebouwd en om tot de

teksten te komen wordt er één-op-één gewerkt. Niet alleen vanwege dit proces maar ook om jongeren al tijdens het maakproces te laten zien en voelen dat hun stem ertoe doet, zijn er veel volwassenen aanwezig bij de weekenden. Ook de acteurs, de dramaturg, de artistiek leider, de regisseur. Door hun aanwezigheid wordt ook de directe link gelegd naar het podium waar de teksten worden gespeeld. De acteurs zien de jongeren en werken met hen. Een email van een van de jonge schrijvers die naar Studio 52nd kwam en met ons werd gedeeld laat zien hoe goed het volgens deze jongere lukt echt de stem van de jongeren te laten klinken in de voorstelling en wat het meewerken oproept.

"ik heb gisteren de theatershow samen met mijn ouders bekeken. en wow ik heb er geen woorden voor hoe goed en hoe mooi. alle teksten werden precies gezegd hoe wij het hebben opgeschreven. (...) en zou u mij op de hoogte willen houden van als er weer een theater show gemaakt gaat worden over een bepaald onderwerp en zou u mij dan willen informeren zodat ik dan als het kan en mag weer mee kan schrijven want ik vind het heel leuk".

■ Mail jonge schrijver

Enkele reflecties tot slot

Onderzoek naar het verminderen van kansenongelijkheid onder jongeren richt zich vaak op ongelijkheid binnen educatieve instellingen. Het centraal stellen van een theaterinitiatief in dit onderzoek toont dat zich ook buiten de onderwijsloopbaan om veel vormen van ongelijkheid voordoen en aangrijppunten zijn om kansenongelijkheid te verminderen en agency te bevorderen. Waarbij de relatie met het onderwijs en vele andere maatschappelijke en artistieke samenwerkingspartners dan juist weer een kracht is. De voorstellingen van Studio 52nd worden uitgevoerd binnen het onderwijs, maar creëren een eigen ruimte waarbinnen het gesprek op een andere manier wordt gevoerd. De doorwerking ervan vindt bij de schrijvers en in de klassen plaats. Het gesprek wordt ook gevoerd met degenen die de structuren waarbinnen jongeren opgroeien vormgeven, zoals ouders bij *Good Game*. En professionals, die jongeren beter

kunnen ondersteunen als zij hun leefwereld, vraagstukken en ervaringen beter begrijpen, wat via de voorstelling gebeurt. Het werken aan identiteitsvraagstukken, zoals Studio 52nd doet, versterkt jongeren in wie ze zijn en draagt daarmee indirect ook bij aan hun kansen op succes op school en op de arbeidsmarkt in het latere leven. Goed in je vel zitten en binnen school en werk kunnen zijn wie je bent is fundamenteel voor optimale ontplooiing.

Interventies die kansengelijkheid willen bevorderen kunnen wel eens 'top-down' te werk gaan, of vertrekken vanuit een deficiëntie-perspectief. Zoals Studio 52nd ook in haar kunstenplan aangeeft: maatschappelijke (en ook wetenschappelijke) discussies over jongeren worden vaak nog zonder jongeren gehouden. Een focus op het arrangeren van agency in het kansengelijkheid vraagstuk biedt hier een mogelijk alternatief voor. Door te bevragen hoe we jongeren zelf agentschap kunnen geven over hun sociale omstandigheden en positie, kunnen we interventies inrichten op de behoeftes die jongeren zelf aangeven en hen daarbij bekrachtigen. Dit wordt evident in Studio 52nd's werkwijze. In hun gelaagde werkstructuur is er binnen elke ruimte duidelijk aandacht voor het op de voorgrond zetten van de stem van de jongeren. Waarbij wel duidelijke structuren wordt neergezet en richting wordt gegeven om te maken dat de stemmen extra sterk doorklinken en dat mechanismen voor ongelijkheid worden aangekaart en bespreekbaar gemaakt. Via de hierboven geïdentificeerde werkende mechanismen ondersteunt Studio 52nd jongeren in het (durven) uiten van hun stem. Zo kan een initiatief tot de kern komen van wat jongeren *zelf* identificeren als ongelijkheid en waar zij de grootste problemen ervaren. En zo krijgen jongeren zeggenschap over hoe zij geholpen willen worden.

Geraadpleegde bronnen

Aanvraag Kunstenplan Studio 52nd 2021-2024.

Abdallah, S., Day, M., Distelbrink, M., Pehlivan, T., Soeterik, I., Volman, M., m.m.v. N. van de Berg, I. el Masoudi, S. Umuhire & M. Noom (te verschijnen). *Agency Arrangeren: Literatuurverkenning*.

Abdallah, S. & Kaulingfreks, F. (2021). Breekijzers en botte bijlen. Culturele expressie in het jongerenwerk, op hún voorwaarden. In R. de Brabander, F. Kaulingfreks & M. Ham (Eds.), *Sociaal weerwerk. Maatschappelijke betrokkenheid in zorg en welzijn* (pp. 151-171). Amsterdam: Van Genneep.

Abdallah, S., Kooijmans, M., & Sonneveld, J. (2016). *Talentgericht werken met kwetsbare jongeren. Ontwikkelwerk, erkenningswerk, verbindingswerk*. Bussum: Coutinho.

Alston, Adam. 2013. "Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in immersive theatre" *A Journal of the Performing Arts* 18(2), 128-138.

Awad, S., Manders, W., Metz, J., Todorovic, D., & Sonneveld, J. (2018). *Methodiekbeschrijving Youth Organizing*. Amsterdam: Hogeschool van Amsterdam, Lectoraat Youth Spot.

Boomkens, C., Rauwerdink-Nijland, E., van der Grient, H., van Trijp, K., & Metz, J. (2018). *Kracht van meiden! meidenwerk als specifieke methodiek van het jongerenwerk*. SWP.

Bourdieu, P. (1986). The Forms of Capital. In: J. Richardson (Ed.), *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education* (pp. 241-258). New York: Greenwood.

Butterwick, Shauna, & Selman, Jan. 2003. "Deep Listening in a Feminist Popular Theatre Project: Upsetting the Position of Audience in Participatory Education" *Adult Education Quarterly* 54(1), 7-22.

Eijnden, R. van der, et al, (2017). *Infographic Digital Youth Project*, Universiteit Utrecht.

Holbein, J. (2017). Childhood skill development and adult political participation. *American Political Science Review*, 111(3), 572-583.

Felten, H., Does, S., Winter, S. de, Asant, A., Andriessen, I., Donker, R., Brock, A. (2021). *Institutioneel racisme in Nederland. Literatuuronderzoek naar de aanwijzingen voor institutioneel racisme op de domeinen arbeidsmarkt, woningmarkt, onderwijs en politie*. Kennisplatform Inclusief Samenleven.

Jin, J., & Ball, S. J. (2020). Meritocracy, social mobility and a new form of class domination. *British Journal of Sociology of Education*, 41(1), 64–79. <https://doi.org/10.1080/01425692.2019.1665496>

Lister, R. (2004). *Poverty*. Cambridge: Polity.

Lister, R. (2015). 'To count for nothing': Poverty beyond the statistics. *Journal of the British Academy*, 3, 139–166. <https://doi.org/10.5871/bacad/9780197265987.003.0005>

Nieto, L., & Boyer, M. (2006/2007). *Understanding Oppression: Strategies in Addressing Power and Privilege (parts 1-3)*. From ColorsNW Magazine.

Pehlivan, T., & Rutjes, L. (2020). *De METHode©: Gids voor het participatief werken met kwetsbare jongeren in hun Maatschappelijke Diensttijd*. Amsterdam: Stichting Alexander.

Sewell, W. A. (1992). A Theory of Structure: Duality, Agency, and Transformation. *American Journal of Sociology*, 98(1), 1–29. <https://doi.org/10.1086/229967>

Stetsenko, A. (2019). Radical-Transformative Agency: Continuities and Contrasts With Relational Agency and Implications for Education. *Frontiers in Education*, 4(148), 1-13. <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00148>

Vrooman, C., Boelhouwer, J., Iedema, J., & Torre, A. van der. (2023). *Eigentijdse ongelijkheid: De postindustriële klassenstructuur op basis van vier typen kapitaal: Verschil in Nederland 2023* (Sociaal en Cultureel Planbureau).

COLOFON

Opdrachtgever	Kenniscentrum Ongelijkheid van de gemeente Amsterdam
Auteurs	Dr. M.J. Distelbrink A.E.M. Driessen, BSc
Met medewerking van	S. Boogaardt I. el Masoudi S. Umuhire Dr. I.M. Soeterik
Foto omslag	Robert van der Ree, Fok Me Hokje
Uitgave	Verwey-Jonker Instituut Kromme Nieuwegracht 6 3512 HG Utrecht T (030) 230 07 99 E secr@verwey-jonker.nl I www.verwey-jonker.nl

De publicatie kan gedownload worden via onze website:
<http://www.verwey-jonker.nl>

ISBN 978-94-6409-228-8

© Verwey-Jonker Instituut, Utrecht, april 2023.

Het auteursrecht van deze publicatie berust bij het Verwey-Jonker Instituut.
Gedeeltelijke overname van teksten is toegestaan, mits daarbij de bron wordt vermeld.
The copyright of this publication rests with the Verwey-Jonker Institute. Partial
reproduction of the text is allowed, on condition that the source is mentioned.