

# YourStory: missie en spel als missionaire praktijk?

YourStory onderzocht vanuit de missiologie en gamificatie





## Inhoudsopgave

1	Inleiding	6
1.1	Onderzoekskader	7
1.1.1	Relevante onderzoeken	8
1.1.2	Missiologie	9
1.1.3	Gametheorieën	9
1.1.4	Afbakening	10
1.2	Onderzoeksvraag	10
1.3	Methodologie	11
1.4	Relevantie	12
1.4.1	Academische relevantie	12
1.4.2	Relevantie voor christelijke gemeenschappen	12
2	YourStory: grondbeginselen, praktijk en missie	13
2.1	Inleiding	13
2.2	Grondbeginselen van YourStory	13
2.2.1	Het leven als spel	13
2.2.2	Monastieke leefregel	14
2.2.3	Gemeenschap en mentoraat	17
2.2.4	Inclusief	17
2.2.5	Narratief	18
2.3	De missie van YourStory	20
2.4	Hoe YourStory in de praktijk gestalte krijgt	22
2.4.1	Het leven als spel	22
2.4.2	Monastieke leefregel	24
2.4.3	Mentor en begeleiding	25
2.4.4	Inclusief	26
2.4.5	Narratief	28
2.5	De praktijk van participatie en Gods missie	28
2.6	Conclusie	29
3	YourStory: game/spel, gamificatie en (non-) virtuele werkelijkheid Inleiding	31
3.1	Spel	31
3.1.1	Het spel, meer dan een spelletje?	31
3.1.2	Het spel als ritueel	33
3.1.3	Het spel als verhaal	35
3.1.4	Interactie spel, ritueel en verhaal	36

3.2	Gamificatie	37
3.2.1	Definitie en ontwerp gamificatie	37
3.2.2	Valkuilen gamificatie	38
3.2.3	Gamificatie optimaal inzetten	39
3.3	Virtuele en non-virtuele werkelijkheid – gescheiden werelden?	41
3.4	Conclusie	45
4	YourStory: een missiologische lezing	46
4.1	Inleiding	46
4.2	<i>Missio Dei</i> in de visie van Flett	46
4.3	Grondbeginselen in het licht van de missiologie	48
4.3.1	Het spel doordringt de werkelijkheid	48
4.3.2	Monastieke leefregel en karakterformatie als alternatief	51
4.3.3	Inclusief participeren in het spel	52
4.3.4	Normatief narratief	54
4.4	Conclusie	57
5	Conclusie	58
6	Bibliografie	62
1	Bijlage 1: Interview met begeleiders	65
6.1	PKN Zeist 'Oosterkerk' - predikant Marten Knevel	65
6.1.1	Visie op begeleiding	65
6.1.2	Visie op begeleiding	65
6.1.3	Inhoud van de begeleiding	66
6.2	PKN Noord Beveland 'De Ontmoeting' - Predikant Ruben Den Hartog	66
6.2.1	Visie op begeleiding	66
6.2.2	Visie op begeleiding	67
6.2.3	Inhoud van de begeleiding	68
6.3	PKN Utrecht West - dominee P. Brouwer en jeugdouderling Jan Aren Neels	69
6.3.1	Visie op begeleiding	69
6.3.2	Visie op begeleiding	69
6.3.3	Inhoud van de begeleiding	70
6.4	PKN Maassluis - Martijn van Leerdam	71
6.4.1	Visie op begeleiding	71
6.4.2	Visie op begeleiding	72
6.4.3	Inhoud van de begeleiding	72
6.5	Live Zaandam - Martijn Ouwerkerk	73

6.5.1	Visie op begeleiding	73
6.5.2	Visie op begeleiding	74
6.5.3	Inhoud van de begeleiding	75
6.6	PKN Lelystad en Nijkerk - Yvonne van Benthem	76
6.6.1	Visie op begeleiding	76
6.6.2	Visie op begeleiding	77
6.6.3	Inhoud van de begeleiding	79
6.7	PKN Bussum 'De Ontmoeting' - Jacob Stolk	80
6.7.1	Visie op begeleiding	80
6.7.2	Visie op begeleiding	81
6.7.3	Inhoud van de begeleiding	82
7	Bijlage 2: Interview met oprichter YourStory, Johan ter Beek	83

# 1 Inleiding

Het spelen van een spel in het dagelijks leven middels je smartphone is een trend die niet te stoppen is. Steeds meer spelmakers spelen in op deze nieuwe manier van spelen. Misschien is het grootste voorbeeld van de makers wel *Pokémon Go*. Het spel laat de spelers met hun smartphone in de hand *Pokémons* vangen op allerlei plekken. In tegenstelling tot veel spellen speel je het spel niet op je stoel, maar moet je erop uit trekken en in beweging komen om de *Pokémons* in de omgeving te vangen.<sup>1</sup> Gamers krijgt zo een positief bijeffect, namelijk spelers die in beweging komen en op plaatsen komen waar ze niet zo snel naartoe zouden gaan. De onderzoekers van Cornell University bevestigen dat en rapporteren onder de toegewijde spelers een toename van het aantal stappen dat men normaal per dag zet van 26 procent. De toename van beweging is een grote winst voor de gezondheid. Het spel wordt door de ontwikkeling van techniek steeds vaker gebruikt in het dagelijks leven. Een andere ontwikkeling in spellen is het behandelen van een serieus onderwerp in spelvorm, ook wel *Serious Gaming* genoemd. Een voorbeeld hiervan is de *Burgemeestersgame* waarin burgemeesters middels een spel geconfronteerd worden met problemen als een brand bij een tankstation, een uitbraak van een virus of een explosie in een hoog risicogebied; en oefenen om daar op een adequate wijze naar te moeten handelen. Door middel van het spel bereiden burgermeesters zich voor op noodsituaties.<sup>2</sup> Een ander voorbeeld is het spel *KickAss*, in dit spel wordt kinderen en jongeren met Autisme een training aangeboden om te leren omgaan met lastige sociale situaties in het dagelijks leven.<sup>3</sup> Zomaar twee voorbeelden van toepassingen van *Serious Gaming*. Uit het onderzoek van Zorgvisie blijkt dat er steeds meer Nederlandse organisaties het spel gebruiken vanwege de 'positieve effecten'.<sup>4</sup> Naast de organisaties, lijken ook scholen gamificatie en *Serious Gaming* te omarmen.<sup>5</sup> En de kerk? Sluit zij aan bij de mogelijkheden van gamificatie, of ziet zij daar geen heil in?

Dit onderzoek gaat over het spel YourStory, een spel dat op een mobiele applicatie en met name in het echte leven wordt gespeeld. Aan de hand van missies wil YourStory gebruikers opnieuw de waarde van het leven laten ontdekken en hen motiveren om in de werkelijkheid hun gedrag te veranderen. YourStory speelt in op de veranderende samenleving, die in de woorden van de gamemaker Ter Beek 'groot en complex is geworden'.<sup>6</sup> In deze complexe samenleving wil YourStory door middel van het spel de sociale cohesie bevorderen en de speler helpen bij het ontdekken en versterken van zijn/haar identiteit.<sup>7</sup> YourStory wil de spelers helpen om antwoord te zoeken op belangrijke vragen als: Wie ben

---

<sup>1</sup> Moes, Anton, *Pokémon Go spelers actiever dan niet-spelers*, Pocketinfo, 13 maart 2017. Geraadpleegd op 1 oktober 2018, van <https://www.pocketinfo.nl/pokemon-go-spelers-actiever-dan-niet-spelers/>

<sup>2</sup> Veiligheidsregio Midden- en West-Brabant, *Serious gaming voor burgemeesters*, NieuwsFlash, 2010 (10), 1-2. Gedownload op 1 oktober 2018, van <http://gate.gameresearch.nl/UserFiles/File/News%20articles/1Nieuwsflash%20VR%20MWB%201%20okt%2010%20artikel%20Serious%20Gaming.pdf>

<sup>3</sup> Sangers, Ivy, Mentaalbeheer Jong, *KickAss: Dé serious game voor jongeren met autisme*, z.d.. Geraadpleegd op 1 oktober 2018, van <https://www.mentaalbeter.nl/Pages/nl-NL/Jong-Autisme/serious-game-kickass-autisme>

<sup>4</sup> *Serious gaming in opkomst: 'De positieve effecten zijn enorm'*, Zorgvisie, 11 juli 2018. Geraadpleegd op 11 juli 2018, van <https://www.zorgvisie.nl/serious-gaming-biedt-serieuze-kansen-voor-gezondheidszorg/>

<sup>5</sup> SBM, *Gamen voor een betere wereld*, Magazine van de Besturenraad voor schoolleiders, bestuurders en toezichthouders, 2013 (2), 9-10.

<sup>6</sup> Beek, Johan ter, *YourStory*, Beeq gamification, 2015. Geraadpleegd op 18 november 2015, van [www.ystg.org](http://www.ystg.org)

<sup>7</sup> YourStory wil de identiteit versterken en aan de orde stellen vanuit de Zevende regel, een leefregel die geïnspireerd is vanuit verschillende kloostertradities.

ik?; Wat wil ik later worden? en; Hoe kan ik bijdragen aan een betere wereld?<sup>8</sup> Om antwoord te vinden op deze vragen moeten de spelers missies voltooien. Deze missies kunnen zowel individueel als gemeenschappelijk worden gespeeld, maar in de ideale situatie gaat de voorkeur uit naar een groepsverband.<sup>9</sup> YourStory is met name gericht en ontworpen voor twintigers, maar dat sluit niet uit dat mensen van andere leeftijdscategorieën gebruik maken van het spel. Met de game wil men een brede doelgroep aanspreken qua achtergrond, geloof, leefwijze en leefomgeving. De ontwerper van de game, theoloog en godsdienstdocent, Johan ter Beek, ziet een tal van mogelijkheden voor de inzet van de game: 'Religieuze mensen kunnen YourStory gebruiken voor spirituele formatie, scholen voor maatschappelijke stages, levensbeschouwelijke vorming of identiteitsontwikkeling; humanisten en algemene instellingen voor persoonlijke ontwikkeling; [...] goede doelen voor engageren van deelnemers voor hun missie; gemeenten voor het scheppen van sociale cohesie in een wijk.'<sup>10</sup> In dit onderzoek wordt de game YourStory onderzocht vanuit de praktijk en geëvalueerd vanuit de missiologie. Het gaat om een innovatief onderzoek dat de theorie van gamificatie en missiologie samenbrengt om de missionaire praktijk van YourStory te duiden. Nog niet eerder is de gamificatie in sterke samenhang met de missiologie onderzocht vanuit een hedendaagse missionaire applicatie. Dit maakt het onderzoek zo uniek en heeft het ook de nodige uitdagingen gekost om relevante speltheorieën in gesprek te brengen met de missiologie om tot een goede duiding van YourStory te komen. In dit onderzoek beperk ik mij met name tot het onderzoek rondom de missionaire praktijk van YourStory in de context van kerken, jeugdgroepen en pioniersgemeenschappen.

Let's play.

## 1.1 Onderzoekskader

Voorafgaande het onderzoek heb ik kort onderzocht op welke locatie YourStory daadwerkelijk uitgevoerd en gespeeld is. Uit dit vooronderzoek blijkt dat van de tien locaties, die ik doorkreeg van de oprichter van de Game Johan ter Beek, het spel daadwerkelijk maar op drie locaties is gespeeld, namelijk in de Protestantse Kerk in Nederland (voortaan afgekort met PKN) Zaandam (Martijn van Leerdam); PKN Bussum (Jacob Stolk); en PKN Lelystad (Yvonne van Benthem- de Ridder).<sup>11</sup> Op de genoemde locaties is het spel een aantal weken tot maanden gespeeld. De spelleiders waren bereid om bij te dragen aan het onderzoek en mee te werken aan interviews. Op de plaatsen waar YourStory niet of in beperkte mate gespeeld is, liggen er verschillende relevante redenen ten grondslag. In PKN Noord-Beveland is het bij een kort experiment gebleven, dit vanwege de YourStory experimenten die lastig te bedenken waren voor de vrijwilligers en omdat de app niet gebruiksvriendelijk is (te veel handelingen nodig om tot het spel over te gaan). Op zes locaties, namelijk de Protestantse Gemeente Zeist, Nijverdal, Heemskerk, Utrecht West, PKN Maassluis en PKN Bussum is het niet tot het spelen van YourStory gekomen. In Zeist, Nijverdal en Heemskerk is het niet verder gekomen dan een klein experiment vanwege de complexiteit van de app en een tekort aan vrijwilligers. In PKN Utrecht West zijn de mogelijkheden van het spel wel besproken, maar kon het niet voldoende draagvlak vanuit de

---

<sup>8</sup> In het vervolg ook wel deelnemers genoemd, daarbij wordt geen onderscheid gemaakt tussen gamers en deelnemers.

<sup>9</sup> In een groep is er namelijk meer sprake van interactie en kunnen de deelnemers meer van elkaar leren. Harmen Heutink, *Gamification and the Gospel, A phenomenological description and theological exploration of the app 'YourStory' and gamification*, Amsterdam: Vrije Universiteit, 2013, 23.

<sup>10</sup> Beek, Johan ter, *YourStory het spel*. Geraadpleegd op 22 nov. 2015, van: <http://www.beeqgamification.com/YourStory>.

<sup>11</sup> Het betreft de locaties: Protestantse Gemeente (voorts afgekort met PG) Zeist 'Oosterkerk', PG Noord-Beveland 'De Ontmoeting', PG Utrecht West, PG Maassluis, PG Nijverdal, PG Lelystad, PG Dirkshoorn, PG Bussum en Jongerenproject LIVE Zaandam (PG Zaandam).

gemeente krijgen. In PKN Maassluis is geprobeerd om het spel in te voeren, maar hebben de problemen in de app (inlogproblemen, onduidelijke rollen van de mentors en beheerders en een lastige interfase) en de toegankelijkheid van de app hen weerhouden om YourStory te kopen.

De oorzaak dat verschillende gemeenten niet tot nauwelijks het spel hebben gespeeld heeft hoofdzakelijk twee redenen. Allereerst heeft dat te maken met de tijd die het spel van de vrijwilligers vraagt bij o.a. het bedenken van missies, begeleiden van deelnemers en het verdiepen in het spel. Ten tweede heeft het betrekking op de onvolkomenheden die de app toonde.<sup>12</sup> Dat er niet of in beperkte mate met de app gespeeld is, betekent echter niet dat men geen ervaringen heeft met YourStory en de wijze van werken. De achterliggende redenen waardoor men niet tot de uitvoering van het spel gekomen is, kunnen relevant zijn voor het onderzoek. Er is daarom gekozen om de gegevens, die voortvloeien uit het vooronderzoek, mee te nemen in de onderzoeksresultaten. De gemeenten die voortijdig zijn afgehaakt kunnen echter niet iets zeggen over de missionaire praktijk die al dan niet heeft plaatsgevonden, hiervoor is het spelen van het spel een minimum. Er is daarom gekozen om deze vragen enkel te stellen aan de plaatsen waar het spel daadwerkelijk is gespeeld.

### 1.1.1 Relevante onderzoeken

In het voorjaar van 2013 presenteerden Meerhof en Stigter een onderzoek naar YourStory. Dit onderzoek is uitgevoerd in opdracht van *Beeq Gamification* en de Christelijke Hogeschool Ede. Het onderzoek probeert antwoord te geven op de vraag of YourStory behulpzaam is voor jongeren bij het navolgen van Jezus in het leven van alledag.<sup>13</sup> Na het uitvoeren van een pilotversie van YourStory concluderen Meerhof en Stigter dat een *Serious Game*<sup>14</sup> zoals YourStory een goed middel is om het geloofsleven te verdiepen en het de deelnemers helpt om het geloof meer in de praktijk te brengen.<sup>15</sup> Daarnaast doen Meerhof en Stigter onderzoek en uitspraken over de karaktervorming van de jongeren naar aanleiding van de game. Maar gezien de beperkte omvang van het onderzoek en het uitblijven van een eenduidige betekenis en typering van karaktervorming zijn de onderzoeksresultaten aangaande dit onderwerp minder bruikbaar.<sup>16</sup> Zodoende worden de onderzoeksresultaten rondom dit onderwerp buiten beschouwing gelaten. Het tweede onderzoek naar YourStory is door H. Heutink gedaan, namelijk 'Gamification and the Gospel, A phenomenological description and theological exploration of the app 'YourStory' and gamification.' Zoals de titel van het onderzoek al aangeeft richt het onderzoek zich op het fenomeen en het theologische framework van YourStory. Het onderzoek van H. Heutink biedt een goede uiteenzetting van de theologische grondbeginselen van YourStory, namelijk de narratieve en post-evangelicale theologie.<sup>17</sup> Het eerste wordt in het spelontwerp kenbaar door het verband dat in het spel wordt gelegd met 'ons' of en het verhaal van God en de Bijbel.<sup>18</sup> Heutink concludeert dat YourStory uitgaat van een post-evangelicale theologie welke zichtbaar wordt in de inclusivistische benadering van YourStory.<sup>19</sup> Het onderzoek van Heutink besteedt echter geen aandacht aan de missionaire praktijk van YourStory. Heutink gaat wel in beperkte mate in op het *missio*

---

<sup>12</sup> Bijlage 1.

<sup>13</sup> Meerhof, M. en Stigter, M. de, *Jezus volgen, een serieus spelletje?! Een onderzoek naar gebruik van gamification in geloofsleren*, Ede: Christelijke hogeschool Ede, 2013.

<sup>14</sup> Een Serious Game is een spel met een ander primair doel dan puur vermaak. Het voornaamste doel is om een bepaald serieus thema aan de orde te stellen en daarover na te denken.

<sup>15</sup> Meerhof, *Jezus volgen*, 5-9.

<sup>16</sup> Meerhof, *Jezus volgen*, 5-6.

<sup>17</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 7.

<sup>18</sup> Ook de benaming van de game, YourStory, verwijst naar 'ons' verhaal.

<sup>19</sup> Deze brede benadering wordt door Ter Beek als missionair geduid. Heutink, *Gamification and the Gospel*, 8.



*Dei*, maar beschrijft vooral deze visie en de overeenkomsten met de benadering van Johan ter Beek en de Britse theoloog N.T. Wright. De theologische en fenomenologische beschrijving van YourStory door Harmen Heutink is deels bruikbaar voor mijn onderzoek. Zo kan er voortgebouwd worden op de betekenis die Heutink aan YourStory hecht aan het christelijk theologisch perspectief en de integratie van de theologie van N.T. Wright. Echter schenkt Heutink in zijn christelijk-theologische benadering van YourStory geen aandacht aan het missionaire aspect van het spel en de verhouding tot gamificatie. In dit onderzoek wordt deze ontbrekende kennis vanuit de missionaire- en gameliteratuur aangevuld.

### 1.1.2 Missiologie

Alhoewel de app breed georiënteerd is en vanuit verschillende missionaire gedachten en modellen gebruikt kan worden, gaat Ter Beeks voorkeur uit naar het missionaire werken vanuit *missio Dei*. Ter Beek bedoelt hiermee dat 'God een missie heeft voor deze wereld en waarin wij als mensen mogen participeren.'<sup>20</sup> In zijn boek *Emerging Churches* geeft Ter Beek een uitgebreidere beschrijving van zijn zienswijze op *missio Dei*, namelijk als 'Gods verlossende werk voor de hele aarde in zijn Messias, Jezus Christus. Jezus staat centraal en niet het individu. De kerk heeft daardoor een missie tegenover de heersende moderne en postmoderne cultuur.'<sup>21</sup> De missiologie van Ter Beek ademt de theologie van N.T. Wright en krijgt concreet gestalte in de app. Echter vragen de gemaakte keuzes en vooronderstellingen van Ter Beek wel om een discussie aangezien *missio Dei* op verschillende manieren kan worden benaderd en er ook sprake is van beperkingen van de *missio Dei* benadering. Om de missionaire praktijk van YourStory te onderzoeken is het relevant om het begrip *missio Dei* en 'missionair' van betekenis te voorzien en tevens in een bredere discussie te plaatsen. Dat zal ik doen door de missionaire visie Van Ter Beek te bespreken aangaande *missio Dei* met zijn theologische voorbeeld N.T. Wright en deze in gesprek laten gaan met de calvinistisch theoloog John G. Flett die kritisch is op de *missio Dei* benadering. In *The Witness of God* beschrijft John G. Flett het probleem van *missio Dei*, namelijk de ongepaste breuk tussen wie God is in zichzelf en wie hij is in zijn economie.<sup>22</sup> Ten tweede zal ik naast het missionaire model *missio Dei*, verschillende andere missionaire modellen toepassen op de game om te onderzoeken welk van de modellen het best past bij de game. Het is theoretisch mogelijk dat Ter Beek het model *missio Dei* naar voren schuift, maar uit de game ontwerp en spelbenadering blijkt dat YourStory ook inzichten uit andere missionaire modellen gebruikt.

### 1.1.3 Gametheorieën

Dit onderzoek gaat over het spel YourStory, een spel dat op een mobiele applicatie en met name in het echte leven wordt gespeeld. Aan de hand van missies wil YourStory gebruikers opnieuw de waarde van het leven laten ontdekken en hen motiveren om in het gewone leven hun gedrag te veranderen.<sup>23</sup> YourStory wil de gamers<sup>24</sup> helpen om tijd te nemen om antwoord te zoeken op levensvragen. Middels gamificatie wil Ter Beek de spelers motiveren en een gemeenschap vormen. De vraag is echter of gamificatie en het spel daadwerkelijk daartoe in staat zijn. Het zou mooi zijn om het fenomeen gamificatie uit te werken en op het spoor te komen van de (on)mogelijkheden. In het rapport de *Hype*

---

<sup>20</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 7.

<sup>21</sup> Beek, Johan ter, *Emerging Churches*, 2008. Gedownload op 18 nov. 2018, van <https://www.scribd.com/1document/35140731/Emerging-Churches-Joha-Ter-Beek>.

<sup>22</sup> Flett, John G., *The Witness of God: The Trinity, Missio Dei, Karl Barth, and the Nature of Christian Community*, Kindle Edition: Eerdmans, 2010, Kindle Locations 249-250.

<sup>23</sup> YourStory wil de identiteit versterken en aan de orde stellen vanuit de Zevende regel, een leefregel die geïnspireerd is vanuit verschillende kloostertradities.

<sup>24</sup> In het vervolg ook wel deelnemers genoemd, daarbij wordt geen onderscheid gemaakt tussen gamers en deelnemers.

*Cycle for Emerging Technologies* schrijft Gartner Inc. dat er sprake is van opgeblazen verwachtingen over gamificatie. Hij voorziet dat gamificatie misgaat door een gebrek aan inzicht in het bieden van ervaring en goede strategieën die de betrokkenheid van spelers stimuleert.<sup>25</sup> Hierdoor zijn er vele mislukte apps. Mathias Fuchs onderschrijft dit en vraagt aandacht voor een goede toepassing van de design principes van gamificatie.<sup>26</sup> Alhoewel Brain Burke zeker potentie ziet in gamificatie vraagt hij wel aandacht om de betrokkenheid van de spelers en de gamificatie ervaring te vergroten door gebruik te maken van gemeenschappelijke doelen en de kracht van gemeenschap en coaching.<sup>27</sup> De discussie is of YourStory de verwachtingen waar kan maken en daadwerkelijk gebruikt maakt van de gamificatie elementen zoals wordt gepretendeerd.

Aan de hand van Wagners visie op het spel als een vorm van interactie tussen spel, ritueel en verhaal wil ik deze naast YourStory's gameontwerp en spelersbenadering van het spel, ritueel en verhaal leggen. Juist de spelersbenadering is relevant aangezien het erop lijkt dat de spelers het spel niet zo serieus nemen als wordt voorgesteld door Ter Beek en Wagner, en dat dit van invloed is op het effect van gamificatie.

#### 1.1.4 Afbakening

Dit onderzoek zal zich beperken tot het functioneren van de game in kerkelijke en missionaire contexten, en richt zich in het bijzonder op de mogelijkheden van de game in de context van de missionaire praktijk. Vanwege de gamificatie aspecten en de wijze waarop de missie op allerlei manieren terugkomt in de app is het waardevol om te onderzoeken op welke wijze YourStory missionaire praktijk vormgeeft en waarop deze is gebaseerd. Daarnaast kan dit onderzoek mogelijk inzichten bieden waarom de app geen succes geworden is en welke mogelijke lessen hieruit getrokken kunnen worden.

## 1.2 Onderzoeksvraag

De onderzoeksvraag luidt als volgt:

Welke visie op gamificatie en missie(A) wordt verondersteld in de game YourStory(B), en hoe kan deze geëvalueerd worden vanuit de missiologie en speltheorieën/gamificatie(C)?

A      onderzoeksobject

B      corpus

C      probleemstelling

Om bovenstaande onderzoeksvraag te beantwoorden zal ik de volgende drie deelvragen dienen te beantwoorden.

Deelvraag 1:

---

<sup>25</sup> Fuchs, Mathias, *Rethinking Gamification*, Lüneburg: Meson Press, 2014, 368-370.

<sup>26</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 371-372.

<sup>27</sup> Burke, Brain, *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*, Brookline: Bibliomotion, 2014, 56-57.

Wat is het fenomeen YourStory en vanuit welke visie op missie werkt zij?

Deelvraag 2:

Hoe kan YourStory beschreven worden als game binnen de wereld van spel, gamificatie en (non)virtuele werkelijkheid?

Deelvraag 3:

Hoe kan het spel YourStory gekarakteriseerd worden vanuit de missiologie?

### 1.3 Methodologie

Het onderzoek is een toegepast onderzoek. Het heeft wel een wetenschappelijke basis in zowel de discipline missiologie als in de speltheorieën, maar is gericht op het in kaart brengen van de mogelijkheden en aanbevelingen van begeleiding in gamificatie en Serious Gaming.<sup>28</sup> Het onderzoek is met name descriptief en evaluatief van aard en bestaat uit een literatuuronderzoek en een praktijkonderzoek. Om antwoord te geven op de onderzoeksvraag zal ik elk van de deelvragen beantwoorden in de hoofdstukken die volgen. Ten slotte zal ik in de conclusie het geheel samennemen en antwoord geven op de hoofdvraag. Om tot de beantwoording van de deelvragen te komen zal ik zowel gebruik maken van een literatuur- als een praktijkonderzoek.

In het literatuuronderzoek heb ik mij in het bijzonder gericht op de missiologie van *missio Dei* en de mogelijkheden van gamificatie. Wat betreft de missiologie heb ik in het bijzonder onderzoek gedaan naar *missio Dei* aan de hand van N.T. Wright en deze kritisch onderzocht aan de hand van J.G. Flett. Wat betreft de literatuur aangaande het spel en de relatie tot de werkelijkheid van alledag heb ik gebruik gemaakt van Wagner. Wagner bespreekt het fenomeenspel en de (on)mogelijkheden die het spel biedt. Echter gaat Wagner niet in op gamificatie, daarom heb ik naast Wagner ook gebruik gemaakt van de literatuur van Burke en Fuchs. Beiden kunnen voor de nodige verdieping zorgen van de gametheorieën en de vraag in hoeverre het spel en gamificatie de visie op de missie ten goede komt.

Naast het literatuuronderzoek heb ik ook de praktijk van YourStory onderzocht, welke bestaat uit een kwalitatief onderzoek, waarbij er een klein onderzoek gedaan is naar de ervaring van de spelers, die met de app YourStory hebben geëxperimenteerd. De groepsleiders en de oprichter van de game heb ik geïnterviewd aan de hand van een open-ended interview.<sup>29</sup> Enerzijds gaan de vragen over de ervaring van de groepsleider met het spel en anderzijds over de vraag hoe deelnemers het spel hebben ervaren en wat zij daarvan geleerd hebben. Wat betreft het beeld van begeleiders aangaande het leerproces van de leerlingen heb ik met de onderzoeksresultaten rekening gehouden door middel van de indirecte representatie.<sup>30</sup>

Voor het onderzoek heb ik elk van de plekken waar YourStory gespeeld is benaderd.<sup>31</sup> Van de locaties waar YourStory gespeeld is, heeft eenieder haar medewerking verleend aan het onderzoek en toestemming gegeven dit te publiceren. Middels de nodige medewerking kon het onderzoek plaats vinden op de volgende YourStory locaties met de desbetreffende personen. PKN Zeist 'Oosterkerk' - predikant Marten Knevel (10/9/17), PKN Noord-Beveland 'De Ontmoeting'- Predikant Ruben Den

---

<sup>28</sup> Heerick, M., *Onderzoek in zorg en welzijn*, Amsterdam: Pearson Benelux, 2011, 26.

<sup>29</sup> Silverman, David, *Interpreting Qualitative Data, A Guide to the Principles of Qualitative Research*, United Kingdom: Sage Publications, 2011, 162.

<sup>30</sup> Silverman, *Interpreting Qualitative Data*, 168.

<sup>31</sup> Uit het vooronderzoek vielen er verschillende locaties af vanwege het niet van de grond komen van YourStory.

Hartog (14/9-17), PKN Utrecht West - dominee P. Brouwer en jeugdouderling Jan Aren Neels (13/12/17 en 18/1/18), PKN Maassluis - Martijn van Leerdam (15/9/17 en 13/12/17), Live Zaandam - Martijn Ouwerkerk (17/12/17), PKN Lelystad en Nijkerk - Yvonne van Benthem (31/1/18), PKN Bussum 'De Ontmoeting' - Jacob Stolk (18/9/17). De interviews met de begeleiders zijn chronologisch opgenomen in bijlage 1. In bijlage 2 vindt u het interview met Johan ter Beek (13/3/15 en 10/9/17). Elk van de interviews zal gebruikt worden om de praktijk van YourStory zo goed mogelijk in beeld te brengen en daarnaast in gesprek te brengen met de disciplines gamificatie en missiologie.

## 1.4 Relevantie

### 1.4.1 Academische relevantie

Dit onderzoek geeft inzichten in de theorievorming aangaande het gebruik van gamificatie voor missionaire doeleinden aan de hand van het praktijkvoorbeeld YourStory. Dit is relevant aangezien gamificatie mogelijkheden biedt en breed kan worden toegepast en mogelijk een verrijking is in het vormgeven van de missionaire praktijk. Daarnaast biedt dit onderzoek inzicht in hoe het spelontwerp van YourStory gezien kan worden vanuit de missiologie.

### 1.4.2 Relevantie voor christelijke gemeenschappen

De praktische relevantie van dit onderzoek is dat het constateert wat de mogelijkheden en verbeterpunten van YourStory zijn voor gamificatie en *Serious Gaming*. De aanbevelingen die uit het onderzoek voortvloeien kunnen gebruikt worden om de praktijk van dit soort initiatieven ten goede te laten komen. Tevens kan de creatieve vorm van de missionaire praktijk middels gamificatie in YourStory inzicht geven in de valkuilen, maar met name ook de goede praktijken die voortvloeien uit de game.

## 2 YourStory: grondbeginselen, praktijk en missie

### 2.1 Inleiding

Dit hoofdstuk stelt de eerste deelvraag van dit onderzoek centraal: Wat is het fenomeen YourStory en vanuit welke visie op missie werkt zij? Om deze vraag te beantwoorden zal ik allereerst de grondbeginselen van de game te beschrijven. Dat zal ik doen door eerst het concept van het spel uit te werken en hoe deze gestalte krijgt in YourStory. Vervolgens beschrijf ik de monastieke leefregel waarmee het spel werkt en de wijze waarop deze bij kan dragen aan de karakterformatie. Daarna beschrijf ik de inclusieve kant van YourStory en vervolgens de narratieve theologie in YourStory. Bij het beschrijven en observeren van de grondbeginselen zal ik onder meer gebruik maken van het gamedesign en de boeken die Johan ter Beek over de game geschreven heeft. Na het beschrijven van de grondbeginselen beschrijf ik paragraaf 2.3 de missie van YourStory. Ik zal dit doen aan de hand van Christopher Wrights visie op missie en de visie op missie van Ter Beek. Vervolgens wordt respectievelijk in paragraaf 2.4 en paragraaf 2.5 de praktijk van de leefregels en de missie van YourStory besproken. Dit zal ik doen aan de hand van de gehouden interviews. Ten slotte zal ik in de conclusie het geheel overzien.

### 2.2 Grondbeginselen van YourStory

#### 2.2.1 Het leven als spel

De game YourStory kan gezien worden als een reactie van Ter Beek op de filosofie van Huizinga, die de mens ten diepste beschouwt als een spelende mens. Huizinga schreef in 1938 het boek *Homo Ludens* (de spelende mens), waarin hij stelt dat de gehele cultuur zich gedraagt als een spel met regels en doelen, welke ons voorzien van identiteit en waarde. Huizinga ziet dan ook het menselijk samenleven, religie, onderwijs en cultuur als een spel.<sup>32</sup> De spelende mens, de *homo ludens*, komt echt tot bloei omdat de cultuur een spel is, met een doel, regels, gemeenschap, magische realiteit, et cetera.<sup>33</sup> Deze wijze van denken inspireert de ontwikkelaar van de Game, Johan ter Beek, om 'de speler te stimuleren spelenderwijs te leren in de samenleving.'<sup>34</sup> Ter Beek ziet het wezen van cultuur als een spel, en niet zozeer als een industrieel proces. Het spel biedt de mogelijkheid om op een laagdrempelige wijze mee te komen in een ander leven, denkwijze, spiritualiteit en dergelijke. Zoals elk spel doorbreekt YourStory het dagelijkse leven en biedt het de ruimte om te participeren en mee te doen. Het komt voor Ter Beek allemaal samen in gamificatie en Serious Gaming. Speelelementen en speeltechnieken worden in een context gebruikt waar nog geen spel plaatsvindt. Dit fenomeen wordt gamificatie genoemd.<sup>35</sup> Gamificatie is volgens Brian Burke, technisch analist bij Gartner, 'het toepassen van een game mechanisme in een niet-game'.<sup>36</sup> De game mechanisme zet YourStory met een bepaald doel in

---

<sup>32</sup> Huizinga, Johan, *Homo ludens. Proeve fleener bepaling van het spel-element der cultuur*, Groningen: H.D. Tjeenk Willink, 2007.

<sup>33</sup> NieuwWij, *Opnieuw de waarde van het leven ontdekken via een spel*, 27 oktober 2014. Geraadpleegd op 4 oktober 2017, van: <https://www.nieuwwij.nl/interview/yourstory/>

<sup>34</sup> Beek, *YourStory*. Geraadpleegd op 20 november 2015, van: [www.beeqgamification.com/#YourStory-3](http://www.beeqgamification.com/#YourStory-3)

<sup>35</sup> Dixon, Dan, e.a., *From game design elements to gamefulness: Defining 'Gamification'*, New York: ACM, 2011, 9-15. Gedownload op 14 november 2018, van: [https://www.researchgate.net/publication/230854710\\_From\\_Game\\_Design\\_Elements\\_to\\_Gamefulness\\_Defining\\_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification)

<sup>36</sup> Burke, Brian, *Home Innovation Edge*, Gamification June 2012 (3).

en niet alleen maar om mensen te vermaken. Dit element in YourStory wordt wel aangeduid met een *Serious Game* en dat betekent dat een spel een serieus onderwerp behandelt in een vorm van een spel.<sup>37</sup> Spelers worden in een *Serious Game* gestimuleerd om zich in het echte leven in te zetten voor allerlei acties in de vorm van een spel.<sup>38</sup> Een voorbeeld is de missie om een eenzame jongen/meisje aandacht te schenken of de missie om eerlijke kleding te kopen. YourStory bestaat uit een platform met vele missies, ofwel opdrachten, die voor iedereen ontworpen of lokaal ontworpen zijn (door bijvoorbeeld een jeugdwerker) en in de ideale situatie gespeeld worden door vele organisaties. De missies maken deel uit van de leefregel, welke ik uitwerk in de volgende paragraaf, en dragen bij aan het adaptieve leersysteem van YourStory.<sup>39</sup> Voor het voltooien van deze missies krijgen de spelers punten op één van de zeven deelgebieden. Als er voldoende punten zijn behaald in de verschillende leefgebieden krijgt de speler toegang tot het volgende level.

### 2.2.2 Monastieke leefregel

YourStory wil de deelnemers trainen en vormen middels een monastieke leefregel bestaande uit zeven deelgebieden. De leefregel wordt ook wel de Zevende Regel genoemd en kent haar oorsprong in de monastieke traditie. De monastieke traditie komt voort uit het kloosterleven en de geloofspraktijken, geloofsrituelen en spiritualiteit die daaruit voortvloeit. De monastiek kent een lange traditie en heeft eeuwenlang mensen begeleidt op de Weg. YourStory maakt gebruik van deze traditie en wil op die manier zoekers en gelovige helpen op de Weg van het leven. De monastieke leefregel veronderstelt een lerende gemeenschap die leert en traint door ervaringen en doen. Dat dient binnen een bepaalde leercirkel plaats te vinden welke bestaat uit verhalen, schrift, gemeenschap, voorbeelden en gebruiken. In deze leercirkel worden de middelen aangereikt om het karakter te ontwikkelen door uitdagingen aan te gaan, deel te nemen aan de gemeenschap, te luisteren of iemands voorbeeld te volgen. De leefregel is geïnspireerd op de leercirkel van N.T. Wright. Onderscheidend aan de leefregel is dat Wright met name aandacht vraagt voor het geestelijke en gemeenschappelijke leven.<sup>40</sup> Het leven van alledag wordt niet of in beperkte mate onderdeel van de leercirkel, dit is echter wel het geval bij de leefregel die middels alledaagse missies ook werkt aan karaktervorming in het leven van alledag. Op die manier ontstaat er bij Ter Beek zowel aandacht voor het geestelijke, gemeenschappelijke en alledaagse leven. De vraag is natuurlijk of de begeleiders dit ook als een geheel ervaren en YourStory als een goed middel zien in de weg op Gods missie.

De zeven leefregels van YourStory zijn ontleend aan andere bestaande leefregels: van de oude leefregel van Benedictus tot de moderne versie van *Iona*.<sup>41</sup> YourStory wil de deelnemers de monastieke traditie meegeven en geeft de zeven leefregels een prominente plek in de structuur en werkwijze van de app.<sup>42</sup> Ze vormen immers het raamwerk van de missies die de deelnemers moeten maken. Hieronder beschrijf ik kort de zeven deelgebieden.

---

<sup>37</sup> Taylor, Alkind, e.a., *Gamers against all odds*. In: Chang, M. et.al. (red.), *Edutainment*. Berlin: Springer-Verlag, 2009, 8-9.

<sup>38</sup> Voorbeelden van *Serious Game* is de Burgemeestersgame en de game Washed-up. In de eerste game worden (aanstaande) burgemeesters uitgedaagd om adequaat om te gaan bij incidenten. In de game Washed-up worden kinderen (veelal met obesitas) middels het spel gestimuleerd om op een goede manier om te gaan met voeding en beweging. E-hulp, *Game als voorlichter over obesitas*, 25 oktober 2006. Geraadpleegd op 13 november 2018, van: <http://www.e-hulp.nl/actueel/game-als-voorlichting-over-obesitas/>

<sup>39</sup> Beek, Johan ter, *YourStory het spel*. Geraadpleegd op 22 nov. 2015, van: <http://www.beeqgamification.com/YourStory>.

<sup>40</sup> Meerhof, *Jezus volgen, een serieus spelletje?!*, 34.

<sup>41</sup> Goudappel, Hanneke, *Van Kerkgangsters naar Moderne Monniken*, *Friesch Dagblad*, 26 november 2010.

<sup>42</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

### 1. Vertel verhalen (Gods verhaal en jouw verhaal); wat is je identiteit?

Het betekenisvolle verhaal van Jezus Christus is de kern van de gemeenschap en YourStory. In Jezus vindt immers de oorsprong van het leven plaats. Het verhaal gaat dan ook om Gods verhaal en Zijn evangelie.<sup>43</sup> In YourStory wordt de deelnemer uitgedaagd om zijn/haar leven daarnaast te leggen; 'Ons leven bestaat niet uit het spectrum geboren worden en sterven, maar dient in aanraking te komen met het eeuwige en bekering.'<sup>44</sup> Beiden vinden plaats als men ervoor kiest om te leven vanuit de rijkdom van het verhaal van schepping en herschepping. YourStory wil daarom het verhaal vertellen van een alternatieve mensheid door Jezus Christus.<sup>45</sup> Maar niet alleen vertellen, maar ook doorgeven door daden die passen bij dat leven met Christus.

### 2. Doe recht (gerechtigheid en maatschappij); leef je verantwoordelijk in de maatschappij?

YourStory wil de deelnemers bewust maken dat ze leven tussen machten die tegen Gods wil tegen de mensheid ingaan. Tegelijkertijd wil YourStory ook hoop bieden door de deelnemers erop te wijzen dat God deze wereld recht zal zetten en dat de geloofsgemeenschap daar nu al iets van mag laten zien. In deze leefregel doet YourStory recht aan mensen die geen stem hebben door hen een stem te geven.<sup>46</sup> Deelnemers worden aangemoedigd om oog te hebben voor de onderdrukking van armen door bijvoorbeeld hun verantwoordelijkheid te nemen bij de aankoop van producten.<sup>47</sup> Daarnaast worden de deelnemers ook uitgedaagd om zich tot de slachtoffers van slavernij te verhouden en hun eigen aandeel daarin te belijden en God te bidden om uitkomst: 'Heer ontferm u over hen en ons.'<sup>48</sup>

### 3. Draag zorg (compassie); hoe ga je om met kwetsbaarheid?

YourStory gaat uit van de idee dat 'iedereen bedoeld, gemaakt en geliefd is door God om volwaardig mens te zijn.'<sup>49</sup> Vanuit Gods liefde en zorg wil YourStory een plaats creëren waarin mensen voor elkaar zorgdragen.<sup>50</sup> In het bijzonder gaat die zorg uit naar hen die slachtoffer zijn van 'de machten, mensen die dichtbij of ver weg lijden aan een systeem, eenzaam zijn of onderdrukt worden.'<sup>51</sup> Concreet geeft YourStory daar gestalte aan door de missie om onder andere eenzamen en gevangen te bezoeken. Daarnaast wijst YourStory naar het belang van organisaties als *Stichting Present of Hulp in de Praktijk*.<sup>52</sup>

### 4. Wees in balans (spiritualiteit en mentaliteit); hoe ga je om met je tijd?

YourStory benadrukt in deze leefregel dat er meer is dan het fysieke om ons heen: 'We zijn niet alleen lichaam, we zijn geest.'<sup>53</sup> In een tijd vol afleiding en drukte ziet YourStory spiritualiteit als een fundament van het leven, dat de nodige rust en ruimte kan brengen in het leven van alledag. Spiritualiteit geeft een alternatief antwoord op de machten van de dood, en biedt juist vernieuwing

---

<sup>43</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>44</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>45</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>46</sup> Aan de hand van de zogenaamde *Ultieme Rechter*. Beek, Johan ter, *YourStory the Book, Baboesjka & Heerlijk eenvoudig*. Soest: YourStory, 2016, 172.

<sup>47</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 185-187,

<sup>48</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>49</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>50</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>51</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>52</sup> Aan de hand van het kind. Beek, *YourStory the Book*, 178.

<sup>53</sup> Beek, *YourStory the Book*, 161. Zie de rol van de monnik.

aan door de bron van de Geest die leven geeft.<sup>54</sup> YourStory hoopt dat door de aandacht voor spiritualiteit er bewustwording ontstaat van Gods ingrijpen in ons bestaan. Concrete vormen van spiritualiteit zijn voor YourStory o.a. afstand nemen van drukke bezigheden op de zevende dag en het zevende jaar in je leven. Ook het scheppen van rust in relaties, de economie en de maatschappij ziet YourStory als een vorm van spiritualiteit.<sup>55</sup>

#### 5. Sta open (ritme en rituelen); wat is je bron van inspiratie?

God heeft ritme gegeven in het leven, onder meer in de seizoenen; de afwisseling van dag en nacht; het ouder worden en dergelijke. Ter Beek wijst op het belang van dit ritme en om bij deze momenten stil te staan. Daarmee 'laten we de hartslag van het leven zien op kleine en grote momenten in het leven'.<sup>56</sup> In de gemeenschap kunnen de stille momenten rondom advent, vastentijd en andere momenten in het kerkelijk jaar het patroon doorbreken en ons oproepen om tot inkeer te komen. De rituelen en symbolen kunnen daarbij helpen om uiting te geven aan de gebrokenheid en de hoop. YourStory wil de deelnemers trainen in aandacht, stilte en verwondering. Dat doet zij bijvoorbeeld door de deelnemers kunst te laten kijken, verhalen te laten luisteren of hen iets te laten maken. Daarnaast wijst YourStory erop om bewust te worden en stil te staan bij het ritme in het alledaagse en kerkelijk leven. In het ritme kunnen we de toekomst voor ons zien en ons oefenen om het goede te doen.<sup>57</sup>

#### 6. Leef gezond (natuur en lichaam); hoe zorg je voor lichaam en planeet?

De aarde is niet ons bezit maar is van de (her)schepper van het leven. Volgens Ter Beek betekent dat wij alleen maar bij kunnen dragen aan Gods werk en niet zelf in staat zijn om de wereld te redden.<sup>58</sup> Anderzijds betekent het ook dat wij de aarde niet mogen uitbuiten met ons consumentisme en ongeremde groei. Om dichtbij de natuur en God te blijven moedigt YourStory de deelnemers aan om zich te verwonderen over de natuur (zoals de psalmist van psalm 8) en te genieten van genoeg. Concreet stimuleert YourStory om bewuste keuzes te maken en bewust te zijn van wat je echt nodig hebt. Producten komen immers ergens vandaan en vertellen een verhaal.<sup>59</sup> Het is daarbij van belang om oog te hebben voor duurzaamheid. Een missie in YourStory is bijvoorbeeld om biologische seizoens- en/of streekproducten te gebruiken waar een eerlijke prijs is voor betaald.<sup>60</sup>

#### 7. Bouw relaties (community); Hoe ga je om met diversiteit?<sup>61</sup>

YourStory wil de deelnemers de waarde van eenheid in diversiteit, gemeenschap en zorg voor elkaar meegeven.<sup>62</sup> Als men dat leven vormgeeft leeft men 'in een nieuwe familie met een nieuwe identiteit. Hierdoor kunnen we elkaar accepteren en aanvaarden.'<sup>63</sup> Deze gemeenschap overstijgt alle andere loyaliteit en maakt echte eenheid mogelijk. In deze eenheid is er de ruimte om er voor elkaar te zijn, elkaar lief te hebben en elkaar te dienen. Het belang van de gemeenschap ontleent Ter Beek aan de oude Benedictijnse monniken die spraken over *Stabilitas*: trouw zijn aan elkaar.<sup>64</sup> Geloven doe je

---

<sup>54</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 26.

<sup>55</sup> Beek, *YourStory the Book*, 148.

<sup>56</sup> Beek, *YourStory the Book*, 154.

<sup>57</sup> Beek, *YourStory the Book*, 154.

<sup>58</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 25.

<sup>59</sup> Beek, *YourStory the Book*, 155.

<sup>60</sup> Beek, *YourStory the Book*, 159.

<sup>61</sup> Beek, J., *YourStory*, op: [www.ystg.org](http://www.ystg.org) Geraadpleegd op 5 november 2015.

<sup>62</sup> Beek, *YourStory the Book*, 102.

<sup>63</sup> Beek, *YourStory the Book*, 139.

<sup>64</sup> Beek, *YourStory the Book*, 140.



namelijk als collectief en niet als individu. Om de gemeenschap vorm te geven is er in YourStory de ruimte voor gezamenlijke maaltijden, het vieren van bijzondere momenten, maar ook de ruimte om samen te gedenken en te rouwen.<sup>65</sup>

Elk van de zeven leefregels draagt bij aan de monastieke leefregel ofwel de leefregel van het Koninkrijk. Ter Beek werkt het Koninkrijk uit aan de hand van een verhaal in *YourStory the Book* waarin hij spreekt over de ballingschap en de gebrokenheid, maar ook de komst van het Koninkrijk. Jezus' komt op aarde om Zijn heerschappij te laten zien en het koninkrijk van God te tonen.<sup>66</sup> Gods Koninkrijk is niet ver weg, maar is in de komst van Jezus dichtbij gekomen. In de zeven leefregels worden de deelnemers uitgedaagd om deel te nemen aan dat Koninkrijk.<sup>67</sup>

### 2.2.3 Gemeenschap en mentoraat

Zoals blijkt uit de laatste leefregel is gemeenschap een belangrijk onderdeel in het leren kennen van God. De gemeenschap vormt als het ware een basis om te geloven, en overstijgt het individu.<sup>68</sup> De gemeenschap wordt dan ook door YourStory gestimuleerd op allerlei wijzen.<sup>69</sup> Zo zien we allereerst het belang van de gemeenschap in de plaats die mentoraat in YourStory krijgt. In het spel krijgen de leerlingen een begeleider of buddy die met de leerlingen optrekt en vragen kan stellen bij de missies. Op die manier wordt de speler persoonlijk begeleid in de uitdagingen waar de deelnemer voor staat. Hij hoeft het niet alleen te doen, maar weet zich deel van de gemeenschap. Deze gemeenschap komt naast het mentoraat ook terug in de brede groep. YourStory creëert namelijk naast de momenten met de mentor bij voorkeur ook groepsgesprekken. In deze groepsmomenten zijn sociale cohesie en gesprek van belangrijke aard en worden de deelnemers gestimuleerd om elkaar op te zoeken. Naast de spelelementen krijgt het grondbeginsel ook de ruime aandacht in het boekje *Heerlijk Eenvoudig* van Ter Beek.

### 2.2.4 Inclusief

Met de game wil YourStory een brede doelgroep aanspreken qua achtergrond, geloof, leefwijze en context. Alhoewel de game in het bijzonder ontworpen is voor twintigers sluit Ter Beek niet uit dat mensen van andere leeftijdscategorieën gebruik maken van de game.<sup>70</sup> De ontwerper van de game, J. ter Beek, stelt dan ook voor om een zo breed publiek de hand te reiken: 'Religieuze mensen kunnen YourStory gebruiken voor 'spirituele formatie, scholen voor maatschappelijke stages, levensbeschouwelijke vorming of identiteitsontwikkeling, humanisten en algemene instellingen voor persoonlijke ontwikkeling'. YourStory is ontworpen voor kerken, scholen, universiteiten, lokale overheden en goede doelen.<sup>71</sup> Elke school, kerk, wijk of NGO kan zelf missies aanmaken en deze laten spelen door de deelnemers. De missies die de deelnemers 'in het echte leven spelen' zijn lokaal ontworpen door verschillende organisaties en kunnen door de spelers in hun eigen leefomgeving worden gespeeld. YourStory koppelt de missies van de ene organisatie aan die van de andere. Organisaties kunnen gebruik maken van elkaars missies en daaraan deelnemen. Zo kunnen verschillende groepen samen de uitdaging oppakken om de speeltuin van het dorp op te knappen. Het

---

<sup>65</sup> Beek, *YourStory the Book*, 140.

<sup>66</sup> Beek, *YourStory the Book*, 80.

<sup>67</sup> Beek, *YourStory the Book*, 175.

<sup>68</sup> Beek, *YourStory the Book*, 140.

<sup>69</sup> Beek, Johan ter, *YourStory het spel*. Geraadpleegd op 22 nov. 2015, van: <http://www.beeqgamification.com/YourStory>.

<sup>70</sup> Beek, Johan ter, *YourStory Episode I: A Quest of the Apprentice*. Geraadpleegd op 14 november 2015, van: [www.beeqgamification.com/YourStory-episode-i-quest-of-the-apprentice/](http://www.beeqgamification.com/YourStory-episode-i-quest-of-the-apprentice/)

<sup>71</sup> Beek, J. ter, *YourStory*, op: <http://www.beeqgamification.com/YourStory> geraadpleegd op 22 november 2015.

spel is niet beperkt tot de christelijke context en is volgens Ter Beek geschikt voor vele doelen: 'Het gaat om waarde creatie, groei, ontmoeting, ervaring, uitdaging.'<sup>72</sup> De game wil op verschillende vlakken haar bijdrage leveren aan de samenleving. Ter Beek gebruikt een breed taalveld om een zo divers mogelijk publiek aan mensen en organisaties te bereiken. In het Nederlands Dagblad beschrijft hij echter kort en bondig wat YourStory (in een christelijke context) wil, namelijk christenen helpen om Jezus te volgen.<sup>73</sup>

Met de app en de inhoud wil Ter Beek geen keuze maken voor vrijzinnigheid of orthodoxie, maar 'als in een soort nieuw christendom verhalen vertellen die beantwoorden aan de diepste verlangens en hoop van mensen'. Deze verhalen dienen ruimte te geven voor pijn, twijfel of zelfs ongelof.<sup>74</sup> YourStory wil inclusief zijn in de rol naar mensen toe en exclusief als het gaat om haar visie op Jezus. Een gemeenschap zijn van daad en woord.<sup>75</sup> Om de daad en woord bij elkaar te brengen wisselt YourStory het lezen van literatuur af met bijpassende missies die deelnemers kunnen volbrengen. Zowel het lezen van de literatuur en de missies vinden plaats in een gemeenschap. Om de nieuwe generatie aan te spreken is het van belang om het Woord opnieuw te verwoorden, er is volgens ter Beek 'een nieuwe verwoording van een oud verhaal nodig. Nieuwe metaforen. Nieuwe en krachtige beelden.' Deze verhalen kunnen toegankelijk overgedragen worden aan kinderen, jongeren en nieuwe gelovigen. Verhalen die je inspireren om naar de kerk te gaan en om aan de slag te gaan in de wereld. En tevens verhalen die de passie voor Jezus en het gebruik van de ratio niet tegen elkaar uitspelen.<sup>76</sup> YourStory wil immers Gods missie midden in de (postmoderne) wereld brengen met daad en woord.

Echter maakt Ter Beek niet duidelijk wanneer men al dan niet participeert in het Koninkrijk. Het is mogelijk dat hij hier bewust geen uitspraken over doet om te voorkomen dat er een scheidslijn ontstaat of dat hij ervan uitgaat dat iedereen die mee wil spelen, ongeacht welk geloof of overtuiging, bijdraagt aan het Koninkrijk van God. Heutink heeft de spanning onderzocht en concludeert dat YourStory werkt vanuit een inclusivistische, post-evangelicale theologie.<sup>77</sup> Daar waar Heutink in zijn onderzoek niet ingaat op de betekenis van het spel als verbindende factor in geloof, wordt in dit onderzoek de mogelijke spanning tussen het al dan niet meedoen aan de game en de betekenis daarvan onderzocht.

### 2.2.5 Narratief

Een ander basisprincipe van YourStory is dat de app mensen inwijdt in 'het grote verhaal'.<sup>78</sup> Ter Beek wil middels de app op een toegankelijke wijze Gods verhaal vertellen. Dat wil hij doen aan de hand van verhalen, metaforen en beelden om zo mensen te helpen om in Gods verhaal mee te komen en dat uit te dragen. De verhalen dienen antwoorden te geven op grote vragen als: 'Waar is God in deze wereld? Wat doet God aan het lijden? Waarom ben ik hier? Hoe worden we vrij van schuld en schaamte? Hoe moeten mensen met elkaar omgaan? Hoe zit het met die Bijbel?'<sup>79</sup> Ter Beek pleit voor verhalen omdat wij als mensen aangewezen zijn op verhalen en deze helpen om genoemde vragen te beantwoorden.

---

<sup>72</sup> SBM, *Gamen voor een betere wereld*, 9-10.

<sup>73</sup> Nederlands Dagblad, *Johan ter Beek stopt met app YourStory*, 27 juni 2016. Geraadpleegd op 27 november 2018, van: <https://www.nd.nl/nieuws/geloof/johan-ter-beek-stopt-met-app-yourstory.1831027.lynkx>

<sup>74</sup> Beek, *YourStory the Book*, 9-10.

<sup>75</sup> Beek, *YourStory the Book*, 9.

<sup>76</sup> Beek, *YourStory the Book*, 10.

<sup>77</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 8. Deze brede benadering wordt door Ter Beek als missionair geduid. Zie: Beek, *Interview*, bijlage x vraag 1.

<sup>78</sup> Beek, Johan ter, *YourStory*, Beeq gamification, 2015. Geraadpleegd op 18 november 2015, van [www.ystg.org](http://www.ystg.org)

<sup>79</sup> Beek, *YourStory the Book*, 9.

Soms kan dat in korte verhalen doormiddel van een tekening met een ravijn en een kruis, maar meestal zijn het abstracte en lange, complexe verhalen.<sup>80</sup> De verhalen dienen de deelnemers mee te nemen. De mogelijkheid om zich te kunnen verplaatsen in het verhaal is voor Ter Beek een cruciaal hermeneutisch uitgangspunt.<sup>81</sup> Het gaat er volgens Ter Beek om dat je als lezer de Bijbelse wereld binnenstapt en daar actief onderdeel van het verhaal wordt. Dit gedachtegoed zou Ter Beek kunnen ontlenen aan N.T. Wrights visie om onderdeel van het verhaal te worden: 'Imagine yourself as one of the characters in the crowd, (...) and as you're watching them, see it all happen, and imagine when it's all happened, that Jesus turns around to you and asks you 'who are you in this?''<sup>82</sup> De Bijbel opent, na de ontmoeting met de theologie van Wright voor Ter Beek een nieuwe werkelijkheid: het gaat om jouw verhaal ten opzichte van Gods verhaal.<sup>83</sup> In *YourStory* probeert Ter Beek beide verhalen bij elkaar te brengen en zo meer zicht te geven op het komende Koninkrijk wat nu al aanbreekt. Daarnaast moedigt Ter Beek participatie van de lezer/deelnemer aan, om uit het verhaal te leven en er betekenis aan te geven.

Om het Bijbelse verhaal op een nieuwe en toegankelijke manier over te brengen maakt Ter Beek gebruik van de Baboesjka.<sup>84</sup> Net als N.T. Wright probeert Ter Beek aan de hand van een verhaal en tegelijkertijd een manier van lezen de schrift te duiden, Gods missie mee te delen. Ter Beek doet dit aan de hand van de Baboesjka (Russisch woord voor 'moedertje'), een poppetje waarin meerdere poppetjes zitten. Net zoals de Baboesjka uit verschillende poppetjes bestaat, bestaat volgens Ter Beek de Bijbel ook uit verschillende verhaallagen, van groot naar klein. Binnen in het grote verhaal van de wereld bevindt zich het kleine verhaal van Israël, met ongeveer dezelfde vragen en problemen.<sup>85</sup> De lijn van groot naar klein in de metafoor van de Baboesjka is ook te betrekken op het verhaal, namelijk allereerst de schepping, ten tweede het volk in ballingschap, vervolgens het volk dat terugkeert en ten vierde de komst van de Messias. Deze beweging is niet alleen van groot naar klein, maar ook visa versa, het is ook een beweging naar een verlossing.<sup>86</sup> Dat idee levert vier grote verhalen op, tot aan de komst van de Messias: Het verhaal van schepping en crisis (Baboesjka 1). Het verhaal van de roeping van Abraham en de formatie van Israël (Baboesjka 2). Het verhaal van de ballingschap van Israël en het verlangen naar Gods rijk (Baboesjka 3). Het verhaal van de komst van de Messias, de verlossing van het volk (Baboesjka 4). Het vierde verhaal eindigt niet bij de komst van Jezus, want Hij kiest er immers voor om Zijn leven te geven als losprijs voor velen (Marcus 10:45). In Jezus wordt het middelpunt en de climax van het verhaal bereikt. Door Jezus' komst krijgt het verhaal een andere wending, wat ertoe leidt dat de Baboesjka weer in elkaar wordt gezet. De vraag die Jezus oproept in de tijd van het Romeinse rijk is, volgens Ter Beek, de vraag wie de ware Heer van de wereld is? En vervolgens de vraag: 'hoe zal het aflopen met de roeping van Abraham om 'tot zegen van de volken te zijn?'' En ten slotte de vraag: 'Hoe de schepping in zijn geheel in beeld komt' Deze verhalen worden als het ware van klein en groot, en worden opgedeeld in: Het verhaal van 'Jezus de Heer' (Baboesjka 3). Het verhaal van het vernieuwde volk van God (Baboesjka 2) en tenslotte het verhaal van de nieuwe schepping (Baboesjka 1). Een sleutelwoord in de uitleg van de verschillende verhaallagen is het begrip

---

<sup>80</sup> Brian McLaren noemt dit the Six-Line Story, en maakt onderscheid tussen de volgende onderdelen in het verhaal: De schepping (1), de val (2), het leven in opstand tegen God (3), de redding door Jezus (4) en het leven in de hemel (5) of het oordeel naar de hel (6). Deze Six-Line Story is de basis voor veel christelijke activiteiten. Beek, *YourStory the Book*, 9.

<sup>81</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 29.

<sup>82</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 29.

<sup>83</sup> Vandaar ook de naam *YourStory* ten opzichte van Gods verhaal.

<sup>84</sup> Het Baboesjka beeld ontleent Ter Beek van Andrew Perriman. Beek, *YourStory the Book*, 11.

<sup>85</sup> Beek, *YourStory the Book*, 12.

<sup>86</sup> Beek, *YourStory the Book*, 12.

'ballingschap'. Maar na elke ballingschap is er weer een verhaal van God die zijn mensen thuislaat komen en nieuw leven geeft.<sup>87</sup>

Het gaat bij YourStory om het grote verhaal, zoals dat uit de Bijbel naar voren komt. De zeven aandachtsgebieden, ofwel leefregels, van YourStory zijn de pijlers onder dat grote verhaal.<sup>88</sup>

### 2.3 De missie van YourStory

In dit deel wil ik antwoord geven op de betekenis van Gods missie in YourStory. Als ik spreek over missie, kan ook zending gelezen worden en andersom.<sup>89</sup> Missie is door de anglicaans oudtestamenticus Christopher J.H. Wright als volgt beschreven: 'onze commitment en participatie als Gods kinderen, op Gods uitnodiging en opdracht, in Gods eigen missie en de geschiedenis van de wereld, voor het heil van Gods schepping.'<sup>90</sup> De definitie van Christopher Wright (niet te verwarren met N.T. Wright) is geïnspireerd op de wijze waarop God Israël gebruikt in Zijn missie, maar ook op hoe Jezus' discipelen deel uit maken van Gods missie, die in het bijzonder in Jezus Christus tot vervulling komt. Christopher Wright beschrijft hoe Israël in het Oude Testament de opdracht krijgt om 'missionarissen' te zijn naar omringende landen.<sup>91</sup> Wright beargumenteert dat Israël een missionaire reden had om te bestaan. Het Oude Testament vertelt, volgens Wright, een verhaal dat deel uitmaakt van een ultiem en universeel verhaal dat uiteindelijk de hele schepping, tijd en menselijkheid omarmt in haar omvang. In het lezen van de tekst worden wij uitgenodigd om dit meta-verhaal te omarmen. Dit overkoepelend verhaal claimt, in de optiek van Wright, de uitleg van het wereldbeeld en meta-verhalen, het heeft invloed op de visie op waarom dingen zijn hoe ze zijn en wat het uiteindelijk wordt. In Jezus is de climax van dit verhaal en de waarborg van het einde. In het Nieuwe Testament worden er ook mensen betrokken op de missie van God. Jezus' opdracht was in de eerste plaats niet om 'uit te gaan', maar om discipelen te maken zoals omschreven staat in Johannes 20:21 'Zoals de Vader mij zendt, zo zend ik jullie'. De 'Grote Opdracht' is een groeiende en zichzelf replicerende opdracht.<sup>92</sup> Met Christopher Wrights concept van *missio Dei* ontstaat er een holistisch beeld aangaande missie. Missie gaat verder dan een aantal activiteiten, maar omvat ons hele leven, zijn en denken. Zending is dus niet iets wat op zichzelf staat, of iets dat wordt gedaan door een bepaalde commissie, maar een manier van leven.<sup>93</sup> De missie staat niet los van het geloofsleven, maar maakt daar integraal deel vanuit. De mens maakt als het ware deel uit van Gods grote opdracht. In deze opdracht staat de bediening van verzoening centraal, toevertrouwd aan de mens om zo tot zegen te zijn.

Ter Beek bedoelt met *missio Dei* dat 'God een missie heeft voor deze wereld waarin wij als mensen mogen participeren.'<sup>94</sup> In het boek *Emerging Churches* beschrijft Ter Beek *missio Dei* als 'Gods verlossende werk voor de hele aarde in zijn Messias, Jezus Christus. Jezus staat centraal en niet het individu. De kerk heeft daardoor een missie tegenover de heersende moderne en postmoderne

---

<sup>87</sup> Beek, *YourStory the Book*, 30.

<sup>88</sup> Westerterp, Marieke, *Missies doen met reli-game Your Story*, Nederlands Dagblad, 20 maart 2014.

<sup>89</sup> Beide woorden hebben betrekking op het grensoverschrijdend evangeliseren. De protestanten gebruikte het woord zending en de katholieke het woord missie. College Paas, Stefan, *Theologische Universiteit Kampen*, 2015.

<sup>90</sup> Wright, Christopher J.H., *The Mission of God: Unlocking the Bible's Grand Narrative*, Downers Grove 2006, 22-23.

<sup>91</sup> Wright, *The Mission of God*, 24.

<sup>92</sup> Wright, *The Mission of God*, 35.

<sup>93</sup> Maas, Aad van der, *Tom Marfo: Pastor to Migrants in Dutch Society*, in: Kwame Bediako e.a. (eds.), *A New Day Dawning: African Christians Living the Gospel: essays in honour of dr. J.J. (Hans) Visser*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2008, 157.

<sup>94</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 7.

cultuur.<sup>95</sup> In het boek *YourStory the Book* werkt Johan ter Beek zijn gedachtegoed op Gods missie uit. Hij wil de spelers verhalen meegeven van hoop. Ter Beek zet zich af tegen het verhaal zoals dit verteld wordt in de orthodoxie en vrijzinnigheid. Beide stromingen sluiten volgens de appmaker niet voldoende aan bij de postmoderne mens en twee belangrijke principes in de theologie, namelijk recht doen aan de historiciteit en de contextualiteit in de Bijbel. Ter Beek ervaart een wederzijdse verwijdering en spanning tussen beide stromingen. Waar hij vroeger geen andere weg zag dan de onmogelijke keuze tussen fundamentalistische orthodoxie en vrijblijvende vrijzinnigheid ziet hij nu een andere weg. Ter Beek is door N.T. Wrights theologie geïnspireerd aangezien zij de historiciteit van Jezus volop serieus neemt en de historiciteit van de tekst in gesprek brengt met de hedendaagse Bijbelwetenschappen. Wright brengt voor Ter Beek de betekenis van de tekst aan het licht in deze tijd en dat is voor Ter Beek cruciaal omdat alleen dan een lezer zich kan verplaatsen in het verhaal.<sup>96</sup>

*Missio Dei* ziet de zending als deelname in de missie van de Drie-enige God. God is in gemeenschap met zichzelf verbonden en verbindt zich aan de mensen. Dat is aan God eigen en doet hij van eeuwigheid. Naast de gemeenschap schenkt de *missio Dei* stroming veel aandacht aan verzoening zowel in het leven met God als de naaste. God schiept zijn schepping tot een hoger doel in zijn Zoon Jezus Christus. Dat Ter Beek en Wright denken vanuit *missio Dei* hoeft nog niet te betekenen dat zij dit op dezelfde manier invullen. *Missio Dei* taal kent met Flett immers verschillende linguïstische equivalenten. De oorsprong van *missio Dei* ligt in fusiewereldraad van kerken samen met de wereldzendingcommissie in Willingen in 1952. In deze samenkomst werd het idee van *missio Dei* gepresteerd aan de hand van onder andere de visie van Hoekendijk. In deze gepresenteerd en de twee versies van dit paradigma naar voren kwam en de horizontale lijn vooral werd benadrukt.<sup>97</sup> In het spelconcept van Ter Beek krijgt ook met name het horizontale karakter van *missio Dei* de aandacht.

*Missio Dei* betekent voor Ter Beek dat God mensen roept en kiest mensen uit om deel te zijn van zijn volk. De missie, ofwel roeping, van dit volk is om tot zegen te zijn voor alle andere volken en de hele wereld. De missie van Ter Beek is niet gericht op het bekeren van zielen voor de hel of om ze in de hemel of zelfs in de kerk te krijgen. Daar gaat het volgens Ter Beek niet om. Ter Beek wil geen dubbele agenda's hebben of druk en manipulatie op de mensen uitoefenen. De missie gaat juist om alle mensen laten zien dat er een manier van 'echt mens-zijn' is en hen 'beeld van God' te laten worden. De mens wordt opgeroepen om de ballingschap achter te laten en opnieuw 'Beeld van God' te worden. Het gaat erom dat de mens beeld wordt van God en zo op Jezus gaan lijken, zowel in haar doen als in het navolgen.<sup>98</sup> In ons leven worden we opgeroepen om te luisteren naar de stem van Jezus en dat uit te dragen in ons leven. Op die manier mogen we deel uitmaken van Gods nieuwe wereld. De wereld waarin de aanwijzingen, wegwijzers en echo's van de huidige wereld veranderen in de werkelijkheid van de komende.<sup>99</sup> In de nieuwe wereld worden we weer een mens naar Gods beeld, en dat betekent volgens Ter Beek echt mens zijn. Als je echt mens bent vereert je God daarmee. Wanneer je in liefde en dankbaarheid opziet naar de God naar wiens beeld je werd gemaakt, groei je inderdaad in het echte, volledige leven.<sup>100</sup> Op de vraag hoe je Jezus kan volgen wijst Ter Beek op de Bergrede waarin Jezus laat zien hoe men leeft in Gods Koninkrijk, de nieuwe schepping. Met Wright ziet Ter Beek de regels in de Bergrede als wegwijzers naar een manier van leven waarin hemel en aarde elkaar raken, Gods toekomst raakt als het ware het heden en breekt daarin binnen.<sup>101</sup> De Bergrede laat de mens

---

<sup>95</sup> Beek, *Emerging Churches*.

<sup>96</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 29.

<sup>97</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 624-629.

<sup>98</sup> Beek, *YourStory the Book*, 22, 79.

<sup>99</sup> Beek, *YourStory the Book*, 133.

<sup>100</sup> Beek, *YourStory the Book*, 133.

<sup>101</sup> Wright, *Mission of God*, 22-23.

ontdekken wat echt mens zijn betekent en hoe dat vorm krijgt in de praktijk. Het gaat daarbij vooral om karaktervorming, en niet zomaar een karaktervorming, maar een karakter dat gevormd is door hetgeen Jezus voorhield en voordeed. Een karakter dat gevuld is met nederigheid, geduld en bovenal een overvloedige, zichzelf opofferende liefde.<sup>102</sup> Op die manier anticipeer je op de nieuwe wereld, het is het leven van het nieuwe verbond. Het leven dat Jezus met zich mee brengt.<sup>103</sup>

De tweede belangrijke missie in YourStory is, volgens Ter Beek, de kwade machten confronteren met de vraag wie het nu daadwerkelijk voor het zeggen heeft, door de vraag te stellen wie nu echt de Heer van de wereld is.<sup>104</sup> Door deze vraag te beantwoorden en gestalte te geven, volgen we onze roeping. Er is met Ter Beek een alternatieve mensheid nodig, die opstaat, in deze gebroken wereld vol onrecht, dood, oorlog en gewelddadige machten.<sup>105</sup>

Volgens Ter Beek is de Bijbelse Missie niet alleen maar leven als 'beeld van God', maar ook een strijd tegen de machten omdat Jezus de macht heeft.<sup>106</sup> We mogen enerzijds symbolen voor Jezus oprichten en anderzijds Hem navolgen in de wijze hoe hij met machten omging. Dat betekent dat wij worden opgeroepen om Zijn agenda na te volgen. Elke andere agenda, ook vandaag, valt onder Gods oordeel. Dat wil niet zeggen dat we mensen moeten veroordelen of uitsluiten, maar het betekent volgens Ter Beek dat we radicaal exclusief zijn in onze agenda en radicaal inclusief in ons 'dienen, verwelkomen en liefhebben van mensen.'<sup>107</sup> Een leven waarin de gemeenschap van God, tot zegen is voor alle mensen en de hele wereld.

## 2.4 Hoe YourStory in de praktijk gestalte krijgt

### 2.4.1 Het leven als spel

De benadering van YourStory, middels spelvorm wordt door elk van de respondenten gewaardeerd. Het concept lijkt de deelnemers en spelleaders aan te spreken en te motiveren. De respondenten zien de kracht van gamificatie vooral in het versterken van de geloofsinhoud. Zo geeft spelleider Knevel aan: 'Ik denk dat gamificatie goed samen kan gaan met begeleiding naar het christelijk geloof, maar dat het vooral iets is dat nieuwe kansen biedt en elkaar kan versterken. Het is m.i. niet de bedoeling dat beiden samensmelten, maar juist dat beiden op elkaar betrokken worden en in hun kracht worden gezet.'<sup>108</sup> Knevel geeft aan dat het spelelement vooral de boodschap in YourStory versterkt en op een positieve wijze bijdraagt aan de betrokkenheid op elkaar en de buurt. Jongerewerker Martijn Ouwerkerk, pionier Live Zaandam, onderschrijft dat en ziet in YourStory de mogelijkheid om samen te werken aan geloofsinhoud en jongeren te inspireren: 'Door middel van het spel YourStory, wil Live op een nieuwe manier (door middel van missies) jongeren inspireren met het geloof en doen laten nadenken over zingeving.'<sup>109</sup> Het geheel van de interviews overziende is elk van de respondenten positief over de benadering van YourStory om het spel en het geloof samen te laten komen. Wat betreft de motivatie kan gewezen worden op het gemeenschappelijke verlangen om de deelnemers te

---

<sup>102</sup> Beek, *YourStory the Book*, 98-100.

<sup>103</sup> Zie ook leefregel één: Vertel verhalen (God en jouw verhaal). Beek, *YourStory the Book*, 132-133.

<sup>104</sup> Zie ook leefregel twee: Doe recht (gerechtigheid en maatschappij). Beek, *YourStory the Book*, 101.

<sup>105</sup> Beek, *YourStory the Book*, 33.

<sup>106</sup> Beek, *YourStory the Book*, 99-101.

<sup>107</sup> Beek, *YourStory the Book*, 102.

<sup>108</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1.

<sup>109</sup> Ouwerkerk, Martijn, *Live gaar naar try more 2.0*, z.d. Geraadpleegd op 28 september 2018, van: <http://www.protestantse-gemeente-zaandam.nl/live-gaat-try-more-2-0>

stimuleren om zich tot het geloof te verhouden en daarin te participeren. De spelvorm lijkt daaraan volgens elk van de respondenten bij te dragen. Zo schrijft Knevel dat de tieneravonden dynamischer zijn geworden door het spel en het de creativiteit van zowel de leidinggevendenden als deelnemers stimuleert.<sup>110</sup> Ook voor Ouwerkerk waren de tools en spelelementen van belang bij de keuze voor YourStory. Hij heeft gemerkt dat de tools de deelnemers helpen om uit hun comfort-zone te stappen. Het spel motiveert hem om op: 'een unieke en speelse manier jongeren in beweging te brengen.'<sup>111</sup> Ook Yvonne van Benthem weet zich gemotiveerd door de spelelementen en -technieken van YourStory. Ze merkt dit ook op in de pilot Lelystad waarin ze echt merkte dat er middels YourStory samenhang en enthousiasme ontstond. Ze is positief verrast door de mogelijkheden van het spel en zegt: 'Het spel vergemakkelijkt het contact en maakt mentoren duidelijk wat hun rol is. Het heeft ons naast de leerervaring met gamificatie, ook diepgang en goede gesprekken opgeleverd.'<sup>112</sup> Het laatste voorbeeld van de positieve elementen van gamificatie geeft Jan Aren Neels: 'De app daagt je uit om je geloof handen en voeten te geven en uit je eigen comfortzone te stappen. In die zin is de app meer dan geslaagd. De app slaagt er namelijk in om op een toegankelijke wijze mensen mee te nemen en uit te dagen om iets te doen wat ze niet zo snel zouden doen.'<sup>113</sup>

Pim Brouwer, predikant Utrecht-West, ziet als grote voordeel van YourStory dat het begeleidingsproces naar de deelnemers erg duidelijk is. Brouwer: 'De app loodst de jongeren langs de stappen die ze moeten maken en welke missies ze moeten volbrengen. Wanneer de jongeren de app installeren kunnen ze er direct mee aan de slag en dat geeft de deelnemers naast motivatie een stukje zelfstandigheid.'<sup>114</sup> Om de zelfstandigheid te vergroten doet jeugdwerker Ouwerkerk de suggestie om gebruik te maken van pushberichten. Volgens Martijn helpen de pushberichten de jongeren om zich (nog meer) in te zetten voor de game, en helpt het hen herinneren aan de missies.<sup>115</sup> De missies worden soms vergeten en dan is het soms lastig hoe je deze een plek geeft bij de meeting. De leidinggevende worstelen met de vraag hoe je dat het beste een plek kan geven bij de volgende meeting als groep. De leidinggevende zijn positief over het spel dat jongeren wil bewegen om deel te nemen aan een ander verhaal, namelijk de missie van God. Men is positief over de creatieve wijze en de veelzijdigheid aan missies. Echter worden de leidinggevende en deelnemers ook geconfronteerd met tekortkomingen in het spel. Elk van de respondenten constateert dat de app niet voldoende ontwikkeld was en er sprake was van technische beperkingen. Zo spreekt Knevel over een app die moeizaam was in gebruik, ondanks de goede inspanningen die gedaan werden door YourStory.<sup>116</sup> Dominee Den Hartog herkent dat en vindt dat de gebruiksvriendelijkheid de game ervaring in de weg staat. Zo werden de gebruikers verschillende keren geconfronteerd met updates die allerlei zaken in de app veranderden, wat zorgde voor onrust. Ook geeft Den Hartog aan dat de deelnemers te veel stappen moesten doorlopen om te beginnen met spelen, te reageren of iets anders in de app te doen. Jan Aren Neels merkt op dat de beperkingen in de app ook voor vervelende problemen en miscommunicatie kan zorgen omdat dingen door elkaar heen liepen.<sup>117</sup> Tenslotte spreekt ook Ouwerkerk over de beperkingen en instabiliteit in de app.<sup>118</sup> In het bijzonder richt hij zich op de expertise die nodig is om zelf missies toe te voegen aan YourStory: 'Je moet bijna een gamificatie expert zijn [...] Het is heel

---

<sup>110</sup> Brouwer en Neels, *Bijlage 1*, 3,5

<sup>111</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5, 6.

<sup>112</sup> Benthem, *Bijlage 1*, 6, 3.

<sup>113</sup> Brouwer en Neels, *Bijlage 1*, 3,10.

<sup>114</sup> Brouwer, *Bijlage 1*, 3,3

<sup>115</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,9.

<sup>116</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1,1,2.

<sup>117</sup> Neels, *Bijlage 1*, 3,11.

<sup>118</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,12.

complex om een goede game te maken.<sup>119</sup> Al deze zaken komen de game ervaring en motivatie van de deelnemers niet ten goede.<sup>120</sup> De conclusie van elk van de gebruikers is dat de app doet waarvoor zij bedoeld is, maar de toegankelijkheid en stabiliteit van de app beter moet.

#### 2.4.2 Monastieke leefregel

De monastieke leefregel wordt door de leidinggevenden en coördinatoren van de game als zeer positief ervaren. De leidinggevenden geven aan dat de Regel richting en inhoud geeft aan de game.<sup>121</sup> Ouwerkerk is echter minder enthousiast, hij merkt dat zijn groep niet meekomt met de zeven leefregels omdat ze niet in staat zijn om de leefregels van elkaar te onderscheiden. Verschillende pogingen om de deelgebieden uit te leggen hebben geen baat gehad. Daarom heeft Ouwerkerk ervoor gekozen om verschillende deelgebieden samen toe te voegen en zo het aantal gebieden te halveren.<sup>122</sup> Desondanks is Ouwerkerk wel te spreken over de leefregel op zichzelf en de wijze waarop YourStory het Koninkrijk van God integreert in de leefregel.<sup>123</sup>

Den Hartog spreekt over het belang van de Regel als positieve bijdrage aan de samenleving.<sup>124</sup> Maar niet alleen dat, het heeft ook betrekking op karakterformatie. De monastieke leefregel is volgens dominee Den Hartog in staat om jongeren te helpen in persoonlijke en geestelijke groei en weet op een natuurlijke wijze verbanden te leggen met het leven van alledag en het leven van het Koninkrijk. Het horizontale en verticale van het geloof worden met elkaar verbonden en dat is een grote kracht. De monastieke leefregel inspireert zowel leidinggevenden als jongeren, om breed en holistisch te denken. YourStory neemt de jongeren op een verfrissende wijze mee in het geloof.<sup>125</sup> Jan Aren Neels weet zich ook aangesproken door de praktische en inhoudelijke invulling van de leefregel. Met name het idee van een modern en actief kloostergemeenschap. Jan Aren Neels: 'De app probeert op die manier de deelnemers mee te nemen in een oude traditie, maar wel op een nieuwe, aansprekende manier. Het begeleidingsproces bestond zowel uit een stukje begeleiding in denken als stimulans om je geloof actief vorm te geven.'<sup>126</sup> De missies in de leefregel brachten de deelnemers bij een diverse leerervaring, waarin ze missies moesten volbrengen die ze anders nooit zouden doen. Jan Aren Neels vervolgt: 'De app YourStory verdiept enerzijds in een nieuwe manier van denken en anderzijds in een praktische invulling van de missie. Dat is een mooi resultaat.'<sup>127</sup>

Alhoewel Jan Aren Neels enthousiast is over de invulling van de leefregel, is het volgens hem wel nodig om bij het maken van lokale missies met mede leidinggevenden te spreken over moderne vormen van kloosterschap en discipelschap. Het belang van de context bij de monastieke leefregel wordt niet alleen door Jan Aren ingebracht, maar ook door Yvonne van Benthem. Ze geeft aan dat het noodzakelijk is om als leidinggevende je eerst goed te verdiepen in de omgeving waar het spel wordt gespeeld. Vanuit dit perspectief heeft men er bewust voor gekozen om eerst te kijken hoe ze de missies en de leefregel concreet vorm konden geven in de buurt.<sup>128</sup> Daarbij heeft men wel dankbaar gebruik gemaakt van de

---

<sup>119</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,12.

<sup>120</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2,2

<sup>121</sup> Bijlage behalve Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,9.

<sup>122</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,9.

<sup>123</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,1/2.

<sup>124</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2,10

<sup>125</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2,5

<sup>126</sup> Brouwer en Neels, *Bijlage 1*, 3,3.

<sup>127</sup> Brouwer en Neels, *Bijlage 1*, 3,3.

<sup>128</sup> Benthem, *Bijlage 1*, 6,12.



missies en leefregel zoals die zijn opgesteld in YourStory. Het biedt een goed raamwerk om vanuit te denken en te werken.

### 2.4.3 Mentor en begeleiding

De begeleiding in YourStory middels een mentor wordt door elk van de respondenten gewaardeerd. Juist de gesprekken helpen volgens Den Hartog de jongeren ‘om in verbinding te komen met wat hij of zij nu echt belangrijk vindt, wat het leven betekent en hoe je God kan zien in het dagelijkse leven.’<sup>129</sup> Stolk sluit daarbij aan en ziet zeker het belang van de mentor om de deelnemers mee te nemen en aan te moedigen. Het mentorgesprek wordt door elk van de respondenten positief gewaardeerd als welkome aanvulling op het spel. De mentorgesprekken helpen de missies naar een ander niveau te brengen door samen met de deelnemer na te denken over wat hen goed afging of juist lastig was. Aan het mentoraat willen vrijwilligers in Zeist graag meewerken.<sup>130</sup> Den Hartog merkt op dat het technische aspect minder was, maar men juist graag betrokken is als mentor.<sup>131</sup> Het mentoraat is een thema dat enthousiasme oproept, zo vindt Knevel de koppeling van de missies en mentorgesprekjes een van de beste elementen van YourStory.<sup>132</sup> Ook Ouwerkerk is zeer te spreken over de mogelijkheid: ‘briljant aan de app is het mentorschap.’<sup>133</sup> Echter speelt er wel een discussie op welke wijze er aan het mentoraat invulling gegeven kan worden: virtueel of non-virtueel?

Middels de app kan de mentor de deelnemer virtueel bijstaan en gesprekjes voeren. Verschillende groepsleiders benadrukken dat dit een mooie, aanvullende functie is, maar dat er voor de begeleiding toch echt *face-to-face* contact nodig is. Zo zegt Knevel: ‘persoonlijk vind ik het beter, als dit gesprek fysiek plaatsvindt.’<sup>134</sup> Stolk ziet offline en online ook als een aanvulling op elkaar, waarbij non-virtueel contact echt nodig is. YourStory kan volgens hem niet zonder offline momenten waarin men elkaar echt spreekt.<sup>135</sup> Den Hartog stelt dat er voor een hechte YourStory groep het van belang is om elkaar echt, daadwerkelijk te zien. De fysieke en real-life ontmoetingen zijn de basis van de groep, aangezien gamificatie in YourStory nog niet voldoende in staat is om mensen buiten de groep bij het spel te betrekken. Deelnemers van YourStory kenden elkaar al voordat men ging deelnemen aan het spel. YourStory faciliteert non-virtueel en virtueel contact, maar uiteindelijk is het in de meeste gevallen gebaseerd op een relatie in het echte leven. In de huidige app is het volgens Knevel ook niet mogelijk om alleen virtueel te werken aangezien de app daar nog niet voldoende voor functioneert. Om YourStory tot succes te maken is het non-virtuele nodig naast het virtuele.<sup>136</sup>

Ondanks de behoefte om elkaar fysiek te ontmoeten in YourStory zijn de respondenten ook blij met de mogelijkheid om virtueel met de deelnemers te communiceren. Zo ontstaat er de mogelijkheid om te zien welke missies een deelnemer heeft gedaan en kunnen de mentoren op basis daarvan coachen.<sup>137</sup> Yvonne van Benthem: ‘Als de app goed werkt, maakt dat het begeleiden wel heel makkelijk. Direct kunnen communiceren via de chat of de opdrachten is heel fijn. Je hebt als leiding ook direct zicht op

---

<sup>129</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1,2.

<sup>130</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1,2.

<sup>131</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2,9.

<sup>132</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1,2.

<sup>133</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,9.

<sup>134</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1,4.

<sup>135</sup> Stolk, *Bijlage 1*, 7,7.

<sup>136</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2,3.

<sup>137</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1,4.

hoe het met de jongere gaat.<sup>138</sup> Volgens Ouwerkerk komt het app contact de relatie ten goede. Als er iemand er even niet is of het even wat minder gaat, kun je als mentor even makkelijk contact leggen.<sup>139</sup> Live Zaandam is de enige locatie waarbij men gekozen heeft voor enkel de inzet van virtuele mentoren, maar daarnaast ook groepsessies. Volgens Ouwerkerk scheppen de coachgesprekken in een virtuele ruimte enerzijds een distantie, maar anderzijds biedt het volgens hem ook mogelijkheden, namelijk: 'veiligheid en ruimte voor initiatief van de deelnemer. Het idee is dat de deelnemer op afstand zou worden gecoacht, op thema's die hij zelf zou aandragen.'<sup>140</sup> Ouwerkerk geeft aan dat de keuze gemaakt is op basis van tijdsbesparing en niet vanwege de kwaliteit van virtuele ontmoetingen ten opzichte van dan non-virtuele ontmoetingen. Den Hartog vindt het voordeel van virtuele begeleiding dat het gemakkelijker aansluit op de eigen behoefte van zowel de begeleiders, deelnemers als de buurt.<sup>141</sup>

Door de gebruikers wordt de suggestie gedaan om vooral te investeren in een app die prettig en gemakkelijk werkt zowel voor de leidinggevende als voor de deelnemers. Voor de leidinggevendenden zou het volgens Jan Aren Neels, coördinator Utrecht-West, belangrijk zijn dat YourStory ook toerustingsmateriaal levert om het maximale uit het spel YourStory te halen.<sup>142</sup> Soms wisten de leidinggevendenden niet wat ze moesten doen en wat er van hen verwacht werd, wat de speelervaring niet ten goede kwam. Dominee Den Hartog, verbonden aan PKN Zeist, vraagt of de app ook oog heeft voor het verminderen van werkdruk van de betrokken mentoren en leidinggevendenden, in plaats van dat het werk bezorgt bij het oplossen van de applicatie problemen. Den Hartog: 'In een ideale situatie verzorgt de app de communicatie en de puntentelling, en zijn de real life ontmoetingen juist voor het bespreken van de behaalde resultaten of juist het bespreekbaar maken waarom een deelnemer niet toe is gekomen aan bepaalde missies.'<sup>143</sup> Als dat het geval is blijft er sprake van een flow op de avonden en hoeven we niet stil te staan bij technische mankementen die opgelost moeten worden.

#### 2.4.4 Inclusief

YourStory wil zich open en inclusief opstellen. De inclusieve inslag van YourStory wordt zichtbaar in enerzijds haar open en inclusieve benadering van deelname aan het spel YourStory en anderzijds haar brede samenwerking met verschillende partners. Wat betreft de samenwerking met verschillende organisaties zijn de respondenten enthousiast. Zo kijkt Martijn van Leerdam op een positieve manier terug op de samenwerking met verschillende non-profit organisaties in Maassluis zoals stichting Present (een welzijnsorganisatie voor jongeren) en goede contacten met de plaatselijke gemeente Maassluis.<sup>144</sup> Martijn van Leerdam geeft ook aan dat partners in omgeving Zaandam onmiddellijk wilde aansluiten bij het initiatief YourStory.<sup>145</sup> Zo werkte YourStory Zaandam samen met lokale en landelijke organisaties als *International Justice Mission* (IJM) en Stichting Present Zaanstreek. Volgens Ouwerkerk helpt de samenwerking met verschillende partners de jongeren om inclusieve relaties aan te gaan met een doelgroep die zij niet zomaar zouden spreken. Juist door een activiteit voor bijvoorbeeld stichting Present kwamen zij bij mensen over de vloer waar zij anders nooit zouden komen.<sup>146</sup> Naast samenwerkingsverbanden creëert YourStory ook relaties met de buurt middels missies die de deelnemers uitdagen om een ouder iemand te helpen bij het boodschappen doen of

---

<sup>138</sup> Benthem, *Bijlage 1*, 6,12.

<sup>139</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,9.

<sup>140</sup> Leerdam, *Bijlage 1*, 4,9.

<sup>141</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2, 12.

<sup>142</sup> Neels, *Bijlage 1*, 3, 11.

<sup>143</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2, 7.

<sup>144</sup> Leerdam, *Bijlage 1*, 4, 1.

<sup>145</sup> Leerdam, *Bijlage 1*, 4, 1.

<sup>146</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5, 1.

oversteken. De app kan de jongeren daarbij helpen om over grenzen heen te gaan. De actieve betrokkenheid en inclusieve inzet in de buurt wordt door elk van de respondenten positief gewaardeerd. Jan Aren Neels beveelt de verbinding met de buurt van harte aan: 'Doen! In de wijk aan de slag gaan met je geloof.'<sup>147</sup> Martijn Ouwerkerk ziet door de samenwerking dat de groep niet alleen op elkaar is gericht, maar ook een stap naar buiten maakt. Op die manier kan YourStory ervoor zorgen dat het 'niet alleen om gemeenschap met elkaar gaat, maar ook om buiten gaat. [...] Dan ben je kerk zoals het hoort, namelijk als een gemeenschap die elkaar vindt, maar ook steeds haar taak verstaat in de samenleving.'<sup>148</sup> Alhoewel de betrokken organisaties midden in de samenleving staan en daar een bijdrage aan leveren is het wel opvallend dat elk van de organisaties verbonden is aan de kerk. Daarnaast is er ook geen sprake van een samenwerking of een spel met een andere achtergrond als de kerk zoals een overheidsinstelling, school of organisatie, zoals in het ideaal van YourStory. In die zin is de app minder inclusief dan door de gamemaker werd gehoopt en spreekt het vooralsnog enkel kerken en missionaire initiatieven aan.

Na een kritische beschouwing van de inclusiviteit van de partners is het de vraag in hoeverre er sprake is van een brede inclusieve groep en diversiteit. Wat betreft verscheidenheid van opleidingsniveau is YourStory zeker inclusief. Uit de reactie van de respondenten blijkt dat er van allerlei opleidingsniveaus deelnemers meedoen. Van Benthem ervaart in Lelystad en Nijkerk dat YourStory goed de verschillende niveaus qua opleiding kan bedienen en er geen sprake is van grote verschillen qua betrokkenheid. Dit komt volgens Van Benthem door de diversiteit aan opdrachten die zowel aandacht schenken aan denkers, doeners en creatieve deelnemers.<sup>149</sup> Alhoewel YourStory een brede doelgroep voor het oog heeft, blijkt dat YourStory met name aansluiting vindt bij de deelnemers in de leeftijd van 15 tot 25 jaar. Op de vraag of de app ook geschikt is voor ouderen reageert Van Leerdam stellig dat de app met name voor de jongeren geschikt is en de software niet gemakkelijk is voor ouderen.<sup>150</sup> Den Hartog is optimistischer maar geeft wel aan dat deelname van een oudere groep wel om meer doorzettingsvermogen vraagt om de app te gebruiken. Daarnaast zijn er technische verbeteringen nodig om de app voor een breder publiek toegankelijk te maken.<sup>151</sup>

Naast een observatie qua diversiteit van opleidingsniveau en leeftijd, kan er ook gekeken worden naar de achtergrond van de deelnemers. Martijn van Leerdam geeft aan dat in hun groep met name jongeren kwamen met een christelijke achtergrond en enkele zonder kerkelijke achtergrond, ondanks de specifieke benadering voor een buitenkerkelijk publiek. Volgens Martijn is de app voor beide groepen geschikt en sluit het niet meer of minder aan voor bijvoorbeeld randkerkelijken.<sup>152</sup> Opvallend is echter wel dat YourStory met name wordt gespeeld vanuit Protestantse Kerken en zich richt op een al bestaande groep of doelgroep, maar YourStory niet in staat is om een nieuwe doelgroep virtueel te benaderen en uit te nodigen om te participeren. Om een bredere doelgroep te bereiken en deze samen te laten gaan is volgens Van Benthem naast virtueel ook echt contact nodig. Het is volgens Van Benthem erg belangrijk om (nog meer) in te zetten op elkaar leren kennen en het versterken van de onderlinge band door bijvoorbeeld samen te eten. Over het creëren en versterken van relaties zegt Van Benthem: 'Hoe beter die is, hoe mooier de gesprekken worden. Wij hebben hier bij beide pilots veel tijd en energie in gestoken en dat wierp zijn vruchten af.'<sup>153</sup>

---

<sup>147</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 10.

<sup>148</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,7.

<sup>149</sup> Benthem, *Bijlage 1*, 6,12/13.

<sup>150</sup> Leerdam, *Bijlage 1*, 4,13.

<sup>151</sup> Hartog, *Bijlage 1*, 2,13.

<sup>152</sup> Leerdam, *Bijlage 1*, 4,13.

<sup>153</sup> Benthem, *Bijlage 1*, 6,13.

### 2.4.5 Narratief

Opvallend is dat in de interviews weinig gesproken wordt over het narratief in de game. Van de zeven respondenten spreekt alleen Stolk over het verhaal in de game. Stolk ziet in YourStory een game dat een verhaal vertelt wat doorleefd wordt. Aan het verhaal zouden jongeren zich potentieel spiegelen en er zich door laten inspireren en meevoeren.<sup>154</sup> Dat Stolk spreekt over een potentieel, zou er op kunnen wijzen dat in het spel het narratief nog niet voldoende terug komt. Dat zou mogelijk verklaart kunnen worden door het gegeven dat YourStory haar verhaal niet expliciet naar voren brengt in de game, maar als onderdeel in de leefregels mee wil geven. In deze deelgebieden vertelt Ter Beek impliciet het verhaal en probeert hij mensen ertoe aan te zetten om te bewegen in de leefregels van het Koninkrijk. Het narratief wordt als geheel verteld in de boeken van Ter Beek. Voor Ouwerkerk blijft echter het verhaal en de uitwerking van het Koninkrijk te veel achter de gameconcepten verscholen. Ouwerkerk zou het fijner vinden als het verhaal meer betekenis krijgt en wat meer sturing.<sup>155</sup> Ouwerkerk is kritisch op de inhoud van de game en vraagt zich af of Ter Beek niet teveel zijn eigen visie in de game legt.<sup>156</sup> Ouwerkerk vindt dat de focus in de game te veel ligt op het uitleven van het Koninkrijk, zonder stil te staan bij de betekenis en relevantie van het evangelie zelf. Volgens Ouwerkerk is het gevaar van YourStory dat zij blijft hangen bij 'goed doen', maar Ouwerkerk stelt dat geloven toch meer dan dat is. YourStory gaat volgens Ouwerkerk voorbij aan de vraag hoe je echt nieuw leven en de Geest krijgt.<sup>157</sup> Ouwerkerk stelt dat YourStory niet bang hoeft te zijn voor haar eigen wortels in de Bijbel, bidden en Jezus, maar daar gewoon open en transparant over mag zijn in de game, missies en begeleiding.<sup>158</sup> Het is juist goed als er meer duidelijkheid en openheid is en men weet waar het christelijk geloof voor staat. Daar waar Ouwerkerk zijn voorkeur heeft voor meer inhoud, ziet Van Benthem YourStory vooral als een middel, en niet zozeer als app om inhoud over te brengen. Van Benthem ziet de app als een toevoeging naast de gezamenlijke avonden en real-life ontmoetingen.<sup>159</sup> Echter als Van Benthem naast de app inhoud nodig vindt, is er blijkbaar toch de behoefte om tijdens de avonden jongeren iets of meer mee te geven dan al wordt aangeboden in de app.

## 2.5 De praktijk van participatie en Gods missie

In dit deel zal ik ingaan op de vraag hoe de missie terugkomt in de praktijk van YourStory. Als het gaat om de visie op Gods missie wordt er door de begeleiders van YourStory vooral gesproken over de hoop dat deelnemers gaan leven naar de leefregels van het Koninkrijk. Dat krijgt volgens Ouwerkerk gestalte in de app YourStory door enerzijds het ontstaan van een stabiele groep en anderzijds een groep die naar buiten gaat en van betekenis wil zijn. YourStory investeert zowel in haar eigen gemeenschap, als de omgeving. Volgens Ouwerkerk ben je dan 'een kerk zoals het hoort [...] een gemeenschap die elkaar vindt, maar ook steeds haar taak verstaat in de samenleving.'<sup>160</sup> Gods missie wordt door veel van de respondenten betrokken op verschillende aspecten van iemands leven en het ontdekken van wie God is. Voor de respondenten wordt Gods missie met de mens ook zichtbaar in hechte gemeenschappen, samen met elkaar praten en ontdekken wie God is. Ouwerkerk zegt dat de missie van God met name zichtbaar wordt in de 'interactie met anderen, dit was ook het mooie aan YourStory, door te doen, ontdek je nieuwe dingen en door over de opdrachten en acties die je gedaan hebt weer met anderen te

---

<sup>154</sup> Stolk, *Bijlage 1*, 7,2.

<sup>155</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,10/11.

<sup>156</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,11.

<sup>157</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,10.

<sup>158</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,10.

<sup>159</sup> Benthem, *Bijlage 1*, 6,12.

<sup>160</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5, 3.

praten leer je nieuwe dingen ontdekken en ook weer meer van God.<sup>161</sup> Gods missie wordt door Knevel ook gekoppeld aan 'Geloofsgroei en ontwikkeling zowel persoonlijk als naar buiten toe. YourStory is daarin een goed middel.'<sup>162</sup> Gods missie wordt door de respondenten in verband gebracht met de interactie met de gemeenschap, persoonlijke groei naar God en anderen, maar ook met een dienstbare houding. Jan Aren Neels ziet bij de deelnemers een verlangen en passie ontstaan om met het geloof aan de slag te gaan.<sup>163</sup> Gods missie ziet Neels in het zichtbaar worden van 'goede werken, liefde uitingen.' Neels ervaring is dat de game YourStory op een goede en positieve manier het goede wil stimuleren onder de deelnemers.<sup>164</sup> Met name Neels, Ouwerkerk, Van Benthem en Stolk benadrukken dat Gods missie gestalte krijgt in het participeren en gehoor geven aan de opdracht om mee te bouwen aan Gods Koninkrijk. Echter wordt missie in het gesprek met de respondenten niet betrokken op de uitgaande beweging van de kerk om mensen bekend te maken met het Koninkrijk.

Bij de praktijkervaring van YourStory dient wel opgemerkt te worden dat het hier gaat om een beperkt beeld van de YourStory speelervaring omdat namens een persoon (of soms twee) gesproken wordt over de speelervaring van spelers, de groep en de rol van de mentoren. Ten tweede, hebben de interviews plaats gevonden in de beginperiode van YourStory waarin het fenomeen nieuw is en ten tweede het spel nog niet optimaal functioneerde. Echter geven de praktijkervaringen wel een beeld van hoe YourStory is ontvangen en op welke wijze YourStory is geïmplementeerd.

## 2.6 Conclusie

Het fenomeen YourStory is niet zomaar een spel of een werkwijze, maar is diep doordrongen van een missie. De missie is om mensen te laten participeren in de leefregels van het Koninkrijk. Dit is volgens Ter Beek de plek waar mensen Beeld worden van God en samen mogen werken aan het goede leven. De grondbeginselen in YourStory dienen elk daar op hun eigen wijze aan bij te dragen. Zo worden het spel, de leefregel, gemeenschap, mentoren, het inclusieve karakter van de game en het narratief gebruikt om mensen mee te nemen in de missie. In dit hoofdstuk hebben we kritisch gekeken naar deze grondbeginselen. We hebben gezien dat YourStory het leven van alledag verbindt aan het idee van het spel. Het spel dient de deelnemers uit de comfortzone te halen en op te laten gaan in het spel dat hen uitdaagt. Uit de praktijkverhalen blijkt het spel de deelnemers te motiveren en aan te spreken. Alleen is het spel nog niet voldoende uitgewerkt om alles virtueel te doen. De leefregels komen voort uit de kloostertraditie en dienen de deelnemers vandaag de dag mee te nemen in de beweging van Gods Koninkrijk. De leefregel wordt door de respondenten als waardevol beschouwd, maar soms nog wel te ingewikkeld. De deelnemers worden in de leefregel begeleid door mentoren en de gemeenschap. Deze twee elementen worden door de respondenten en deelnemers zeer positief ontvangen. Met name de toevoeging van de mentor in de spelomgeving wordt positief gewaardeerd. Het mentoraat vindt zowel virtueel en non-virtueel plaats, respectievelijk in de app, en de groeps- en een op een gesprekken. Alleen Live Zaandam kiest voor enkel virtuele begeleiding.

Het laatste grondbeginsel is het inclusieve aspect van YourStory. Zij wil namelijk een spel zijn waarin iedereen kan participeren. Echter blijkt uit de reactie van de respondenten (paragraaf 4) dat de app met name jongeren in de leeftijdscategorie van 15 tot 25 bereikt en vooral gespeeld wordt in PKN-gemeenten die met name christelijke en randkerkelijke jongeren bereiken. Alhoewel met name deze doelgroep wordt bereikt, slaagt YourStory er wel in om een app te ontwikkelen die toegankelijk is voor mensen die niet betrokken zijn bij een kerk en ook verschillende opleidingsniveaus en manieren van leren kan bedienen. Om terug te komen op de deelvraag van dit hoofdstuk: *Wat is het fenomeen*

---

<sup>161</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5,7-8.

<sup>162</sup> Knevel, *Bijlage 1*, 1,7-8.

<sup>163</sup> Neels, *Bijlage 1*, 3,7-9.

<sup>164</sup> Neels, *Bijlage 1*, 3, 8.

*YourStory en vanuit welke visie op missie werkt zij?* kan gezegd worden dat YourStory een app is die jongeren wil begeleiden in de leefregels van het Koninkrijk. Dit doet zij vanuit de gedachte van *missio Dei*, namelijk God verlossend werk in Jezus Christus die ons bevrijdt van ons eigen individu en een missie biedt tegenover de heersende moderne en postmoderne cultuur. De missie wordt uitgewerkt in twee speerpunten namelijk tot zegen zijn voor anderen en ten tweede een alternatieve mensheid vormen in een gebroken wereld. Alhoewel het eerste aspect van zegen veel wordt aangehaald door de respondenten, is dat nauwelijks het geval ten opzichte van het tweede. Mogelijk spreekt het de verbeelding minder aan, of wordt het minder gestimuleerd in het spel.

## 3 YourStory: game/spel, gamificatie en (non-) virtuele werkelijkheid Inleiding

Ter Beek wil de deelnemers spelenderwijs meenemen in Gods missie door middel van de missie in YourStory.<sup>165</sup> Het spel is daarbij een laagdrempelige manier om in een andere, ongewone wereld te stappen. In het spel worden immers grenzen doorbroken en ontstaat er de ruimte om nieuwe dingen te ontdekken. Middels het spel wil YourStory de jongeren stimuleren om aan de slag te gaan met hun doelen.<sup>166</sup> Rachel Wagner, Professor Religie aan Ithaca College (Verenigde Staten) ziet net als Ter Beek veel potentie voor het toepassen van speltechnieken. Echter spreekt Wagner wel over randvoorwaarden die nodig zijn om de spelelementen goed in te zetten. Naast Wagner hebben ook Fuchs en Burke naast de positieve waardering voor het spel ook kritische kanttekeningen geplaatst om het spel op een goede wijze in te zetten. Zeker bij het gebruik van het speltechnieken in een leeromgeving is er visie en richting nodig. Daarnaast komt ook nog de vermenging van de virtuele en non-virtuele ruimte bij een spel als YourStory kijken. Het brengt ons bij de vraag: Hoe kan YourStory beschreven worden als game binnen de wereld van spel, gamificatie en (non-)virtuele werkelijkheid? In dit hoofdstuk zullen we antwoord geven op deze vraag door het YourStory te onderzoeken vanuit het fenomeen spel, gamificatie en de virtuele en non-virtuele werkelijkheid in YourStory.<sup>167</sup>

In het eerste deel zullen we naar het fenomeen spel kijken, in het bijzonder naar de definitie en het ontwerp van gamificatie. Vervolgens zullen de effecten die gamificatie onderzoeken en in verband brengen met gamificatie in YourStory. In de derde paragraaf kijken we naar de virtuele en non-virtuele wereld van YourStory en de vraag hoe deze zich tot elkaar verhouden. Tenslotte wordt de vraag gesteld of het gebruik van de game middels gamificatie in een virtuele- en non-virtuele ruimte de gemeenschap bevordert, zoals wordt voorondersteld door de gamemaker. Door de technieken in dit hoofdstuk kritisch te onderzoeken en te duiden, wordt er de mogelijkheid gecreëerd om de perspectieven mee te nemen in de afweging of ze de missie ondersteunen. Op die manier kan onderzocht worden of game elementen die YourStory gebruikt daadwerkelijk ten goede komen aan de *missio Dei*.

### 3.1 Spel

#### 3.1.1 Het spel, meer dan een spelletje?

In de diversiteit aan spellen qua mogelijkheden, functies, werkwijzen is het nodig om een eenduidig beeld te vormen aangaande het fenomeen spel. Bij een spel kan er immers aan allerlei spellen en games worden gedacht zoals kinderspellen, bordspellen, en games op pc/Xbox/Playstation.. De diversiteit aan spellen en de breedte qua toepassingen is veelvuldig en dat doet de vraag opkomen wat nu een spel is. Rachel Wagner beschrijft een spel als: 'the voluntary imposition of rules onto an arena of people or things that dictates how we are to interact with them and usually gives us a goal to achieve.'<sup>168</sup> Gamewetenschappers Salen en Zimmerman definiëren een spel als een system waarin spelers: 'engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome'<sup>169</sup> In beide definities komen drie concepten terug, namelijk regels, verbondenheid en een kwantificeerbare uitkomst, of

---

<sup>165</sup> Beek, *YourStory*. Geraadpleegd op 18 december 2016, via: [www.beeqgamification.com/YourStory-3](http://www.beeqgamification.com/YourStory-3)

<sup>166</sup> Beek, *YourStory*. Geraadpleegd op 18 december 2016, via: [www.beeqgamification.com/YourStory-3](http://www.beeqgamification.com/YourStory-3)

<sup>167</sup> Op die manier wil ik antwoord geven op de vraag: Hoe kan YourStory beschreven worden als game binnen de wereld van spel, gamificatie en (non-)virtuele werkelijkheid?

<sup>168</sup> Wagner, Rachel, *Godwired: Religion, Ritual, and Virtual Reality*, Abingdon: Routledge, 2012, 83.

<sup>169</sup> Wagner, *Godwired*, 73-74.

anders gezegd, het te bereiken doel. Het onderscheid tussen de definities zit in het spreken van Wagner over interactie in de game en Salen en Zimmerman die spreken over een kunstmatig conflict.

In het spel draait het er volgens Wagner allemaal om, om van het begin naar het einde te komen, ofwel te winnen. Maar op de weg om de finish te behalen zijn we wel gebonden aan regels. De regels vertellen ons wat we wel en niet mogen doen. Volgens Wagner wordt het spel getypeerd in het vrijwillig ondergaan van regels die dicteren hoe we met elkaar omgaan en die perspectief bieden om het doel te bereiken.<sup>170</sup> De regels scheppen het spel. De regels definiëren immers de hermeneutische principes hoe het verhaal gelezen en gespeeld dient te worden. De regels geven vorm aan welke lezingen mogelijk zijn. Daarnaast bieden regels de sociale of religieuze context voor de lezer. En tenslotte nemen regels een belangrijke plaats in omdat ze vormgeven aan het verhaal.<sup>171</sup> De regels zijn volgens Wagner fundamenteel in de game, omdat regels in staat zijn om gedrag in te kaderen en handelingsperspectief te bieden. Echter vraagt dit wel om een vrijwillige overgave van de speler.<sup>172</sup>

Men kiest ervoor om een spel te spelen met de regels van het spel. Dit vergelijkt Wagner met het deelnemen aan religie en de keuze om religie mee te spelen. Het is wel nodig om in het spel te geloven, anders blijft het bij een formeel systeem.<sup>173</sup> Maar het spel wordt juist getypeerd als de plaats van de mogelijkheden waar de spelers worden uitgedaagd om te ontdekken en keuzes te maken in het spelsysteem. Het spel laat zien hoeveel flexibiliteit er in het systeem is. Dit geldt volgens Wagner ook voor het religieuze systeem, wereldbeelden en het systeem van interpretaties. De regels van het spel bepalen de ruimte voor vrijheid in de wereld – van films, boeken, spellen of religieuze perspectieven. Het spel is een experiment en een innovatie om op een bepaalde manier om te gaan met het gegeven systeem. Het spel heeft dan volgens Wagner ook een belangrijke functie in religieuze en theologische expressies om te laten zien hoeveel vrijheid we in een bepaald systeem hebben.<sup>174</sup> De verbinding van het spel met het geloof is dan ook niet vreemd vanuit de optiek van Wagner.

In het eerste hoofdstuk hebben we gezien dat Ter Beek zijn visie op het spel onder meer ontleent aan Huizinga. Het spel wordt door Huizinga in een brede vorm benaderd en krijgt op verschillende wijzen betekenis. Zo ziet Huizinga de cultuur als spel, waarin er in een bepaalde ruimte sprake is van spelregels, met daarbij horende verwachtingen en gedragingen. De brede benadering van het spel door Huizinga, overgenomen door Ter Beek, toont overeenkomsten met de benadering van het spel door Wagner. Beiden benoemen de vrijheid om al dan niet deel te nemen aan het spel, om vervolgens vrijwillig deel te zijn van die spelregels en verwachtingen. In *YourStory* krijgt dit concreet vorm door de open houding die zij creëert om mensen uit te nodigen om te participeren in de game. Om vervolgens wel duidelijkheid te scheppen wat er van de deelnemers verwacht wordt, namelijk groeien in de leefregel op verschillende gebieden. Middels het spel wordt de speler gevormd, om vervolgens tot het einddoel te komen. Het spel tot het einde brengen is voor Ter Beek, net als voor Wagner, een belangrijk element van het spel. Tot het einde ofwel doel komen is voor Ter Beek beeld worden van God enerzijds en anderzijds de kwade machten bestrijden. Middels de game wil Ter Beek de deelnemers daartoe brengen. Dat gebeurt aan de hand van de regels om steeds opnieuw deel te nemen

---

<sup>170</sup> Wagner: 'by setting the standards for behavior and the tolerance for play in relationship to those standards. Rules define rituals by telling us what behaviors are acceptable, in what order, by whom, and where.' Wagner, *Godwired*, 234.

<sup>171</sup> Wagner, *Godwired*, 64.

<sup>172</sup> Wagner, *Godwired*, 64.

<sup>173</sup> Wagner, *Godwired*, 233.

<sup>174</sup> 'Play shapes how much wiggle room we have – how much we can change a received text or tradition and not find ourselves isolated from our religious peers. We could think of theology as the most basic level of 'play' with a sacred text as system; it is the 'road' upon which we are 'steering' our hermeneutical inquiry.' Wagner, *Godwired*, 32.



aan de groepsbijeenkomsten, missies aan te gaan, de missies te evalueren en met de mentor het gesprek aan te gaan (virtueel en/of non-virtueel). Hoe belangrijk de regels voor YourStory en haar deelnemers zijn wordt niet echt duidelijk. Zo wordt er niet gesproken over een commitment of de vraag wanneer je onderdeel uitmaakt van de game. Dit is opvallend ten opzichte van Wagners benadering die regels als een positief gegeven inbrengt die in staat is om gedrag in te kaderen en handelingsperspectief te bieden. Om daartoe te komen constateert Wagner dat er vrijwillige overgave van de speler nodig is.<sup>175</sup> Is dat laatste ook niet zoals men wil participeren in de missie van YourStory?

### 3.1.2 Het spel als ritueel

Kenmerkend voor een spel is de missie om een bepaald resultaat te behalen.<sup>176</sup> Een spel brengt de speler, zoals Wagner omschrijft, van de beginsituatie naar een andere (eind)situatie.<sup>177</sup> Volgens hem is dat ook eigen aan het ritueel dat middels een handeling iemand van een beginsituatie naar een nieuwe situatie brengt. In het ritueel komen de zaken immers op de juiste plaats te staan. Als argumentatie gebruikt Wagner onder meer Smith die het ritueel definieert als 'een beweging van verschil'.<sup>178</sup> Het ritueel heeft daarbij een louterende functie. De functie van het spel en ritueel zijn vergelijkbaar als het gaat om het kwantificeren van de resultaten en het realiseren van een verhandeling van verschil.<sup>179</sup> Wanneer we deelnemen aan rituelen 'we invest ourselves in rules that work, in systems that make sense, and in places that are set apart from the things we cannot control.'<sup>180</sup> Het verhaal of script is nodig om je door een bepaalde ervaring te leiden. Een rituele liturgie creëert dat aan de hand van regels en een ruimte (van aanbidding), maar staat wel bepaalde keuzes in performance en interpretatie toe. Net zoals het ritueel, schept volgens Wagner de game een bepaalde ruimte aan de hand van een script/verhaal. In het spel en ritueel, blijft het niet bij het verhaal, maar worden de deelnemers uitgenodigd om actief te participeren.<sup>181</sup> Het spel en liturgie zijn beide in staat om middels handelingen te communiceren, Rituelen zijn immers in staat om, in lijn met Jennings, te communiceren via performance: 'the knowledge which is ritual knowledge is knowledge in act – it is praxological. It is knowledge gained, transmitted, and received in action.'<sup>182</sup> Games hebben net als rituelen het vermogen om ideologische argumenten te maken door middel van verrichtingen en handelingen.<sup>183</sup> In die zin is een softwarematig script vergelijkbaar met een liturgie, beide zijn in staat om ons te vormen als deelnemers zich aan de handeling verbinden.<sup>184</sup> In de participatie worden deelnemers gevormd en maken ze deel uit van het ritueel of spel. Het spel en de liturgie zijn daarbij een vrije ruimte waar men gevormd wordt en men een handelingspotentieel aangeboden krijgt. Het lokt de speler of/ en gelovige uit om in deze vrije ruimte van het spel en liturgie op een creatieve manier te reageren.<sup>185</sup>

Spel als ritueel wel passend?

Zoals we gezien hebben worden het spel en het ritueel op verschillende wijzen met elkaar verbonden. Het is goed om kritisch af te vragen hoe het spel zich tot het ritueel verhoudt en of een spel gezien kan worden als ritueel. Een spel wordt immers met name gespeeld om er plezier aan te beleven. Is het niet

---

<sup>175</sup> Wagner, *Godwired*, 64.

<sup>176</sup> Zoals de finish, het maken van de sterkste vesting of een bepaalde leeropbrengst.

<sup>177</sup> Wagner, *Godwired*, 3.

<sup>178</sup> Wagner, *Godwired*, 3-4.

<sup>179</sup> Wagner, *Godwired*, 73-74.

<sup>180</sup> Wagner, *Godwired*, 3.

<sup>181</sup> Wagner, *Godwired*, 28.

<sup>182</sup> Wagner, *Godwired*, 59-60.

<sup>183</sup> Wagner, *Godwired*, 59-60.

<sup>184</sup> Wagner, *Godwired*, 60.

<sup>185</sup> Wagner, *Godwired*, 64.

vreemd om het spel gelijk te stellen aan een ritueel? Een ritueel vindt plaats in een andere context, zelfs waar het heilige voltrokken wordt. Doet de vergelijking van het spel recht aan het ritueel? In de redenering van Huizinga wel degelijk, aangezien een spel zeer serieus kan zijn.<sup>186</sup> Een spel kan de spelers helemaal meenemen in een geheel andere situatie en hem/haar voor (on)mogelijke keuzes en perspectieven stellen. Juist in de andere setting van het spel, wordt de speler uitgedaagd om vanuit zijn/haar eigen handelingsperspectief creatief om te gaan met het spel en de liturgie. De gamemaker neemt, net als de auteur van een boek, de deelnemer van het spel of de liturgie mee in een script van nieuwe mogelijkheden en handelingsperspectieven. Deze nieuwe handelingsperspectieven en manieren van anticiperen uitgeoefend in de liturgie en het spel kunnen de spelers of kerkgangers buiten het spel inzetten.<sup>187</sup> Het spel en de liturgie vormen op die manier een oefenruimte voor het goede leven.

Mogelijk wordt het spel als ritueel niet passend ervaren, omdat men de mening is toegedaan dat een ritueel zich voltrekt in de werkelijkheid en een spel zich afspeelt buiten de werkelijkheid. De vraag is dan, met Rappaport en Huizinga, wat nu echt werkelijkheid is.<sup>188</sup> Als voorbeeld kijkt Wagner naar Rappaports visie op het verschil tussen rituelen en drama, namelijk de attitude dat we een ritueel aannemen als we het zien.<sup>189</sup> Hoe we een ritueel of spel ontvangen of meemaken is bepalend voor onze houding en onze participatie.

Ten tweede, kan met Huizinga een onderscheid gemaakt worden tussen het mystieke karakter van het ritueel (een heilig spel dat orde scheidt) en een spel dat niet meer is dan dat.<sup>190</sup> Spelers zien het spel slechts als spel welke geen of een beperkt vermogen heeft om hun leven te beïnvloeden, terwijl het ritueel gezien en ervaren wordt als een ultieme kracht die perspectieven biedt voor het leven. Het spel is een ontsnapping aan de wereld terwijl het ritueel staat op de schouders van het geloof. Het is volgens Huizinga tijd voor een ommekeer in de wijze waarop het spel wordt benaderd: 'to 'win' is to learn see the game as a ritual, and to pick a system to follow, that is, an ultimate game to enter into for the rest of their lives.'<sup>191</sup> In de optiek van Rappaport en Huizinga zit het verschil niet in het fenomeen zelf, maar de houding waarop het spel wordt benaderd en wordt 'gespeeld'.<sup>192</sup> Het gaat erom dat we het spel op een andere manier gaan ontvangen en waarde hechten aan het spel. De vraag is hoe het spel ontvangen wordt in YourStory. Enkel als spelelement of ook als ritueel?

YourStory spreekt in de app niet expliciet over rituelen. Maar YourStory implementeert wel rituelen in de zeven deelgebieden, met name de leefregel spiritualiteit. Daarnaast spreekt YourStory over het spel als oefenruimte van het goede leven. In YourStory worden de deelnemers uitgedaagd om stil te worden, te bidden, Gods Woord te lezen en te ontvangen. De rituelen brengen de deelnemers dichterbij het Beeld van God. Vanuit de speltheorie van Wagner kan het gehele spel gezien worden als een ritueel. YourStory is immers gericht op een beweging die verschil maakt. Aan de hand van een script en regels, brengt YourStory de deelnemers naar een nieuwe identiteit, door steeds meer Beeld van God (*imago Dei*) te worden.

---

<sup>186</sup> Wagner, *Godwired*, 74-75.

<sup>187</sup> Wagner, *Godwired*, 73-76.

<sup>188</sup> Wagner, *Godwired*, 76.

<sup>189</sup> Wagner, *Godwired*, 76.

<sup>190</sup> Wagner, *Godwired*, 76-78. Het ritueel en spel bieden beide een heilzame invloed op de werkelijkheid, orde, en de gemeenschap.

<sup>191</sup> Wagner, *Godwired*, 75-76.

<sup>192</sup> Wagner, *Godwired*, 76.

### 3.1.3 Het spel als verhaal

Zoals we gezien hebben werkt YourStory vanuit een narratief, maar ook het spel zelf vertelt een verhaal. Zimmerman definieert verhalen als: 'an initial state, a change in that state, and insight brought about by that change. You might call this process the 'events' of a narrative ... A narrative is not merely a series of events, but a personification of events through a medium such as language ... [T]he representational aspect of narrative ... is constituted by patterning and repetition.'<sup>193</sup> In deze definitie ligt een sterk verband tussen het verhaal en het spel voor de hand, zoals deze ook zichtbaar wordt in YourStory.<sup>194</sup> Het verhaal wordt immers in de optiek van Zimmerman niet beperkt tot een leesbare en herkenbare categorie van dingen, maar omvat een periode van ervaringen en mogelijkheden zoals games, huwelijksceremoniën, maaltijden en gesprekken.<sup>195</sup> Zo kan een spel een verhaal vertellen dat als een voortdurend opduikend, ontvouwend spoor achterblijft.

Volgens de narratieve theologen McDowell en Borg is het interessant om te kijken op welke manier in de geschiedenis de Bijbelverhalen naar voren zijn gebracht, geïnterpreteerd en hoe hun uiterlijk verband houdt met het 'spel' van de schrijvers.<sup>196</sup> De Bijbelverhalen (nu in gecanoniseerde vorm) zijn gecomponeerd door geleefde ervaringen en creatieve handelingen. Veel van deze teksten zijn intertekstueel en dat betekent dat de teksten interactief zijn en beheerst worden door spelregels.<sup>197</sup> In het verhaal van de Bijbel hebben we, in de optiek van de narratieve theologie, te maken met een verhaal en spel. Maar je kunt het verhaal naast spel ook zien als bestemming/lot, potentieel, drama of als een interactief systeem. Elke manier van denken over verhalen kent volgens Wagner zijn eigen onderscheidende implicaties in virtuele contexten.<sup>198</sup> Een verhaal kan een spel zijn, maar ook tegelijkertijd een drama. Wagner ziet velerlei mogelijkheden voor verhalen, die verder reiken dan de vijf genoemde categorieën. Daar komt nog bij dat de verhalen vandaag de dag steeds meer hybride zijn. Men experimenteert met structuren en er ontstaan andere dynamieken die om nieuwe interpretatiekaders vragen. Aangezien veel religieuze ervaringen gebaseerd zijn op verhalen, middels gezaghebbende, geritualiseerde, gefragmenteerde en uitdagende verhalen, is het volgens Wagner belangrijk om de vertrouwde elementen terug te laten komen in nieuwe geschreven verhalen en game contexten.<sup>199</sup> Het script dient aan te sluiten op wat vertrouwd is en tegelijkertijd iets nieuws in te brengen. Een game doet niets anders, en probeert de spelers mee te nemen en iets nieuws bij te brengen. Het spel en het verhaal liggen dicht bij elkaar. Murray zegt dan ook dat: 'gaming and storytelling have always overlapped' en suggereert dat we niet over het verhaal of spel op zichzelf moeten denken, maar moeten denken in het verschil tussen beide, zoals het typische verschil dat een verhaal meer nadruk legt op het plot en een spel de focus juist legt op de acties van de speler.<sup>200</sup> Murray's onderzoek brengt Wagner bij de visie dat verhalen behoren tot een interactief systeem. Daarmee bedoelt hij dat verhalen deel uit maken van een langer verhaal, systeem en spel, dat ons uitnodigt tot interactie. Verhalen, al dan niet deel van een spel, maken volgens Wagner deel uit van een systeem dat om onze interactie vraagt. Net zoals bij een game onderzocht wordt wat de input en output is en er wordt beschreven welke input leidt tot een bepaald resultaat, kan het verhaal ook bekeken worden als een systeem.<sup>201</sup> Om het interactieve te duiden maakt Wagner gebruik van de interactieve

---

<sup>193</sup> Wagner, *Godwired*, 29.

<sup>194</sup> Wagner, *Godwired*, 28-30.

<sup>195</sup> Om deze breedte te omvatten zou men het woord 'narrative' volgens Zimmerman moeten verdelen in twee delen, namelijk verhaal en discourse. Wagner, *Godwired*, 30.

<sup>196</sup> Wagner, *Godwired*, 31.

<sup>197</sup> Wagner, *Godwired*, 31.

<sup>198</sup> Soms overlappen de categorieën elkaar. Wagner, *Godwired*, 27.

<sup>199</sup> Wagner, *Godwired*, 52-53.

<sup>200</sup> Wagner, *Godwired*, 68.

<sup>201</sup> Wagner, *Godwired*, 49.

fictie als een 'space of possibility in which the user's inputs, parsed as actions, become part of the narrative tekst.'<sup>202</sup> Eskelinen betoogt echter dat er wel sprake is van verschil tussen het type interactiviteit in verhalen ten opzichte van interactieve ervaringen in games. Volgens haar is de dominante gebruikersfunctie in literatuur, theater en film interpretatief, maar in games wordt de interpretatie en handeling één.<sup>203</sup> Dit impliceert een andere procedurele retoriek. Maar volgens Wagner kan onze actieve interpretatie van verhalen ook worden gezien als een soort configuratie, omdat we onze eigen inzichten aan een verhaal toevoegen en er 'uit' komen met een hele reeks verschillende inzichten en ervaringen, en in sommige gevallen nieuwe verhalen produceren op basis van die metingen.<sup>204</sup>

De hedendaagse technologie stelt ons volgens Wagner in staat om verhalen te vertellen die we eerder niet konden vertellen en de eeuwenoude verhalen op nieuwe manieren over te dragen en om onszelf te begrijpen als auteurs van regelsystemen die gedrag sturen en vormen (naar nieuwe mogelijkheden). Dit zou verhalen op gang moeten brengen in nieuwe virtuele contexten die bijdragen aan actieve participatie en duiding.<sup>205</sup> YourStory lijkt daar zeker gebruik te maken in haar spelconcept. Maar komt in YourStory het spel, ritueel en verhaal ook daadwerkelijk samen?

#### 3.1.4 Interactie spel, ritueel en verhaal

In 'God is ons vergeten' zet cultuurtheoloog Frank Bosman twee benaderingen van games tegenover elkaar, namelijk het spel als verhaal en het spel op zichzelf.<sup>206</sup> Het verhaal en het spel worden bij Bosman niet samengebracht, maar juist tegenover elkaar uitgespeeld. Heel anders is de argumentatie van Huizinga die beschrijft dat verhalen en spellen veel gemeen hebben, zoals de afstand tot de 'echte' wereld en hoe ze juist ruimte te creëren voor het spel en/of verhaal.<sup>207</sup> Ook Wagner laat zich niet verleiden om de één tegenover de ander uit te spelen, maar hij komt met een unieke benadering waarin het spel, het verhaal en daarnaast ook rituelen samen worden behandeld. Ze horen bij elkaar omdat elk van de fenomenen een werkelijkheid laat zien buiten onze eigen werkelijkheid.<sup>208</sup> Volgens Wagner zijn juist het ritueel, verhaal en spel in staat om elkaars functie te verduidelijken en te bevragen. Als deze groep van spel-ritueel-verhaal wordt bekeken vanuit het ritueel, worden we ook, in lijn met Huizinga, uitgenodigd om betekenisvolle dingen te scheppen in onze kijk op de kosmos en onszelf.<sup>209</sup> Vanuit het verhaal wordt men aangemoedigd om te zien hoe onze levens gevormd zijn door verhalen die we vertellen, de verhalen die tot ons gekomen zijn en hoe we deze geïnterpreteerd hebben. Wanneer we het ritueel-spel-verhaal bekijken als spel worden we uitgenodigd om te spelen met de specifieke parameters: 'to contemplate the role of rules in meaning-making, and to imagine ourselves inhabitants of other worlds'. Het ritueel-spel-verhaal kan in de optiek van Wagner al de eerdergenoemde zaken laten samenvallen, bepaalde kwaliteiten vergroten of bepaalde herhalingen voorkomen. Maar ongeacht de mate van ritueel, spel of verhaal in het fenomeen zelf, gaat het om de ervaring van zingeving door deelnemers, welke geconstrueerd is door een liturg, gamemaker of verhalenverteller.<sup>210</sup> Als deze entiteiten zoveel met elkaar gemeen hebben is het de vraag hoe elk van

---

<sup>202</sup> Wagner, *Godwired*, 43.

<sup>203</sup> In games wordt het configuratieve één. Wagner, 2004, 48

<sup>204</sup> Wagner, *Godwired*, 60.

<sup>205</sup> Wagner, *Godwired*, 52-53.

<sup>206</sup> Bosman, *God is ons vergeten*, 1-2.

<sup>207</sup> Wagner, *Godwired*, 76.

<sup>208</sup> Wagner, *Godwired*, 76.

<sup>209</sup> Wagner, *Godwired*, 76.

<sup>210</sup> Wagner, *Godwired*, 77.

deze entiteiten ontvangen en ervaren worden. Elk fenomeen kan een gebeurtenis laten ontvouwen dat een verhaal creëert en afhangt van onze interactiviteit, dat wordt gedefinieerd door regels.<sup>211</sup> Als het gaat om het beschrijven van games dienen we te kijken naar de attitude van het spel, verhaal en ritueel, de vorm van interactie en de manier van spelen. Op die manier kan er zinvol gesproken worden over de waarde van het spel.

In *YourStory* krijgt het verhaal een belangrijke plaats in het gameontwerp en laat Ter Beek de mogelijkheden zien om het verhaal van *YourStory* (waaronder *Baboeskja*) te vertellen. De narratieve manier van schrijven en denken is kenmerkend voor Ter Beek en wordt uitgedrukt in spel en ritueel. Zo wordt het spel gekoppeld aan het verhaal en dienen de rituelen de missie te ondersteunen. Daar waar het verhaal veelal gescheiden gepresenteerd wordt van het ritueel of/en verhaal, laat Ter Beek het verhaal, ritueel en spel vloeiend in elkaar overlopen. Opvallend zijn de overeenkomsten die Wagner beschrijft over het spel dat een verhaal vertelt en de theologie van Ter Beek. De theologie en het denken van Ter Beek lijken naadloos aan te sluiten op de gametheorie van het spel als verhaal, en deze te verduidelijken. Zo schrijft Ter Beek, net als Wagner, over het belang om oude verhalen op een nieuwe hedendaagse wijze te vertellen. Ter Beek gebruikt hiervoor ondersteunende, hedendaagse technieken als gamificatie, maar ook het verhaal en ritueel. Het spel, rituelen ofwel missies en het verhaal lijken bij Ter Beek op een verrassende manier in elkaar over te lopen. De eenheid wordt ook opgemerkt in de interviews, zo spreekt Neels zeer positief over de eenheid en integratie in de game.<sup>212</sup> De game vormt een geheel in het verhaal, spel en ritueel. Tegelijkertijd wordt door Ouwerkerk wel aangegeven dat de lijnen soms te veelvuldig zijn en niet meer te volgen zijn voor deelnemers.

## 3.2 Gamificatie

### 3.2.1 Definitie en ontwerp gamificatie

Brian Burke, technisch analist bij Gartner, beschrijft gamificatie als: 'the use of game mechanics and experience design to digitally engage and motivate people to achieve their goals.'<sup>213</sup> Het game mechanisme bestaat uit de cruciale elementen die een spel tot spel maken. Te denken valt aan punten, levels, verhaallijn, missies en spelruimte. Gamificatie is de methode om digitaal te verbinden, en de spelers de interactie aan te laten gaan met computers en apps. Het doel is om de mensen te motiveren om hun gedrag of bepaalde vaardigheden te ontwikkelen of te veranderen.<sup>214</sup> Het biedt de deelnemers de mogelijkheid om te werken aan hun doelen en de stappen naar de doelstelling goed te volgen.<sup>215</sup> Gamificatie speelt zich af in de werkelijkheid, en het is met McGronical gebaseerd op de idee: 'There is the game, and there is the non-game. We find it is time for the non-game to take into consideration what works in the game.'<sup>216</sup> Game en werkelijkheid worden in gamificatie samengebracht. De vorm van de game dient de spelers te motiveren om nieuwe uitdagingen aan te gaan, samen te werken en nieuwe mogelijkheden te ontwikkelen om samen te werken. Door middel van gamemechanismen worden spelers uitgedaagd om zich in te zetten voor bijvoorbeeld; sociale vraagstukken of nieuwe leerdoelen. De game wordt, in de optiek van Fuchs, gebruikt om een bepaalde verandering te bewerkstelligen en niet alleen maar om punten te verdienen.<sup>217</sup> Het doel van gamificatie is mensen

---

<sup>211</sup> Wagner, *Godwired*, 67.

<sup>212</sup> Neels, *Bijlage 1*, 3,7.

<sup>213</sup> Burke, *Gamify*, 6-7.

<sup>214</sup> Burke, *Gamify*, 6-7.

<sup>215</sup> Burke, *Gamify*, 6-7.

<sup>216</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 214.

<sup>217</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 343-344.

motiveren en activeren zodat zij werk maken van doelen. Middels korte termijn impulsen in het spel zoals beloningen, punten en levels worden de spelers gemotiveerd om de gestelde doelen in het spel te realiseren.

### 3.2.2 Valkuilen gamificatie

In een groot onderzoek naar tientallen empirische studies aangaande gamificatie beschrijven Hamari en zijn medeonderzoekers de effecten van gamificatie. De studies laten zien dat gamificatie ten goede komt aan de educatie- en leerdoelstellingen en daar met name voor wordt gebruikt.<sup>218</sup> Daarnaast blijkt uit dit onderzoek dat gamificatie een positief effect heeft op de motivatie en participatie van de deelnemers.<sup>219</sup> Echter, sommige kwantitatieve onderzoeken laten zien dat de positieve effecten niet altijd een op een te herleiden zijn tot gamificatie zelf.<sup>220</sup> Zo zijn er aangaande het positieve effect op betrokkenheid middels gamificatie ook legitieme twijfels over de vraag of de gamificatie strategie uiteindelijk effectief en duurzaam is. Uit het onderzoek van Hamari blijkt dat drie van de vier studies die intra organisatorische systemen bestudeerden, constateerden dat gamificatie voor een korte tijd een positief effect heeft op sommige gebruikers.<sup>221</sup> De vraag is wat de effecten zijn op lange termijn. Volgens Fuchs zijn de beloningen op zichzelf niet genoeg om op lange termijn verandering te brengen: 'these shallow rewards are not enough to maintain the interest of most users, and can even do harm to someone's pre-existing motivations'.<sup>222</sup> Voor een lange termijn verandering is er volgens Fuchs een authentieke verbinding nodig met de directe leefomgeving. Dat betekent volgens Fuchs dat gamificatie bedoeld is om mensen te verbinden in bestaande gemeenschappen en bronnen die al bestaan in de echte wereld context.<sup>223</sup>

Een tweede mogelijk gevaar van gamificatie is dat de deelnemer niet zelf leert reguleren, maar in plaats daarvan, afhankelijker wordt gemaakt van een technologische omgevingen die voor hem/haar zorgt. Echter kan met Heath en Anderson gezegd worden dat elke overgeleverde en belichaamde kennis ons ook is aangeleerd door de mogelijkheden van handelen en leren. Gamificatie verbetert de tools die we tot onze beschikking hebben. Idealiter 'blokkeert' gamificatie niet alleen zelfregulering, maar helpt het ons ook om de vaardigheden te ontwikkelen om onszelf te reguleren en de tools in te schrijven die onze omgeving in de game biedt.<sup>224</sup> Als zodanig zou gamificatie het goede leven ondersteunen zoals deze wordt begrepen door de deugdenethiek. Gamificatie heeft immers door *technical mediation* ook een ethisch aspect en dient daarom het goede leven te bevorderen. Met Fuchs dienen de deugden te handelen in overeenstemming met de rede. Namelijk de getrainde, verworven gewoonten of disposities die nodig zijn om opzettelijk, gepland, doelgericht te presteren.<sup>225</sup>

Ten derde kan met onderzoek van Hamari gesteld worden dat gamificatie voor negatieve bijeffecten kan zorgen, zoals het ontstaan van onderlinge concurrentie. Hier dient in het gameontwerp oog voor te zijn.<sup>226</sup> Ten slotte blijkt uit hetzelfde onderzoek dat gamificatie meer dan eens niet tot zijn recht komt vanwege een verkeerd spelontwerp. Om het spelontwerp en spel te optimaliseren is er een taakevaluatie nodig, die de game evalueert.<sup>227</sup> Het is goed om het optimaliseren van gamificatie

---

<sup>218</sup> Juho Hamari,, e.a., *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, 47th Hawaii International Conference on System Science 472029, 2014.

<sup>219</sup> Hamari, *Does Gamification Work?*

<sup>220</sup> Hamari, *Does Gamification Work?*

<sup>221</sup> Hamari, *Does Gamification Work?*

<sup>222</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 345-346.

<sup>223</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 345-346.

<sup>224</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 371-372.

<sup>225</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 372-373.

<sup>226</sup> Hamari, *Does Gamification Work?*

<sup>227</sup> Hamari, *Does Gamification Work?*

concreet te maken, zodat valkuilen in gamificatie voorkomen kunnen worden en er een verdieping gebracht kan worden, in de vraag of YourStory gamificatie optimaal heeft ingezet.

### 3.2.3 Gamificatie optimaal inzetten

Nu we gezien hebben dat het toepassen van gamificatie niet automatisch tot het gewenste succes leidt, zal ik in dit deel ingaan op de vraag hoe gamificatie optimaal ingezet kan worden. Ik zal dit doen aan de hand van drie grote denkers, elk met hun eigen inbreng. Allereerst laat ik Gartner aan het woord over de benodigde randvoorwaarde voor gamificatie. Vervolgens Fuchs die aandacht vraagt voor de sociale context die meekomt in de game en ten slotte mengt Burke zich in het gesprek met zijn aandacht voor persoonlijke en gemeenschappelijke doelen en coaching.

Gamewetenschapper Burke stelt voor om een evaluatie en gameontwerp te maken op basis van randvoorwaarden van gamificatie. In *Gamification Primer* schrijft hij vier elementaire randvoorwaarden die noodzakelijk zijn bij het toepassen van gamificatie. Allereerst wijst Gartner op de implementatiestrategieën die zorgvuldig overwogen moeten worden. In het kader van YourStory zou hierbij ook gedacht kunnen worden aan de diversiteit van contexten waarin YourStory wordt gespeeld en in hoeverre daar het spel op inhaakt. Daarnaast wijst Gartner op het belang van focus op specifieke doelen, en deze kritisch te beoordelen. Het doel is de missie, welke in het teken staat van *missio Dei* maar wordt dit zo ook ervaren door de deelnemers? Ten derde dient kuddementaliteit vermeden te worden. YourStory dient steeds weer een tegenover te zijn. Ten slotte is er een fijn gevoel van de ontwerper nodig die de motivatie, het momentum en de betekenis van de deelnemer aanvoelt en samen weet te brengen.<sup>228</sup> Dit momentum vraagt met name om een spel, verhaal en ritueel dat aansluit, maar ook om een begeleider die de lijnen kan samenbrengen. Naast het spreken over randvoorwaarden zijn we nog niet bij de vraag hoe we gamificatie optimaal in kunnen zetten. Gamificatie vraagt namelijk ook een manier van denken die gamificatie op een goede wijze toepast in het dagelijkse leven. Deze creatieve manier van denken is aanwezig in YourStory en zorgt voor goede en opbouwende missies in YourStory. Spelelementen worden gezien en krijgen een plek in YourStory. Echter blijkt uit de YourStory ervaringen dat het momentum in het spel wel wordt gemist.<sup>229</sup> Gamificatie garandeert geen succes. In het boek de *Hype Cycle for Emerging Technologies* schrijft Gartner zelfs over opgeblazen verwachtingen over gamificatie. Hij voorziet dat gamificatie haar doel mist door een gebrek aan inzicht in ervaringsontwerp en strategieën voor spelersbetrokkenheid, wat resulteert in vele mislukte apps. Mogelijk verklaart dit ook de ondergang van YourStory als game. Gamificatie is complex en vraagt om continue afstemmen in het spelontwerp en proces. Fuchs onderschrijft dit en vraagt aandacht voor een goede toepassing van de design principes van gamificatie.<sup>230</sup> Fuchs benadrukt het belang van een goede doordenking van gamificatie en haar technieken. Dit is ook nodig in YourStory aangezien de app softwarematige problemen geeft die de gebruikerservaring niet ten goede komen. Deelnemers dienen in het momentum gemotiveerd worden en ondersteunt te worden in hun motivatie middels het goed toepassen van gamificatie. Dit vraagt om een goed doorlopend gamedesign in YourStory die de deelnemers steeds bij het spel houdt, motiveert en hen meeneemt aan de hand van de leerdoelen. Gamificatie op zichzelf is immers niet voldoende.

---

<sup>228</sup> Burke, Brain, *Gamification Primer: Life Becomes a Game*, Gartner, 24 januari 2011. Gedownload op 13 september 2018, van: <https://www.gartner.com/doc/1528016/gamification-primer-life-game>

<sup>229</sup> Ouwerkerk geeft bijvoorbeeld aan dat voor de deelnemers het overzicht ontbreekt en dat de leergebieden te veel zijn. Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5.

<sup>230</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 371-372.

In *Rethinking Gamification* wordt door Fuchs een uitnodiging gedaan om op een nieuwe manier naar gamificatie te kijken. De bijdrage van Fuchs richt zich op het belang van de sociale context van de game, welke expliciet dient meegenomen te worden door de gameontwerpers.<sup>231</sup> Fuchs stellingname krijgt bijval uit het empirisch onderzoek van Hamari, waaruit blijkt dat het ontbreken van de rol van de context één van de twee onderliggende verstorende factoren is bij gamificatie.<sup>232</sup> Ten tweede gaat het volgens Fuchs niet zozeer om de spelelementen zelf, maar is het nodig dat er wordt gekeken naar de motivatie elementen in de game. Dit vraagt om een focus op de ervaring in de game, en niet zozeer de game elementen op zichzelf.<sup>233</sup> Ten derde concludeert Fuchs (onder meer uit gestrande applicaties) dat game-gebaseerd leren op basis van het additief-deterministische paradigma losgelaten moet worden. Met de huidige derde generatie *Serious Games* gaat het ook om gameplezier en het optimaliseren daarvan. Fuchs vergelijkt het met een gerecht dat in balans moet zijn. Het geheel moet geschikt zijn voor de gevoeligheid van een specifieke persoon.<sup>234</sup>

Kortom, een weloverwogen herbeschouwing van games ziet er volgens Fuchs uit als een game die ernaar streeft om de doelen en het systeem van onze samenleving kritisch te begrijpen, te weerspiegelen en deze middels gamificatie te transformeren met als doel het menselijke welzijn te bevorderen. De motivatie van de spelers wordt als belangrijkste strategische hefboom gebruikt.<sup>235</sup> Dit gamificatie-ontwerp wordt door Fuchs omschreven als een 're-envisioned, positive gamification eudaimonic design.'<sup>236</sup> In Yourstory komen er wel elementen van dit gamificatie ontwerp terug. Zo geeft Ter Beek een kritische beschouwing van de samenleving waar we steeds minder elkaar ontmoeten en op ons zelf gewezen zijn en wil hij middels de game YourStory daar een antwoordt op bieden. Om de deelnemers te motiveren wordt er in de game gebruik gemaakt van punten en levels, maar ook wordt er gebruik gemaakt van het verhaal en de groep. Om de jongeren mee te nemen in het spel dient continu gewerkt te worden aan motivatie in de game. Zeker als de missies moeilijker worden of men tegen beperkingen in de app aanloopt is het aanboren van de motivatie onder de deelnemers van wezenlijk belang. Daarnaast laat het onderzoek van Fuchs zien dat er ook oog moet zijn voor de motivatie voor het spel op langere termijn. Hoe houdt YourStory de jongeren erbij en blijft zij hen motiveren om deel te nemen? En wat gebeurt er als het spel is uitgespeeld? Komt er dan een nieuw vervolg of betekent dat het einde van het spel en de groep?

Daar waar Fuchs vooral de focus legt op het belang van de context van de game, motivatie en het verbeteren van de speelervaring in gamificatie legt Burke de nadruk op het verbeteren van het persoonlijke en de gemeenschappelijke doelen en de noodzaak van coaching. Om gedrag te veranderen is het volgens Burke belangrijk om een doel te stellen en deze te verbeelden alsof het doel bereikt is.<sup>237</sup> Het verbeelden zou YourStory zeker nog meekunnen nemen in het spelontwerp aangezien daar nu nog geen aandacht wordt besteed. Het verhaal dat YourStory vertelt is meer een ideaal hoe het zou moeten zijn, en hoe God vooropgaat. Mogelijk helpt het om in YourStory meer nadruk te leggen op het eschaton en het verbeelden van de vervulling van *missio Dei*. Volgens Burke gaat het realiseren van doelen niet vanzelf en is het van cruciaal belang om de doelen goed in te bedden. Om het beste uit gamificatie te halen beschrijft Burke acht elementen die bij kunnen dragen aan optimalisatie. Allereerst benadrukt

---

<sup>231</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 356.

<sup>232</sup> Hamari, *Does Gamification Work?*

<sup>233</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 358.

<sup>234</sup> Dit sluit met Hassenzahl aan op de huidige opvattingen over de gebruikservaring in games, namelijk een ervaring die subjectief, holistisch, gesitueerd en dynamisch is en in speelt op de sociale-materiele omgeving. Fuchs, *Rethinking Gamification*, 364.

<sup>235</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 371.

<sup>236</sup> Fuchs, *Rethinking Gamification*, 371.

<sup>237</sup> Burke, *Gamify*, 56-57.



Burke het belang om het doel een centrale positie te geven en deze goed inzichtelijk te maken.<sup>238</sup> Ten tweede adviseert Burke om triggers te gebruiken die de spelers herinneren om aan de slag te kunnen met hun doelstelling. Dit komt overeen met de spelerservaring die vragen om herinneringen middels pushberichten.<sup>239</sup> Ten derde is het belangrijk om behapbare stapjes te maken van het grote doel. Als we willen veranderen denken we namelijk al snel te groot, maar we moeten in kleine stapjes denken. Elk stapje is er één.<sup>240</sup> Ten vierde adviseert Burke om bij het implementeren van veranderingen gebruik te maken van een groep.<sup>241</sup> Het betrekken van de groep in YourStory heeft dus ook op het gebied van motivatie positieve effecten. Vervolgens adviseert Burke om gebruik te maken van sociale media om de deelnemers te ondersteunen. Door met de deelnemers de (real-time) statistieken te delen vergroot je de support.<sup>242</sup> Ten zesde adviseert Burke om met de makkelijke stappen te beginnen om jezelf te ontwikkelen.<sup>243</sup> Daarnaast is het belangrijk om nieuwe gewoonten te blijven herhalen totdat het deel uitmaakt van je nieuw gedrag. Tenslotte is het belangrijk om je doel en de manier van spelen te blijven vernieuwen.<sup>244</sup> Naast de centrale plek van doelen in gamificatie vraagt Burke ook aandacht voor de gemeenschap en gemeenschappelijke doelen. Een goede plek om een gamificatie succesvol te maken is, wanneer er sprake is van gemeenschappelijke doelen en een gemeenschap zich samen wil inzetten voor de gedeelde doelen. Spelers kunnen met gelijkgestemden steun vinden en elkaar stimuleren.<sup>245</sup> Ten slotte beveelt Burke aan om coaching onderdeel te laten zijn van de gamificatie. Met de integratie van de technologieën en deskundig advies wordt de (leer)ervaring rijker en persoonlijker. Volgens Burke is deze combinatie voor veel toepassingen aantrekkelijk, zoals voor de gezondheidszorg, overheden, persoonlijke financiën, etc. Om vervolgens tot de conclusie te komen dat elke organisatie: 'must specifically identify the required behavior change and the target audience, and begin to leverage gamification in applications that address these behavior changes.'<sup>246</sup> Burke's benadering van gamificatie laat zien dat YourStory verschillende tools in handen heeft om het maximale uit gamificatie te halen. Zo investeert YourStory middels het mentorschap en de groep in coaching en motivatie. Het is positief dat YourStory coaching al een prominente plek geeft. Echter zou YourStory de gamificatie nog wel op een aantal punten kunnen verbeteren. Wat betreft doelen zou het mooi zijn om naast de gemeenschappelijke ook aandacht te vragen voor persoonlijke doelen (in lijn van de missie). Deze persoonlijke doelen zouden meegenomen kunnen worden in het mentoraat. Daarnaast zou er in YourStory gewerkt kunnen worden aan gemakkelijke, haalbare doelen waarin deelnemers zich makkelijk kunnen verplaatsen en weten waarom en wat ze doen en hoe dat bijdraagt aan het grote doel/missie. Ten slotte is het belangrijk om met Burke, de doelen in YourStory zo te verbeelden alsof ze gerealiseerd zijn. Op dit punt zou YourStory naast de verhaallijn aandacht kunnen vragen voor de verbeeldingskracht, hoe het toekomstige leven volgens de leefregel eruit zou zien.

### 3.3 Virtuele en non-virtuele werkelijkheid – gescheiden werelden?

In dit deel zal ik ingaan op de vraag hoe de virtuele werkelijkheid zich tot de non-virtuele werkelijkheid verhoudt. Met de virtuele realiteit wordt met Wagner elke vorm van digitale technologie bedoeld die

---

<sup>238</sup> Burke, *Gamify*, 56-57.

<sup>239</sup> Ouwerkerk, *Bijlage 1*, 5.

<sup>240</sup> Burke, *Gamify*, 58.

<sup>241</sup> Burke: 'Surround yourself with people who are implementing the same change. You can also gain inspiration from those people who are ahead of you on the journey.' Burke, *Gamify*, 59.

<sup>242</sup> Burke, *Gamify*, 59.

<sup>243</sup> Burke, *Gamify*, 60.

<sup>244</sup> Burke, *Gamify*, 62.

<sup>245</sup> Burke, *Gamify*, 63.

<sup>246</sup> Burke, *Gamify*, 152-153.

de betrokkenheid van gebruikers creëert middels software via een scherminterface.<sup>247</sup> Volgens Wagner is de mens gefascineerd door virtuele realiteit omdat zij een fundamentele menselijke fascinatie voor wereldvorming laat zien. Zo verbeelden wij ons een virtuele wereld die we onder controle hebben, waar dingen zinvol zijn en ons doen een diepere betekenis heeft.<sup>248</sup> De vraag is hoe de non-virtuele wereld zich tot de virtuele wereld verhoudt.

Dawson en Cowan concluderen uit hun onderzoek dat de virtuele en non-virtuele realiteit niet geheel samenvallen en elk een eigen dynamiek kent: 'people are doing online pretty much what they do offline, but they are doing it differently'.<sup>249</sup> De onderzoekers constateren dat er een verschil is van activiteit als deze elektronisch wordt bemiddeld.<sup>250</sup> Deze bemiddeling kan de verbinding tussen de persoon en lichaam met de ander mogelijk in de weg staan. Ook Elaine Heath, docent aan Southern Methodist University, benadert de verhouding tussen het virtuele en non-virtuele kritisch en spreekt over een discontinuïteit tussen de onlinewereld en het alledaagse leven en past dit ook toe op de kerk. In de virtuele wereld is men samen, maar op hetzelfde moment bevindt men zich alleen achter een beeldscherm en is men vervreemd van de fysieke aarde.<sup>251</sup> Men kan elkaar wel zien, horen, maar het fysieke is niet via het beeldscherm over te brengen. Onze relaties worden via de beeldschermen gedistribueerd.<sup>252</sup> Vanuit beide kritische onderzoeken is het niet vreemd dat er gesproken wordt over een discontinuïteit tussen de non-virtuele en de virtuele werkelijkheid. Het is daarom goed om bij het bespreken van de virtuele en non-virtuele wereld terdege rekening te houden met de effecten van de non-virtuele wereld. Het is te gemakkelijk om te suggereren dat beide werelden samenvallen, aangezien onderzoeken wel degelijk verschillen in perceptie. Het is daarom goed om de verschillen in perceptie mee te nemen in de wijze waarop er naar de virtuele en non-virtuele wereld gekeken kan worden. Dit hoeft echter niet te betekenen dat de virtuele wereld er niet toe doet of vermeden moet worden. Nee, met Wagner kan de virtuele de non-virtuele werkelijkheid bereiken, maar moeten we met Heath wel bewustzijn van de distributie van beelden.

Eén van de eerste onderzoekers op het gebied religie en internet, Brasher, schreef rond de eeuwwisseling dat '*[o]nline religion is the most portentous development for the future of religion to come out of the twentieth century. [It] could become the dominant form of religion and religious experience in the next future*'.<sup>253</sup> Brashers verwachting van de toename van de virtuele religie is werkelijkheid geworden en de aandacht voor online religie is op allerlei plaatsen te vinden. Zo laten kerken van zich horen op Facebook, gebruiken predikanten Twitter en proberen christelijke vloggers en bloggers mensen te inspireren. De onderzoeksgroep Virtuele Zingeving aan de Vrije Universiteit Amsterdam constateert dat internet en sociaal media tot diep in de kerk is doorgedrongen, maar dat er sprake is van scheiding tussen sociale media, internet en religie.<sup>254</sup> De onderzoeksgroep concludeert dat beide werelden veelal van elkaar gescheiden worden en er sprake is van een scheiding tussen het kerkelijke en virtuele domein. Het virtuele domein wordt gebruikt als middel van het kerkelijke domein voor

---

<sup>247</sup> Gezien de nieuwe ontwikkelingen van Virtual Reality brillen (VR-brillen) dient er bij scherminterface niet alleen gedacht te worden aan een beeldscherm, maar ook aan augmented en cross reality. De nieuwe technieken brengen de virtuele realiteit steeds dichterbij de non-virtuele realiteit.

<sup>248</sup> Eigen vertaling. Wagner, *Godwired*, 1.

<sup>249</sup> Roeland, Johan, e.a., *De (on)mogelijkheid van de digitale kerk*, Onderzoeksgroep Virtuele Zingeving: Vrije Universiteit Amsterdam, z.d. Geraadpleegd op 19 juni 2018, van: <https://www.handelingen.com/index.php/artikelen/17-de-on-mogelijkheid-van-de-digitale-kerk>

<sup>250</sup> Roeland, *De (on)mogelijkheid van de digitale kerk*.

<sup>251</sup> Wagner, *Godwired*, 129.

<sup>252</sup> Wagner, *Godwired*, 129.

<sup>253</sup> Roeland, *De (on)mogelijkheid van de digitale kerk*.

<sup>254</sup> Roeland, *De (on)mogelijkheid van de digitale kerk*.

onder meer het aanbieden van informatie, promotiedoeleinden en missionaire doeleinden, maar er is geen sprake van integratie.<sup>255</sup>

### *Technofoobs, technomediators en technomonisten*

Wagner maakt onderscheid tussen drie verschillende (theologische) benaderingen, en spreekt over de technofoobs, technomediators en technomonisten. De eerste groep benadert de virtuele realiteit als een pure illusie. Volgens hen is alleen de werkelijkheid echt en de virtuele ruimte is enkel een middel om de werkelijkheid digitaal te modelleren. In deze benadering wordt de virtuele wereld gescheiden van de werkelijkheid en wordt zij zo veel mogelijk vermeden.<sup>256</sup> De meest extreme groep zijn de Amish die geen gebruik maken van digitale elektronica. De tweede groep zijn de technomediators die de virtuele realiteit als een medium zien om iets over te brengen, middels bijvoorbeeld een brief, Whatsapp en videogesprekken. Gevoelens en ervaringen kunnen worden verstuurd door virtuele realiteit, maar de virtuele realiteit is geen ervaring op zichzelf en heeft een belichaamde mens nodig die zich aan een ander mens verbindt. De virtuele realiteit kan gebruikt worden voor religieuze doelen, zo lang het niet de echte, belichaamde religieuze praktijken en gemeenschappen overheerst.<sup>257</sup> De derde groep zijn de technomonisten. Deze groep ziet de virtuele realiteit als een legitieme en authentieke nieuwe plaats waar mensen zowel op een meervoudige, betekenisvolle en hybride wijze gebruik van kunnen maken. Voor technomonisten kunnen gebeurtenissen plaatsvinden in virtuele realiteit, waaronder dus ook religieuze rituelen, omdat men van mening is dat volledige onderdompeling van het zelf in de virtuele wereld mogelijk is.<sup>258</sup> Het kenmerk van technomonisten is volgens Wagner de reflexiviteit in religieuze ervaring, waarin men gelooft dat iemands persoonlijke ervaring en overtuiging de authenticiteit van de ontmoeting bepaald.<sup>259</sup>

De technisch-onderlegde posities die Wagner uitwerkt bieden een kader om vanuit na te denken, over de verhouding van virtualiteit ten opzichte van religie en laten zien dat men op verschillende wijzen om kan gaan met de virtuele realiteit. Terwijl technomediators louter verwijzen naar de mogelijkheid dat God in een soort virtuele ruimte zou kunnen 'wonen', is de technomonisten de mening toegedaan dat de virtuele realiteit samenvalt met de religieuze.<sup>260</sup> Voor technomediators kan virtuele realiteit gezien worden als een medium, zoals ook de katholieke kerk de virtuele realiteit gebruikt. Technomediators zijn geneigd virtuele praktijken onderdeel te maken van een religieus geloof, maar wel onder de voorwaarde dat ze ondergebracht worden in bestaande overtuigingen en als reflecties worden gezien.<sup>261</sup> Dawson en Cowan spreken over een relatief passieve benadering, omdat het de webreiziger doorgaans informatie verschaft over religie. Zo kunnen ze podcasts, preken, teksten en ander materiaal downloaden voor educatieve doeleinden, maar niet het gesprek aangaan of iets proeven van de gemeenschap.<sup>262</sup> De benadering van technomediators is een veel voorkomende onder religieuze instellingen. Uit de resultaten van de Onderzoeksgroep Virtuele Media aan de VU blijkt dat religieuze instellingen graag gebruik maken van social media, blogs of websites als medium. Om de virtuele wereld samen te laten werken zoals de technomonisten voorstaan, is nog voor vele een stap te ver. Toch zijn er ook voorbeelden waarvan er wel sprake is van een hybride samenwerking van

---

<sup>255</sup> Roeland, *De (on)mogelijkheid van de digitale kerk*.

<sup>256</sup> In de religieuze dialoog aangaande virtualiteit wordt volgens Wagner de nadruk gelegd op de aard van het vloeiende, hybride en ontwikkelende zelf. Wagner, *Godwired*, 112.

<sup>257</sup> Wagner, *Godwired*, 114.

<sup>258</sup> Wagner, *Godwired*, 116. Technomonisten accepteren de mogelijkheid dat een virtuele ruimte kan functioneren als een heilige ruimte op zichzelf en invloed heeft op ons gedrag.

<sup>259</sup> Wagner, *Godwired*, 117.

<sup>260</sup> Wagner, *Godwired*, 116.

<sup>261</sup> Wagner, *Godwired*, 114.

<sup>262</sup> Wagner, *Godwired*, 133.

de virtuele wereld en de kerkelijke gemeenschap. Zo laat de Protestantse Kerk in Nederland de virtuele realiteit integreren in de onlinekerk: mijnkerk.nl. Deze kerk is een pioniersgemeente en bedoeld voor mensen die niet of nauwelijks (meer) naar de kerk gaan. De website wordt door vijftienduizend mensen per maand bezocht en ook op Facebook is er veel animo. De onlinegemeenschap biedt de mogelijkheid om te participeren in MijnKerk.nl middels deelname en bijvoorbeeld de mogelijkheid om een kaarsje op te steken. Naast de onlinewereld op MijnKerk.nl zijn er af en toe ook zogenaamde offline meet-ups men elkaar kan ontmoeten.<sup>263</sup>

Daar waar Wagner spreekt over technomonisme spreekt Helland over 'Online religie'. Online religie 'nodigt de bezoeker uit om via het web deel te nemen aan de religieuze dimensie van het leven; liturgie, gebed, ritueel, meditatie en homiletiek komen samen en functioneren met de e-ruimte zelf die fungeert als kerk, tempel, synagoge, moskee en bosje.'<sup>264</sup> Bij het technomonisme herkent Wagner gelijkenissen met het pluralisme en het vloeibare zelf zoals beoefend door pluralisten en zoals tentoongesteld in online virtuele contexten. Het technomonisme toont vloeibaarheid aan, en laat de online- en offlinewereld in elkaar overlopen, maar niet alleen dat: ook de notie van het zelf en het koesteren van een vloeibare wereldbeschouwing.<sup>265</sup> Als we dat laatste doortrekken dienen we ons bewust te zijn door wie of wat we onze (individuele) identiteit laten beïnvloeden, er is immers sprake van een persoon en een creatie waarmee we online worden beïnvloed, ofwel met Peare: 'we shape our avatars and thereafter our avatars shape us'<sup>266</sup>

De vraag is in welke mate we ons laten vormen door de media die we hebben gekozen, vooral die media die ons uitnodigen onszelf als anderen te verbeelden. Het is de vraag door welk verhaal, spel en beweging deelnemers, in het spel en app YourStory, zich laten meevoeren en of we kunnen reflecteren op de mogelijke invloeden van verschillende spelelementen. Wagner: 'With the computer screen between us, we don't always know who we're engaging with, and we may also find ourselves crafting our own online personas in unexpected ways.'<sup>267</sup> Gamers vraagt dan ook een zekere oplettendheid omdat het spelers laat meevoeren en vormt. Daarnaast is het juist de game die steeds opnieuw impulsen biedt om te spelen en te blijven spelen. Zo stuurt YourStory meldingen naar je smartphone om aan de slag te gaan met de volgende missie. De impulsen die YourStory zendt staan in tegenstelling tot bijvoorbeeld de meditatie waarin men loskomt van het dagelijkse leven en zich laat meevoeren in de tekst, het bidden of de stilte tot God. Daar waar externe stimuli wegvallen bij de meditatie, is er juist sprake van nieuwe stimuli, streaming in en door ons bij gamen.<sup>268</sup> Juist die stimuli kan onze (religieuze) identiteit beïnvloeden en vormen, en daarnaast ook bijdragen aan bricolage. Het vraagt met Wagner om een zeker bewustzijn en kritisch nadenken over de game ervaringen die hem/haar geboden worden. Dit kritisch nadenken kan enerzijds door YourStory in het licht van gametheorieën nader te beschouwen en anderzijds door YourStory kritisch in het licht van de missiologie te analyseren. Dat is nodig omdat YourStory middels het spel en gamificatie mensen wil vormen naar het Beeld van God. In YourStory worden deelnemers geoefend in een spiritualiteit, middels een virtuele en non-virtuele werkelijkheid. Gezien de ontwikkelingen omtrent de religieuze identiteit, kan er met Roof gesproken worden over een 'reflexieve spiritualiteit', waarmee hij doelt op het boeiende en nodige proces van mensen omtrent hun eigen spirituele vorming, zowel binnen als buiten religieuze gemeenschappen.<sup>269</sup> Reflexieve, zelfbewuste spiritualiteit is 'thinking spirituality, as people decide

---

<sup>263</sup> Mijnkerk.nl geraadpleegd op 2-7-18

<sup>264</sup> Wagner, *Godwired*, 133.

<sup>265</sup> Wagner, *Godwired*, 118.

<sup>266</sup> Wagner, *Godwired*, 118.

<sup>267</sup> Wagner, *Godwired*, 118-119.

<sup>268</sup> Wagner, *Godwired*, 124.

<sup>269</sup> Wagner, *Godwired*, 125.

what to do with the vast menu of options before them.’<sup>270</sup> Identiteitsvorming kan, met Wagner, constant in beweging-zijn.<sup>271</sup> Bij deze beweging probeert YourStory middels het spel in zowel de non-virtuele als de virtuele werkelijkheid aan te sluiten en de deelnemers mee te nemen in de leefregel. Deze benadering komt overeen met die van de technomonisten en staat de integratie voor ogen. Het voorkomt een scheiding van de virtuele en non-virtuele wereld, maar tegelijkertijd dient ook de vraag gesteld te worden of relaties en het heilige niet lijden onder de gedistribueerde beelden en het gemis van het fysieke. Het lijkt of YourStory zich bewust is van de mogelijke afstand die de virtuele werkelijkheid creëert als zij er immers voor kiest om de gemeenschap met God en andere(n) zowel een plaats te geven in de non-virtuele en virtuele wereld. YourStory probeert beide werelden te combineren, zo wordt er de mogelijkheid geboden om fysiek en virtueel mentorgesprekken plaats te vinden en vinden missies in beide werelden plaats.<sup>272</sup> Echter dient er wel aandacht geschonken te worden aan een toegankelijke virtuele wereld die de non-virtuele wereld ondersteunt. Beide ‘werelden’ dienen elkaar aan te vullen en kansen te bieden.

### 3.4 Conclusie

In dit hoofdstuk hebben we aan de hand van de gametheorieën antwoord gezocht op de deelvraag: Hoe kan YourStory beschreven worden als game binnen de wereld van spel, gamificatie en (non-) virtuele werkelijkheid? We hebben gezien dat de verbinding van het spel met de alledaagse werkelijkheid en het geloof niet zo’n vreemde combinatie is als het lijkt. Het spel biedt, net zoals geloof dat kan doen, de mensen de ruimte om te experimenteren en stappen te zetten die eerder voor onmogelijk werden gehouden. Het spel biedt een nieuwe ruimte, welke de zoekers de ruimte biedt om te ontdekken en het vreemde van het christelijk geloof tegemoet te treden. In de missies van de leefregels kan men met behulp van gamificatie stap voor stap de drempel over. Middels de gamificatie komt de interactie van het spel, ritueel en verhaal dichtbij de werkelijkheid van alledag en wordt er een werkelijkheid getoond buiten de onze. Elk van de drie fenomenen is in staat om ons mee te nemen in een ander verhaal, spel en ritueel die een extra dimensie aan het leven kan toevoegen. Wagner laat zien dat het spel, ritueel en verhaal elk een eigen functie heeft en ze in staat zijn om elkaar te verduidelijken en te bevragen. Daarmee is de keuze van YourStory om spel, ritueel en verhaal met elkaar samen te laten komen, een goede keuze om de deelnemers te vormen. Naast de drieslag spel, rituelen en verhaal, maak YourStory ook gebruik van gamificatie. Gamificatie kan niet los worden gezien van (leer)doelen. Het wordt vaak gebruikt voor educatieve doeleinden. In zeker zin geldt dat ook voor YourStory waarin Ter Beek aan de hand van de zeven leefregels de deelnemers wil brengen naar ‘het verhaal’ waarin men Beeld wordt van God. Gamificatie heeft de mogelijkheid om dit op verschillende wijzen dichtbij de deelnemers te brengen. Echter moet niet gedacht worden dat het toepassen van gamificatie altijd positieve gevolgen heeft. Met Fuchs en Gartner is er onder meer voor het slagen van gamificatie oog voor de context nodig. Het spel dient niet los te staan van de context en alledaagse werkelijkheid, maar dient deze te integreren in de missies. Daarnaast zijn ook gezamenlijke doelen, samenwerking en een coach belangrijk bij het realiseren van de doelen middels gamificatie. De deelnemers hebben anderen nodig en dienen gestimuleerd te worden om samen in YourStory te werken aan de doelen. Met Burke kan het gameconcept van YourStory verbeterd worden door het opstellen van (gemeenschappelijke) doelen en is het belangrijk om blijvend te investeren in de gemeenschap en het coachen van de deelnemers.

In het spel YourStory wordt er zowel gebruik gemaakt van de virtuele en non-virtuele wereld. Soms wordt er het beeld geschetst dat de non-virtuele wereld het beste is wat men kan overkomen en niet te vergelijken is met de virtuele wereld. In de non-virtuele wereld is er immers sprake van

---

<sup>270</sup> Wagner, *Godwired*, 125.

<sup>271</sup> Wagner, *Godwired*, 125.

<sup>272</sup> Mentorgesprekken fysiek en virtueel.

lichamelijkheid en echt contact. Anderzijds wordt er het beeld geschetst dat de virtuele wereld juist in staat is om te verbinden en te delen waar dat eerst niet mogelijk was en in staat is om de verschillen qua afstand te overbruggen. De virtuele wereld heeft de mensheid in staat gebracht om te verbinden waar dat eerder voor onmogelijk werd gehouden. Opvallend is dat YourStory niet voor één van beide uitersten kiest maar de virtuele en non-virtuele wereld samen laat komen in de missies, groepssessies en coachgesprekken (technomonisme). Telkens kan YourStory lokaal keuzes maken om bijvoorbeeld een coach gesprek deels of geheel virtueel plaats te laten vinden. Het spelconcept YourStory creëert mogelijkheden om het spel aan te passen aan de lokale situatie, de vraag van zowel deelnemers als mentoren en de context. Op die manier kan er lokaal een eigen wegvinden in de wijze waarop de virtuele en non-virtuele wereld vorm krijgen in het spel.

## 4 YourStory: een missiologische lezing

### 4.1 Inleiding

In dit deel wordt YourStory geëvalueerd vanuit de missiologie als instrument voor de missionaire praktijk. Ter Beek beschrijft in zijn visie op Gods missie YourStory als een game die uitgaat vanuit de *missio Dei*. In dit deel zullen we de missionaire concepten in de app YourStory nader beschouwen en onderzoeken wat de missionaire praktijk van YourStory is. Theologische keuzes, waardering van context, sterkte punten en eventuele eenzijdigheden worden besproken. Bij de karakterisering van YourStory zal ik gebruik maken van de visie van N.T. Wright en calvinistisch theoloog Flett. Daarnaast wordt er ook kritisch naar de uitgangspunten van *missio Dei* gekeken aan de hand van theoloog Flett.

In het eerste deel zal ik aan de hand van Flett kritisch ingaan op de benadering van *missio Dei*. Vervolgens zal ik de spelelementen in het licht van de missiologie analyseren. Dit zal ik doen aan de hand van de eerder besproken vijf grondbeginselen. Ik zal daarbij verder bouwen op de technologische afweging en een theologische duiding geven. Het doet denken aan het theologiseren van cultuurtheoloog Frank Bosman over games en hoogleraar Praktische Theologie Ruard Ganzevoort aangaande films.<sup>273</sup> Aangezien de omvang van dit onderzoek en het vervolgonderzoek aangaande de geestelijke begeleiding in YourStory is er voor gekozen om het derde grondbeginsel aangaande geestelijke begeleiding en mentorschap niet te bespreken. In het vervolgonderzoek zal ik hier uitvoerig ingaan en daarnaast ook meer duiding geven van de monastieke leefregel en participatie vanuit het perspectief van de missiologische begeleiding.

### 4.2 *Missio Dei* in de visie van Flett

In hoofdstuk twee hebben we gezien dat YourStory haar visie op missie insteekt vanuit een *missio Dei* benadering. In dit deel zal ik kritisch ingaan op beperkingen van deze invalshoek aan de hand van theoloog Flett. Flett constateert immers dat het idee van de zendende God zich naarmate het zich verder ontwikkelde in *missio Dei* een dichotomie schept tussen Gods wezen en zending, maar ook tussen de kerk en zending. Volgens Flett ligt de wortel van het probleem in de benadering van Barth die het zenden/getuigen van God omschreef als een probleem van God, waardoor de visie ontstond dat God de kerk en zichzelf zendt.<sup>274</sup> Gods beweging in de wereld wordt als een tweede stap naast zijn

---

<sup>273</sup> Ganzevoort, Ruard, *Film als spiegel voor de kerk – interview erschienen in CVKoers*, 14 november 2010. Geraadpleegd op 18 september 2018, van: <https://ruardganzevoort.wordpress.com/2010/11/14/film-als-spiegel-voor-de-kerk-interview-verschenen-in-cvkoers/> en <https://frankbosman.wordpress.com/>

<sup>274</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 129-131.

eeuwig wezen gepresenteerd.<sup>275</sup> Door deze tweedeling komt volgens Flett 'zenden' los te staan van wie God is, en ontstaat er een kloof in Gods eigen leven en daarnaast een splitsing tussen de kerk en missie.<sup>276</sup> Er ontstaat in de *missio Dei* beweging een ongepaste breuk tussen wie God is in zichzelf en wie hij is in zijn economie en handelen.<sup>277</sup> Gods 'zendende' natuur wordt los gemaakt van wie God is, het wordt een losse entiteit. Dit levert een trinitaire façade op, aangezien de zending van de Zoon en de Geest op afstand komt te staan.<sup>278</sup> Ten tweede wijst Flett op het probleem dat bij *missio Dei* de triniteit en zending te algemeen beschreven wordt. Enerzijds zorgt dit voor een gebrekkige basis voor de zendingstaak om zending te bedrijven.<sup>279</sup> Anderzijds zorgt de algemene beschrijving van *missio Dei* voor een verscheidenheid aan schijnbaar ongerijmde posities die aanspraak maken op de naam *missio Dei*.<sup>280</sup> Alhoewel het eerste probleem zich niet voor lijkt te doen bij YourStory vanwege de aandacht voor de integrale behandeling van de missie, is het wel belangrijk om bewust te zijn van de valkuil om het zenden los te maken van wie God is. Het tweede mogelijke probleem dat Flett benoemt is daarentegen wel direct toe te passen op YourStory. Zo zien we in de uitwerking van *missio Dei* dat Ter Beek niet duidelijk verwoordt wat de basis van *missio Dei* is en mag de betekenis van *missio Dei* beter uitgewerkt worden.

Om onduidelijkheden rondom *missio Dei* te voorkomen pleit ik met Flett voor de noodzaak voor een diepe doordinking van zending. Meer dan eens vindt zending plaats om oneigenlijke redenen of ideeën. Het hart van de zending is volgens Flett het kruis van Jezus Christus en *missio Dei*. Beide polen vullen elkaar aan en kunnen elkaar normeren en interpreteren. Flett stelt dat wanneer Christus niet tot de kern behoort van zending, er het gevaar ontstaat dat de *missio Dei* een tijdloze speculatie is. Het is volgens Flett nodig om in de *missio Dei* de christologie een prominente plaats te geven binnen het eschatologisch raamwerk. Zending gaat dan voorbij aan het tijdige en vindt plaats in het eschatologisch gebeuren. *Missio Dei* wordt vanuit het perspectief van het eschaton de gehoorzame deelname aan de missie van God op weg naar het einde.<sup>281</sup> Naast het voorkomen van een tijdloze speculatie biedt het eschaton en het perspectief van Christus' wederkomst een tegenwicht tegen het initiatieprobleem, welke zich beperkt tot een bepaald moment in de geschiedenis. Middels het perspectief van het eschaton kan er over de eeuwige zendende God gesproken worden, welke in die hoedanigheid ook terugkomt. De missie zal niet eindigen en is geen onvoorziene gebeurtenis die beperkt is tot de periode vóór de eschaton. *Missio Dei* begint dus ook niet bij de zondeval en menselijke capaciteit, maar bij de zendende God, anders zou de missie niet haar oorsprong vinden bij God die Vader, Zoon en Geest is. Leven in de Geest is leven in het realisme van Pasen. En dit is een leven door de opstanding en hemelvaart van Jezus Christus, en dus door onze eschatologische toezending voor heel de wereld. Jezus Christus zal niet anders zijn dan wie hij is, en hij is de getuige van God. Deze toekomst is eschatologisch, niet omdat het potentieel onecht is, maar omdat het nu echt is en dus echt zal zijn. We zullen altijd getuigen van Gods glorie.<sup>282</sup> De eschatologische realiteit van de wederkomst van Christus valideert de zendingsactiviteit van de kerk gedurende deze tussentijdse periode.<sup>283</sup>

---

<sup>275</sup>In plaats van *Missio Dei* gebruikt Flett 'Gods missie' omdat de connectie met de kerk en de wereld alleen beantwoord kan worden door wie God is. Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 127.

<sup>276</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 132-135.

<sup>277</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 249-250.

<sup>278</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 3079-3088.

<sup>279</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 250-253.

<sup>280</sup> *Missio Dei* biedt volgens Flett een trinitarische illusie waarachter allerlei niet-trinitaire bemiddelingen zonder problemen opereren. Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 193-195.

<sup>281</sup> Flett, *The Witness of God*, 29-30

<sup>282</sup> Flett, *The Witness of God*, 75.

<sup>283</sup> Flett, *The Witness of God*, 29

Wat is *missio Dei* dan wel? Het is met Flett een oproep voor de christengemeenschap om God te aanbidden zoals hij is, namelijk de eeuwige zendende God die tot ons komt in schepping, verzoening en verlossing. De gemeenschap van God wordt geroepen om te leven in de openbaring van Jezus Christus.<sup>284</sup> De kerk is daarbij niet het subject van de missie, maar volgens Flett een partner in de *missio Dei*.<sup>285</sup> De missie is in de benadering van Flett geen bijkomstigheid, of een extra dimensie aan het christelijk geestelijk bestaan, of iets dat gemotiveerd wordt buiten God zoals het ontdekken van nieuwe werelddelen of verlies van kerkleden. *Missio Dei* is niet eerst iets wat de kerk is, maar beschrijft het wezen van God. De drieenige God is de zendende God. Als God de zendende God is betekent dat volgens Flett dat de gemeenschap die hem aanbidt zendeling is. Flett benadrukt dat het getuigen van de missie intern voorkomt uit het evangelie zelf, zoals de glorie van het drieenige leven. Het evangelie wordt verspreid, maar staat niet los van het evangelie, maar behoort daartoe. Juist de communicatie van het geloof behoort tot de cultivatie van het geloof en scheidt geen afstand, maar gemeenschap met God. *Missio Dei* laat ons zien dat getuigenis, gemeenschap en vreugde met elkaar verbonden zijn (1 Johannes 1: 1-5). Met vreugde en vrede ontmoeten wij elkaar en de wereld. Het is de vreugde die we ontleen aan het kind van God zijn, en het uitziet naar de glorie van de glorie van God.<sup>286</sup> De missies in YourStory moet dan ook geen moeten worden, maar steeds weer een beweging en spel dat iets van dat nieuwe Koninkrijk laat zien. In dat missionaire bestaan is het fundament, met Flett, de goddelijke en menselijke gemeenschap. De missie is niet een potentieel dat om vervulling wacht, noch een tweede stap in het geloofsleven, maar de onmiddellijke bemiddeling van Jezus Christus onder de impuls van de Geest.<sup>287</sup> Het is een vreugdevol leven waarin we deel maken van Gods gemeenschap. Samen in de christelijke gemeenschap mogen we daarin oefenen. De juiste houding van de christelijke gemeenschap is als een smeekbede, luisterend naar haar Heer en biddend om de Geest. We mogen in overeenstemming met 1 Johannes 1:1-5 ons goed doen aan de gemeenschap en met vreugde Gods weg gaan. In de missie delen we in de overvloedige gemeenschap van God en mogen we daarin leven en delen. Het is het leven dat in teken staat van de gemeenschap van verzoening die uit solidariteit met de wereld vertrekt in de actieve kennis dat God ervoor stierf.<sup>288</sup> In de volgende paragraaf wil ik aan de hand van verschillende invalshoeken de spelelementen evalueren/onderzoeken.

### 4.3 Grondbeginselen in het licht van de missiologie

#### 4.3.1 Het spel doordringt de werkelijkheid

Ter Beek ziet het spel niet als iets dat los staat van de werkelijkheid, maar als iets dat de werkelijkheid doordringt (zie hoofdstuk 1). Zo ziet hij het spel terug in de cultuur waarin als een dynamisch proces van alles gebeurd. In hoofdstuk drie hebben we aan de hand van Wagner gezien dat de werkelijkheid en het fenomeen spel dichtbij elkaar liggen en er sprake is van een interactie tussen het spel, ritueel en verhaal. Deze benadering biedt de ruimte om het spel te zien als mogelijk instrument voor het ritueel

---

<sup>284</sup> Flett, John G., *A theology of missio Dei*, z.d., 77. Gedownload op 19 oktober 2018, van: <https://ojs.st-andrews.ac.uk/index.php/TIS/article/download/1230/936/>

<sup>285</sup> Flett, *The Witness of God*, 31-32.

<sup>286</sup> Flett, *A theology of missio Dei*, 77.

<sup>287</sup> Flett. *The Witness of God*, Kindle Locations 3210.

<sup>288</sup> Flett. *The Witness of God*, Kindle Locations 3216-3222.



en verhaal. Als we deze lijn doortrekken naar YourStory raakt het spel het narratief en de werkelijkheid. In dit deel zal ik ingaan op de mogelijkheid van het spel in de missionaire ruimte.

### Spel op de grens van werkelijkheid en onbekende

Het fenomeen spel roept verschillende gedachten op. Alhoewel in het spel grappen en bittere ernst dichtbij elkaar kunnen komen, is het metafoor van het spel niet voor iedereen gangbaar. Homiletiek theoloog Ciska Stark vraagt zich af of de vergelijking met het spel wel voldoende ruimte laat voor het 'eigene, zelfkritische, van de christelijke liturgie.'<sup>289</sup> De gedachtegang van Stark is ook te betrekken op YourStory en de vraag of het spel niet afdoet van de werkelijkheid en de benadering van het christelijke geloof in deze. Wat staat er op theologisch vlak op het spel wanneer men gebruik maakt van het spel? Theoloog Wells is ervan overtuigd dat het spel bij uitstek gezien kan worden als een middel in het overdragen van het geloof. Het spel biedt immers de ruimte waarin de speler nieuwe gewoonten en vaardigheden ontwikkelt.<sup>290</sup> Zoals de liturgie een middel is om ons verschillende praktijken te oefenen en ons te richten op God, zo kan het spel ook een middel zijn om de deelnemers te richten op iets dat groter is dan zij zelf zijn. Met Wells zijn er veel overeenkomsten met het spel en de liturgie, elk kent zijn eigen regels, gewoonten en etiketten. Beide fenomenen zijn instaat om de normale patronen van gedachten en gedrag te doorbreken. Daarnaast vinden beide plaats in een gecontroleerde ruimte en tijd, en zijn ze in staat om de deelnemers mee te nemen in nieuwe praktijken.<sup>291</sup> YourStory doorbreekt de normale ruimte van de deelnemers en helpt de deelnemers om te trainen in het 'goede leven'. Het spel en de inzet van gamificatie kan de deelnemers daadwerkelijk over de grens trekken om gewoon maar te proberen wat het leven in de leefregel van het Koninkrijk betekent. In die zin kan het spel en gamificatie van grote waarde zijn voor de missionaire context. De kerk en haar geloofsgemeenschap staan immers op afstand en vragen om de nodige creatieve middelen om mensen over de drempel te krijgen. Het spel doorbreekt, met hoogleraren De Leede en Stark, het alledaagse en het gangbare door de afgrenzing van zowel tijd als ruimte op te schuiven.<sup>292</sup> Op die manier ontstaat er een ruimte om volkomen vrij te zijn. De vrijheid kan de spanning wegnemen en bewerkstellen om ongedwongen in het spel mee te bewegen. Juist omdat het spel afwijkt van het gangbare, kan het leiden tot inwijding in het spel en de missie.<sup>293</sup> Op die wijze kan het bijdragen aan de missionaire aantrekkingskracht van YourStory om het spel te spelen en je als deelnemer als het ware over te geven aan de leefregels. Ten tweede benadert liturgiewetenschapper M. Barnard de liturgie als spel omdat het metafoor spel helpt om de werkelijkheid te doorgronden. Het biedt nieuwe perspectieven, maar creëert ook een nieuwe werkelijkheid. Het spel genereert gemeenschap waarin de speler in contact komt met de (onbekende) A/ander.<sup>294</sup> Het spel vormt op die manier een laagdrempelige wijze om in contact te komen met het onbekende. Het onbekende wordt in het spel zichtbaar door allerlei tekeningen van het Koninkrijk die zich middels spelvorm aandienen. Zo leren en ervaren de deelnemers het leven naar de leefregel middels een breed scala aan missies. Alhoewel het spel de ontmoeting met het onbekende stimuleert, moet wel opgemerkt worden dat dit nauwelijks zichtbaar wordt in het aantrekken van spelers die nog niet bekend zijn met YourStory. Uit de interviews met begeleiders blijkt dat de spelers veelal bekende van elkaar zijn en men voortbouwt op bestaande groepen.

### Het metafoor spel in theologie

---

<sup>289</sup> Jong, K.W. de, *Meer dan een spel*, Centraal Weekblad 55, 16 november 2007 (46).

<sup>290</sup> Wells, Samuel, *Improvisation: The Drama of Christian Ethics*, UK: Baker Books, 2004, 165-167.

<sup>291</sup> Wells, *Improvisation*, 167.

<sup>292</sup> Bert de Leede, en Ciska Stark, *Ontvouwen, Protestantse prediking in de praktijk*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2017, 133.

<sup>293</sup> De Leede, *Ontvouwen*, 133.

<sup>294</sup> Barnard, Marcel, e.a., *Worship in the Network Culture. Fields and Methods, Concepts and Metaphors*, Leuven: Peeters, 2014, 59-62.

Naast de liturgiewetenschap, wordt er ook in de theologie door de theologen N.T. Wright, Keven J. Vanhoozer en Samuel Wells gesproken over het metafoor spel ten dienste van de theologie. De theologen stellen elk op hun eigen wijze de kerk en/of de gelovigen voor als een spel waarin zij participeren en al dan niet opgaan in de wereld. Voor elk van deze theologen is het spel een serieuze aangelegenheid in de werkelijkheid van het alledaagse leven. De schrijvers benadrukken echter wel dat de metafoor van het spel de waarheid van het evangelie dient te improviseren. Het leven vanuit het spel dient een leven te laten zien waarin Christus de weg is. De theologen voegen iets toe om het spel tot haar doel te laten komen. N.T. Wright heeft in het bijzonder onderzoek gedaan naar de metafoor van het spel. Wright stelt het leven zich voor als een spel, waarin de wereld altijd de kerk probeert te verleiden om het spel te spelen volgens de regels van de wereld. Wright beargumenteert aan de hand van de metafoor spel, dat de kerk met de Schrift in haar hand en met haar hart moet spreken en handelen voor God in de wereld. We dienen in onze werkelijkheid niet uit onszelf maar uit de autoriteit van God te performen ofwel te handelen. We hebben met het verhaal van de Bijbel, en de kracht die zij bezit, een beter verhaal en krachtiger spel dan het spel van deze wereld. We moeten, nu we begonnen zijn aan dit spel, het verhaal vertellen en de kracht van God in deze wereld laten zien.<sup>295</sup> Er komt vanuit het perspectief spel een nieuwe 'laag' in de werkelijkheid die vragen stelt of het leven al dan niet in het teken staat van het Koninkrijk.<sup>296</sup> Vanhoozer werkt het spelconcept uit en stelt het evangelie voor als het drama van God waarin individuen en gemeenten deelnemen aan het drama van wat God doet om alle dingen in Jezus Christus te vernieuwen. Vanhoozer beargumenteert in *The Drama of Doctrine* dat er geen taak voor de kerk urgenter is dan het demonstreren van de betekenis van het geloof in het eerlijk (voor)leven van het geloof met anderen voor God. Dit is de essentie van Vanhoozer voor het spel. Vanhoozer gebruikt vijf metaforen om mensen daarin mee te nemen. Voor theologie introduceert hij de dramaliturgie, voor de schrift het script, voor de theologisch verstaan performance, voor de kerk het bedrijf en voor de pastor de regisseur.<sup>297</sup> Elke metafoor wijst op het belang om als gelovige en kerk te performen in overeenstemming met het evangelie. Als we deze lijn doortrekken naar het spel YourStory kan er de vergelijking gemaakt worden dat in YourStory de deelnemers leren om te performen overeenkomstig de leefregel. Het is een spel dat in de werkelijkheid de deelnemers oefent in het leven van de leefregel ofwel het Koninkrijk. Het spel leert een bepaald gedrag aan, maar wordt het dan niet nep? Samuel Wells beargumenteert van niet, en benadrukt dat juist de performance van het geloof steeds vraagt om een eigen, dynamische vertaling naar de context. In het boek *Improvisation* werkt Wells met de concepten improvisatie en spel en toont hij de overeenkomsten met het christelijk geloof en de ethiek. Zoals bij een improvisatie in het theater waarbij actoren vertrouwen in zichzelf en de ander ontwikkelen, zodat ze onbeschrijfelijke drama's zonder angst uitvoeren. Zo vergelijkt Wells dit met het leven waarin we, zonder een script, vertrouwen opbouwen, angst overwinnen en relaties aangaan. Wells ziet de theatrale improvisatie als een model voor christelijke ethiek waar men trouw improviseert vanuit de christelijke traditie. De Bijbel is niet zozeer een draaiboek, maar een trainingsschool om christenen te leren 'hun geloof in de praktijk van discipelschap continu te belichamen.'<sup>298</sup> Volgens Wells inspireert de gedachte van improvisatie om het leven te zien als een spel om het hele leven te verbeelden als een leven van aanbidding.<sup>299</sup>

Het spel doordringt de werkelijkheid

---

<sup>295</sup> Wright, Tom, *Verrast door Hoop*, Franeker: Van Wijnen, 2011, 17.

<sup>296</sup> Het aanrijken van een ander perspectief is niet alleen van deze tijd, maar kent een lange traditie. Te denken valt bijvoorbeeld aan de *Christenreis* van John Bunyan.

<sup>297</sup> Vanhoozer, Kevin J., *The Drama of Doctrine: A Canonical-linguistic Approach to Christian Theology*, Westminster: John Knox Press, 2005, 488.

<sup>298</sup> Wells, *Improvisation*, 134.

<sup>299</sup> Wells, *Improvisation*, 123.

Zoals we gezien hebben kan het spel goed als metafoor dienen van de werkelijkheid van het Koninkrijk. Het spel en de bijbehorende performance kan een goed middel zijn om de geloofsgemeenschap te oefenen in het leven van het Koninkrijk. Het spel dient daarop gefocust te zijn en niet te verzanden in zomaar een spelletje. Met homiletiek docente Ciska Stark dient het spel oog te hebben voor het 'eigene, zelfkritische, van de christelijke liturgie.' Als het tegenover van het evangelie in het spel en de werkelijkheid van God niet in het spel meekomt mist het zijn doel. Een mogelijk gevaar in YourStory is dat men voorbijloopt aan de diepere laag in het spel. Dat het spel het spel blijft en het performen niet dieper afsteekt. Maar hoe mooi het spel en de elementen ook kunnen zijn, uiteindelijk werken ze ergens naartoe, namelijk naar een groter verhaal en doel. De spelelementen zijn daaraan ondergeschikt, maar dragen bij aan het doel van YourStory. Volgens Flett is het doel van geloof het leven vinden bij God die door ons Zijn Koninkrijk wil vormgeven.<sup>300</sup> Het doel van de theologie en het spel, herinnert de speler en de leidinggevende aan hetgeen op het spel staat, namelijk Jezus Christus en Zijn Koninkrijk. De spelers dienen in denkriching van Flett hun aandacht te richten op hun leven met God. Wat betreft gamificatie en het leven volgens de leefregels van het Koninkrijk kan er in YourStory een spanning ontstaan. Het kan namelijk zijn dat de groep of een deel daarvan zich met name richt op het behalen van missies en punten in plaats van te leven vanuit de werkelijke interne bron, namelijk Jezus Christus. Ongeacht of de missies de deelnemers bij het Leven willen brengen kan het zo zijn dat het al snel gaat over het al dan niet volbrengen van missies of de geleverde (spel)prestaties. Enerzijds motiveren de uitdagingen en missies, anderzijds is het een middel om te leven volgens de leefregels van het Koninkrijk. Het moet echter niet zo zijn dat de essentie van de game wegvalt door de nadruk op de middelen. De spelelementen en gamificatie staan uiteindelijk ten dienste van de plek waar spelers hun echte energie en motivatie vandaan krijgen, namelijk de daadwerkelijke bron Christus. Als de bron tot deelname aan de missies niet Christus is, staat er iets anders dan het evangelie van Jezus Christus en Zijn Koninkrijk centraal bij haar spelers. Het gaat erom dat in YourStory de deelnemers zich steeds deel weten van de Bron, zo dat men vanuit die Bron weer naar buiten kan gaan.

#### 4.3.2 Monastieke leefregel en karakterformatie als alternatief

Waar de interesse in religie afneemt in het westen, neemt de aandacht volgens McGrath voor spiritualiteit juist steeds meer toe.<sup>301</sup> Echter is er wel sprake van een verschuiving wat betreft de betekenis en vorm van spiritualiteit. Het begrip spiritualiteit doelde van oudsher in de katholieke en anglicaanse traditie op het leven en het geloof(praktijk) zoals dat in de kerk werd beleden.<sup>302</sup> Maar de laatste drie decennia is er juist meer aandacht gekomen voor een bredere vorm van spiritualiteit en heeft het begrip een brede betekenis gekregen. Zowel binnen als buiten de kerk verschuift de betekenis steeds meer naar een persoonlijke, authentieke, subjectieve drijfveer. YourStory lijkt hier deels op in te haken door de deelnemers een ruimte te bieden waar zij zichzelf kunnen ontplooiën en bekend gemaakt worden met het christelijk geloof. Om de spiritualiteit die in de leefregel te waarderen zal ik in dit deel het onderscheid beschrijven tussen verschillende wijze van spiritualiteit en deze normeren aan de hand van de missiologie. In grote lijnen kan er onderscheid gemaakt worden tussen 'nieuwe spiritualiteit' en 'christelijke spiritualiteit'.<sup>303</sup> Zo wordt in de 'nieuwe spiritualiteit' het immanente en transcendente op het geestelijke uitgedrukt in een immanent levensgevoel en een geloof in het zelf; in het 'betere ik'.<sup>304</sup> De individualisering uit zich onder meer in autonomie, authenticiteit en

---

<sup>300</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Edition: 623-624.

<sup>301</sup> Spiritualiteit komt van het Latijnse woord *spiritus* en het Hebreeuwse woord *Ruach*, dat het best vertaald wordt met geest, maar ook andere betekenissen heeft, namelijk adem en wind. Alister McGrath, *Christelijke Spiritualiteit*, Kampen: Kok, 2002, 13.

<sup>302</sup> Meulen, H.C. van der, *De pastor als reisgenoot*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2004, 73.

<sup>303</sup> Voor een uitgebreide benadering zie hoofdstuk 2.

<sup>304</sup> Meulen, *De pastor als reisgenoot*, 74.

zelfontplooiing en heeft gevolgen voor religie en levensbeschouwing. Een voortvloeiende is de 'nieuwe spiritualiteit' welke volgens Van der Meulen gekenmerkt wordt door gerichtheid op het eigen lichaam, het eigen milieu, het eigen zelf en het eigen zelfbewustzijn en tevens door het putten uit een tal van tradities.<sup>305</sup> Het geloof voegt zich minder in een traditie maar vormt een bricolage van verschillende inspiratiebronnen die aansluiten bij de persoon. Het geloof vormt zich om de persoon en het is de vraag in hoeverre het geloof een kritisch tegenover mag zijn. Naast Van der Meulen spreekt ook Webber over de subjectiviteit in de nieuwe ofwel postmoderne spiritualiteit, met een grote aandacht voor de persoonlijke spirituele disciplines.<sup>306</sup> Spiritualiteit is in de postmoderniteit gereduceerd tot iets dat buiten het normale leven valt, en is los komen te staan van het dagelijkse leven. Zo wordt in de optiek van Webber spiritualiteit veelal als een kader beschouwd waarin iemand er bewust voor kiest om tijd met God door te brengen.<sup>307</sup> Spiritualiteit wordt zo omsloten van het alledaagse, maar ook van het handelingsperspectief. Er ontstaan op die manier twee werelden die niet tot nauwelijks met elkaar verbonden zijn. Opvallend is dat in de spiritualiteit in YourStory zich niet laat meevoeren in de nieuwe spiritualiteit waarin er een sprake is van een opdeling, maar juist in de spiritualiteit het gehele leven betreft. Zo wordt de geestelijke gesteldheid betrokken op de gehele werkelijkheid en wordt de spiritualiteit niet omsloten tot een bepaalde leefomgeving. Mogelijk is dit te verklaren vanuit de benadering van Van der Kooi van de christelijke spiritualiteit. In de christelijke traditie staat spiritualiteit immers in het teken van de pneumatologie, waarin de Geest van God en de geest van de mens op elkaar worden betrokken. De Geest van God is tegelijk de Geest van Christus, wat Van der Kooi brengt tot het betoog dat christelijke spiritualiteit dus ook betrokken is op de toewending van de Vader, Zoon en Geest naar ons toe en die toewending als het ware in omgekeerde richting maakt.<sup>308</sup> Naast de aandacht voor de gehele persoon in de spiritualiteit van YourStory is er ook nog sprake van een spiritualiteit die als tegenover dient. Zo wordt in YourStory aan de hand van het verhaal de deelnemer opgeroepen om mee te komen in het verhaal en zich daarin mee te laten voeren. Hij/zij dient in het Koninkrijk te participeren, Beeld van God te worden en weerstand te bieden aan de machten die mens en samenleving in de greep kunnen houden. YourStory reikt een andere manier van leven aan en probeert de deelnemers daarin aan te moedigen. Naast de genoemde verschillen met de subjectieve spiritualiteit, is er ook sprake van een overeenkomst. YourStory put immers niet enkel uit een traditie, maar maakt gebruik van verschillende inspiratiebronnen en probeert de deelnemers persoonlijk aan te moedigen om vanuit de diversiteit aan bronnen zichzelf te ontwikkelen in het leven met God. Er is in YourStory geen sprake van een vast denkkader, maar een meer fluïde vorm van geloof die de deelnemers dient te helpen bij hun verhaal. Daarbij kan er wel een spanning ontstaan tussen de eigen geloofsontwikkeling van deelnemers en de basiswaarde van YourStory om te participeren in het Koninkrijk.

### 4.3.3 Inclusief participeren in het spel

Theoloog Finney stelt dat een warme geloofsgemeenschap onmisbaar is voor toetreders. De gemeenschap is nodig om mensen te verwelkomen en in te wijden. Uit het onderzoek *Finding Faith Today* komt naar voren dat de meeste toetreders in aanraking met het geloof kwamen door een groep christenen.<sup>309</sup> YourStory kan een belangrijke rol spelen in de wijze waarop men aankijkt naar

---

<sup>305</sup> Meulen, *De pastor als reisgenoot*, 75.

<sup>306</sup> Webber, R. E., *Ancient-future faith, Rethinking evangelicalism for a Postmodern World*, MI: Grand Rapids Baker Books, 1999, 122.

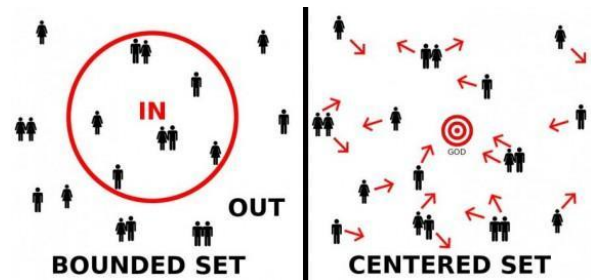
<sup>307</sup> Webber, *Rethinking evangelicalism*, 123-124.

<sup>308</sup> Kooi, C. van der, en Brink, G. van den, *Christelijke Dogmatiek*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2011, 582-583.

<sup>309</sup> Maar een klein deel van de toetreders werd bereikt door één enkele persoon. Finney, John, *Finding Faith Today: How Does It Happen?* UK: Bible Society, 1996, 60.

christenen. De vraag is echter hoe YourStory wordt beschouwd door de buitenwereld, en in hoeverre men kan aanhaken bij deze beweging.

Allereerst zal ik ingaan op de vraag hoe de groep zich vormt en hoe zij zich verhoudt tot mensen buiten de groep. Om hier inzicht in te krijgen zal ik gebruik maken van de opdeling *Bounded set* en *Centered set* van antropoloog Hieber. In de afbeelding hiernaast is er bij een *Bounded set* sprake van een duidelijke cirkel waar mensen in de cirkel staan, maar er ook sprake is van een duidelijke lijn van de mensen die buiten de cirkel staan.



In de benadering van *Bounded set* staat mensen binnen of buiten de cirkel/kerk en horen mensen al dan niet bij de gemeente. De grens is duidelijk en er is sprake van mensen die wel of niet bij de gemeenschap horen. Binnen de cirkel is er vaak sprake van een homogene groep die een duidelijk beeld heeft van hoe de groep zichzelf verhoudt tot mensen buiten de groep. Dit kan voor buitenkerkelijken bedreigend zijn, zeker wanneer er sprake is van een sterk wij-zij denken en een duidelijke afkadering waar al dan niet de grens zich bevindt. In de laatste decennia is in de Westerse kerken het sterke wij-zij denken onder druk komen te staan door de toename van ontmoetingen met andersdenkenden en een toegenomen besef van het gevaar van wij-zij denken.<sup>310</sup> Een andere benadering is *Centered set*, in deze benadering is er geen sprake van een cirkel die mensen van elkaar scheidt, maar een midden in de gemeenschap, namelijk God waar men zich al dan niet naartoe beweegt (dit wordt in de afbeelding aangegeven door de pijlen). Sommige mensen staan dichterbij het middelpunt; andere staan er meer vanaf. Kerkelijk betrokken of niet, ieder verhoudt zich tot het middelpunt. De grenzen zijn bij *Centered set* niet helder, maar het centrum (God) staat stabiel in het midden.<sup>311</sup> In YourStory is er sprake van een spel waarin mensen, hoe verschillend zij ook zijn, uitgedaagd worden om mee te bewegen in de missie van God. Er is geen sprake van een homogene en vast omleidende groep, maar iedereen wordt uitgedaagd om mee te doen zowel organisaties buitenaf als vrienden en buurtgenoten. Vandaaruit kan gezegd worden dat er bij YourStory sprake is van een *Centered set*. Men verzamelt zich rondom Jezus en richt men zich op de leefregels van Gods Koninkrijk. De vraag is niet zo zeer wie al dan niet precies bij YourStory hoort, maar de vraag is meer hoe mensen zich verhouden tot God en (elk vanuit hun eigen positie) willen leven vanuit Gods Koninkrijk en dat vorm willen geven. YourStory voorkomt daarmee dat mensen worden uitgesloten. Maar het vraagt wel om een goede focus, waar omheen zich de deelnemers kunnen vormen, zodat ondanks de pluriformiteit sprake is van eenheid. Tegelijkertijd heeft YourStory ook iets weg van *Bounded set*, zij opereert immers met een missie in de samenleving. Deze missie draagt zij met haar mee en wordt expliciet gegeven aan de groep, waarmee de groep vervolgens aan de slag gaat. Natuurlijk zijn er mensen die zich aansluiten bij de missie. Maar voor buitenstaanders kan het gezamenlijke optrekken wel ervaren worden als *Bounded Set*. Echter spreekt YourStory in termen van samenwerken en inclusiviteit, daarom past de benadering van *Centered set* bij YourStory.

De *Centered set* benadering blijkt ook gestalte te krijgen in de wijze waarop YourStory zich verhoudt tot maatschappelijke organisaties. Zij probeert immers inclusief met andere samen te werken en staat open voor andere partijen en organisaties. Op die manier wil YourStory missies samen uitvoeren en vormgeven. Zo worden maatschappelijke organisaties zoals het *Leger des Heils* en *International Justice Mission* (IJM) gevraagd om missies aan te dragen en/of op een andere manier te participeren aan

<sup>310</sup> Roest, *College Theologische Universiteit Kampen*, maart 2015.

<sup>311</sup> Stoppels, Sake, *Oefenruimte: gemeente en parochie als gemeenschap van leerlingen*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2013, 113.

YourStory. Op deze manier komen verschillende groepen bij elkaar om coöperatief samen te werken.<sup>312</sup> Er ontstaat een breed scala aan contacten middels deze inclusieve opstelling van YourStory. Het is echter de vraag hoe de eigen identiteit van YourStory zich verhoudt tot haar maatschappelijke partners en in hoeverre daar al dan niet rekening mee wordt gehouden. Deze vraag reikt echter te ver voor dit onderzoek en wordt meegenomen in het vervolgonderzoek. Dat betekent niet dat er met betrekking tot het inclusieve karakter van het spel een reflectie gegeven kan worden op de brede participatie van deelnemers in het spel. Zoals eerder geconstateerd krijgt het inclusieve karakter van de participatie in de YourStory gemeenschappen niet de brede diversiteit waar men op had gehoopt. Juist de diversiteit kan het gesprek over God en geloof dynamisch maken. Volgens Dr. Eleonora Hof is er een missionaire geletterdheid nodig. Dit houdt in dat een gelovige zowel het vermogen heeft om zichzelf te zien als onderdeel van het verhaal van de missie van God als het (kritische) vermogen heeft om verschillende verhalen over missie van commentaar te voorzien. Hierdoor kan roeping gedefinieerd worden als: 'finding one's place in the story of mission'.<sup>313</sup> Om de verschillende verhalen goed te laten beoordelen, is een multi-etnische gemeenschap van fundamenteel belang. De diversiteit in gemeenschap ontbreekt in YourStory, maar er zou wel gezocht kunnen worden naar missionaire geletterdheid in bezoek van gemeenschappen die anders zijn dan het bekende. Volgens Andrew Walls hebben we juist nu, meer dan ooit, de gelegenheid om het besef van een 'intercontinentale en cross culturele gemeenschap van christenen' te herstellen.<sup>314</sup> Hij spreekt dan ook vaak over een 'Efezisch moment', een moment om voor het eerst sinds lange tijd weer te gaan begrijpen wat het betekent om 'samen met alle heiligen' Christus te kennen (Efeze 3:18-19). Ook missioloog Stefan Paas pleit voor het belang van veelkleurigheid binnen de gemeenschap.<sup>315</sup> De roeping om deel te maken van een veelkleurige gemeenschap, voorkomt volgens Paas een missionaire benadering die spreekt over overwinning, verovering of herovering. Binnen de multiculturele gemeenschap zullen immers altijd mensen aanwezig zijn die door hun verhalen het perspectief vanuit de andere kant laten zien.<sup>316</sup> Dat helpt om steeds weer te zoeken naar wat het evangelie inhoudt in de marge en hoe het ten dienste kan staan aan het Koninkrijk van God.

#### 4.3.4 Normatief narratief

YourStory vertelt in de app een verhaal dat zij haar deelnemer wil meegeven. Zoals we gezien hebben wordt het verhaal enerzijds expliciet meegegeven in verschillende missies, maar daarnaast wordt het verhaal ook impliciet overgebracht in het spel en haar missies, die ook een verhaal vertellen. Het verhaal kent in beide gevallen de kracht om dingen en personen aan te zetten, te veranderen in structuur en perspectief, een bepaalde toon aan te brengen en personages een bepaalde rol te geven. Het verhaal is niet op een opzichzelfstaande weergave van de werkelijkheid maar is in zichzelf al een dialoog. De verteller c.q. gameontwerper gaat als het ware een relatie aan met zijn/haar publiek om iets mee te geven, een verhaal te vertellen. Ter Beek duidt het verhaal dat vanuit de Bijbel naar de mens toekomt als een 'script voor de vorming van een alternatieve mensheid'.<sup>317</sup> Het narratief is bij Ter Beek

---

<sup>312</sup> Zo'n coöperatieve samenwerking in het maatschappelijke veld kan bijvoorbeeld met Humanitas leiden tot de missie 'drink een bakje koffie met meneer X of ga met Y samen aan de slag in de tuin'. Op die manier kan er een synergie ontstaan en worden er mensen en groepen met elkaar verbonden die elkaar niet op het eerste gezicht zouden spreken. Heutink, *Gamification and the Gospel*, 21.

<sup>313</sup> Hof, Eleonora, *Reimagining Mission in the Postcolonial Condition, A Theology of Vulnerability and Vocation at the Margins*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2016, 305.

<sup>314</sup> Hof, *Reimagining Mission*, 419

<sup>315</sup> Paas, Stefan, *Vreemdelingen en priesters: Christelijke missie in een postchristelijke omgeving*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2015, 230.

<sup>316</sup> Hof, *Reimagining Mission*, 305.

<sup>317</sup> Beek, *Yourstory the Book*, 98-101.

niet alleen maar een verhaal, maar brengt een normativiteit met zich mee. Er kan gesproken over een normatieve narratieve theologie.

### *Metaverhaal*

Praktisch theoloog Ruard Ganzevoort beschrijft narratieve theologie als: 'een benadering binnen alle theologische disciplines die nadruk legt op de verhalende structuur van de Bijbel, de geschiedenis en de hedendaagse religie.'<sup>318</sup> De narratieve benadering komt men niet alleen in de theologie en filosofie tegen, maar kan bij elke denkbaar vakgebied en handeling voorkomen. Uit het onderzoek van H. Heutink blijkt dat YourStory's narratieve benadering niet alleen beperkt wordt tot het verhaal op zichzelf, maar ook het theologisch framework van YourStory vormt.<sup>319</sup> YourStory wil met de verhalende structuur en theologie verhalen vertellen die beantwoorden aan onze diepste verlangens en hoop.<sup>320</sup> Deze verhalen dienen ruimte te geven aan pijn, twijfel of ongelof. Op die manier hoopt YourStory dat het verhaal bijdraagt aan een open, inclusieve gemeenschap van daad en woord, wonder en wetenschap. Er is volgens Ter Beek een 'nieuwe verwoording van een oud verhaal nodig.'<sup>321</sup> Het dienen verhalen te zijn die mensen inspireren om het geloof vorm te geven in het leven van alledag en aan de slag te gaan in de wereld.<sup>322</sup> Een voorbeeld van een narratief theoloog is N.T. Wright die in het boek *Surprised by Hope* het grote verhaal van de Bijbel samenhangend over wil brengen. Uit zowel de publicaties van Ter Beek als de app blijkt dat Ter Beek veel inspiratie bij N.T. Wright heeft opgedaan. Zo wordt in de app impliciet het grote verhaal verteld en wordt het verhaal overgebracht aan de hand zeven deelgebieden. Ter Beek beschrijft expliciet zijn visie op het narratief in zijn boek *Baboesjka*. In dit verhaal staat God voorop en mogen wij participeren.

Deelnemers worden middels het spel, liturgie en verhalen uitgenodigd om laagdrempelig mee te komen in het narratief. Het narratief is normatief, maar verzand niet in dogma's en details. YourStory vertelt een breed verhaal dat de deelnemers dient mee te nemen. Webber geeft aan dat de nieuwe generatie niet wacht op details van het geloof, maar juist behoefte heeft een breed verhaal, eenheid, dynamiek, groeiend geloof, visuele beelden en hoger niveau van tolerantie. Dat betekent niet dat het verhaal of de theologie op achtergrond komt te staan. Integendeel, volgens Webber, krijgt juist het narratief een sleuteldimensie in de postchristelijke roepingstheologie. Verhalen laten immers met Webber zien wat het betekent om te participeren in de *missio Dei*. YourStory kan juist door het narratief in het spel een handelingsperspectief bieden aan de deelnemers. Webber voorziet dat juist het narratief over Christus als overwinnaar de christenen een interpretatie van de gehele realiteit biedt. Het spreekt volgens Webber over het begin van alle dingen, het einde van het kwaad en het vestigt Gods werk in de scheppingsorde. Bovendien geeft het antwoorden op de menselijke vraag naar betekenis en biedt het hoop voor de toekomst. De boodschap van dit mysterie is: 'God verzoent de wereld door zichzelf in Christus.'<sup>323</sup> Het christelijk geloof, is een narratief dat perspectief en hoop brengt omdat zij een verhaal vertelt over God. Het is een verhaal die niet los staat van het leven, maar normerend is. Het normatieve narratief in YourStory is niet zo vreemd als gedacht. Het biedt een narratief dat als norm dient voor het leven. Echter dient daarbij wel de traditie meegenomen te worden. Een mogelijk gevaar waar Webber terecht op wijst is dat in alle nieuwe input men niet het

---

<sup>318</sup> Ganzevoort, Ruard, *Narratieve benaderingen in de praktische theologie*, Humanistiek 12, 2011 (47), 64-65. Gedownload op 12 november 2018, van:

[http://www.ruardganzevoort.nl/pdf/2011\\_Narratieve\\_benaderingen.pdf](http://www.ruardganzevoort.nl/pdf/2011_Narratieve_benaderingen.pdf)

<sup>319</sup> Heutink, *Gamification and the Gospel*, 14-16.

<sup>320</sup> Beek, *YourStory the Book*, 9.

<sup>321</sup> Beek, *YourStory the Book*, 9.

<sup>322</sup> Beek, *YourStory the Book*, 9.

<sup>323</sup> Webber, *Rethinking evangelicalism*, 61.

christendom opnieuw moet uitvinden, maar om het christendom te herstellen en klassiek christendom te adopteren in de postmoderne culturele situatie.<sup>324</sup> Dit vraagt steeds om een herontdekking van de universeel geaccepteerde kaders van geloof en een integere ontmoeting met de veranderende culturele situatie.<sup>325</sup>

Het idee van de app is dat YourStory de zoekers en gelovige meeneemt en inwijdt in 'het grote verhaal'.<sup>326</sup> De holistische benadering focust zich op het grote verhaal en wil de middelen bieden om daarin te participeren. Missioloog Paas beschrijft in *Crisis of Mission* het belang om in missionaire context te focussen op het metaverhaal, het grote verhaal. Evangelisatie dient holistisch te zijn en moet worden benaderd als een proces van ontdekken.<sup>327</sup> Het verhaal van YourStory wil de deelnemers daartoe aanzetten door hen mee te nemen en wil nieuwkomers de mogelijkheid bieden om het christelijk geloof op een vernieuwende manier te ontdekken. Omdat YourStory een nieuw fenomeen is, is het zowel voor de kerkgangers en nieuwkomers ontdekken wat het spel van hen verwacht, wat YourStory biedt en op welke wijze het evangelie aan het licht komt. Mogelijk kan dit een positieve bijdrage geven in de zoektocht om (opnieuw) te ontdekken wat het geloof voor hen betekent.

#### Normerend karakter

N.T. Wright benadrukt dat de Bijbel ons een God openbaart die diep doordrongen is van creativiteit en zijn verlossende werk van begin tot einde.<sup>328</sup> In Gods openbaring wordt de mens uitgenodigd in Gods missie om medewerkers van God te zijn.<sup>329</sup> N.T. Wright brengt ons niet bij de vraag waar past God in het verhaal van mijn leven, maar bij de echte vraag, namelijk waar past mijn kleine leven in het grote verhaal van Gods missie. Op die manier krijgt het verhaal het normerend karakter waarover Ter Beek spreekt. Het narratief biedt een kritisch tegenover op het leven van alledag en brengt het onder het oordeel. Het narratief is daarom ook normatief. Het evangelie legt een norm over andere verhalen, machten en structuren.<sup>330</sup> Bij zowel N.T. Wright als Ter Beek gaat het om het verhaal, maar ook om de impact van het verhaal op het leven. Het moet niet blijven bij een waarheid of een geestelijke werkelijkheid, nee het dient de werkelijkheid en het leven van nu te doordringen. Het is Gods missie om het verhaal te leven en te doorleven. Alhoewel Flett in zijn benadering niet spreekt over het narratief, is er wel sprake van een tal van ovenkomsten in de benadering van Ter Beek en Flett. Allereerst is er sprake van de overeenkomst om het geestelijke en de werkelijkheid van alledag niet van elkaar te scheiden, maar als eenheid te benaderen. Ten tweede benadrukken Ter Beek en N.T. Wright, net als Flett dat God het begin, het midden en het einde is. Met de woorden van Wright, het enige concept van missie die bij God past is degene waar hij het begin, het centrum en het einde is. Omdat God erboven staat is hij de norm, echter wordt in zowel *YourStory the Book* als in de app niet precies duidelijk hoe het normerende karakter in YourStory daadwerkelijk vorm krijgt in het spel. Daar is meer onderzoek nodig.

---

<sup>324</sup> Webber, *Rethinking evangelicalism*, 24.

<sup>325</sup> Webber, *Rethinking evangelicalism*, 16.

<sup>326</sup> Beek, Johan ter, *YourStory*, Beeq gamification, 2015. Geraadpleegd op 18 november 2015, van [www.ystg.org](http://www.ystg.org)

<sup>327</sup> Paas, Stefan, *The crisis of mission in Europe: is there a way out?*, Scandinavian evangelical e-journal, 2012 (3), 34-36.

<sup>328</sup> Wright, Tom, *Gewoon Jezus, Een nieuwe visie op wie hij was, wat hij deed en waarom hij ertoe doet*, Franeker: Van Wijnen, 2011, 105-106.

<sup>329</sup> Zie 1 Korinthe 3:9.

<sup>330</sup> Beek, *YourStory the Book*, 93-95.



## 4.4 Conclusie

In dit hoofdstuk hebben we stil gestaan bij de vraag: Hoe kan YourStory geëvalueerd worden vanuit de missiologie? Vanuit de eerste paragraaf kunnen we zeggen dat de *missio Dei* een waardevolle benadering van de missie is wanneer de missie wordt betrokken op het wezen van God zelf. Flett wijst op het gevaar om *missio Dei* los te zien van wie God zelf is in zijn economie en wie God is in eeuwigheid. Flett wijst hier op een cruciaal punt, al te snel wordt immers de kerk of in dit geval YourStory het subject van de missie. Flett wijst met zijn revisie van *missio Dei* op de participatie in *missio Dei*. Alhoewel er in YourStory veelal over participatie gesproken wordt, hoeft dat niet te betekenen dat zij zich onderdeel weten van Gods missie. Vanuit het kader van Flett, maar ook andere theologen, hebben we gekeken naar de grondbeginselen van YourStory in het licht van de missiologie. Op die manier willen we kritisch kijken naar de participatie die plaats vindt in YourStory en of deze missiologisch hout snijdt. Allereerst hebben we gekeken naar het spel dat de werkelijkheid doordringt. We hebben gezien dat YourStory er in slaagt om het spel te verbinden aan de werkelijkheid. Het spel biedt de mogelijkheid om in de missies handelingen, verhalen, geloof en rituelen in verbinding te brengen met de werkelijkheid. Op die manier wordt het geloof en de werkelijkheid niet uit elkaar getrokken, maar worden ze als complementair op elkaar betrokken. In de monastieke leefregel wordt de complementaire en holistische benadering van YourStory ook zichtbaar. Zo wordt het spirituele niet los benadert van de fysieke werkelijkheid, maar wordt in het monastieke leefregel het spirituele betrokken op het handelen en visa versa. Deze benadering sluit aan bij de gereviseerde *missio Dei* van Flett waarin de zendende God getuigt en handelt in deze wereld, en daarin Zijn mensen laat participeren. Elke poging om Jezus Christus uit te beelden zonder zijn daad van getuige kan alleen resulteren in een abstractie. In het derde spelelement, namelijk de begeleiding middels de gemeenschap hebben we gezien dat YourStory niet aansluit op de kerk als instituut, maar als netwerk en daarbij aansluit op de vloeibare samenleving. Harmen van Wijngaarden beveelt aan dat de kerk dient aan te sluiten bij bestaande netwerken, en YourStory slaagt daar zeker in. De vraag is echter wel hoe YourStory een open gemeenschap kan zijn die gemakkelijk toegankelijk is voor hen die niet bekend zijn met de kerk, groep en evangelie. Zoals ook bleek uit de eerdere paragraaf aangaande het spel dat mogelijkheden biedt voor het onbekende, slaagt YourStory er niet tot nauwelijks in om hen die niet bekend zijn met het evangelie, YourStory of Kerk te betrekken bij YourStory. En dat ondanks het drempelverlagende eigenschap van het spel. In het spel YourStory wordt men uitgedaagd om inclusief te participeren in het verhaal. Alhoewel het aantrekken van andersdenkende een positieve uitwerking zou hebben op het inclusieve karakter van YourStory, heeft YourStory wel de eigenschap om inclusief op te trekken met mensen in de samenleving. Daarnaast zien we ook een inclusieve opstelling als het gaat om de zogenaamde *Centered set* van antropoloog Hieber, en YourStory zich met name richt op de gemeenschappelijkheid van het midden. Het inclusieve blijft echter wel een thema voor YourStory en het zou goed zijn om daar wel aandacht aan te besteden in het volgende spel om zo de inclusiviteit ook in de groep zelf te waarborgen en/of te stimuleren. Zoals we gezien hebben aan de hand van onder meer Paas, Van der Hof en Hiebert brengt dit positieve eigenschappen met zich mee, waaronder een zogenaamde missionaire geletterdheid. Deze missionaire geletterdheid zou ook ten goede komen aan het normatieve normatief in YourStory. Een diverse en multiculturele gemeenschap kan namelijk vragen stellen bij zaken die voor ons heel normaal zijn en het normatieve narratief verdiepen. Het narratief in YourStory slaagt er enerzijds in om een metaverhaal te vertellen dat aansluit op de postmoderne tijd. Anderzijds wordt niet geheel duidelijk hoe het normatieve in het narratief exact gestalte krijgt in het verhaal (maar ook niet in rituelen, gesprekken en spel). Aangaande het laatste is meer onderzoek nodig.

## 5 Conclusie

In dit onderzoek is gezocht naar een antwoord op de vraag: 'Welke visie op gamificatie en missie wordt verondersteld in de game YourStory, en hoe kan deze geëvalueerd worden vanuit de missiologie en speltheorieën/gamificatie?' Hiervoor is een kwalitatief onderzoek uitgevoerd onder de begeleiders van de game YourStory en de gamemaker, maar ook een onderzoek gedaan naar het spel YourStory en haar grondbeginselen.

Uit de open-ended interviews blijkt dat de game aansluit bij de behoefte van gebruikers om een spel te spelen die hen helpt om het geloof vorm te geven en hen inspireert. Daarnaast worden de gebruikers en begeleiders aangesproken door de integrale benadering van YourStory door zowel oog te hebben voor geloof, stille tijd, rituelen, maar ook het geloof in het leven van alledag. YourStory slaagt erin om een brug te slaan van het geloof naar het leven van alledag. De deelnemers zijn zeer enthousiast over het faciliteren van de mentor- en groepsgesprekken in de app. Het wordt als een waardevolle aanvulling op de missies gezien, zo kan men in de gesprekken terug komen op de gedane missies en goed voortborduren op de ervaringen. Het verhaal dat YourStory vertelt wordt opgepakt door de deelnemers, maar krijgt niet zoveel betekenis als de missies (in de praktijk) in YourStory. Het lijkt erop dat de spelers met name worden aangesproken door de participatie in het spel waarin de eigen zoektocht naar zin, de gemeenschap en geloof samen komen. Dat betekent echter niet dat het verhaal achterwege gelaten kan worden, aangezien men meerdere male spreekt over de goede integratie in YourStory. Zo kan het verhaal juist aanzetten tot actie, stilte en/of een missie. Ter Beek vertelt dit verhaal aan de hand van een Baboesjka en probeert op zo'n wijze het verhaal te construeren dat mensen zich daarin herkennen en mee kunnen identificeren, met de hoop dat zij in het verhaal kunnen participeren. In het spel, dat samenvalt met Ter Beeks theologie maar ook visie op het spel, gaat het om de mens die mee dient te komen met Gods missie. Deze missie wordt door Ter Beek betrokken op Gods reddingsplan waarin de mens uitgenodigd wordt om te participeren. De deelnemers dienen door het verhaal, spel en missies gevormd te worden naar het Beeld van God. Zodat ze mensen van het goede leven worden en iets laten zien van de nieuwe wereld. Ten tweede dient participatie aan het verhaal te leiden tot een confrontatie met de machten, in het geloof dat Jezus Christus deze overwonnen heeft en men geroepen wordt om te leven naar het Beeld van God. De visie van Ter Beek toont sterke overeenkomsten met die van N.T. Wright die ook aan de hand van het verhaal mensen wil nemen aan de hand van Gods missie. Ter Beek weet zich geïnspireerd door Wright en past zijn theologie toe in het spel en de gegeven context.

Echter blijkt uit het onderzoek, dat ondanks het ideaal om het verhaal samen te laten vallen met spel en ritueel, dat de app daar niet altijd aan bijdroeg. Zo zijn er drie verbeterpunten te noemen in de app. Allereerst zou er in de app YourStory meer aandacht kunnen zijn voor de context waarin het spel wordt gespeeld. Alhoewel YourStory de mogelijkheid biedt voor lokale missies, worden deze mogelijkheid niet altijd aangegrepen door de leidinggevende. Een positieve uitzondering is bijvoorbeeld Zaandam, waar een lokale missies werden gemaakt in samenwerking met maatschappelijke organisaties. Ten tweede wordt er in de praktijk veel problemen ervaren met de toegankelijkheid van de app. Zo functioneerde de app niet, of was het aan veel veranderingen onderhevig en waren er te veel stappen nodig om punten toe te kennen of snel een gesprek aan te gaan. Ook worden er voorstellen gedaan om de app technisch te verbeteren en functies toe te voegen, zoals push-berichten om de deelnemers aan hun missies of afspraken te herinneren. Ten derde kunnen er vragen gesteld worden bij het inclusief participeren. Uit het praktijkonderzoek blijkt namelijk dat met name jongeren met een christelijke achtergrond participeren en lijkt YourStory met name gespeeld te worden in een homogene groep, die elkaar al kent. Mogelijk hebben de beperkingen in de app invloed gehad op de afname van YourStory gebruikerspakketten door kerken en pioniersplekken. Uiteindelijk was de afname van het aantal

pakketten onvoldoende om de hoge ontwikkelingskosten van de game te dragen en is YourStory failliet gegaan. Echter laat YourStory wel een waardevol concept na.

YourStory biedt een unieke manier van spelen aan waarin de missie van God integraal verwerkt wordt in een spel, leefregel, begeleiding, open ruimte en verhaal. Zo wordt de missie in YourStory integraal verwerkt en dient het als een middel te fungeren in de missie. De deelnemers en de begeleiders worden allemaal deel van de missie die een ander koninkrijk vertegenwoordigt en mensen laat delen in het goede leven. Elke missie, spelelement, gesprek etc. dient bij te dragen aan die missie. De missies van YourStory helpen de deelnemers om in contact te komen met het vreemde en grenzen te verleggen. De resultaten uit het onderzoek wijzen erop dat juist het spel een goed middel is om in ontmoeting te treden met het onbekende. Het spel kan volgens Wagner ook als een ritueel en verhaal worden gezien dat in interactie elkaar versterkt. Opvallend positief is dat de drieslag van spel, ritueel en verhaal ook sterk naar voren komt in de gamebenadering van YourStory. Het verhaal van het Koninkrijk is in YourStory naadloos verbonden aan rituelen en het spelen van missies. Gamificatie en missie blijken uit dit onderzoek niet twee werelden die nauwelijks met elkaar verbonden zijn, maar kunnen elkaar versterken als er sprake is van interactie en een integrale benadering.

Alhoewel het spel in interactie kan staan met de missie, laat het onderzoek wel duidelijk zien dat er goed nagedacht moet worden over de toepassing van spelelementen zoals gamificatie. Aan de hand van Burke en Fuchs wordt het belang van een goede toepassing van gamificatie duidelijk. Terwijl Burke zich met name richt op gezamenlijke doelen en de kracht van de gemeenschap en mentor, richt Fuchs zich op het belang van de context. Wat betreft de context en het maken van persoonlijke doelen kan YourStory nog een verbetering maken. Naast het onderzoek naar het spel en gamificatie, is er ook onderzoek gedaan naar de vraag of er sprake is van continuïteit bij het gebruik van de virtuele werkelijkheid. Wagner veronderstelt van wel, maar Heath spreekt over een discontinuïteit, omdat er in de virtuele werkelijkheid sprake is van relaties die door een scherm worden gedistribueerd. Het is te gemakkelijk om te suggereren dat beide werelden samenvallen, aangezien onderzoeken wel degelijk verschil tonen in perceptie. Uit dit onderzoek blijkt dat de verschillen in perceptie mee genomen moeten worden in de wijze waarop er naar de virtuele en non-virtuele wereld gekeken wordt. Met Wagner kan de virtuele de non-virtuele werkelijkheid verrijken, maar moeten we met Heath wel bewustzijn van de distributie van beelden. In kerkelijke kringen wordt veelal de voorkeur gegeven om de virtuele werkelijkheid de non-virtuele wereld te laten ondersteunen (technomediators). Uit de resultaten van dit onderzoek blijkt dat YourStory een stap verder gaat, door beide werelden met elkaar te laten integreren (technomonisten). Gezien de discussie kan de vraag gesteld worden of de onderlinge relaties en het heilige niet lijden onder de gedistribueerde beelden en contact met het fysieke niet wordt mist. Mogelijk is YourStory zich bewust van deze vraag en spanningsveld en kiest het daarom voor de benadering waarin het virtuele af wordt gewisseld met het non-virtuele. Zo wordt er de mogelijkheid geboden om fysiek en virtueel mentorgesprekken plaats te laten vinden en vinden missies in beide werelden plaats.

De missie in YourStory bouwt voort op het *missio Dei*, maar uit het onderzoek blijkt dat deze benadering ook problemen kent. Zo wijst theoloog John G. Flett op de ongepaste breuk in de *missio Dei* benadering tussen wie God is in zichzelf en wie hij is in zijn economie.<sup>331</sup> Alhoewel we in YourStory niet kunnen spreken van een ongepaste breuk, moet er wel gewaakt worden op de eenheid van God in zijn wezen. Het is de God die in Woord en daad komt en wij mogen daar middels middelen als YourStory in woord en daad betekenis aangeven. Aan de hand van de benadering van Flett wordt YourStory gewezen op het belang om die missie duidelijk te omschrijven. Dat geldt in het bijzonder over de vraag waarom we participeren aan de missie. Zeker als YourStory een brede doelgroep wil

---

<sup>331</sup> Flett, *The Witness of God*, Kindle Locations 249-250.

benaderen, dient er gewaakt te worden voor nietszeggende woorden, maar is duidelijkheid en transparantie over de missie nodig. Met Flett vraagt de missie steeds om een diepe doordinking, vanuit deze gedachte is het dan ook niet vreemd om de lokale YourStory partners aan te moedigen in een reflectie over de missie en de noodzaak daarvan. Missie moet immers niet plaats vinden om oneigenlijke redenen, maar plaats vinden vanuit Jezus Christus en *missio Dei*. De missie dient niet voort te komen uit sleur of gewoonten, maar uit een hart van vreugde om de weg van God te gaan. De missie dient geen moeten te zijn, maar een beweging

Bij het evalueren van de spelelementen hebben we naar de vijf spelelementen gekeken. Opvallend is dat de benadering door een spel niet zo vreemd is als op het eerste gezicht lijkt. Verschillende theologen spreken over het spel of verduidelijken aan de hand van het metafoor spel het geloof. Daarnaast lijkt juist het spel ingezet te kunnen worden om deelnemers in contact te brengen met het onbekende. Juist door het spel zouden deelnemers gemakkelijker zich af kunnen zonderen van hun normale wereld en proeven van het christelijk geloof. Het spel YourStory zou op die manier een toegankelijke vorm zijn om te oefenen in geloof en aan de hand van spel, rituelen en verhalen de betekenis en relevantie van het geloof te ontdekken. Echter blijkt uit het vierde grondbeginsel, namelijk de inclusieve participatie, dat YourStory er niet echt in slaagt om mensen die nog niet bekend zijn met het geloof te betrekken bij het spel. Het verdient de aandacht om juist die inclusieve participatie opgang te brengen. Juist de inclusieve benadering zou kunnen zorgen voor een missionaire geletterdheid en een gezamenlijk zoeken naar het leven dat God geeft en de betekenis van de missie. De diversiteit van de groep zou tevens ook het normatieve narratief ten goede komen, omdat juist in een gemengd gezelschap er vragen gesteld worden over dingen die vanzelfsprekend zijn geworden. Hoe het normatieve precies vorm krijgt wordt niet geheel duidelijk in YourStory en behoeft meer onderzoek. Ja, enerzijds spreekt YourStory over de norm van de kwade machten stoppen en de roeping om Beeld van God te worden, maar hoe het normatieve daartoe bijdraagt wordt niet geheel duidelijk. De invulling van de leefregel wordt wel duidelijk en kent een lange traditie. Uit het onderzoek blijkt dat YourStory de lange traditie goed weet te verbinden met de vragen van vandaag de dag en de leefwereld. Zo voorkomt YourStory dat het geestelijke afgescheiden wordt van de werkelijkheid, maar vormt het – ook in de beleving van de deelnemers – een werkelijkheid. Ten slotte bespreek ik nog het grondbeginsel waar ik niet nader ben op in gegaan, namelijk de begeleiding die zowel binnen de gemeenschap als mentoraat plaats vindt. Dit wordt wel gezien als de parel van YourStory, en terecht gezien de verbinding met de missies. YourStory heeft met de missies, mentoraat en de groepsgesprekken een gouden drieslag die de mogelijkheden biedt voor diepgaande gesprekken en het doorlopen van de doelen. Het mentoraat en de groepsgesprekken geven de mogelijkheid om te reflecteren op de missies en te ontdekken wat de deelnemers geleerd hebben van God, zichzelf en anderen. Juist het gesprek kan de reflectie gaande houden en de motivatie bieden om samen te mogen participeren aan Gods missie.

In dit onderzoek heb ik mij met name gericht op de speltheorieën in YourStory. Hierdoor heb ik minder aandacht kunnen besteden aan de begeleiding van de deelnemers in het christelijke geloof en hoe die begeleiding plaats vindt voor gelovige, randkerkelijke of andersgelovigen. In een vervolgonderzoek zou het relevant zijn om te onderzoeken hoe deze (geestelijke) begeleiding plaats vindt en hoe dat zich verhoudt tot de lokale context en inclusieve benadering van YourStory.

Uit dit onderzoek is gebleken dat missiologie en spel elkaar niet uitsluit, maar een welkome aanvulling is om het goede leven met God vorm te geven. Het spel YourStory helpt om de missie betekenis te geven en in een groep te zoeken naar het gezamenlijke proces om te leven naar de leefregels van Gods Koninkrijk.



## 6 Bibliografie

Barnard, Marcel, e.a., *Worship in the Network Culture. Fields and Methods, Concepts and Metaphors*, Leuven: Peeters, 2014.

Beek, Johan ter, *YourStory the Book, Baboesjka & Heerlijk eenvoudig*, Soest: YourStory, 2016.

Beek, Johan ter, *YourStory*, Beeq gamification, 2015. Geraadpleegd op 18 november 2015, van [www.ystg.org](http://www.ystg.org)

Beek, Johan ter, *YourStory het spel*. Geraadpleegd op 22 nov. 2015, van: <http://www.beeqgamification.com/YourStory>.

Beek, Johan ter, *YourStory Episode I: A Quest of the Apprentice*, 2015. Geraadpleegd op 14 november 2015, van: [www.beeqgamification.com/YourStory-episode-i-quest-of-the-apprentice/](http://www.beeqgamification.com/YourStory-episode-i-quest-of-the-apprentice/)

Beek, Johan ter, *Emerging Churches*, 2008. Gedownload op 18 nov. 2018, van <https://www.scribd.com/document/35140731/Emerging-Churches-Joha-Ter-Beek>.

Bosman, Frank, *God is ons vergeten* in: Barnard, M., Stoker W., *Apocalyps in kunst. Ondergang als loutering?* Meinema, Zoetermeer, 2014.

Burke, Brain, *Gamify: how gamification motivates people to do extraordinary things*, Brookline: Bibliomotion, 2014.

Burke, Brain, *Home Innovation Edge*, Gamification June 2012 (3).

Burke, Brain, *Gamification Primer: Life Becomes a Game*, Gartner, 24 januari 2011. Gedownload op 13 september 2018, van: <https://www.gartner.com/doc/1528016/gamification-primer-life-game>

Brink, G. van den, & Kooi, C. van der, *Christelijke Dogmatiek*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2011.

Dixon, Dan, e.a., *From game design elements to gamefulness: Defining 'Gamification'*, New York: ACM, 2011, 9-15. Gedownload op 14 november 2018, van: <https://www.researchgate.net/publication/230854710> *From Game Design Elements to Gamefulness Defining Gamification*

E-hulp, *Game als voorlichter over obesitas*, 25 oktober 2006. Geraadpleegd op 13 november 2018, van: <http://www.e-hulp.nl/actueel/game-als-voorlichting-over-obesitas/>

Finney, John, *Finding Faith Today: How Does It Happen?* UK: Bible Society, 1996.

Flett, John G., *The Witness of God: The Trinity, Missio Dei, Karl Barth, and the Nature of Christian Community*, Kindle Edition: Eerdmans, 2010.

Flett, John G, *A theology of missio Dei*, z.d., 77. Gedownload op 19 oktober 2018, van: <https://ojs.st-andrews.ac.uk/index.php/TIS/article/download/1230/936/>

Fuchs, Mathias, *Rethinking Gamification*, Lüneburg: Meson Press, 2014.

Ganzevoort, Ruard, *Film als spiegel voor de kerk – interview verschenen in CVKoers*, 14 november 2010. Geraadpleegd op 18 september 2018, van: <https://ruardganzevoort.wordpress.com/2010/11/14/film-als-spiegel-voor-de-kerk-interview-verschenen-in-cvkoers/>

Ganzevoort, Ruard, *Narratieve benaderingen in de praktische theologie*, Humanistiek 12, 2011 (47), 61-70. Gedownload op 12 november 2018, van: [http://www.ruardganzevoort.nl/pdf/2011\\_Narratieve\\_benaderingen.pdf](http://www.ruardganzevoort.nl/pdf/2011_Narratieve_benaderingen.pdf)

Goudappel, Hanneke, *Van Kerkgangers naar Moderne Monniken*, *Friesch Dagblad*, 26 november 2010.

Hamari, Juho, e.a., *Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*, 47th Hawaii International Conference on System Science 472029, 2014.

Heerick, M., *Onderzoek in zorg en welzijn*, Amsterdam: Pearson Benelux, 2011.

Heutink, Harmen, *Gamification and the Gospel, A phenomenological description and theological exploration of the app 'YourStory' and gamification*, Amsterdam: Vrije Universiteit, 2013.

Hof, Eleonora, *Reimagining Mission in the Postcolonial Condition, A Theology of Vulnerability and Vocation at the Margins*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2016.

Huizinga, Johan, *Homo ludens. Proeve fleener bepaling van het spel-element der cultuur*, Groningen: H.D. Tjeenk Willink, 2007.

Jong, K.W. de, *Meer dan een spel*, *Centraal Weekblad* 55, 16 november 2007 (46).

Leede, Bert de, & Stark, Ciska, *Ontvouwen, Protestantse prediking in de praktijk*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2017.

Maas, Aad van der, *Tom Marfo: Pastor to Migrants in Dutch Society*, in: Kwame Bediako e.a. (eds.), *A New Day Dawning: African Christians Living the Gospel: essays in honour of dr. J.J. (Hans) Visser*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2008, 150-162.

McGrath, Alister, *Christelijke Spiritualiteit*, Kampen: Kok, 2002.

Meerhof M., Stigter, M. de, *Jezus volgen, een serieus spelletje?! Een onderzoek naar gebruik van gamification in geloofsleren*, Ede: Christelijke hogeschool Ede, 2013.

Mentaalbeheer Jong, *KickAss: Dé serious game voor jongeren met autisme*, z.d.. Geraadpleegd op 1 oktober 2018, van <https://www.mentaalbeter.nl/Pages/nl-NL/Jong-Autisme/serious-game-kickass-autisme>

Meulen, H.C. van der, *De pastor als reisgenoot*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2004. Geraadpleegd op 27 november 2018, van: <https://www.nd.nl/nieuws/geloof/johan-ter-beek-stopt-met-app-yourstory.1831027.lynkx>

Mous, Anton, *Pokémon Go spelers actiever dan niet-spelers*, *Pocketinfo*, 13 maart 2017. Geraadpleegd op 1 oktober 2018, van <https://www.pocketinfo.nl/pokemon-go-spelers-actiever-dan-niet-spelers/>

Nederlands Dagblad, *Johan ter Beek stopt met app YourStory*, 27 juni 2016. Geraadpleegd op 27 november 2018, van: <https://www.nd.nl/nieuws/geloof/johan-ter-beek-stopt-met-app-yourstory.1831027.lynkx>

NieuwWij, *Opnieuw de waarde van het leven ontdekken via een spel*, 27 oktober 2014. Geraadpleegd op 4 oktober 2017, van: <https://www.nieuwwij.nl/interview/yourstory/>

Ouwerkerk, Martijn, *Live gaar naar try more 2.0*, z.d. Geraadpleegd op 28 september 2018, van: <http://www.protestantse-gemeente-zaandam.nl/live-gaat-try-more-2-0>

Paas, Stefan, *Vreemdelingen en priesters: Christelijke missie in een postchristelijke omgeving*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2015.

Paas, Stefan, *The crisis of mission in Europe: is there a way out?*, Scandinavian evangelical e-journal, 2012 (3), 1-36.

Roeland, Johan, e.a., *De (on)mogelijkheid van de digitale kerk*, Onderzoeksgroep Virtuele Zingeving: Vrije Universiteit Amsterdam, z.d. Geraadpleegd op 19 juni 2018, van: <https://www.handelingen.com/index.php/artikelen/17-de-on-mogelijkheid-van-de-digitale-kerk>

Sangers, Ivy, *Serious gaming in opkomst: 'De positieve effecten zijn enorm'*, Zorgvisie, 11 juli 2018. Geraadpleegd op 11 juli 2018, van <https://www.zorgvisie.nl/serious-gaming-biedt-serieuze-kansen-voor-gezondheidszorg/>

SBM, *Gamen voor een betere wereld*, Magazine van de Besturenraad voor schoolleiders, bestuurders en toezichthouders, 2013 (2), 9-10.

Taylor, Alkind, e.a., *Gamers against all odds*. In: Chang, M. et.al. (red.), *Edutainment*. Berlin: Springer-Verlag, 2009, 1-12.

Silverman, David, *Interpreting Qualitative Data, A Guide to the Principles of Qualitative Research*, U.K.: Sage Publications, 2011.

Stoppels, Sake, *Oefenruimte: gemeente en parochie als gemeenschap van leerlingen*, Zoetermeer: Boekencentrum, 2013.

Veiligheidsregio Midden- en West-Brabant, *Serious gaming voor burgemeesters*, NieuwsFlash, 2010 (10), 1-2. Gedownload op 1 oktober 2018, van <http://gate.gameresearch.nl/UserFiles/File/News%20articles/1Nieuwsflash%20VR%20MWB%201%20okt%2010%20artikel%20Serious%20Gaming.pdf>

Vanhoozer, Kevin J., *The Drama of Doctrine: A Canonical-linguistic Approach to Christian Theology*, Westminster: John Knox Press, 2005.

Wagner, Rachel, *Godwired: Religion, Ritual, and Virtual Reality*, Abingdon: Routledge, 2012.

Webber, R. E., *Ancient-future faith, Rethinking evangelicalism for a Postmodern World*, MI: Grand Rapids Baker Books, 1999.

Wells, Samuel, *Improvisation: The Drama of Christian Ethics*, UK: Baker Books, 2004.

Westerterp, Marieke, *Missies doen met reli-game Your Story*, Nederlands Dagblad, 20 maart 2014.

Wright, Tom, *Verrast door Hoop*, Franeker: Van Wijnen, 2011.

Wright, Tom, *Gewoon Jezus, Een nieuwe visie op wie hij was, wat hij deed en waarom hij ertoe doet*, Franeker: Van Wijnen, 2011.

Wright, Christopher J.H., *The Mission of God: Unlocking the Bible's Grand Narrative*, Downers Grove 2006.



# 1 Bijlage 1: Interview met begeleiders

## 6.1 PKN Zeist 'Oosterkerk' - predikant Marten Knevel

### 6.1.1 Visie op begeleiding

#### 1. Wanneer is YourStory gespeeld en in welke setting?

YourStory ligt op dit moment stil in de Oosterkerk. De gemeente is er nog niet helemaal rijp voor. Wat blijkt is dat je voor optimaal gebruik een aantal trekkers nodig hebt die er helemaal voor gaan, minimaal twee. Deze trekkers kunnen de mensen motiveren en meenemen om het spel op te pakken en uit te werken. We hebben met een klein experiment meegedaan, maar er is commitment nodig om er echt mee aan de slag te gaan.

#### 2. Wat is je beeld van YourStory?

Ik vind het een aardig en interessant medium, maar je moet het combineren met fysiek jeugdwerk. De app biedt de ruimte om dat te doen, maar het is niet echt geïntegreerd. Wat wel goed uit de verf komt is de koppeling naar de mentor gesprekjes. Maar het valt of staat met een goede app. Een jaar lang hebben we het geprobeerd, maar voor ons was het te moeizaam. De app had beperkingen, ondanks de goede inspanningen voor een betere versie rolden we wel eens van het ene probleem in het andere.

#### 3. Wat heeft het experiment YourStory opgeleverd?

Niet zo heel veel, het is in mijn ogen verzaand en niet uitvoerbaar in de praktijk vanwege de app die gebreken vertoont. Het is mij niet helder hoe een app een positieve rol kan spelen. De vraag ligt vooral in de vrijblijvendheid en vluchtigheid. De app moet zo goed in elkaar zitten dat jongeren zich daaraan laten binden. En dan nog de vraag welke jongeren dat wel of niet doen. Dat wordt fluide. Structureel in de kerk beoog je dat niet. Ik zie het nog niet zomaar gebeuren dat YourStory de structurele manier van jeugdwerk op zich neemt. Dan moet er nog heel veel gebeuren qua gebruikersgemak. Een Facebook platform zou een logischer alternatief zijn omdat Facebook ook kenmerken van een game vertoont en het Facebook lukt om mensen met elkaar te verbinden. Maar de kans is wel dat het loskomt van de eigen gemeente omdat er een nieuw netwerk ontstaat van misschien wel ondefinieerbare groepen.

### 6.1.2 Visie op begeleiding

#### 4. Hoe kijkt u aan tegen het begeleidingsproces en welke rol de app daarin vervult?

De mentor wordt middels de app in gelegenheid gesteld om goede begeleiding te bieden. Dat kan door het geven van feedback en vragen in de app. Maar persoonlijk vind ik het beter, als dit gesprek fysiek plaatsvindt. Maar de geboden mogelijkheid om het mentoraat deels te integreren in de app is een goede stap. Hierdoor kan het gesprek ontstaan over gevolgde missies en kun je de deelnemers volgen.

#### 5. Wat is het doel van het begeleidingsproces?

Dat is afhankelijk van wat je wilt. Maar voor ons was het doel om de deelnemers uit te dagen om op een verfrissende wijze informatie op te doen en daar gestalte aan te geven in de praktijk.

#### 6. Wat motiveert u als begeleider?

Dat de deelnemers uitgedaagd worden om betekenis te geven aan hun geloof, en dat daarbij hedendaagse middelen worden ingezet, maar daarbij wel oog is voor de groep en de mentor.

7. Wat wilt u bereiken met de deelnemers die het traject volgen?

Geloofsgroei en ontwikkeling zowel persoonlijk als naar buiten toe. YourStory is daarin een goed middel. Tenminste, dat is het beeld naar aanleiding van de pilot.

8. Hoe ziet u Gods werk in het leven van de ander?

Dat mensen toegroeien naar God en anderen, dat kan in hele kleine stapjes. Geloofsgroei uit zich op vele verschillende manieren.

### 6.1.3 Inhoud van de begeleiding

9. Uit welke elementen bestaat de begeleiding?

Uit zowel het spel zelf met haar opdrachten, de groepsmomenten en de begeleiding door de leidinggevende.

10. Waar ligt de nadruk op tijdens de begeleiding?

Daar kan ik niet genoeg over zeggen.

11. Wat gebeurt er, of is er nodig, om begeleiders toe te rusten en te ondersteunen?

Toerusting en visie op wat je met de deelnemers wilt bereiken en hoe je als mentors hen daarin wil ondersteunen.

12. Biedt YourStory goede mogelijkheden om de begeleiding van inhoud te voorzien?

Omdat in de tijd dat wij YourStory gebruikte YourStory continue in ontwikkeling was hebben wij niet optimaal de inhoud kunnen gebruiken. Ik heb het idee dat YourStory nog steeds in ontwikkeling is, en dat is begrijpelijk aangezien het een hele nieuwe materie is, maar dat vraagt wel om doorzettingsvermogen van de betrokkenen. Daarnaast vraagt YourStory ook om jongeren die structureel betrokken zijn. Maar als de app een goede basis vormt, biedt YourStory zeker goede mogelijkheden voor inhoud. En de inhoud die we hebben gezien was goed voor onze situatie.

13. Voor welke doelgroep is de inhoud van de begeleiding het meest geschikt (hoger of laagopgeleid, kerkelijk betrokken of juist niet, missionair of juist niet, oud of jong)?

Een brede doelgroep. Maar ik denk dat vooral de jongeren worden aangesproken en het daarop aansluit. De app vraagt namelijk om digitale vaardigheden en de inzet om je in te zetten.

## 6.2 PKN Noord Beveland 'De Ontmoeting' - Predikant Ruben Den Hartog

14-9-17

### 6.2.1 Visie op begeleiding

1. Wanneer is YourStory gespeeld en in welke setting?

We hebben een paar maanden met de app YourStory gespeeld in 'De Ontmoeting'. Maar momenteel staat YourStory op pauze vanwege voorbereidingen die plaatsvinden voor nieuwe opdrachten en

missies. Daarnaast zijn we opzoek naar een basisgroep die we mee kunnen nemen. Dit vraagt vooral om mensen die de tijd vrij kunnen maken om hiermee aan de slag te gaan. De game vraagt namelijk veel voorbereidingstijd. Het kost veel tijd om de opdrachten en missies aan te maken.

## 2. Wat is je beeld van YourStory?

We zien het als een platform om mensen bij elkaar te brengen. Maar we hadden niet verwacht dat het zo technisch zou worden, wat de gebruiksvriendelijkheid in de weg staat. Alleen al voor de app is er training nodig voor de vrijwilligers, anders kom je echt niet door de app heen. Het is technisch namelijk erg lastig, daarnaast komen er steeds weer nieuwe updates waardoor je als gebruiker steeds weer wordt geconfronteerd met iets nieuws. Enerzijds zijn we daar blij mee, omdat de nieuwe updates vaak andere problemen verhelpen, maar anderzijds vragen de updates het nodige aanpassingsvermogen van ons en de deelnemers. Wat voor de leidinggevendenden en deelnemers ook een nadeel was, is de hoeveelheid handelingen die nodig is om zomaar even een missie te doen. Voor dat je daar aan toe bent moet je namelijk eerst inloggen in het systeem, dan pas reageren, etc.

## 3. Wat heeft het experiment YourStory opgeleverd?

Een grondig nadenken over de vraag wat je moet doen om jongeren mee te nemen in een leer- en gametraject. We hebben in het experiment kansen gezien van gamificatie en geloof. Maar het vraagt wel om een app zodat je tijd niet gaat naar het oplossen van problemen, maar juist naar de tieners en hun missies en vragen in het leven. De app kan daar een goed middel bij zijn. Het helpt namelijk om vragen te stellen over het echte leven, over hun eigen persoonlijke leefsituatie en vragen. We denken dan ook echt dat er kansen liggen voor YourStory.

Daarnaast biedt het experiment voor ons het inzicht dat een echt fysiek groepje toch de basis is voor de game. De game kan nieuwe jongeren aantrekken, maar het begon bij ons toch bij de real-life ontmoetingen. Maar juist vanuit het spelen en ontmoeten ging de bal rollen. Vanuit het niets zomaar de app instappen is een grote stap, je hebt namelijk ook contact en ontmoeting nodig om het tot een succes te maken. Maar het zou kunnen. Dat YourStory zowel de spelelementen en -technieken inzet in het gewone, normale leven en daarbij gebruik wil maken van een nieuw of bestaand netwerk is een winst.

### 6.2.2 Visie op begeleiding

#### 4. Hoe kijkt u aan tegen het begeleidingsproces en welke rol de app daarin vervult?

De kracht van YourStory is dat je echt op een andere manier na gaat denken over geestelijke begeleiding. Waar je eerst bij begeleiding denkt aan vooral het geestelijke, helpt de app om het geestelijke breder te zien. Mooie voorbeelden daarvan zijn de zeven terreinen die eigenlijk allemaal betrekking hebben op de geestelijke begeleiding van de persoon. Op die manier kom je op nieuwe ideeën en missies, zeker in gesprek met andere organisaties. Het horizontale en verticale van het geloof wordt met elkaar verbonden en dat is een grote kracht. Er ontstaat als het ware een kruisbestuiving. Je wordt geïnspireerd en uitgedaagd om als leidinggevende verder te denken.

Alleen zijn de missies (in de app) lastig te bedenken voor de vrijwilligers en die apps moeten vervolgens goed en strategisch worden ingezet. Daarnaast hapert de app en is er aandacht nodig om de jongeren op de juiste weg te wijzen. Als een app vastloopt of gegevens kwijt zijn, wordt al snel de leidinggevende gevraagd om te zoeken naar een oplossing. Dit draagt niet bij aan de speelervaring en frustrereert het spelproces. Ten slotte vraagt ook de begeleiding van de jongeren bij de missies om tijd en aandacht. Dat laatste is natuurlijk het mooiste om te doen, daar doe je het namelijk voor. Het

mooiste zou zijn, dat een goedwerkende app het regelwerk van de leidinggevende op zich neemt en de basale uitleg geeft. De groepsbijeenkomsten kunnen dan de gedane missies uitdiepen door samen te kijken waar je tegenaan liep en wat goed ging etc.

5. Wat is het doel van het begeleidingsproces?

Jongeren die nog niet bekend zijn met het verhaal van God daarmee bekend maken en tienerjongeren op een verfrissende wijze meenemen in het geloof. Een geloof dat middels YourStory inhoudelijk input krijgt, maar ook relevantie krijgt in eigen leven en de leefomgeving. Die combinatie is een kracht en in zekere zin uniek.

6. Wat motiveert u als begeleider?

De unieke combinatie van het spel en de manier van begeleiden van jongeren.

We denken dat deze elkaar wel degelijk kunnen aanvullen, mits er sprake is van een app die de leidinggevende ontlast in plaats van juist alleen maar werk bezorgd achter hun telefoon om problemen op te lossen. In een ideale situatie verzorgt de app de communicatie en de puntentelling en zijn de real life ontmoetingen juist voor het bespreken van je behaalde resultaten of juist het bespreekbaar maken van waarom een deelnemer niet toe is gekomen aan bepaalde missies. In de gesprekken kun je met elkaar het gesprek aangaan waar je tegenaan liep, wat er in de weg stond om een bepaalde missie te doen of juist samen ontdekken waarom je het juist zo leuk vond om een bepaalde missie te doen. Op die manier kun je de deelnemers helpen om zichzelf echt te leren kennen ten opzichte van God en de naaste.

7. Wat wilt u bereiken met de deelnemers die het traject volgen?

Dat deelnemers naast dat ze inhoud meekrijgen vooral aan de slag gaan in de samenleving.

8. Hoe ziet u Gods werk in het leven van de ander?

In het leven vanuit Gods opdracht, hoe God het bedoeld heeft, zoals in openheid naar de ander, betrokken zijn naar elkaar en in de buurt.

### 6.2.3 Inhoud van de begeleiding

9. Uit welke elementen bestaat de begeleiding?

De geestelijke begeleiding komt sterk naar boven in de rol die YourStory geeft aan de mentor. De mentor kan, als de app goed functioneert, de jongeren helpen om in verbinding te komen met wat hij of zij nu echt belangrijk vindt, wat het leven betekent en hoe je God kan zien in het dagelijkse leven en dergelijke. Juist de combinatie met opdrachten en missies die geëvalueerd worden met de mentor maakt deelnemers en mentoren enthousiast. Waar mensen liever niet technisch of op ander vlak betrokken wilden zijn, was er juist veel animo bij mensen om mentor te worden.

10. Waar ligt de nadruk op tijdens de begeleiding?

De positieve bijdrage aan de samenleving en de deelnemers motiveren en meenemen in het spel en de missies die voor hen liggen.

11. Wat gebeurt er, of is er nodig, om begeleiders toe te rusten en te ondersteunen?

Het nemen van tijd om drempels te bespreken en mogelijk weg te nemen. Drempels zijn bijvoorbeeld de beperkingen van de app. Dat werkt demotiverend en moet verholpen worden, zodat begeleiders kunnen doen wat ze moeten doen. Namelijk het ondersteunen van de deelnemers in hun proces en hen stimuleren om betekenis te geven aan de missies.

12. Biedt YourStory goede mogelijkheden om de begeleiding van inhoud te voorzien?

Dat zeker! Naast de gebreken in de app, biedt YourStory de mogelijkheid om de app op een goede wijze aan te laten sluiten op de eigen behoefte van zowel de begeleiders, deelnemers als de buurt. Het maken van eigen missies draagt daarin onder andere bij.

13. Voor welke doelgroep is de inhoud van de begeleiding het meest geschikt (hoger of laagopgeleid, kerkelijk betrokken of juist niet, missionair of juist niet, oud of jong)?

Het spreekt een breed publiek aan. Maar het vraagt wel om de nodige tijdsinvestering om door de app (die soms wat moeilijk is) te komen, dat vraagt om mobiele vaardigheden en soms om doorzettingsvermogen. Als dit verholpen is, is de app voor een breder publiek toegankelijk en kan het een brede doelgroep bereiken, zowel in als buiten de kerk.

## 6.3 PKN Utrecht West - dominee P. Brouwer en jeugdouderling Jan Aren Neels

### 6.3.1 Visie op begeleiding

1. Wanneer is YourStory gespeeld en in welke setting?

Pim Brouwer: 'We hebben Yourstory gespeeld in 2015/2016 met de jeugdclub van de Kerk Utrecht West. Het ging hier om jongeren in de tienerleeftijd waarvan het grootste deel al bij de kerk betrokken was. Met deze jongeren hebben we samen het spel gespeeld en zijn we samen missies aangegaan in Utrecht West.'

2. Wat is je beeld van YourStory?

Pim Brouwer: 'Mooi idee en erg innovatief om zo geloof, spel en een groep ofwel gemeenschap samen te laten gaan. We vinden deze koppeling een mooi, en ook de motivatie spreekt ons aan. Maar we merkten dat het in de praktijk niet echt werkt. Dit had vooral te maken met het ontbreken van draagvlak, om de moeite op te brengen om te investeren in de app die aan verandering onderhevig was. De begeleiding bij het functioneren van de app was vanuit Yourstory erg goed. De mensen deden erg goed hun best om ons te assisteren en waren erg goed bereikbaar.'

3. Wat heeft het experiment YourStory opgeleverd?

Jan Aren Neels: 'Leuke en goede gesprekken over moderne vormen van kloosterschap en discipelschap als leidinggevende. We hebben samen gediscussieerd over de vraag hoe je dit kan vormgeven en wat er nodig is om jongeren verder te helpen in het geloof. Daarnaast heeft het experiment met de jongeren gezorgd voor een leerervaring om bepaalde missies te volbrengen en samen na te denken over de zin van het leven. De app YourStory verdiept enerzijds in een nieuwe manier van denken en anderzijds in een praktische invulling van de missie. Dat is een mooi resultaat.'

### 6.3.2 Visie op begeleiding

4. Hoe kijkt u aan tegen het begeleidingsproces en welke rol de app daarin vervult?

Pim Brouwer: 'Wat betreft het begeleidingsproces naar de deelnemers was het erg duidelijk. De app loodst de jongeren langs de stappen die ze moeten maken en welke missies ze moeten volbrengen. Wanneer de jongeren de app installeerden konden ze er direct mee aan de slag en dat gaf hen een stukje zelfstandigheid om direct aan de slag te gaan met de opdrachten.'

Jan Aren Neels: 'Het idee van een moderne en actieve kloostergemeenschap achter de app spreekt mij aan. De app probeert op die manier de deelnemers mee te nemen in een oude traditie, maar wel op een nieuwe, aansprekende manier. Het begeleidingsproces bestond zowel uit een stukje begeleiding in denken als stimulans om je geloof actief vorm te geven.'

5. Wat is het doel van het begeleidingsproces?

Jan Aren Neels: 'Voor ons was het een leuke vorm van opdrachten geven voor de tienervieringen. Het maakt de vieringen en de tienervieringen dynamischer en door gebruik te maken van de app wordt je creatiever over de vraag hoe je de tieners kan inschakelen. Daarnaast stimuleert de app om je geloof uit te werken in de praktijk.'

6. Wat motiveert u als begeleider?

Jan Aren Neels: 'De manier van werken en de app spreekt aan. Daarnaast spoort de mooie visie achter de app de begeleiders aan om hiermee aan de slag te gaan. Geloven wordt niet beperkt tot leer en overtuigingen maar wordt gekoppeld aan het leven van alledag en het uitdragen van waar je voor staat!'

7. Wat wilt u bereiken met de deelnemers die het traject volgen?

Jan Aren Neels: 'We willen graag een actieve houding stimuleren bij de deelnemers om buiten de kerk aan de slag te gaan met hetgeen ze geloven en waar ze voor staan. De app kan daar op een positieve manier aan bijdragen, zowel aan de bewustwording als tot overgaan van actie. Het mooie is dat de app dat integraal bewerkt.'

8. Hoe ziet u Gods werk in het leven van de ander?

Jan Aren Neels: 'Op een positieve manier, namelijk in goede werken, liefde uitingen, soms niet zichtbaar maar wel de vruchten ervan zien. Ik denk dat de app daar op een goede en positieve manier aan bijdraagt en bij de deelnemers het goede wil stimuleren.'

### 6.3.3 Inhoud van de begeleiding

9. Uit welke elementen bestaat de begeleiding?

Jan Aren Neels: 'Vooral uit toepasbare informatie en gedachten, met bijpassende missies ofwel opdrachten. Door de opdrachten en een stukje begeleiding van de begeleider daarbij stimuleer je de deelnemers om mee te gaan in het spel. Dat helpt de deelnemers een stap verder! Het proces om te groeien gaat denk ik met vallen en opstaan.'

10. Waar ligt de nadruk op tijdens de begeleiding?

Jan Aren Neels: 'Doen! In de wijk aan de slag gaan met je geloof en dingen die je belangrijk vindt. De app daagt je uit om je geloof handen en voeten te geven en uit je eigen comfortzone te stappen. In die

zin is de app meer dan geslaagd. De app slaagt er namelijk in om op een toegankelijke wijze mensen mee te nemen en uit te dagen om iets te doen wat ze niet zo snel zouden doen.'

11. Wat gebeurt er, of is er nodig, om begeleiders toe te rusten en te ondersteunen?

Jan Aren Neels: 'Uitleg over de app en de mogelijkheden daarvan. De app vraagt namelijk om een goede beheersing en niet alle functies springen eruit. Een stukje uitleg en toerusting zou helpen om het maximale uit YourStory te halen, zodat het spel op een optimale manier wordt gespeeld. Daarnaast heeft de app op sommige punten doorontwikkeling nodig. Nu gaan dingen fout vanwege technische mankementen.'

12. Biedt YourStory goede mogelijkheden om de begeleiding van inhoud te voorzien?

Jan Aren Neels: 'Ja, dat denk ik wel. De app biedt mooie mogelijkheden om begeleiding vorm te geven en biedt daarbij ook inhoud. Daarbij kun je ook nog kiezen hoeveel inhoud je wil gebruiken en wil inzetten. Daarnaast kun je ook nog kiezen voor welke opdrachten je kiest, meer of minder inhoud of juist meer praktisch. De app biedt dus enorm veel mogelijkheden om de app zo goed mogelijk aan te sluiten op de groep en de gewenste route met de groep.'

13. Voor welke doelgroep is de inhoud van de begeleiding het meest geschikt (hoger of laagopgeleid, kerkelijk betrokken of juist niet, missionair of juist niet, oud of jong)?

Jan Aren Neels: 'Maakt niet zoveel uit, ik denk dat het wel voor alle leeftijden geschikt is, zolang je het maar leuk vindt. Maar het vraagt natuurlijk wel de bereidheid om met je telefoon aan de slag te gaan en de beheersing om de app te bedienen. Maar ik denk dat dit voor de meeste mensen geen probleem al zijn. Daarnaast vraagt het natuurlijk de motivatie om de app te gebruiken om bepaalde dingen en zaken te registreren en daarmee aan de slag te gaan.'

## 6.4 PKN Maassluis - Martijn van Leerdam

### 6.4.1 Visie op begeleiding

1. Wanneer is YourStory gespeeld en in welke setting?

We hebben in Maassluis geprobeerd om het van de grond te tillen, maar dat is ten dele gelukt. In eerste instantie had ik weinig moeite om mensen er voor te interesseren. Organisaties als stichting Present, een welzijnsorganisatie voor jongeren, en de gemeente Maassluis sloten onmiddellijk aan en waren enthousiast. Maar de app was niet erg stabiel en de meesten konden er niet goed mee uit de voeten. Daardoor bleef de ontwikkeling in een vroeg stadium steken. Het is blijven steken in goede voornemens en leuke plannetjes.

De belangrijkste twee factoren in de mislukking waren, denk ik, problemen met de app (inlogproblemen, onduidelijke rollen voor mentors en beheerders, een wat lastige interface om mee te werken). En ten tweede, de beperkte handigheid met ict en apps van de deelnemende partijen. D.w.z. het had geholpen als er een paar whizzkids bij hadden gezeten, in plaats van bureaumedewerkers. De app werkte al niet zo geweldig toen we ermee begonnen, en als je dan ook nog eens geen handige mensen hebt die een beetje kunnen goochelen met hun telefoon, dan kom je er niet verder mee.

Een puntje van zorg bij de meeste deelnemende partijen waren ook de kosten. Hoewel ze het geen probleem vonden om een paar vergaderingen bij te wonen, konden hun organisaties geen geld missen

om te investeren in dit project. We hebben geïnformeerd naar lokale fondsen. En die waren er wel, maar het kostte erg veel tijd om dat te regelen, als het al was gelukt. Kortom, het was behulpzaam geweest als we meteen gratis hadden kunnen instappen.

2. Wat is je beeld van YourStory?

Mooi idee en erg innovatief om zo geloof, spel en een groep ofwel gemeenschap samen te laten gaan. We vinden deze koppeling mooi, en ook de motivatie spreekt ons aan. Maar we merkten dat het in de praktijk nog niet echt werkte omdat de app nog te veel steken liet vallen.

3. Wat heeft het experiment YourStory opgeleverd?

Nieuwe ideeën om geloof, spel en groep met elkaar te verbinden door middel van creatieve missies. Daarnaast heeft het spel geholpen om positieve relaties aan te gaan met de buurt. We vinden het een mooi concept en zien er zeker potentie in.

#### 6.4.2 Visie op begeleiding

4. Hoe kijkt u aan tegen het begeleidingsproces en welke rol de app daarin vervult?

Het idee is dat de begeleiding slechts op afstand speelt, en dat deelnemers zelf kiezen hoe en door wie ze willen worden begeleid. Ze kiezen immers ook zelf hun opdrachten. Daarnaast is er natuurlijk de mogelijkheid voor mentorschap. Maar hier zijn we niet aan toegekomen.

5. Wat is het doel van het begeleidingsproces?

Het doel van het begeleidingsproces is de betrokkenheid van jongeren op hun leefomgeving te vergroten, met name op religieus en cultureel gebied.

6. Wat motiveert u als begeleider?

Belangrijk voor mijn motivatie was het idee om jongeren te leren kennen buiten onze gangbare (kerkelijke) netwerken. De app YourStory biedt mogelijkheden om jongeren te bereiken die je eerder nooit zou bereiken of minder gemakkelijk. Daarnaast vind ik het interessant om samen te werken met andere organisaties uit het maatschappelijk middenveld.

7. Wat wilt u bereiken met de deelnemers die het traject volgen?

Het idee was dat de kennis en belangstelling van jongeren voor religieuze en culturele thema's zou worden vergroot. Idealiter zouden daar bijvoorbeeld nieuwe leden en vrijwilligers uit voortvloeien, en veranderingen in de manier waarop we kerk en cultuur gewoonlijk vormgeven. Op die manier kan er een beweging voortvloeien uit YourStory.

8. Hoe ziet u Gods werk in het leven van de ander?

Ik zie Gods werk in elke oprechte poging tot menselijke toenadering en tot groei, hoe klein dat soms ook is. Dat bedoel ik menselijk en immanent. Dat wil zeggen in de relaties tussen mensen, en de manier waarop ze hun leven vormgeven in het leven van alledag. YourStory kan aan dit proces zeker bijdragen.

#### 6.4.3 Inhoud van de begeleiding

9. Uit welke elementen bestaat de begeleiding?



Vanwege de tijd hebben we niet gekozen voor de inzet van real-life mentoren. Het nadeel is dat er dan twee beeldschermen tussen staan: die van de deelnemer en die van de begeleider. Dat schept een behoorlijk grote afstand, maar dat biedt ook mogelijkheden, namelijk veiligheid en ruimte voor initiatief van de deelnemer. Het idee is dat de deelnemer op afstand zou worden gecoacht, op thema's die hij zelf zou aandragen. Het coachen zou ook reallife plaats kunnen vinden, maar daar hebben wij niet voor gekozen.

10. Waar ligt de nadruk op tijdens de begeleiding?

Het begeleiden van de opdrachten en het bespreken van de resultaten daarvan. Dat betekent dat je vooraf mee kunt denken als iemand ergens tegenaan loopt of iets moeilijk vindt of juist achteraf door kan vragen op de gedane opdrachten.

11. Wat gebeurt er, of is er nodig, om begeleiders toe te rusten en te ondersteunen?

Daar hebben we niet echt over nagedacht. Zo ver zijn we niet gekomen in het proces. We zijn vooral begonnen om zo te kijken wat werkt.

12. Biedt YourStory goede mogelijkheden om de begeleiding van inhoud te voorzien?

Dat kan ik niet beoordelen, omdat we lang niet alles hebben kunnen doen qua missies.

13. Voor welke doelgroep is de inhoud van de begeleiding het meest geschikt (hoger of laagopgeleid, kerkelijk betrokken of juist niet, missionair of juist niet, oud of jong)?

Per definitie jongeren, omdat de drempel voor ouderen voor het gebruiken van nieuwe software meestal hoger is. Waarschijnlijk jongeren die gezegend zijn met een flinke dosis nieuwsgierigheid en enige vrijmoedigheid. Wij hoopten op een buitenkerkelijk publiek. Maar voor welke doelgroep het in de praktijk het beste zou zijn uitpakkt, dat kunnen we niet beoordelen.

## 6.5 Live Zaandam - Martijn Ouwerkerk

### 6.5.1 Visie op begeleiding

1. Wanneer is YourStory gespeeld en in welke setting?

We hebben YourStory met jongeren uit de kerk en wijk gespeeld en ons gericht op jongeren vanaf een jaar of zestien. Met de app YourStory wilden we inspelen op de gamecultuur en hen motiveren en inspireren om aan de slag te gaan met doelen in een gemeenschap. We hebben ervoor gekozen om naast de wekelijkse missies elke week met de jongeren real-life af te spreken, om met elkaar ervaringen uit te delen en samen het gesprek aan te gaan over levensthema's.

In het spel dat we met elkaar spelen hebben we heel wat toffe game elementen gezien en ook toegevoegd. De game bevat verschillende levels, waarbij je uiteraard begint in level één, namelijk met de makkelijke en toegankelijke missies. Elke twee weken ga je een level omhoog en in elk level worden de missies een beetje complexer en moeilijker. De game spelen wij met elkaar, maar ook soms tegen elkaar als we de groep in tweeën splitsen. In die groepsmissies werken we onder andere samen met de organisaties International Justice Missions (IJM) en Stichting Present Zaanstreek. Met deze twee organisaties hebben we een paar groepsmissies bedacht, die echt een band scheppen onder de jongeren en organisaties. Anderzijds tegen elkaar, want met elke missie verdien je punten. Degene die uiteindelijk de meeste punten heeft wint. De prijs verklappen we bijvoorbeeld elke laatste vrijdag van de maand.

Aan het einde van het spel worden al je skills die je gedurende de negen weken hebt opgedaan getest tijdens een weekend. Iedereen kan dit weekend nog zoveel mogelijk punten halen en alsnog de eindwinst naar zich toe trekken.

## 2. Wat is je beeld van YourStory?

Er zitten veel potentie en mogelijkheden in. Het is belangrijk om voor goede content te zorgen op de zeven gebieden. Om zeven gebieden te ontwikkelen en zo hun bijdrage te leveren aan de samenleving. Nu is het vooral een instrument dat tot een compleet discipelschap, missionair kerk-zijn leidt. Soms heeft de app een bug, dan speelt er al snel een discussie met jongeren, maar het gaat om de content. Je bent soms meer ICT-er en helpdesk dan leidinggevende die tijd in de jongeren investeert. Maar dat hoort natuurlijk ook bij de opstartfase.

## 3. Wat heeft het experiment YourStory opgeleverd?

Nieuwe relaties in het veld, maar ook met nieuwe jongeren. Daarnaast heeft het experiment geholpen om op een creatieve wijze om te gaan met missies en opdrachten. YourStory helpt namelijk om opdrachten te bedenken die relevant zijn voor de jongeren, maar ook betekenis te krijgen in Zaandam. Daarnaast heeft het experiment geholpen om discipelschap bij de jongeren te creëren en op een creatieve wijze vorm te geven aan het geloof.

### 6.5.2 Visie op begeleiding

## 4. Hoe kijkt u aan tegen het begeleidingsproces en welke rol de app daarin vervult?

Positief omdat YourStory door de creatieve missies jongeren uitdaagt om buiten hun comfort zone te stappen en aan de slag te gaan met het verleggen van hun grenzen. Dit is een moeilijk proces en vraagt om inzet. Juist als coach kun je de jongeren dan stimuleren om stappen te maken. De app faciliteert en als mentor kun je begeleiden en sturen om de jongeren over de drempel te krijgen en te reflecteren op hun leerproces.

## 5. Wat is het doel van het begeleidingsproces?

Het eerste doel is om eerst maar een relatie op te bouwen met de jongeren die een game spelen. Dat ze bij de bijeenkomsten komen, vanuit dat verder te bouwen. Het doel is om de jongeren bij elkaar te krijgen. Allereerst was YourStory op zichzelf het doel; maar nu zie ik het meer als middel om toe te werken naar een nieuw soort van gemeenschap die in het teken staat van een nieuwe wereld ofwel Koninkrijk. Dat laatste is het tweede doel van het begeleidingsproces.

## 6. Wat motiveert u als begeleider?

Destijds motiveerde YourStory mij met de aanpak om jongeren te stimuleren en de tools te geven om uit hun comfort-zone te stappen en in beweging te komen. Er werd te veel gepraat in de kerk over het geloof. YourStory motiveert mij om op een unieke en speelse manier jongeren in beweging te brengen.

## 7. Wat wilt u bereiken met de deelnemers die het traject volgen?

YourStory is een middel om mensen bij elkaar te brengen en doordat je missies speelt ben je missionair kerk. Juist dan ben je kerk, als je naar buiten gaat. Het mooie van de app is dat er een groep ontstaat die een basis in de groep vindt, maar tegelijkertijd naar buiten is gericht. De groep is niet alleen op elkaar gericht. YourStory kan ervoor zorgen dat het niet alleen om gemeenschap met elkaar gaat, maar dat je ook naar buiten gaat. Tegelijkertijd heeft het een identiteitsbepalende uitwerking op de groep

en biedt het vorming. Dan ben je kerk zoals het hoort, namelijk als een gemeenschap die elkaar vindt, maar ook steeds haar taak verstaat in de samenleving.

8. Hoe ziet u Gods werk in het leven van de ander?

God kan op heel veel verschillende manieren werken in iemands leven. Ik denk dat dit voornamelijk gebeurt in interactie met anderen. Dit was ook het mooie aan YourStory. Door te doen, ontdek je nieuwe dingen en door over de opdrachten en acties die je gedaan hebt weer met anderen te praten leer je nieuwe dingen ontdekken en ook weer meer van God te zien.

### 6.5.3 Inhoud van de begeleiding

9. Uit welke elementen bestaat de begeleiding?

Allerlei missies, zoals momenten van stilte; missies om wat te doen voor een ander; een actualiteiten -krant moeten lezen en daar een gebed aan koppelen. In het begin was dit hip; daarna werd dit minder ervaren omdat de vraag afnam. De hoop was dat de deelnemers de missies gaan spelen en dat ze daarover gaan kletsen. Maar in de praktijk viel het tegen. Deelnemers hadden wel een mening, maar vonden het moeilijk om daarover te vertellen. En als een deelnemer niet de missie had gedaan viel die persoon erbuiten. Wat wél heel leuk en briljant aan de app is, is het mentorschap. Op virtuele wijze met elkaar kletsen! Als jongeren dan vragen hadden, kreeg ik dat binnen en kon daarop reageren. Als je niet bij elkaar komt heb je doordeweeks al contact met de jongeren. Het is leuk om contact te hebben met degenen die je niet in de week ziet. Dat kun je als aanleiding gebruiken voor het gesprek. Het werkt goed en stimuleert het discipelschap ofwel leren. Omdat je continu kleine momentjes hebt om ze te prikkelen, vragen te stellen. Na zo'n gesprek zag je dat jongeren meer met het geloof konden en daar authentiek uiting aan konden geven, bijvoorbeeld in het spel. Maar op een gegeven moment werkte de app niet meer omdat het de jongeren niet meer motiveerde. Vanwege gebreken motiveerde de app niet, maar de mentors kunnen dan weer de deelnemers stimuleren door ze uit te nodigen. Je hebt zowel de mentors als de app nodig.

Om de app jongeren meer te laten stimuleren moet de app pushberichten kunnen sturen; zoals facebook, instagram etc. maar dit is er nog steeds niet in gekomen omdat het moeilijk is. En wat tegenwerkt is dat ze niet weten wat die zeven deelgebieden zijn. Dat concept landt ondanks verschillende pogingen van uitleg, niet. Ze onthouden het niet omdat het niet duidelijk is wat het is. De kleurtjes en deelgebieden helpen de jongeren niet voldoende. Daarnaast loopt de app vaak vast. Jongeren zijn enorm kritisch en dan hebben ze soms de neiging om het er maar bij de te laten, want de app werkt niet goed genoeg.

10. Waar ligt de nadruk op tijdens de begeleiding?

Hoe het evangelie door kan klinken door de missies die jongeren doen. Het is sterk diaconaal. Maar worden jongeren daardoor ook geprikkeld om op zoek te gaan naar God en ook uit te komen bij Jezus?! Het gevaar is denk ik dat YourStory blijft hangen bij 'goed doen'. Geloven is meer dan dat toch?! YourStory gaat bij de begeleiding voorbij aan de vraag hoe je echt leven en de Geest krijgt. Het wordt niet expliciet gemaakt. Want hoe zorg je ervoor dat je een goed mens wordt en hoe zorg je er voor dat het goede dat je doet gemotiveerd wordt vanuit het christen zijn. Je doet het goede omdat je een christen bent. Johan gaat er vanuit dat je al goed bent en dat je al goede dingen doet en dat het goede doen al genoeg is. Maar je hebt de vrijheid in de app om te doen. Je kunt het op je eigen manier invullen. Expliciete dingen stilte; bijbel lezen; bidden en Jezus mag best expliciet worden. Er lijkt soms een angst bij de begeleiding te zijn om het over de Bijbel en Jezus zelf te hebben. Maar ik denk dat de begeleiding dat juist nodig heeft, het gaat er om om de manier waarop je het doet en dat je ruimte creëert voor gesprek.

## 11. Wat gebeurt er om begeleiders toe te rusten en te ondersteunen?

Te weinig vanuit YourStory. Ik vraag mij af of ik niet teveel mijn eigen mening/visie op de game leg. Hoe moet je het spelen om het een succes te laten worden? Speelt de mentor het niet op de goede manier? Ik denk dat bij een uitrol van YourStory een handleiding nodig is die aangeeft hoe je het spel optimaal kan spelen en hoe je op de beste manier gebruik maakt van de begeleiders.

Iedereen maakt de game eigen, ook omdat het niet duidelijk is op welke wijze je het moet spelen. Iedereen vult het op zijn of haar eigen manier in. Johan zou duidelijk moeten maken wat de functie en rol van de mentor precies is. Hij heeft het met een bepaald idee gemaakt en met een bepaald idee het spel ingericht. Natuurlijk is er voor elke plaats en context een eigen dynamiek, maar een stukje sturing zou de functie van mentoren zeker verhelderen.

## 12. Biedt YourStory goede mogelijkheden om de begeleiding van inhoud te voorzien?

Qua missies en opdrachten biedt het zeker mogelijkheden. Maar de app voldoet nog niet echt. Het is verschrikkelijk moeilijk om een goede game in elkaar te zetten, met inspirerende missies en alle gametechnieken etc. Je moet bijna een gamificatie expert zijn. Daar komt nog de integratie met de mentoren bij en nog de mogelijkheden van de groep. Het is een heel complex om een goede game te maken. Tegelijkertijd heeft YourStory wel de tools om het tot een succes te brengen. Juist omdat YourStory een game combineert met het echte leven. Ik geloof dat jongeren bij elkaar willen komen. YourStory combineert op een unieke wijze gemeenschap en het delen van het leven. Het gaat niet om het gebouw, maar om bij elkaar te komen. Dat willen ze graag. Ieder mens is toch op zoek naar verbinding. Dat mogen we niet kwijtraken.

## 13. Voor welke doelgroep is de inhoud van de begeleiding het meest geschikt (hoger of laagopgeleid, kerkelijk betrokken of juist niet, missionair of juist niet, oud of jong)?

Gamificatie werkt voor iedereen, mits het goed in elkaar zit. De app van YourStory werkte niet optimaal, dus ik vind dit lastig aan te geven. De doelgroep met wie ik het deed waren tussen de 16 en 21 jaar oud. Daar werkte het op zich wel voor. Ik denk ook dat het goed voor ouderen kan werken, mits de app naar behoren werkt. Je hoeft niet per se hoogopgeleid te zijn. Misschien werkt het wel juist niet voor hoogopgeleide. Die zullen het misschien te simpel vinden of willen liever discussiëren. Maar ook daarin kun je als plaatselijke YourStory op inspelen door juist meer of minder inhoud en door missies in de wijk toe te voegen.

Afhankelijk van de opdrachten is het geschikt voor kerkelijk of/en niet kerkelijk. De opdrachten die ik deed waren goed geschikt voor niet-kerkelijke mensen, wat humanistisch ingestoken, maar voor kerkelijk kan het ook werken.

## 6.6 PKN Lelystad en Nijkerk - Yvonne van Benthem

### 6.6.1 Visie op begeleiding

#### 1. Wanneer is YourStory gespeeld en in welke setting?

We hebben het twee keer gespeeld pilot één was in Lelystad met veertig man. Spel werkte niet op alle telefoons, app liep vast. Als leidinggevende ben je daar lang mee bezig geweest. Het was te ingewikkeld. Het hele systeem er achter. Ook een keer alle spellen kwijt, of punten niet opgeteld. Maar ze wilde eerst wachten op de nieuwe versie van de app, die dan simpeler zou zijn. Dat werd dan pilot twee. Pilot twee speelde we in Nijkerk en Beverwijk met 13-15 en 16-18 jaar en gebruikte we de clubavonden om bij

elkaar te komen. Dit was met een groep van dertig jongeren. Het was te ingewikkeld' ook voor de jongeren vanwege de app die niet optimaal was. Jongeren waren eerst heel gewillig, maar wanneer de app niet naar behoren werkte nam de motivatie af. De groep van 13 tot 15 die kon daardoor niet echt mee komen, het spel was voor hen te moeilijk en de gebreken in de app vroegen te veel discipline van hen. Als je er niet opzit als leidinggevende dan verwatert het. Je moet er echt op zitten qua begeleiding, ook bij technische problemen. In de leeftijd van 16 tot 18 konden ze beter omgaan met de gebreken van de app en was men in staat om daar creatief mee om te gaan.

## 2. Wat is je beeld van YourStory?

Qua inhoud etc. hadden ze drie levels en je had meerdere levels. En dan kun je daar opdrachten in doen. Mooie opdrachten van gemaakt, met gebruik maken van Johans etc. Opdracht is bijv. Zoek een lied bij deze gebeurtenis of hetgeen voor jou belangrijk is of wat je nu doormaakt. Of maak een foto van x waar je God in zie. Het waren vaak opdrachten met hoofd, hart en handen. Dat laatste is erg belangrijk en waardevol van YourStory. De opdrachten en het concept is gewoon goed, alleen de app voldoet niet.

## 3. Wat heeft het experiment YourStory opgeleverd?

Juist geestelijke begeleiding is een mooie combinatie met de app, dat was een waardevolle leerervaring. Mentors investeren echt in de groep, en je merkt dat juist vanuit de dat helpt. En ook die opdrachten geven juist aanleiding tot gesprek. Het is heel laagdrempelig om door te vragen en ook de wijze hoe iemand speelt zegt iets over iemand. Juist die rol van geestelijke begeleiding, maar ook die laagdrempelige wijze, biedt unieke kansen. Middels de app met een tal van missies en de mogelijkheid om met elkaar te chatten is er de mogelijkheid om te differentiëren. In de pilot Lelystad merkte we dat de gesprekken echt dieper gingen toen we YourStory gingen gebruiken. Juist omdat je de missies, verhaal en het leven te bespreken hebt en een band opbouwt met de mentorgroepen. Er kwam echt een stuk diepgang kwam in vrij. Reguliere avond is dat niet zo. Maar juist zo'n klein groepje met een vast persoon helpt enorm. Ze worden dan echt enthousiast als groep en door het spelelement wordt de groepscohesie sterker. Ik ben positief verrast door dat effect. Het spel vergemakkelijkt het contact en maakt mentoren duidelijk wat een hun rol is. Het heeft ons naast de leerervaring met gamificatie, ook diepgang en goede gesprekken opgeleverd.

### 6.6.2 Visie op begeleiding

#### 4. Hoe kijkt u aan tegen het begeleidingsproces en welke rol de app daarin vervult?

De begeleiding moest vooral coachend zijn. Meelopen met de jongeren en aanhaken bij zijn/haar vragen. Hiervoor moest er wel een vertrouwensband zijn tussen de jongere en de begeleiding. Bij de pilot met de kleine groep waren dit twee begeleiders van buitenaf. Daarom hadden we een aantal bijeenkomsten met eten, zodat de jongeren met elkaar in gesprek konden gaan en de leiding goed kon leren kennen. Dit waren hele waardevolle bijeenkomsten. Bij de tweede pilot met een groep met 30 jongeren hebben we de bijeenkomsten op hun vaste clubavonden gedaan. De leiding van de groep heeft toen training gehad over de app, het programma en het coachen van de tieners. We hebben een gedeelte van de avond de groep toen in vaste kleine groepen, met vaste begeleiding, uit elkaar laten gaan. Zodat ze daar diepgaander konden door praten en er geloofsgesprek op gang kon komen.

De opdrachten in de app waren daarvoor het uitgangspunt. Maar om elkaar de eerste keer beter te leren kennen zijn er ook diverse 'spellen' gespeeld om ze uit te dagen zichzelf echt even te laten zien en elkaar beter te leren kennen. Elke opdracht had een evaluatie moment erin verwerkt. Hierdoor moesten ze op een bepaalde manier laten zien of omschrijven wat de opdracht met hen had gedaan. Ze kozen de opdrachten uit de app, ze gaven aan wanneer ze die hadden gedaan en wat het resultaat was

van opdracht. De leiding kon daarop reageren, hen uitdagen of verder op weg helpen en moest de opdracht goed keuren voor de punten.

De app was dus het middel van contact tussen de leiding en de jongere tussen de geplande bijeenkomsten door. Het was ook het middel waarmee ze het spel konden spelen (we hebben ons eigen spel in de app gebouwd). Omdat de app op hun mobiele telefoon stond, hadden ze die altijd binnen handbereik. Wanneer ze maar wilden konden ze tussendoor even aan een opdracht werken en zo verder komen in het spel en punten verdienen – individueel en als groep.

#### 5. Wat is het doel van het begeleidingsproces?

Het doel was een vertrouwensband te creëren met de jongere. De jongere uitdagen om zich veilig te voelen en vrijuit te durven spreken. De jongere praktisch begeleiden bij het spel. De jongere inhoudelijk begeleiden bij het spel.

Het spel was erop gericht dat de jongeren door middel van de opdrachten in de app gingen zien dat geloven heel veel te maken heeft met het dagelijks leven en om te ontdekken waar hun interesse gebieden lagen in het geloof (persoonlijke ontwikkeling, diaconaal handelen of de directe omgang met God en Jezus/ meditatieve kant). Op een speelse manier konden ze hier zo achter komen. De mentoren konden hierop doorvragen en de jongere stimuleren om verder te onderzoeken en zijn/ haar eigen geloof te verkennen.

#### 6. Wat motiveert u als begeleider?

De persoonlijke band met de jongere was de belangrijkste drijfveer in beide pilots. Dat er ruimte ontstond voor geloofsgesprek en tot het echt delen van dingen die ze belangrijk vonden. Bij de eerste pilot was het eten hierbij ook een mooi middel – vooral omdat groep en leiding nieuw voor elkaar waren.

De app was daarbij leuk, maar door alle technische problemen/ uitdagingen werkte dat niet extra motiveren, maar juist bijna belemmerend voor de leiding. Dit zou wel motiverend kunnen werken als de werkomgeving van de leiding veel eenvoudiger wordt en bijv. ook via de app beschikbaar zou zijn. Nu moest alles via de laptop.

#### 7. Wat wilt u bereiken met de deelnemers die het traject volgen?

Groepsvorming. Wij willen door het spel groepsvorming, band met mentoren/leiding als mentor, willen laten ontdekken wat hun manier van leren is. Opgedeeld in spiritualiteit/ karakterontwikkeling/ wie ben ik?

Het is wel een uitdaging om aan te sluiten bij het interesse en ontwikkelingsniveau van de groep. Bij de 12-15 jarigen merkten we dat die het vooral leuk vonden om elkaar te zien. De opdrachten in de app en het er vaker mee bezig zijn door de weeks was voor hen een uitdaging. Vanaf 15+ werd er veel inhoudelijk over geloof doorgesproken en werden de opdrachten veel vaker gedaan. Dus de intrinsieke motivatie is een belangrijke drijfveer. Vooral wanneer het spel over langere tijd wordt gespeeld (bij ons 10 weken).

#### 8. Hoe ziet u Gods werk in het leven van de ander?

We vroegen de jongeren ook steeds om feedback. Daarin merkten we wat de opdrachten met hen hadden gedaan tijdens het spel. Maar ook wat ze ervan hadden geleerd achteraf. Vaak kwam dan de verbinding tussen geloof en dagelijks leven terug. Ze zagen er meer van terug en herkenden er meer van in hun eigen leven. Sommigen kwamen tot de conclusie dat ze al best veel wisten en ook al heel

veel dingen deden met hun geloof, zonder dat ze het zelf door hadden. Andere ontdekten dat ze er eigenlijk nog niet zoveel interesse in geloven hadden.

Maar wat ik nog mooier vond was de band tussen jongere en leiding die sterker werd. Hoe jongeren tijdens de kleine groepen echt dingen durfden te delen met elkaar. Daar zie ik God ook in aan het werk.

### 6.6.3 Inhoud van de begeleiding

#### 9. Uit welke elementen bestaat de begeleiding?

Eerste pilot: samen eten en gesprek, per keer een ander thema. Opdrachten via Facebook – besloten groep en de mail (in de tweede pilot hebben we de app gebruikt), feedback van de leiding op de opdrachten, geven van punten, vieren van behaalde goals (levels van punten die zijn behaald) en een gezamenlijk uitje(film) om het einde te vieren.

Tweede pilot: bijeenkomsten in de grote groep en de kleine groepen (op dezelfde avond), per keer een ander thema. Opdrachten via de app, feedback van de leiding op de opdrachten, geven van punten. In de grote groep het vieren van behaalde goals (levels die zijn gehaald individueel en als groep). Gezamenlijk uitje (bowlen) om het einde te markeren en vieren.

#### 10. Waar ligt de nadruk op tijdens de begeleiding?

Coachend naast de jongere staan. Het lastigste was om te zorgen dat de jongeren intrinsiek gemotiveerd zouden raken om mee te doen. In de eindversie van ons spel doen er alleen jongeren mee die het leuk lijkt om hun geloof te verkennen en via de app te ontdekken.

Omdat we testgroepen nodig hadden hebben we daar ook op gemikt, maar ook op het feit dat het een pilot was die nog nergens anders in Nederland was gedaan. Dus meer het test karakter, het avontuurlijke ervan en dat zij invloed hadden op het ontwikkelen van het spel. Dat was even lastig en is niet bij iedereen goed gelukt. Maar zorgde er wel voor dat ze elkaar bleven motiveren als – voornamelijk – de app het af liet weten.

#### 11. Wat gebeurt er om begeleiders toe te rusten en te ondersteunen?

De leiding is eerst allemaal individueel benaderd om mee te doen. Daarna hebben we een trainingsavond gehad voor de technische aspecten van de app en om het spel wat we er in gebouwd hebben uit te leggen. Vooral bij de tweede pilot was dat spannend, omdat we toen de app voor het eerst gebruikten en het spel hadden aangepast n.a.v. de eerste pilot.

Ik was de coördinator en was aanspreekpunt voor de leiding voor vragen. Ik had ook overzicht over alle communicatie via de app en was bij de clubavonden om te kijken hoe het bij de kleine groepen ging.

Tussendoor en na elke gezamenlijke avond was er een korte evaluatie met de leiding. Hierdoor bleven zij ook gemotiveerd en kon ik in de gaten houden hoe het ging – technisch met de app, maar vooral ook inhoudelijk in de kleine groepjes.

Na afloop hebben we alle input nog met hen gedeeld, alsmede welke aanpassingen we vanuit de pilot in het spel zouden maken. Als beloning gingen we samen bowlen met de hele groep.

#### 12. Biedt YourStory goede mogelijkheden om de begeleiding van inhoud te voorzien?

Als de app goed werkt, maakt dat het begeleiden wel heel makkelijk. Direct kunnen communiceren via de chat of de opdrachten is heel fijn. Je hebt als leiding ook direct zicht op hoe het met de jongere gaat.

De kleuren van de zeven gebieden zijn ook mooi, alleen het waren veel te veel gebieden. Dat was voor de jongeren echt te ingewikkeld. Dus we hebben het aantal gebieden gehalveerd. Het lastige was wel dat we dat in de app niet goed konden aanpassen. Dus twee kleuren was nu bij ons één weg. Dat was voor de jongeren wel een beetje verwarrend. We moesten de opdrachten namelijk wel onder alle wegen verdelen, anders klopte de kleur niet. Het zou dus fijner zijn als er mogelijkheden zijn om ook het aantal gebieden zelf te kunnen aanpassen, wanneer iemand zijn eigen spel erin wil bouwen.

Van te voren hebben wij ons ook goed georiënteerd op hoe de app al op andere plaatsen is gebruikt. Wij kozen ervoor om meer nadruk te leggen op ons eigen context en doelgroep. Daardoor konden we een aantal valkuilen bij het begin al voorkomen, zoals storingen of missies die niet helemaal aansloten.

We hebben wel gebruik gemaakt van een aantal opdrachten die door Johan aan ons al beschikbaar waren gesteld via de algemene database waar we zoveel gebruik van mochten maken als we wilden.

YourStory was bij ons vooral een middel. Geen doel en de echte inhoud vond plaats op de gezamenlijke avond en tijdens de real life ontmoeting. Als de app goed had gewerkt had de ontmoeting online ook meer naar voren gekomen, maar onderling werd er via de app door de jongeren weinig gecommuniceerd.

13. Voor welke doelgroep is de inhoud van de begeleiding het meest geschikt (hoger of laagopgeleid, kerkelijk betrokken of juist niet, missionair of juist niet, oud of jong)?

De opzet van kleine groepen real life ontmoeten en via de app geloof ontdekken via de opdrachten is eigenlijk voor bijna iedereen wel geschikt. Qua leeftijd denk ik dat vanaf 15 jaar het beste is. Daaronder is de concentratieboog veel lager en de discipline om er door de weeks aan te denken niet zo hoog.

De opdrachten kan je aanpassen aan de groep. De eerste pilotgroep was vooral hoogopgeleid en kerkelijk betrokken, terwijl de opdrachten waren gericht op randkerkelijk en lager opgeleid. Dus dat matchte niet altijd helemaal. Maar door het kiezen van de juiste opdrachten bij je doelgroep maakt het dus niet zo heel veel uit welke doelgroep je kiest.

De groep bij de tweede pilot was verschillend in opleiding, maar veelal kerkelijk betrokken. Hoogte van de opleiding maakte niet uit qua betrokkenheid bij het spel. De opdrachten waren gericht op denkers, doeners en creatieve mensen, dus ze kozen dat uit waar ze het meeste mee hadden.

Zeker de eerste pilot waarin we werkten met een kleine groep en samen eten is een goede vorm voor missionair en randkerkelijke betrokkenen. Omdat er dan nog steviger wordt ingezet op elkaar leren kennen en de onderlinge band. Hoe beter die is, hoe mooier de gesprekken worden. Wij hebben hier bij beide pilots veel tijd en energie in gestoken en dat wierp zijn vruchten af.

## 6.7 PKN Bussum 'De Ontmoeting' - Jacob Stolk

### 6.7.1 Visie op begeleiding

1. Wanneer is YourStory gespeeld en in welke setting?

Drie à vier jaar geleden ben ik met Johan gaan kijken hoe je met het idee van spel aan de slag kunt gaan in jeugdwerk. Zo hebben we de eerste stapjes gezet, wat resulteerde in Prezi afbeeldingen die we naar jongeren stuurde. Later hadden we Whatsapp groep: 'uitdagend geloven'. Het jaar daarna werd de app gelanceerd, maar met de app merk je dat je geen controle hebt op het technische vlak. De app liep



namelijk verschillende keren vast. We hebben de app met een groep van twintig personen gespeeld in de leeftijd rond de zestien jaar.

## 2. Wat is je beeld van YourStory?

Dat het idee om vanuit de groep te werken en de acties te evalueren heel leuk is. Ze zijn actief betrokken en in hun eigen vrije tijd gaan ze ermee aan de slag. Op de club houden ze elkaar op de hoogte over hoe ver ze zijn en hoe ze creatief ermee kunnen omgaan. Ook door social media is er meer contact. Dat is erg positief. Bij vragen van de deelnemers, ook serieuze vragen, is een mentor essentieel. Het is essentieel omdat YourStory vragen opwerpt en mogelijk zware momenten uit het leven terugroept zoals rondom onderwerpen zoals verlies van dierbare. Een mentor is daarom zeer wenselijk en een zeer goed idee. Het kost veel tijd, ook om van tevoren een relatie aan te gaan. Daarnaast zie ik in YourStory de potentie om een verhaal mee te geven dat wordt doorleefd in missies. Daar kunnen jongeren zich mogelijk door laten inspireren en zich toe verhouden. De missies, de groep en mentoren kunnen dat proces bevorderen.

## 3. Wat heeft het experiment YourStory opgeleverd?

Het experimenteren met de mogelijkheden van het spel en apps bij geloofsoverdracht en het vormen van een groep. YourStory kan daar zeker aan bijdragen en het is mooi hoe YourStory het spel van inhoud, verhaal en missies voorziet. Echter vraagt het wel om veel middelen om het goed naar buiten te brengen.

### 6.7.2 Visie op begeleiding

## 4. Hoe kijkt u aan tegen het begeleidingsproces en welke rol de app daarin vervult?

Het gevaar van de mentor is mogelijke kwetsbaarheid. Als er een mentor wegvalt dan kan een jongere die veel met zo'n mentor heeft gedeeld in een gat vallen. Juist door dat het zo intensief is. Daarom is dat groepsproces ernaast zo belangrijk. Die combi van zowel mentor als groep is zeer sterk. In een klein groepje ontstaat er de veiligheid om zich kwetsbaar op te stellen en kunnen ze delen wat ze ook met de mentor hebben gedeeld.

## 5. Wat is het doel van het begeleidingsproces?

Het doel is om jongeren te leren en geloofsgroei te bevorderen, omdat ze zowel individueel als in een groep worden aangesproken en uitgedaagd om met geloofsgroei bezig te zijn. Zo ontstaat er een krachtige combinatie. Deze combinatie is veel beter dan catechese of iets anders. Het doel wordt niet zozeer door de app gerealiseerd, maar draagt wel bij aan het bevorderen van geloofsgroei. Het draagt als een positief middel bij aan het leerproces.

## 6. Wat motiveert u als begeleider?

Je krijgt door YourStory goed zicht op waar jongeren mee zitten, waar hun hart sneller van gaat kloppen. Je gaat de jongeren beter begrijpen. Je kent snel hun leefwereld, familie etc. Ze zijn daar niet bang voor, maar juist open. De missies zijn uitdagend, en soms op het randje van wat ze zouden kunnen doen, maar juist dat helpt jongeren om te delen en dingen te doen die ze normaal gesproken nooit zo snel zouden doen.

## 7. Wat wilt u bereiken met de deelnemers die het traject volgen?

Jongeren enthousiast maken voor het geloof en de vrijheid bieden om op een eigen manier het geloof te ontdekken via de game, groep en de mentorgesprekjes. In gamificatie zit een stuk toekomst. Er is een wereld te winnen, zeker voor christelijke jongeren. De mentor heeft bij YourStory ook een kleine rol in de puntentoekenning en het reageren op de berichtjes. Bij Facebook en Whatsapp kun je meteen reageren, maar dat kwam in YourStory minder uit de verf. Je moet namelijk eerst inloggen en een paar stappen maken in de app. De reactiemogelijkheid is soms beperkt, omdat soms een persoon gemist wordt. Maar het is wel mooi dat je als het ware met ze meeloopt. Zeker als je een losse groep hebt, is de functie van een mentor cruciaal om de deelnemers mee te nemen en aan te moedigen. Een offline en online deel is daarbij belangrijk. Je hebt namelijk echt contact nodig. De app kan niet zonder offline momenten waarin je elkaar echt spreekt.

8. Hoe ziet u Gods werk in het leven van de ander?

Zorg en liefde naar elkaar. Dat mensen naar elkaar omzien en elkaar tot steun zijn. Maar je ook deel weten van God en te weten dat er voor je gezorgd wordt.

### 6.7.3 Inhoud van de begeleiding

9. Uit welke elementen bestaat de begeleiding?

Sommige missies kunnen de deelnemers zelf doen, maar sommige missies vragen om hulp of een zetje. Juist dan heb je als mentor de ingang om in gesprek te gaan. Hoe staat het ervoor? Vind je het lastig? Juist als het lastig is, komt de mentor om de hoek. De mentor kan dan het gesprek voeren waar hij/zij tegenaan loopt en hoe dat komt. Juist als ze geen antwoord kunnen geven of het niet meer weten kan een mentor een uitkomst bieden door hulp richtingen te bieden.

10. Waar ligt de nadruk op tijdens de begeleiding?

Op zowel de praktijk van het geloof in het leven van alledag als het toegroeien naar God.

11. Wat gebeurt er om begeleiders toe te rusten en te ondersteunen?

Mentoraat vraagt om een commitment van de vrijwilligers. Het is heel goed en gecompliceerd. Het vergt nogal wat tijd van zowel professionals en vrijwilligers. Maar als de mogelijkheden er zijn, is het erg waardevol om daarmee aan de slag te gaan. De jongeren ervaren daar zeker steun van.

12. Biedt YourStory goede mogelijkheden om de begeleiding van inhoud te voorzien?

Daar zit zeker potentie in. Alleen de app is nog niet optimaal. Maar ik denk dat de basis met missies en de groepsopdrachten zeker mogelijkheden en kansen biedt. De app Frapp werkt net als YourStory met missies, alleen ontbreekt de gemeenschap en de mentor. Dat is een gemis. De kracht van YourStory is de combinatie van missies, groep en mentor. Eventueel kun je doorstarten met het delen van een prezi in een facebookgroep en de jongeren zelf vragen om steeds een update op Facebook te plaatsen. Je mist dan wel de puntentelling, maar je hebt dan wel een manier die vertrouwd is en geen geld hoeft te kosten.

13. Voor welke doelgroep is de inhoud van de begeleiding het meest geschikt (hoger of laagopgeleid, kerkelijk betrokken of juist niet, missionair of juist niet, oud of jong)?

Sommige jongeren kun je nog doordeweeks ertoe zetten om wat te leren door middel van de app. Ze vinden het moeilijk om hun agenda te managen, maar kunnen middels de app toch gemotiveerd worden om aan de slag te gaan. Via de app kun je de deelnemers aanspreken en motiveren om met de

missies aan de slag te gaan. Ze hebben dat zetje nodig, want ze overzien zelf niet wat er nog voor hen ligt. Als coach kun je ze begeleiden om toch een missie te volbrengen en te helpen in het creëren van tijd. Ze waarderen dat.

## 7 Bijlage 2: Interview met oprichter YourStory, Johan ter Beek

### 1. Waarom werkt YourStory middels een spel?

Omdat het spel diep verweven is in onze cultuur, denken en zijn. Johan Huizinga, historicus, die leefde in begin 20ste eeuw heeft een boek geschreven over de Spelende mens, homo ludens. Huizinga duidt onder meer de cultuur als een spel. Ook de kerk is een soort spel, met een eigen manier van spelen, spelregels en een bepaald doel. Het spel komt ook sterk terug in de sacramenten waarin op het ene moment brood verwijst naar het lichaam, en de wijn de betekenis krijgt van het bloed. Wat jij drinkt en eet is het bloed en lichaam van Christus. Ook de kunst is een spel, op het ene moment is het een doek en nadat de schilder het bewerkt heeft, is het op het andere moment kunst geworden. Het wezen van cultuur is een spel, en niet zozeer een industrieel proces. Een mooi spel is een mooie metafoor voor de werkelijkheid.

### 2. Wat dient YourStory bij de deelnemers en omgeving te bewerkstelligen?

YourStory laat een andere manier van leven zien, namelijk een die handelt vanuit een morele gemeenschap en het geloof. Dat maakt YourStory tot een oefenplaats van het goede leven. Zoals mooi naar voren komt bij de ecclesial turn. De kerk is een oefenplek. Alleen wil ik dat deze oefenplaats niet alleen voor gelovigen is, maar voor alle mensen. Tom Wright legt bij de *missio Dei* de focus op 'goed leven'. Volgens mij is dat de focus die nodig is, en niet het onderscheid tussen wel of niet gelovig. Het gaat erom dat mensen die volgelingen van Jezus worden, toegroeien naar het beeld van Jezus. Iemand die echt mens wil worden, groeit naar hetzelfde einddoel als een gelovige. En uiteindelijk is er geen verschil om echt mens te worden of christen te worden. Ecclesial turn neemt de gedachte van eerst discipel worden en dan het goede leven ontdekken, hetzelfde als het Koninkrijk van God. Maar bij YourStory draaien we het om; eerst de praktijk, het goede leven leven, meekomen in de liturgie; het spel. Gewoon maar spelen en doen alsof het al van jou is. Want hoeveel mensen zoeken nu zomaar naar Jezus? Maar mensen zoeken wel naar zingeving, gemeenschap en inspiratie en dat wil YourStory bieden door de deelnemers mee te nemen naar de genade die we ontmoeten in de verhalen van de Bijbel en in Jezus Christus.

Bijna nergens wordt intentioneel gezegd: eerst maar spelen; het is eerst voor jou, dan van jou. Het is vooral een toevalligheid als dat wordt gedaan, maar nooit intentioneel. Terwijl het geloof dat wel ademt. Het geloof wordt aangezegd en komt naar ons toe. Het geloof nodigt ons uit om deelnemer te worden. In YourStory wordt dit beeld overgebracht en worden de deelnemers uitgenodigd om daar deel van uit te maken. YourStory is een platform waar mensen vrij kunnen spelen en zien wat het betekent om vanuit het leven met God te leven. Je bent een pelgrim en je proeft van het geloof. Onderweg groei je naar het beeld van Jezus en God toe. Onbewust of bewust word je een volgeling van God en groei je naar zijn beeld toe.

### 3. Wat is voor jou het goede nieuws?

Het goede nieuws is niet ziertjes winnen, of gewoonweg mensen 'reddend' zonder het te verbinden met het alledaagse, of de focus leggen op afterlife, hemel of hel. Ik ben het ook niet zo eens met traditionele verzoeningsleer, boze-god-wil-bloed theologie en erfzondeleer. Kortom... wat menig evangelist als kern ziet, zie ik als dwaalleer. Het goede nieuws is juist dat God een alternatief wil bieden voor deze gebroken wereld. Met Tom Wright geloof ik dat alle mensen verlangen naar schoonheid, rechtvaardigheid, verbinding en spiritualiteit. Ook al is dit verlangen vaak verwrongen, het is in ieder mens, en soms heel diep, aanwezig.

Ik geloof dat Jezus de volmaakte uiting van Gods liefde is en dat hij een nieuwe wereld mogelijk wil maken door een leven van naastenliefde en dienstbaarheid voor te leven. Met zijn dood ontwapent hij de ultieme macht van het kwaad en in zijn opstanding wordt de dood zelf verslagen. Dat is voor mij het goede nieuws en dus het evangelie. Zoals Shane Claiborne schrijft is er een andere wereld nodig, en tegelijkertijd een andere wereld mogelijk.

Maar het is voor YourStory noodzakelijk om als basis te hebben dat iedereen deelgenoot, ontvanger, van dit goede leven kan zijn. Ook zonder te weten hoe verschillende eeuwen christendom daar woorden aan hebben gegeven. De Zeven gebieden van YourStory zijn dus al goed nieuws op zichzelf. En het is helemaal goed nieuws als mensen dit zelf gaan verspreiden. Ik geloof dat dit goede leven uiteindelijk hetzelfde blijkt te zijn als de weg die Jezus ging en gaat.

### 4. Wat vind je het meest spannend nu YourStory op verschillende plaatsen wordt gespeeld?

Ik ben benieuwd wat de game nu daadwerkelijk bereikt en of het bijvoorbeeld de gemeenschap en het Leven van het Koninkrijk bevordert. Het is natuurlijk een proces waar je weinig over kunt zeggen en het is lastig om dat te meten, maar ik ben er wel benieuwd naar. Waar groeit de speler naartoe? Wat gebeurt er met het geloof van de mensen in een gemeenschap? Het is als een proefabonnement op christelijk geloof; letterlijk en figuurlijk. Maar wat doet dat met je? Groeien ze ergens in? Dragen ze iets bij? Hoe draagt de buitenwereld bij? Wat ervaren ze? Wat denken ze? En als het verandert en impact heeft; wat maakt het tot een succes? Is het de app, de missies, manier van begeleiden, de groep en/of de mentor? Ik denk zelf dat de combinatie van belang is.

Daarnaast ben ik benieuwd wat er met het evangelie gebeurt als je het in deze vorm giet. Welke punten worden onderbelicht? En anderzijds: wat is juist de kracht van de app en/of gamificatie?

Ik ben benieuwd wat er met een groep gebeurt, waar spelen het minimum het vereiste is en niet het geloven. Dat dit daadwerkelijk geloof kan brengen en of dit niet bij uitstek de missie van God is. Dit is niet een kerk die missionair wordt. Het is God die missionair is. Als mensen dit spel gaan spelen, is het dan hetzelfde als wat God is of wat de kerk is. Het geloof komt dichtbij.

### 5. Hoe verhouden het geloof en het spel tot elkaar?

Er is maar één voorwaarde om deel te nemen aan het spel en dat is om speler in het spel te zijn, maar niet gelovig of iets dergelijks. Het doel van het spel is om speler te worden, een optie is om gelovig te worden. YourStory wil de vrijheid aan mensen geven die mensen al hebben. De game houdt zoveel mogelijk open. Zo wordt avondmaal met elkaar gehouden, vanuit de gedachte dat men misschien wel eerst de gemeenschap, vergeving, bevrijding en verlossing wil ervaren, om vervolgens geraakt te

worden door die manier van leven. Het geloof is er allereerst vóór je, voordat het van je is. Het geloof komt altijd eerder, alleen wij moeten ervan bewust worden.

#### 6. Hoe verhoudt YourStory zich tot de geloofsgemeenschap?

Your Story is voor mij geen kerk, maar eerder een groep die zinnig bezig wil zijn. Ze willen dat graag anderen, in de breedte van de samenleving ook bieden. Ze zoeken een vehicle die dat mogelijk maakt. De groep heeft heel ambivalente uitgangspunten en Yourstory biedt een kader. Het is de kerk ondersteboven. Je begint met ethiek, de levensstijl en daarna geloofsvragen stellen. Belonging-behaving-etc.

Ik ben wel benieuwd naar de duurzaamheid van deze community vorm, blijft het bij een hobby of groeit het uit naar gemeenschapsvorming? Wordt het een homogene club, of wordt het echt een diverse groep met bijvoorbeeld een wika, evangelische, atheïst, etc? En hebben die iets met elkaar? Gaan ze iets met elkaar krijgen, door de (geloof)gemeenschap? Is dit gemeenschap? Misschien wordt het dan welk kerk. Hoe ver kom je dan in Gods missie?

#### 7. Is YourStory missionair inzetbaar?

Ja, waar spelen het minimumvereiste is en niet geloven, daar ontstaat de missie van God. Dat is volgens mij niet een kerk die missionair wordt. Het is God die zelf missionair is. Als mensen dit spel gaan spelen, is het dan hetzelfde als wat God is of wat de kerk is? Het zijn spannende vragen, maar ik speel er wel mee. Want is de spelende gemeenschap, daarmee bedoel ik YourStory, uiteindelijk de geloofsgemeenschap? Niet eerst geloven, maar eerst spelen. Het spelen is al waardevol. Geloven is een zelfbewust zijn in het proces, en kan ontstaan. Tegelijkertijd is YourStory geen kerk, maar een groep die zinnig bezig wil zijn. Ze wil graag anderen, ook ongelovigen dat bieden wat ze gevonden heeft in het Koninkrijk van God. YourStory kan een vehicle om te laten zien en te laten meemaken wat geloven betekent. De groep heeft heel ambivalente uitgangspunten en Yourstory biedt een kader. Het is eigenlijk een kerk ondersteboven. YourStory begint namelijk niet met geloven, maar begint met ethiek, levensstijl en pas daarna geloofsvragen stellen. Mensen mogen allereerst deelnemen en participeren. De vraag is of dat participeren aan YourStory leidt tot belijden?