

# Opgelegd of onderhandeld?

*De invloed van mogelijke spanningen tussen de  
dominante cultuur en de subcultuur op het leven van  
'die-hard' gamers*

Naam: Olaf Buter

Studentnummer: 10459847

Module: Bachelorscriptie

Opleiding: Algemene Sociale Wetenschappen

Universiteit van Amsterdam

Scriptiebegeleider: Yatun Sastramidjaja

Tweede lezer: Dorine Greshof

Datum: 22-06-2015

Aantal woorden: 20.251

## **Voorwoord**

Als 'oldskool' gamer voel ik in steeds mindere mate een connectie met andere gamers. De oldskool gamer is de gamer die spelletjes op een console speelt waarbij er geen virtuele interactie mogelijk is met andere gamers. Denk hierbij aan games als Mario Kart, Super Mario, Mario Tennis en Super Smash Brothers. De groep gamers die uitsluitend deze spellen speelt wordt niet meegenomen in dit onderzoek, voornamelijk omdat ik begrijp waarom zij doen wat ze doen. Dit begrip is met betrekking tot andere gamers, die wel degelijk online gamen, substantieel afgenomen sinds de vervlechting van gaming met het internet ertoe heeft geleid dat de gaming community aanmerkelijk is gaan groeien. Ik heb de gamer subcultuur niet groot zien worden.

Om de huidige stand van zaken in de gamer subcultuur te bevatten, heb ik hiervoor een kleinschalig onderzoek uitgevoerd met betrekking tot de sociale interactie tussen gamers. De respondenten van dat onderzoek gaven mij een idee voor mijn scriptie. Alle drie zeiden min of meer hetzelfde over hun relatie met de rest van de samenleving: 'niet-gamers begrijpen niet waarom wij doen wat wij doen'. De relatie tussen de gamer subcultuur, waarin gamers zich kunnen bewegen, en de dominante cultuur, waarin zowel gamers als niet-gamers zich moeten bewegen, vormt de basis voor dit onderzoek.

Mijn dank gaat uit naar mijn respondenten en mijn begeleidster. Dit zijn de mensen die mij inhoudelijk hebben geholpen om mijn begrip van de hedendaagse gamer subcultuur te vergroten.

## **Samenvatting**

In dit onderzoek wordt getracht te achterhalen waarom ‘die-hard’ gamers doen wat ze doen. Het doen en laten van gamers wordt mogelijk gevormd door culturele processen die alomtegenwoordig zijn in hun dagelijks leven. Deze dominante cultuur, die onder andere bestaat uit de kapitalistische logica, individualisering en een toenemende impulscontrole, lijkt haaks te staan op de zaken die gamers belangrijk achten, zoals het beleven van plezier. De al dan niet ervaren spanningen die volgen uit de mogelijke botsing tussen dominant culturele en subculturele normen en waarden vormen de basis voor dit onderzoek. Met behulp van veertien diepte-interviews en twee participerende observaties worden de ervaringen en betekenisgevingen van die-hard gamers geaccentueerd. Uit deze ervaringen en betekenisgevingen blijkt dat deze gamers in staat zijn om de dwingende werking van de dominante cultuur op geheel eigen wijze te verwerken in subculturele ruimte. Hun ‘agency’, ofwel het vermogen om het leven in te richten naar eigen smaak, zorgt ervoor dat spanningen minimaal gevoeld worden. Hierbij speelt de vervaging van culturele grenzen op microniveau een grote rol. Deze vervaging wordt op haar beurt in gang gezet door de intrede van het grote kapitaal in de gamer subcultuur.

## Inhoudsopgave

1. Inleiding	6
2. Theoretisch kader	8
2.1. Moderniteit en de dominante cultuur	8
2.2. Subcultuur	11
2.3. Games en gamers	14
2.4. Interdisciplinariteit	15
3. Probleemstelling	17
3.1. Probleemomschrijving	17
3.2. Vraagstelling	18
3.3. Relevantie	18
4. Methode	20
4.1. Onderzoeksstrategie	20
4.2. Onderzoeksdesign	20
4.3. Onderzoeksmethoden	21
4.4. Operationalisering	21
4.5. Respondenten	22
4.6. Data-analyse	23
4.7. Ethische kwesties	24
5. Resultaten	25
5.1. Onderzoeksproces	25
5.2. Gaming community	27
5.3. De leefwereld van de gamer	30
5.3.1. De invloed van gaming op het alledaagse leven	30
5.3.2. Een volwassen individualiteit	31
5.3.3. De invloed van gaming op de reacties uit de sociale omgeving	34
5.4. Een vervaging van culturele grenzen	35
5.5. Observatie van de 'Role Play Convention' (RPC) in Keulen	40
5.6. Observatie van de G1 Gaming Recruitment Series finale in Haarlem	42

6. Conclusie	45
6.1. Beantwoording van de hoofdvraag	45
6.2. Discussie	48
6.3. Reflectie	50
7. Literatuurlijst	51
8. Bijlagen	53
8.1. Operationaliseringsschema	53
8.2. Volledig onderzoeksinstrument	54
8.3. Tabel respondentengroep	55
8.4. Tussentijds coderingsschema en mogelijke nieuwe codes	56
8.5. Volledig coderingsschema	57
8.6. Gecodeerd interviewtranscript	58

## 1. Inleiding

In de film 'Into the Wild' (Penn, 2007) probeert Christopher zich te ontdoen van alle sociale feiten die een dwingende werking op hem hadden. Hij snijdt de banden los van de dominante cultuur en gaat volledig sociaal geïsoleerd in het wild een bestaan opbouwen. Deze extreme vorm van escapisme is eerder uitzondering dan regel. Een mildere, en tevens gangbare, vorm van het afzetten tegen de dominante cultuur is te vinden in het actief participeren in een subcultuur, een cultuur waarbinnen normen, waarden en beloningssystemen geheel of gedeeltelijk anders zijn dan in de dominante cultuur.

Eén zo een subcultuur betreft de gamer subcultuur, een cultuur die steeds groter lijkt te worden. De game-industrie groeit met de dag en dit is alleen mogelijk als de afzetmarkt groot genoeg is. Het spelen van videogames is de afgelopen twee decennia vervlochten met het internet, wat deze exponentiële groei heeft bevorderd. Mede hierdoor heeft de gamer subcultuur een mondiaal karakter gekregen. De virtuele bewegingsruimte van het internet is anders dan de fysieke ruimte waarin traditionele subculturen, zoals de punkers en de hippies, zich bewogen. Deze stonden bovendien in duidelijke oppositie ten opzichte van de dominante cultuur. Deze structurele relatie lijkt in het geval van de gamer subcultuur te zijn veranderd. Het oppositionele karakter van de subcultuur lijkt minder van belang, wat zou kunnen betekenen dat de vorm van het verzet, en dus de relatie met de dominante cultuur, ook een verandering heeft ondergaan. Sociologen (Weber, 1930; Elias, 2000; Giddens, 1981; Simmel, 1908) onderschrijven sociale en culturele ontwikkelingen in tijden van moderniteit die betrekking hebben op normen, waarden en beloningssystemen in de algehele samenleving. Deze ontwikkelingen worden echter niet doorgetrokken naar onderzoek over subculturen.

Het doel van deze scriptie is het in kaart brengen van spanningen die gamers mogelijk ervaren doordat de interne logica's van de dominante cultuur en hun subcultuur haaks op elkaar lijken te staan. Mede hierdoor worden de motieven van gamers binnen de dominante cultuur vaak niet begrepen. Ondanks het feit dat er culturele frictie bestaat, worden beide culturen, en vooral de subcultuur, gevormd door de interdependente relatie met de ander. Deze dialectische verhouding tussen de dominante cultuur en de subcultuur is een onderwerp waar in onderzoek over subculturen niet veel aan geraakt wordt, terwijl het gedrag en denken binnen de subculturele ruimte niet los kan worden gezien van de ontwikkelingen in de dominante cultuur. Een mogelijk gevolg hiervan is dat gamers een spanning ervaren door te leven in zowel de dominante cultuur als de subcultuur. In hoeverre hebben bepaalde spanningen, zoals bijvoorbeeld die tussen werk en plezier, invloed op het gedrag van en de beeldvorming rond gamers? En in hoeverre zijn de praktijken van gamers actief verzet te noemen tegen de dominante cultuur? Of kan er gesproken worden van een complexe onderhandeling waarbij gamers voortdurend heen en weer kunnen bewegen tussen de verschillende cultuurniveaus? Dit zijn vragen die zullen worden behandeld, vragen die alle passen in een breder maatschappelijk probleem.

Gamers worden namelijk in de dominante cultuur gestereotypeerd en lichtelijk gestigmatiseerd. Deze stereotypering is het gevolg van een asymmetrische machtsrelatie, waarin de normen en waarden van de dominante cultuur hoger wegen dan die van de subcultuur. De vraag kan gesteld worden in hoeverre gamers zich gestereotypeerd en gestigmatiseerd voelen en hoe ze deze symbolische degradaties verwerken.

Deze vragen kunnen beantwoord worden door bepaalde subjectieve betekenisgevingen bloot te leggen, zoals de betekenisgeving aan processen van stigmatisering. Met subjectieve blootleggingen als doel is het verstandig diepte-interviews als middel in te zetten. Dit om de abstracte begrippen 'dominante cultuur' en 'subcultuur', en de onderlinge relatie, vanuit de subjectieve beleving van 'die-hard gamers' inzichtelijk te maken.

## **2. Theoretisch kader**

Het theoretisch kader dat in dit onderzoek wordt gehanteerd is op te splitsen in drie delen. Allereerst zal de dominante cultuur besproken worden. Ten tweede wordt het begrip subcultuur geïntroduceerd en behandeld. In het laatste deel worden gamespecifieke studies aangehaald. Een concept dat een leidraad vormt in dit kader is het begrip ‘cultuur’. Cultuur is volgens Hall en Jefferson (1976, p. 10) het symbolische gebied waarbinnen sociale groepen verschillende levenspatronen nastreven. Deze levenspatronen zijn zichtbaar door het expressieve karakter van cultuur, op zowel sociaal als materieel gebied. De cultuur van een bepaalde sociale groep staat gelijk aan de manier van leven, de normen en waarden en de betekenisgevingen die allen geabstraheerd zijn naar bijbehorende sociale relaties en instituties. Cultuur ligt hierdoor ten grondslag aan de differentiatie van sociale groepen (Hall & Jefferson, 1976, p. 10). Maar cultuur is niet gefixeerd, het is veranderlijk. Ondanks het differentiërende en veranderlijke karakter van cultuur is er een schijnbaar vaste, ongedifferentieerde dominante cultuur waarneembaar die in het gedrag en het denken van de bredere populatie leidend is. Hoe de subcultuur in relatie kan staan tot deze dominante cultuur is de theoretische vraag die in dit hoofdstuk gesteld wordt.

### **2.1. Moderniteit en de dominante cultuur**

Hall en Jefferson (1976, p. 11) hebben een marxistische kijk op het concept dominante cultuur. Allereerst stellen ze dat, op basis van productierelaties, er ongelijkheid bestaat in macht en rijkdom tussen verschillende sociale groepen. Deze sociale groepen hebben een eigen cultuur. Hieruit kan logisch beargumenteerd worden dat culturen ook op een soort ‘ladder van culturele macht’ geplaatst kunnen worden. De manier van leven van de machtigste sociale groep in de samenleving zal veel gewicht en legitimiteit verkrijgen. De cultuur van deze machtigste groep wordt bij ondergeschikte sociale groepen als de dominante cultuur gepercipieerd. Het dominante aspect zit vooral besloten in het feit dat andere culturen mogelijk worden ondergedompeld in de dominante cultuur. Hierdoor worden normen, waarden en betekenisgevingen van de dominante cultuur opgelegd aan andere sociale groepen. De dominante cultuur wordt gezien als de ‘natuurlijke’, universele cultuur (Hall en Jefferson, 1976, p. 11-12). Aan de hand hiervan is het niet verwonderlijk dat de subcultuur, die de dominante normen, waarden en betekenisgevingen opgelegd krijgt, als ‘deviant’ en afwijkend wordt gezien door mensen die zich uitsluitend in dominant culturele ruimte bewegen.

In deze redenering ligt de impliciete aanname besloten dat cultuur inherent verbonden is aan de sociale groep. Maar de vraag kan geposeerd worden hoe deze sociale groepen dan ontstaan. Het begrip ‘klasse’, zoals Hall en Jefferson beschrijven, staat in de klassieke sociologie gelijk aan de sociale groep en komt ironisch genoeg voort uit culturele veranderingen die plaatsvonden voordat het begrip klasse werd geïntroduceerd. De desbetreffende cultuurverandering wordt door Weber beschreven in *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism* (1930). Hij stelt dat cultuur en de



sociale groep zijn niet inherent verbonden aan elkaar. In de tijd van de moderniteit zijn er echter allerlei socio- en psychogenetische processen in gang gezet die nog steeds leidend zijn in de westerse cultuur. Sociogenetische processen zijn processen die ontstaan door sociale, maatschappelijke ontwikkelingen, zoals de toenemende globalisering en de voortdurende technologische ontwikkelingen. Psychogenetische processen zijn veranderingen die plaatsvinden binnen de mens, in tegenstelling tot sociogenetische processen die individuen overstijgen. In het geval van globalisering, en haar onzekerheden, heeft dit proces, dat individuen overstijgt, ertoe geleid dat mensen de 'ik' reflexief zijn gaan oprichten. Dit is iets waar later op wordt teruggekomen.

Waar wel consensus over bestaat is het feit dat de moderniteit gepaard gaat met een voortdurende zoektocht naar vernieuwing en verbetering van het samenleven. Voornamelijk het eindeloze karakter van deze zoektocht ligt aan de basis van het moderniteitstijdperk waar bijna alle samenlevingen zich vandaag de dag in bevinden, en die Bauman (2013) definieert als de vloeibare moderniteit. Bauman (2013) stelt dat deze vorm fundamenteel anders is dan de voorgaande vormen van moderniteit, waarin het geloof overheerste dat de vernieuwingen in de samenleving uiteindelijk zullen leiden tot een stabiel eindpunt. Wanneer dit eindpunt bereikt zou zijn, dan zou deze 'perfecte' samenleving zichzelf in stand houden. Bauman (2013) beschrijft in zijn boek de paradigmatische verschuiving in denken over de moderniteit, waarbij hij Eduard Bernstein als ondersteuning aanhaalt: 'the goal is nothing, the movement is everything'. Deze verschuiving in denken zorgt ervoor dat in het heden verandering de enige stabiele factor is. Waar de samenleving als geheel in de voorgaande moderniteit streefde naar stabiliteit en vastigheid om 'perfectie' te bereiken, is het in de vloeibare moderniteit van belang dat instituties van collectief handelen en het individuele leven worden gekenmerkt door tijdelijkheid en veranderlijkheid. Dit om eindeloze verbeteringen en vernieuwingen in de samenleving te garanderen. Deze nieuwe vorm van moderniteit kan ingrijpende gevolgen hebben voor de structuralistische relatie tussen de dominante cultuur en de subcultuur. Het is mogelijk dat hierdoor het geloof dat bepaalde normen, waarden en betekenisgevingen bovengeschiedt zijn omdat ze aan de basis staan van het stabiele eindpunt in de moderniteit af zal nemen. Dit omdat de bovengeschiedtheid geen doel meer dient.

In de ontwikkeling van de moderniteit zijn drie belangrijke processen te destilleren, die ook van belang zijn in dit onderzoek, aangezien deze drie processen leidend kunnen zijn in de overname van subculturele ruimte. Het eerste proces is de opkomst van het kapitalistische ideaal, dat vandaag de dag heersend is in de dominante cultuur. Ten tweede is er een groeiende impulscontrole waar te nemen. Mensen worden in dit proces minder geneigd om geweld te gebruiken als een conflict zich voordoet. Het derde en laatste proces wordt gekenmerkt door het groeiende individualisme in de samenleving. Kortom, in de hedendaagse dominante cultuur is het belangrijk om geld te verdienen, geweldloos te handelen en individualiteit uit te dragen. Mensen die zich uitsluitend bewegen in deze culturele ruimte zullen worden gezien als 'normaal'. Deze drie sociaal-culturele processen zijn te verklaren aan de hand van macro-sociologische theorieën.

Weber (1930) beschrijft de culturele ontwikkeling die, naast andere factoren, ten grondslag ligt aan de kapitalistische samenleving. Zijn uiteenzetting begint met de opkomst van het ascetische protestantisme als onderdeel van de christelijke hervormingen. Vooral Calvinistische protestanten streefden naar succes in de vorm van het verdienen van geld, omdat op basis hiervan god positieve signalen afgeeft over het lot van protestanten. Het ascetische aspect in het protestantisme leidde echter tot een weerhouding van consumptief gedrag. In andere woorden, calvinisten werkten hard en verdienden veel geld, maar ze voelden zich moreel bezwaard om dit geld uit te geven. Omdat geld niet uitgegeven mocht worden, ontstond de norm om dit geld te herinvesteren met een voortdurende accumulatie van geld als gevolg (Weber, 1930, p.172). Het voortdurend accumuleren van kapitaal, ofwel het kapitalistische ideaal, wordt in de huidige samenleving nog steeds als belangrijk ervaren.

Een andere norm die de dominante cultuur kenmerkt is de hoge mate van impulscontrole die de moderne mens heeft geïnternaliseerd. Elias (2000) werpt een licht op de groeiende geweldloosheid in de westerse samenleving. Hij schetst aan de hand van zijn civilisatietheorie het proces waarin een complex aan dialectische relaties tussen sociogenetische en psychogenetische ontwikkelingen er voor zorgt dat mensen in steeds hogere mate hun impulsen kunnen controleren. Agrarische innovaties, de centralisering van de macht en het monopolie van de staat op geweld en belasting hebben geleid tot enerzijds een arbeidsdeling en anderzijds een verhoofsing van krijgers en ridders. Door de arbeidsdeling zijn mensen in toenemende mate wederzijds van elkaar afhankelijk. Gevolg hiervan is een groei in sociale figuraties, waarbij indirecte relaties steeds belangrijker worden. Deze groei in sociale figuraties betreft de groei van sociale, gefragmenteerde netwerken die in steeds hogere mate onderling verbonden raken. Bovendien kunnen ridders geen geweld meer gebruiken door de monopolie van de staat. Om een hoge status te blijven genieten, gaan de ridders over op het vertonen van elitair, verfijnd gedrag. De toenemende interdependentienetwerken en de gezette normen voor gewenst gedrag vormen samen de basis voor een geleidelijke verschuiving van een externe naar een interne beheersing van driften om schaamte te voorkomen. In wezen wordt er steeds berekenender, geciviliseerder gedrag vertoond. Mede hierdoor wordt er in de huidige maatschappij relatief weinig geweld gebruikt.

Dezelfde sociogenetische processen die ten grondslag liggen aan het civilisatieproces lijken een belangrijke rol te spelen in de opkomst van het individualisme dat gepaard gaat met de groei aan sociale figuraties. Zo stelt Simmel (1908, p. 366): "Individuality in being and action generally increases to the degree that the social circle encompassing the individual expands." Dit idee van groeiende interdependentienetwerken is terug te vinden in het werk van Giddens (1991) die schrijft over de toenemende wederzijdse afhankelijkheid van anonieme anderen in grotere netwerken. Bepaalde desintegreerende mechanismen, die door globalisering in gang zijn gezet, monden uit in het feit dat sociale praktijken in tijden van globalisering niet meer gebonden zijn aan het lokale 'hier en nu'. Tijd en plaats worden losgekoppeld van elkaar. Deze 'disembedding mechanisms', waardoor het belang van de directe omgeving afneemt, worden ondersteund door bepaalde abstracte systemen,

zoals bijvoorbeeld instituties, geld en specialistische experts. Dit alles neemt nieuwe risico's en gevaren met zich mee omdat de geleefde ervaringen gemedieerd worden door abstracte systemen, zoals de media. Hierdoor moet het individu voortdurend reflexief handelen om risico's en gevaren in te dammen. Net als in de visie van Elias wordt het individu gedwongen om na te gaan denken over de manier waarop het met sociaal-culturele veranderingen omgaat. Dit rationele nadenken leidt tot de constitutie van een 'zelf'.

Giddens (1991, p. 81) heeft het tevens over het feit dat er in deze tijden van hoge moderniteit een bepaalde dwang is naar individualiteit. Men heeft niet de mogelijkheid om een bepaalde levensstijl aan te houden, men moet een unieke levensstijl kiezen. 'De dwang tot ongedwongenheid' is de treffende, paradoxale benaming die Wouters (1990, p. 13) aan dit proces toekent. In de dominante cultuur wordt iedereen gedwongen om op een ongedwongen manier zijn of haar unieke individualiteit uit te dragen, want iedereen wil als een authentiek, ongedwongen individu overkomen. Ten slotte is het van belang om vast te stellen dat ook het proces van individualisering geen natuurlijk fenomeen is. Individualiteit, geweldloosheid en het kapitalistische ideaal zijn elementen van de dominante cultuur die allen sociaal en cultureel gevormd zijn.

## **2.2. Subcultuur**

De dominante cultuur kan alleen bestaan als er andere culturen bestaan die gedomineerd kunnen worden. Zoals eerder beschreven, bestaat er een 'ladder van culturele macht' waarop de dominante cultuur en verscheidene subculturen zich in een bepaalde relatie tot elkaar verhouden (Hall en Jefferson, 1976, p. 11). Het is de botsing in normen en waarden die leidt tot een asymmetrische machtsrelatie omdat het ene waardensysteem in de samenleving als hét normale waardensysteem wordt beschouwd, terwijl het andere als abnormaal en dus ondergeschikt wordt bestempeld. Vanuit deze structurele, macro-sociologische optiek is de subcultuur een alternatieve oplossing voor de problemen die men ondervindt als gevolg van een gemarginaliseerde klassepositie. Deze problemen kunnen worden beleefd en verwerkt binnen de subculturele ruimte. Een subculturele oplossing in materiële zin is echter praktisch onmogelijk in de tijd dat Hall en Jefferson (1976, p. 47) hun boek schreven, wat betekent dat mensen niet in hun onderhoud konden voorzien wanneer ze zich uitsluitend in de subculturele ruimte bewogen. Tevens boden de subculturen van de eerste decennia na de Tweede Wereldoorlog symbolische expressie en oplossingen die een averechts effect hadden op het doel om stigmatisering en marginalisering tegen te gaan.

Brake (1980) gaat dieper in op dit argument. Ook hij beschrijft het bewegen binnen subculturele ruimte als een poging om spanningen vanuit de klassenstructuur te verwerken. Binnen deze subcultuur bestaat een collectieve identiteit waaruit een individuele identiteit ontwikkeld kan worden die niet gegrond is op onderwijs, beroep of klasse (Brake, 1980). Aan de hand van G.H. Mead's concept 'the significant other' beschrijft Brake (1980, p. 2) het proces waarbij het handelen en denken van een individu voortdurend wordt gestuurd door het beeld dat anderen, denkbeeldig of niet,

van hem of haar hebben. De positie in het sociale systeem wordt grotendeels bepaald door het beeld dat 'significant others' hebben van een bepaald individu met betrekking tot zijn sociale rol. Als deze rol niet wordt geaccepteerd binnen de dominante cultuur, dan zal dit leiden tot statusverlies. De subcultuur kan deze bepaalde sociale rol echter wel accepteren, omdat de normen en waarden van de subcultuur overeenkomen met die van het desbetreffende individu. Het acteren op basis van deze normen en waarden zorgt ervoor dat het individu subculturele status verkrijgt binnen de subculturele ruimte met een erkenning van de zelf als gevolg (Brake, 1980, p. 2-3).

Deze subculturele status wordt door cultuursociologe Thornton (1995, p. 186), afgeleid uit Bourdieu's kapitaalvormen, 'subcultureel kapitaal' genoemd, dat net als cultureel kapitaal geobjectiveerd en belichaamd moet worden om als legitiem gezien te worden. Subcultureel kapitaal is, in tegenstelling tot cultureel kapitaal, in lage mate klasse-gebonden. De rol van klasse wordt geminimaliseerd in de subculturele ruimte als gevolg van de statusprocessen die plaatsvinden op basis van de drang naar een hoger subcultureel kapitaal. Deze statusprocessen vervangen als het ware de status die aan klasse verbonden is, waardoor de klasse-gebonden status minder van belang is. Het streven naar subcultureel kapitaal is echter een proces dat tijdelijk van aard is. Subculturen bestaan namelijk voornamelijk uit jeugdigen die nog op zoek zijn naar hun weg. Nog thuiswonend wordt subculturele jeugd economisch ondersteund door de ouders. Hierdoor zijn ze niet gebonden aan het klassensysteem uit de dominante cultuur. Deze jeugd bevindt zich tijdelijk in een 'fantasy of classlessness' (Thornton, 1995, p. 187).

Hiermee is de functie van de subcultuur verduidelijkt. Wat een subcultuur een subcultuur maakt is iets wat nog niet is verhelderd. Gelder (2007) beschrijft vanuit cultuursociologisch oogpunt zes culturele logica's die inherent moeten zijn aan de subcultuur. Allereerst moet een subcultuur een negatieve relatie hebben met de externe dwang vanuit de dominante cultuur om een groot deel van het leven arbeid te verrichten, wat betekent dat er binnen de subculturele ruimte een gedeelde aversie bestaat ten opzichte van het uitvoeren van werk. Ten tweede moet een subcultuur afwijken van de klassenstructuur door deze structuur te verloochenen of te overstijgen. Dit houdt in dat klasse een minimale rol speelt in de subcultuur. De derde logica betreft het feit dat subculturen geneigd zijn ruimte te territorialiseren, in plaats van het te bezitten. Dit behelst het feit dat ruimte op illegitieme wijze wordt ingenomen. Ten vierde zal deze subculturele ruimte geterritorialiseerd worden buiten de huiselijke sferen van de familie. De vijfde culturele logica houdt in dat subculturele 'insiders' (Jasper, 2004, p. 92) overdrijven met betrekking tot lifestyle om hun afwijkende gedrag te benadrukken en te contrasteren met het gedrag van de 'normale' mensen. Ten zesde wordt de subculturele identiteit ingezet om de dwingende werking van de dominante cultuur tegen te gaan. Hierbij zijn subculturele insiders in staat om te ontsnappen aan de leidende normen uit de dominante cultuur omdat ze simpelweg kunnen bewegen in subculturele ruimte (Gelder, 2007, p. 3-4). Dit zijn culturele logica's die moeten worden getoetst in het geval van de gamer subcultuur.

De functie en definitie van de subcultuur, zoals hierboven beschreven, lijken wel erg

gefixeerd. Volgens cultureel antropologe Jasper (2004, p. 92) worden subculturen op deze wijze gereïficeerd, terwijl deze culturen, net als de dominante cultuur, voortdurend aan verandering onderhevig zijn. Hall en Jefferson (p. 35) schrijven in 1976 al over de reorganisatie en modernisering van productie, waarbij het zwaartepunt verlegd wordt naar consumptie. Vanuit de sociologie wordt er volgens antropologe Bucholtz (2002) enerzijds naar jeugdcultuur gekeken als afwijkende subcultuur en anderzijds als ruimte voor verzet tegen het dominante klassensysteem. Hierdoor ligt de nadruk volgens haar teveel op structurele relaties. Om de meer dynamische relatie met de dominante cultuur te begrijpen, is het van belang sociale en culturele veranderingen door globalisering en de moderniteit nauwkeurig te bekijken. Deze veranderingen worden door middel van ‘agency’ verwerkt binnen de subcultuur. Hierbij moet, met betrekking tot de ‘antropologie van jeugd’, de nadruk worden gelegd op het veranderlijke karakter van de jeugdculturen.

Door de nadruk te verschuiven van het sociologische concept van subcultuur naar het antropologische concept van jeugdcultuur is het mogelijk de nadruk te leggen op de ervaringen en gedragsmotivaties van subculturele insiders. In de veranderlijke jeugdcultuur zijn subculturele insiders in staat om sociale en culturele veranderingen te ervaren en te gebruiken om hun eigen situatie in zowel de subculturele als de dominant culturele ruimte aan te passen (Bucholtz, 2002, p. 530). De focus wordt verlegd van de mate waarin subculturele insiders gevormd worden door de dominante cultuur naar de mate waarin subculturele insiders in staat zijn hun wereld zelf vorm te geven aan de hand van sociale en culturele processen (Bucholtz, 2002, p. 532). Gevolg hiervan is het feit dat het gedrag van subculturele insiders niet per definitie als problematisch bestempeld hoeft te worden. Dit gedrag kan beter verklaard worden door te kijken naar de gebruikte ‘agency’ om sociale en culturele veranderingen het hoofd te bieden (Bucholtz, 2002, p. 535). Dit alles in het achterhoofd hebbende, is het van belang het begrip verzet te problematiseren. Verzet is namelijk inherent verbonden aan de structurele oppositie tussen de subcultuur en het dominante klassensysteem. Het is mogelijk dat verzet een alternatieve vorm krijgt in tijden van sociale en culturele veranderingen.

Ook antropologen Schwartz en Merten (1967, p. 468) zagen in dat een subcultuur niet altijd gebaseerd hoeft te zijn op de afwijzing van de dominante cultuur of het verzet tegen integratie in het bredere sociale systeem. Een subcultuur wordt eerder gekenmerkt door specifieke evaluatieve normen die de basis vormen voor statusprocessen die verschillen van de dominante cultuur. Hieruit volgt het feit dat subculturele insiders zich kunnen bewegen in de dominante cultuur om er vervolgens hun eigen subculturele definities aan te geven. Een ‘jeugd subcultuur’ wordt vanuit dit perspectief gekenmerkt door een bepaalde levensstijl en specifieke evaluatieve normen, waardoor subculturele insiders een specifiek wereldbeeld hebben waaruit ze waardeoordelen destilleren (Schwartz en Merten, 1967, p. 468). Het bredere kader is hiermee geschetst. Om het kader van specificiteit te voorzien is het van belang aandacht te schenken aan studies en onderzoeken over games, gamers en gerelateerde zaken die veelvuldig en vanuit verschillende disciplines uitgevoerd zijn.

### 2.3. Games en gamers

De fanatieke spelers van videogames, ofwel 'die-hard gamers', waren voor de introductie van het internet nauwelijks aan elkaar verbonden. Ruim een decennium geleden zijn videogames vervlochten geraakt met het internet, waardoor het voor gamers mogelijk is geworden om te spelen en te communiceren met spelers over de gehele wereld. Dit internet is, zoals Skopek, Schulz en Blossfeld (2010) laten zien, niet institutioneel gestructureerd. Verschillen in ras, sekse, leeftijd, opleidingsniveau en sociaaleconomische status zijn kortom niet leidend in het socialisatieproces van gamers. De omgang met andere gamers wordt dus niet beperkt door kenmerkende eigenschappen. Waar jongvolwassenen in de dominante cultuur voornamelijk omgaan met mensen met dezelfde leeftijd en sekse, zijn gamers bij machte te interacteren met mensen met verschillende achtergronden. Deze relatieve openheid van communicatie heeft implicaties voor de subcultuur, wat op haar beurt ook implicaties heeft voor de relatie met de dominante cultuur.

De geleidelijke vervlechting van videogames en het internet heeft dus gezorgd voor de opkomst van de gamer subcultuur. Het bewegen en communiceren binnen deze virtuele subculturele ruimte is echter tijdelijk van aard omdat die-hard gamers wel degelijk te maken hebben met invloeden uit de dominante cultuur, zoals de druk om te werken en geld te verdienen. Volgens Yee (2006) is deze vervaging van de grens tussen werken en spelen al opkomend in de subculturele ruimte van gamers. Yee bemerkt namelijk een ontwikkeling waarin het spelen van games steeds meer op werk begint te lijken. Het is daarom volgens hem niet verwonderlijk dat gamers in groeiende mate het spelen van games als verplicht of vervelend ervaren.

Dit artikel van welgeteld drie pagina's is de enige literatuur die gamers verbindt aan de invloeden van de dominante cultuur. De rest van de literatuur over games en gamers is waarde beladen, zowel positief als negatief. Het optimistische deel van de literatuur betreft enerzijds technologische studies waarin de mogelijkheden van videogames worden onderzocht om onderwijsdoelinden te ondersteunen (Squire, 2003) en anderzijds sociologische studies die bewijs leveren voor de omvangrijke sociale interactie in de gamer subcultuur. Bij deze laatste studies wordt de nadruk gelegd op de subcultuur als virtuele 'derde plaats', naast de thuis- en werkomgeving, en de grote hoeveelheid sociaal kapitaal die gamers verwerven door te bewegen in de subculturele ruimte (Steinkuehler & Williams, 2006). Het negatief beladen deel van de literatuur betreft veelal psychologische studies met betrekking tot verslavingspraktijken (Van Rooij et al., 2011) en sociologische studies omtrent genderongelijkheid (Williams et al, 2009).

McGonigal (2011, p.3) is in te delen in het kamp dat videogames ziet als een mogelijkheid om onderwijs te ondersteunen. Ze neemt een uitbreiding van de gamer subcultuur waar, zowel sociaal als technologisch, waardoor het alternatief op de realiteit, het spelen van video games, voortdurend transformeert en dus interessanter wordt. Deze technologische ontwikkelingen die voortkomen uit de moderniteit hebben er toe geleid dat hedendaagse games zo geavanceerd zijn dat ze in menselijke

basisbehoeften kunnen voorzien die niet bevredigd kunnen worden in de dominante cultuur. Ze is van mening dat videogames de wereld drastisch kunnen verbeteren (McGonigal, 2011). Ondanks de geringe relatie met de spanningen die gamers ervaren, doet McGonigal een poging om de subcultuur te definiëren, als een ruimte waarin mensen overtuigd zijn van het feit dat ze grote problemen kunnen aanpakken, om vervolgens een mogelijke verbinding met de dominante cultuur te leggen.

Zowel Carbone en Ruffino (2014, p. 10) als Shaw (2010, p. 417) stellen zich positief op ten opzichte van dit soort studies. Shaw (2010, p. 417-418) stelt dat onderzoek naar de gamer subcultuur zich moet concentreren op de sociale constructie van de subcultuur die gerealiseerd wordt door de grensoverschrijdende betekenisgevingen van gamers. Het ontwikkelen van een juiste definitie en het sociaal construeren van de gamer subcultuur zijn onmogelijk zonder de invloeden van de dominante cultuur te kenschetsen. Deze invloeden zullen niet gedachteloos overgenomen worden door die-hard gamers. In de vorige paragraaf wordt namelijk duidelijk beschreven hoe subculturele insiders in staat zijn sociale en culturele processen op geheel eigen wijze te duiden. Het is goed mogelijk dat de invloeden van de kapitalistische logica, de groeiende individualisering en de toenemende impulscontrole een compleet andere vorm krijgen door de subculturele onderhandelingen van die-hard gamers.

#### **2.4. Interdisciplinariteit**

Maatschappelijke problemen houden zich in het algemeen niet aan de grenzen van disciplines, vaak overstijgen ze deze grenzen. Het is dan van belang theorieën en concepten uit verschillende disciplines te integreren om tot een beter begrip van het probleem te komen. Het onderzoeksprobleem over de mogelijke spanningen die gamers ervaren als gevolg van de relatie tussen de dominante cultuur en de subcultuur is goed te begrijpen vanuit de integratie van macro-sociologische, cultuursociologische en cultureel antropologische concepten en theorieën. Dit is nodig om het probleem volledig te analyseren. De concepten ‘dominante cultuur’, ‘subcultuur’ en ‘gamers’ staan centraal in dit onderzoek.

De dominante cultuur is een breed concept dat veelvuldig aan bod komt in macro-sociologische literatuur. Zo worden er in de civilisatietheorie (Elias, 2000), in theorieën over de opkomst en werking van het kapitalisme (Weber, 1930) en in theorieën over toenemende individualisering (Giddens, 1991; Simmel, 1908) dominant culturele processen verklaard die vandaag de dag nog een dwingende werking hebben op de gehele samenleving. Games en gamers zijn twee concepten die inherent aan elkaar verbonden zijn in de cultuursociologische literatuur. Culturele elementen in games, zoals genderongelijkheid, worden hierom vaak op een cultuurcentrische manier geanalyseerd om zo tot een beter begrip te komen van de motivaties en beweegredenen van gamers. Onderzoek naar de invloeden van de dominante cultuur en de manier waarop gamers hiermee omgaan zijn echter zeer schaars in de academische literatuur. Het is van belang de spanningen die gamers vanuit de dominante cultuur ervaren bloot te leggen om te begrijpen waarom ze doen wat ze doen. Dit

is mogelijk door vanuit cultureel antropologisch perspectief in te zoomen op concepten als jeugd subcultuur en de hierbij aansluitende, alternatieve vorm van verzet.

Vanuit de sociologie is het dus mogelijk de relaties tussen de dominante cultuur en de gamer subcultuur te kenschetsen. Cultuur lijkt vanuit deze discipline echter een gefixeerd en vaststaand gegeven te zijn. Vanuit deze structurele optiek zou het dus niet eigenaardig zijn als gamers met spanningen te maken hebben. Deze structurele visie op de relatie tussen de dominante cultuur en de gamer subcultuur gaat echter voorbij aan het feit dat deze culturen niet massief zijn. Hierin is cultuur geen waarde, maar is het eerder een handeling of script (Lee & Ousey, 2011). Vanuit cultureel antropologisch perspectief speelt het begrip 'agency' een hoofdrol in deze culturele scripts. De 'agency' van een subculturele insider zet het gekozen culturele script namelijk om in een culturele handeling die gepast is in een bepaalde situatie. Deze situatie wordt op haar beurt wel bepaald door sociale structuren (Lee & Ousey, 2011). Vanuit de culturele antropologie worden sociale structuren voornamelijk onderzocht als ze volgen uit culturele praktijken en handelingen. In het geval van dit onderzoek wordt echter verwacht dat sociale structuren een invloed hebben op deze culturele praktijken, waardoor het belang van de sociologie in dit onderzoek gerechtvaardigd wordt. De alternatieve kijk op het concept subcultuur vanuit de culturele antropologie is op haar beurt van belang om een geïntegreerde, interdisciplinaire verbinding te maken tussen de dominante cultuur en gamers.



### 3. Probleemstelling

#### 3.1. Probleemomschrijving

De mogelijke spanningen die bestaan tussen de gamer subcultuur en de dominante cultuur staan centraal in deze scriptie. Kijkende vanuit de abstracte theorieën is het van belang om een subcultuur te begrijpen uit haar relatie met de dominante cultuur (Hall & Jefferson, 1976, p. 13). Gedrag en haar betekenisgeving worden namelijk niet gevormd in een sociaal-cultureel vacuüm. Hierboven wordt de rol van sociale figuraties in Giddens' theorie (1991) over toenemende zelfreflectie toegelicht, figuraties waarbij de focus op het individu is gevestigd. Elias (1978, p. 130-131) verduidelijkt de relatie tussen gedrag en haar betekenisgeving door eveneens het concept 'figuratie' te introduceren. De nadruk ligt bij Elias op de groep in plaats van op het individu, wat hij verheldert met behulp van het metaforische gebruik van persoonlijke voornaamwoorden. Twee verschillende groepen die in een relatie van 'wij' versus 'zij' staan, vormen samen namelijk de basis voor één figuratie. De bewegingen van en veranderingen in de ene groep zijn dus inherent verbonden aan veranderingen in de andere groep. Hierin krijgt macht een relationeel karakter. Hieruit volgt het feit dat de subcultuur en de dominante cultuur zich dialectisch tot elkaar verhouden en kunnen ze dus niet los van elkaar onderzocht worden. Over de spanningen die gamers mogelijk ervaren, door deze dialectische relatie, is niet veel bekend. Er zijn genoeg studies, en dus theorieën, over zowel de dominante cultuur als de gamer subcultuur. Maar over de gevolgen van het bewegen binnen deze twee, deels overlappende, culturen zijn geen theoretische onderbouwingen te vinden. De studies over de afzonderlijke culturen vormen samen het veranderlijke theoretisch kader waarbinnen mogelijkheden liggen om theorieën toe te voegen om tot een beter begrip te komen.

De onderzoeksgroep betreft die-hard gamers omdat deze gamers midden in de subcultuur staan, wat inhoudt dat ze frequent gamen en ze, tijdens, voor of na het gamen, onderling in contact staan met andere gamers. Die-hard gamers zijn niet in staat om zich volledig te onttrekken aan de leidende culturele normen van een maatschappij. Het is echter wel mogelijk om tijdelijk volledig 'ondergedompeld' te zijn in de virtuele wereld van games. Gezien dit feit is het plausibel dat de gamer subcultuur zowel binnen als buiten de dominante cultuur bestaat. Op de grenzen van deze culturen kunnen spanningen bestaan tussen het dominante normen- en waardensysteem en het ondergeschikte normen- en waardensysteem van de gamer subcultuur. Zo is het mogelijk dat individualiseringsprocessen, de toenemende impulscontrole en de kapitalistische logica een dwingende werking hebben op het gedrag en de betekenisgevingen van gamers. Dit omdat deze processen tegengesteld lijken aan de kenmerken van de gamer subcultuur. De manier waarop die-hard gamers omgaan met deze dwingende werking zal tekenend zijn voor hun relatie met de dominante cultuur. Wanneer uit het onderzoek blijkt dat gamers deze spanningen niet voelen, zal de focus worden verlegd naar de redenen waarom deze spanningen niet ervaren worden.

### 3.2. Vraagstelling

In dit onderzoek zal de volgende hoofdvraag leidend zijn: *Hoe gaan 'die-hard gamers' om met de spanningen tussen de dominante cultuur en hun subcultuur?* Deze hoofdvraag wordt volledig beantwoord door vier deelvragen op te stellen die gezamenlijk de verklaringskracht hebben om de hoofdvraag te beantwoorden. Aan de hand van de eerste drie deelvragen wordt er gekeken naar de invloed van de drie culturele processen uit de dominante cultuur, zoals hierboven beschreven. Bij de laatste deelvraag draait het om de vorm van subcultureel verzet, als deze aanwezig is.

*Hoe gaan gamers om met het feit dat er in toenemende geld aan hen verdiend wordt?* In deze eerste deelvraag wordt de kapitalistische logica in beschouwing genomen. Allereerst is het van belang vast te stellen of die-hard gamers onderkennen dat er in toenemende mate geld wordt verdiend aan de gamer subcultuur. Vervolgens kan er gekeken worden naar de betekenisgevingen en onderhandelingen als gevolg van deze ontwikkeling.

*Hoe gaan gamers om met impulscontrole enerzijds en de uitbarsting van driften anderzijds?* Ook bij deze deelvraag is het allereerst belangrijk te bepalen in hoeverre driftuitbarstingen kenmerkend zijn voor de gamer subcultuur. Gamers worden namelijk in subculturele ruimte bijna niet beperkt in hun doen en laten, geweld is namelijk in bijna iedere game verwerkt. Echter, in de dominante cultuur kunnen gamers niet doen wat ze willen. De spanning door de toenemende impulscontrole vanuit de dominante cultuur en de subculturele onderhandeling van deze spanning is de focus van deze deelvraag.

*In hoeverre zijn gamers individualistisch ingesteld?* In de dominante cultuur wordt er van mensen verwacht zich uniek voor te doen. Allereerst zal er een blik worden geworpen op de vorm van het individualisme in de meer collectivistisch lijkende subcultuur. Ten tweede wordt er gekeken naar de manier waarop gamers omgaan met deze 'dwang tot ongedwongenheid'.

*In hoeverre kan er gesproken worden van verzet tegen de dominante cultuur?* In deze laatste deelvraag vormt subcultureel verzet tegen de dominante cultuur de basis. Het is echter mogelijk dat de veranderende vorm van de subcultuur ertoe leidt dat verzet geen relevante rol speelt in het leven van die-hard gamers. De focus zal dan verlegd worden naar de redenen waarom zich niet verzetten tegen de dominante cultuur.

### 3.3. Relevantie

Dit probleem is maatschappelijk relevant omdat gamers veelvuldig worden gestereotypeerd als minderwaardig. Het spelen van videogames wordt namelijk door veel 'normale' mensen als tijdverspilling gezien. Deze scriptie heeft de potentie om mensen bewust te maken van hun eigen gedrag. Dit bewustzijn kan ervoor zorgen dat gamers niet onnodig achtergesteld worden. Niet alleen mensen op microniveau moeten dit bewustzijn ontwikkelen. Het is wellicht belangrijker dat invloedrijke instituties, zoals de politiek en het nieuws, hun negatieve beeldvorming aanpassen naar

een meer genuanceerd, reëel beeld van de subcultuur. Het zijn namelijk deze instituties die het gegeneraliseerde negatieve imago van de subcultuur overbrengen op het volk, wat op haar beurt leidt tot een stereotypering van gamers. De ervaringen en betekenisgevingen van die-hard gamers, die volgen uit dit onderzoek, kunnen dit proces van bewustzijn op gang brengen.

De wetenschappelijke relevantie zit voornamelijk verborgen in het feit dat dit onderwerp onderbelicht is gebleven in de wetenschappelijke literatuur. Zodoende bestaat er een niche in de hedendaagse wetenschap. Dit heeft mede te maken met de relatief snelle opkomst van de subcultuur door de vervlechting met het internet. Naar mijn mening ligt hier het gat waarin onbegrip vanuit de dominante cultuur heeft geleid tot stereotypering van gamers in de maatschappij. Onderzoek gaat namelijk veelal over de dominante cultuur of de gamer subcultuur, maar de onbesproken relatie tussen deze culturen bestaat wel degelijk. Als dit al wordt onderzocht, dan wordt dit gedaan met een structuralistisch perspectief. Vanwege het mondiale en grotendeels virtuele karakter van de gamer subcultuur is deze echter anders dan die van traditionele subculturen. Dit onderzoek kan als brug fungeren voor verder onderzoek naar de veranderende vorm van subculturen. Hiermee zal deze scriptie inspelen op de kritiek die Shaw (2010) en Carbone en Ruffino (2014) uiten met betrekking tot de inhoud van onderzoek naar de gamer subcultuur. Zij stellen dat onderzoek naar de gamer subcultuur teveel gaat over de cultuur in games, terwijl er gekeken moet worden naar de sociale constructie van de (sub)cultuur. Dit is iets wat in dit onderzoek wordt gedaan door de ervaringen en betekenisgevingen van die-hard gamers te beschouwen. Tevens heeft dit onderwerp de potentie om, vanuit een interdisciplinair perspectief, structuralistische verschuivingen op macroniveau te koppelen aan het veranderende karakter van subculturen.

## **4. Methoden**

### **4.1. Onderzoeksstrategie**

Gegenereerde theorie over de relatie tussen subcultuur en dominante cultuur zal gedestilleerd worden uit de nieuwe data van het onderzoek. Het vormen van theorie uit de resultaten, kenmerkend voor inductief georiënteerd onderzoek, is nodig om het probleem uit te diepen. Dit proces is niet enkelvoudig, aangezien er veel verschillende resultaten uit het onderzoek zullen komen. Het voortdurend opnieuw onder de loep nemen van data en theorie, ook wel het iteratief proces genaamd, zal als een methodologische rode lijn door het onderzoek lopen (Bryman, 2012, p. 26).

Hierbij is het tevens van belang te kijken naar de manier waarop kennis wordt gevormd. In het geval van de spanningen waar gamers mee te maken hebben in het alledaags leven moet er ingezoomd worden op de betekenisgevingen die gamers aan deze spanningen toebedelen. Deze betekenisgevingen vormen de basis voor het onderwerp van dit onderzoek. Het zijn tevens de ervaringen en betekenisgevingen van gamers die de basis vormen voor de mogelijk ervaren spanningen tussen de subcultuur en de dominante cultuur. Deze spanningen zijn dus niet stabiel en structureel, maar veranderlijk en tijdelijk. De gegenereerde data moet geduid worden omdat de sociale wereld van de mens geheel anders is dan de natuurlijke wereld (Bryman, 2012, p. 28-29). Deze interpretatieve epistemologie, waarbij valide kennis wordt voortgebracht door de data te interpreteren, valt te rijmen met de sociale werkelijkheid van gamers. Gamers ervaren de dominante cultuur en de subcultuur namelijk niet als vaste, externe realiteiten die hun gedrag continu sturen, zoals het sociale feit van Durkheim. Vanuit deze constructivistische ontologie zullen ze eerder geneigd zijn de werkelijkheid te construeren, zoals het oplossen van problemen, aan de hand van hun eigen betekenisgevingen aan bepaalde situaties. Deze inductieve, interpretatieve en constructivistische inslag van het onderzoek maakt het kwalitatief van aard (Bryman, 2012, p. 34). Deze onderzoeksstrategie heeft implicaties voor verdere overwegingen met betrekking tot onderzoeksdesign, -methode en -populatie.

### **4.2. Onderzoeksdesign**

Bij het ontwikkelen van een gepast onderzoeksdesign moet er gekeken worden naar de gewenste hoeveelheid casussen, het tijdsframe, de kwantificeerbaarheid van de data en de vorm van de associaties (Bryman, 2012, p. 58). Met betrekking tot de gamer subcultuur kan er gesteld worden dat de hoeveelheid casussen gelijk staat aan het aantal respondenten en observaties. Meerdere casussen zijn nodig om variaties en overeenkomstigheden te bespeuren. Hierbij wordt er onderzoek gedaan naar één bepaald punt in de tijd, namelijk het nu. Dit resulteert in het feit dat deze studie in historisch perspectief kan worden geplaatst. Zo kan er een vergelijking worden gemaakt met de gamer subcultuur die voor de intrede van het internet bestond en kan de toekomstige subcultuur, als het dan nog een subcultuur is, vergeleken worden met deze studie.

Aan de hand van een cross-sectioneel onderzoeksdesign zal het mogelijk zijn bepaalde patronen bloot te leggen, patronen die enigszins te generaliseren zijn voor de gamer subcultuur. Zo wordt het mogelijk de ervaringen en betekenisgevingen van die-hard gamers te vergelijken om vervolgens op kwalitatieve wijze toch iets te zeggen over bepaalde ervaringen die gedeeld worden in de subcultuur.

### **4.3. Onderzoeksmethoden**

Zoals hierboven al licht aangeraakt, lijkt het verstandig om de resultaten uit interviews als leidende data te gebruiken. Om achter de betekenisgevingen van spanningen te komen is het noodzakelijk semigestructureerde diepte-interviews af te nemen. Deze betekenisgevingen zijn namelijk het resultaat van sociale interacties met andere gamers die individueel verwerkt worden. Hierbij kunnen te sturende en te gesloten vragen voor bias zorgen. De topiclijst zal zo moeten worden opgesteld dat er genoeg ruimte is voor de respondenten om hun ervaringen te kenschetsen, om vervolgens te kijken of spanningen onderdeel zijn van deze ervaringen. Gestreefd zal worden naar vijftien interviews van ongeveer 45 minuten lang. Daarnaast zullen er één of twee participerende observaties uitgevoerd worden om de subcultuur in ‘vaste’ vorm waar te nemen. Gedacht kan worden aan toernooien of ‘conventions’, beide zijn evenementen waar gamers samenkomen. Spanningen zijn echter zeer moeilijk in gedrag waar te nemen. Op basis van de resultaten uit de interviews is het echter mogelijk om een coderingsschema te realiseren waarmee beweringen van respondenten gecontroleerd kunnen worden in een participerende observatie van een subcultureel evenement. Door te trianguleren wordt de geloofwaardigheid van het onderzoek vergroot (Bryman, 2012, p.390) en is het mogelijk de beweringen van gamers te toetsen. Dit alles zal een duidelijk beeld geven van de gamer subcultuur en haar relatie met de dominante cultuur

### **4.4. Operationalisering**

Het operationaliseringsschema in de bijlage fungeert als basis voor de operationalisering van de belangrijkste concepten uit dit onderzoek (zie bijlage 1). Tevens dient dit schema als het fundament van het eerste interview (zie bijlage 2). De belangrijkste concepten in dit onderzoek zijn de dominante cultuur en de subcultuur. De dominante cultuur is de overheersende cultuur in de algehele samenleving. Dit overheersende aspect staat gelijk aan het opleggen van bepaalde normen, waarden en betekenisgevingen die zo dominant zijn dat ze als ‘normaal’ worden ervaren. De kapitalistische logica (Weber, 1930) en de toenemende individualisering (Giddens, 1991) en impulscontrole (Elias, 2000) zijn culturele processen die centraal staan in de dominante cultuur. De subcultuur is een conceptuele ruimte waarin insiders zich op basis van een alternatieve set normen en waarden tijdelijk kunnen bewegen (Schwartz & Merten, 1967). Waar de dominante cultuur mogelijk wordt gekenmerkt door een conformistische instelling, is verzet tegen de dominante cultuur een mogelijk kenmerk van

de subcultuur. De dominante cultuur is op te delen in de dimensies werk, individualisme en geweldloosheid (bijlage 1). Aangezien de focus in dit onderzoek ligt op mogelijke spanningen met deze dominante cultuur, zijn de dimensies van het concept subcultuur opgesteld als (schijnbaar) tegengestelde dimensies, namelijk plezier, een nog te achterhalen dimensie en gewelddadigheid (bijlage 1).

Allereerst zijn werk en plezier aan elkaar tegengesteld. De subdimensies van werk bestaan uit beroep/opleiding, loopbaan, tijdsbesteding en ervaring. Bij de dimensie plezier zijn de subdimensies subculturele gameloopbaan, tijdsbesteding en ervaring te onderscheiden. Tijdsbesteding en ervaring staan gelijk aan de hoeveelheid gespendeerde tijd aan en de mening over de activiteit. Zoals hierboven beschreven draait het in dit onderzoek om de spanning tussen tegengestelde dimensies. Als eerste wordt er gekeken naar de omgang met de spanning. Als deze spanning niet ervaren wordt, zal er vervolgens een blik worden geworpen op de redenen waarom deze spanning niet voelbaar is.

Ten tweede is de dimensie individualisme uit het concept dominante cultuur onder te verdelen in de indicatoren belangen, doelen en uniek zijn. Vervolgens is het van belang te bepalen of deze indicatoren van toepassing zijn op de interne logica van de gamer subcultuur. Wanneer dit niet zo is, kan er gekeken worden of er een eventuele spanning bestaat tussen het individualisme uit de dominante cultuur en de nog te achterhalen subdimensie van de gamer subcultuur.

De laatste tegenstelling in dimensies is die tussen geweldloosheid en gewelddadigheid. Geweldloosheid is onder te verdelen in de indicatoren geweld gebruikt, geweld ervaren en mening over geweld in de samenleving. Gewelddadigheid is op te splitsen in geweld in games en mening over geweld in games. Ook hierbij is het van belang de omgang met deze spanning of het niet ervaren van de spanning als indicatoren te gebruiken.

In het afsluitende gedeelte van het interview zal er ingegaan worden op de het mogelijke subculturele verzet van die-hard gamers. Het is echter niet zeker dat dit subculturele verzet aanwezig is in de gamer subcultuur. Aan de hand van de volgende vragen wordt het al dan niet subcultureel verzet tegen de dominante cultuur onderzocht (bijlage 2): *Is gamen een verzet tegen of een ontsnapping aan de werkelijkheid? Of heeft gamen voor jou een andere essentie?*

Het moge duidelijk zijn dat deze dimensies, subdimensies en indicatoren niet gefixeerd zijn. Een kenmerk van de 'grounded theory' als vorm van data-analyse, zoals in paragraaf 4.6. beschreven, is het open en veranderlijke karakter van de gebruikte codes. Gevolg hiervan is de voortdurende aanpassing van (sub)dimensies en indicatoren door de uitgewerkte interviews te interpreteren.

#### **4.5. Respondenten**

Voor dit onderzoek is het cruciaal respondenten te benaderen die het meeste kans hebben om de spanningen vanuit de tegenstelling tussen dominante cultuur en subcultuur te ervaren. Dit zullen over het algemeen gamers zijn die veel tijd spenderen binnen de subculturele ruimte. Jasper (2004, p. 92) heeft het over de abstracte term 'subcultural insiders'. In het geval van de gamer subcultuur kan de

specifiekere categorie ‘die-hard gamers’ aangehouden worden. Dit zijn de gamers die in dit onderzoek centraal staan. Deze gamers worden gekenmerkt door hun prominente aanwezigheid in de subcultuur. Dit betekent dat een grote mate van hun dagelijkse socialisatie binnen de subcultuur plaatsvindt. Tevens besteden ze grote hoeveelheden tijd aan het spelen van games. Daarnaast is het allereerst van belang die-hard gamers uit het gehele land te interviewen. Ook moeten er enkele vrouwelijke gamers geïnterviewd worden omdat de gamer subcultuur niet uitsluitend masculien van aard is. Als laatste moet er enige variatie in de leeftijden van de respondenten zijn. Dit vergroot de representativiteit van de respondentengroep en het biedt de mogelijkheid om die-hard gamers te vergelijken.

Het werven van deze respondenten gaat via een professionele gamer die veel intensieve contacten heeft in de subcultuur, een ingang voor andere respondenten als het ware. Bryman (2012, p. 424) beschrijft deze methode als ‘snowball sampling’. Het feit dat de sociale categorie die-hard gamers relatief groot is, zal er voor zorgen dat het wervingsproces van respondenten soepel verloopt.

#### **4.6. Data-analyse**

Het inductieve karakter van dit onderzoek impliceert het doel om nieuwe theorie te realiseren, theorie die een betere verklaring biedt voor de geïnterpreteerde betekenisgevingen van de respondenten. Om dit doel na te streven is het van belang dat deze theorie samenhangt met het theoretisch kader, het onderzoeksinstrument van de interviews en de data uit deze interviews zodat de relevantie van de theorie gemaximaliseerd wordt. Een nieuwe theorie die niet correspondeert met al bestaande theorieën, de gekozen methode en de gegenereerde data zal immers weinig legitieme verklaringskracht hebben omdat het simpelweg nergens naar refereert. Om de samenhang tussen bovengenoemde elementen van het onderzoek te optimaliseren is het aan te raden een iteratieve aanpak te hanteren. Dit is het voortdurend heen en weer gaan tussen de collectie en de analyse van de data. De twee kenmerken, ofwel het samenhangende en het recursieve aspect, van deze manier van data-analyse, ‘grounded theory’ genaamd, zorgen ervoor dat de nieuwe theorie gegrond is in de verzamelde data (Bryman, 2012, p. 387).

Het belangrijkste proces dat als basis fungeert voor deze vorm van data-analyse is het coderen van de data. Dit proces wordt gekenmerkt door het opbreken van de data in gelijksoortige delen. Dit proces heeft een open karakter en begint wanneer de eerste data is vergaard. Het open karakter van deze vorm van data-analyse resulteert in codes die ‘vloeibaar’ van aard zijn. De interpretaties van de data brengen continu nieuwe codes voort. Dit proces eindigt als ‘theoretische verzadiging’ is bereikt. Dit houdt in dat de ontwikkelde concepten, of codes, de data in zo een mate systematisch weerspiegelen dat verdere codering niet nodig is (Bryman, 2012, p. 568).

#### **4.7. Ethische kwesties**

Het spelen van games is een activiteit die over het algemeen geen schaamtegevoelens opwekt. Aangezien dit niet met zekerheid gesteld kan worden zal er aan respondenten anonimiteit geboden worden. Tevens zal er voor het afnemen van het interview gevraagd worden of de respondent instemt met de opname van het interview. Ook is het belangrijk om contact tussen respondenten te vermijden. Dit kan namelijk leiden tot vertekende antwoorden. Dit is mogelijk door respondenten te selecteren die zich niet direct tot elkaar verhouden.

In de interviews wordt er echter wel dieper ingegaan op bestaande stereotypering en stigmatisering vanuit de dominante cultuur. Deze zaken kunnen onbedoeld gereproduceerd worden omdat ze simpelweg worden besproken. Wanneer stigmatisering een invloed heeft op de respondent is het verstandig het 'abnormale', negatieve beeld van gamers, dat waarschijnlijk overgenomen is uit de dominante cultuur, te weerleggen en een alternatief, positief beeld van gamers te benadrukken.



## 5. Resultaten

In dit hoofdstuk zal de term ‘die-hard gamer’ worden vervuld voor de term ‘gamer’, dit om er een leesbaarder geheel van te maken. Dit is echter ook hoe twaalf van de veertien respondenten zichzelf op het moment van het interview zien. Twee respondenten benadrukten tijdens het interview de periode waarin ze verslaafd waren aan games, een periode waarin ze zich tevens een gamer voelden. Allereerst zal de subculturele logica van de gaming gemeenschap worden achterhaald, want zonder begrip van deze logica is het niet mogelijk de al dan niet gevoelde spanningen met de dominante cultuur te vatten. Vervolgens zal er in de tweede paragraaf ingezoomd worden op de leefwereld van gamers. Hierin staat de invloed van het gamersbestaan op het alledaagse leven van de respondenten centraal. Het is namelijk het alledaagse leven waarin subjectieve spanningen voelbaar kunnen zijn. In de laatste paragraaf wordt de aandacht gevestigd op de intrede van de kapitalistische logica in de gaming subcultuur en de bijbehorende gevolgen.

### 5.1. Onderzoeksproces

Wat betreft het werven van respondenten zijn een gameblog ([www.gamesmeter.nl](http://www.gamesmeter.nl)) en een respondent van een vorig, gerelateerd onderzoek geraadpleegd. Twee respondenten reageerden op de oproep op het forum en een viertal interviews, inclusief een interview met de ‘gatekeeper’ zelf, zijn afgenomen aan de hand van het netwerk van deze ‘gatekeeper’. Na een abrupte stagnatie in aanbod is ervoor gekozen Facebook te gebruiken om het eigen netwerk te benutten. Hierbij werd specifiek gekozen voor respondenten die, op één respondent na, minimaal twee handdrukken afstand van mij verwijderd zijn, waardoor de betrouwbaarheid van de data is gewaarborgd. Zeven interviews hebben hierdoor plaatsgevonden. De laatste respondent is benaderd tijdens één van de twee participerende observaties, dit omdat de respondent van het vrouwelijke geslacht is, een natuurlijk gegeven dat niet veel respondenten met haar delen. Dit brengt het totaal aan interviews op veertien. Tevens is gebruik gemaakt van één interview uit een vorig onderzoek over de gamer subcultuur. In dit interview uit vorig onderzoek gaf de uitgebreide, waardevolle antwoorden over de subculturele logica. In het interview van dit onderzoek beantwoordde de respondent kortaf omdat hij of zij wellicht het idee had dat dit interview een soort herhaling was. Tevens speelt het feit mee dat dit interview één van de eerste was. De gevolgen hiervan worden hieronder toegelicht.

De interviews zijn, op drie interviews na, afgenomen in de thuisomgeving van de respondent. Twee van de overige interviews vonden plaats in een koffietent en het resterende interview voltrok zich in een park. Hierbij vonden alle interviews, op één tijdelijke interruptie na, in een één-op-één situatie plaats, waardoor de antwoorden niet gekleurd zijn door de aanwezigheid van een ander. Het kortste interview besloeg een halfuur, het langste een uur en drie kwartier. De meeste interviews duurden tussen de drie kwartier en het uur. De respondentengroep kent twaalf mannen en twee vrouwen. De leeftijden variëren tussen de 17 en de 33, waarbij elf van de veertien respondenten tussen

de 17 en 22 jaar oud zijn. Met interviews in onder andere Maastricht, Groningen, Schagen, Barendrecht en Almere-Stad, is deze respondentengroep goed te generaliseren naar de Nederlandse gaming gemeenschap. Om hun anonimiteit te waarborgen wordt er gebruik gemaakt van pseudoniemen. De ‘C’ in het pseudoniem staat voor competitief, respondenten met ‘Nc’ in hun pseudoniem spelen daarentegen meer non-competitief. Om de verschillen tussen de respondenten te respecteren, heb ik ze allemaal een karaktereigenschap toegewezen om een duidelijk onderscheid tussen hen te maken (zie bijlage 8.3.).

Voor de participerende observaties is ongeveer een dagdeel uitgetrokken. Als eerste is er geobserveerd tijdens een Role Play Convention, een samenkomst van duizenden ‘fantasy’ fans in het grootste evenementencomplex van Keulen op 17 mei 2015. De tweede participerende observatie was tijdens de finale van de G1 Gaming Recruitment Series in Haarlem op 30 mei 2015, een toernooi waarbij familie en vrienden mee konden om de deelnemende teams aan te moedigen. De verschillen tussen deze evenementen volgen uit het verschil dat bestaat tussen de benadering van het spelen van de game. Iedere respondent benadrukt namelijk dat er enorme verschillen bestaan tussen gamers. Met het oog op dit onderzoek, waarin de leefwereld van de gamer centraal staat, is het nuttig een splitsing te maken in gamers die competitief spelen en gamers die het gamen meer non-competitief benaderen. Competitieve gamers zijn gericht op het spelen van online en offline toernooien waarbij winnen het doel is en waarbij het verbeteren van de ranking een activiteit is die gamers voortdurend bezighoudt. In sommige spellen worden gamers gesponsord en kunnen ze er een bijbaan of meer van maken. Non-competitieve gamers spelen overwegend voor het plezier. Waar de participerende observatie van de Role Play Convention voornamelijk betrekking heeft op non-competitieve gamers, is de participerende observatie van de G1 Gaming finale illustrerend voor het doen en laten van competitieve gamers. Dit onderscheid wordt aangebracht omdat er volgens ‘C-Smart’ grote verschillen bestaan in hun relatie met de rest van de samenleving.

De oorspronkelijke operationalisering, die vooral bestond uit tegenstellingen, zoals die tussen werk en plezier of geweldloosheid en gewelddadigheid, werd dermate laag ingevuld door de respondenten dat een alternatieve conceptualisering nodig was. In deze nieuwe conceptualisering ligt, op aanraden van ‘C-Honest’ en de scriptiebegeleiders, de focus op de leefwereld van de gamer, waarin wordt gekeken naar persoonlijk overschreden culturele grenzen en gevoelde spanningen. De leefwereld is hierbij opgedeeld in de dimensies ‘invloed van gaming op het leven in het algemeen’, ‘sociale aspecten’, ‘kijk op de wereld’ en ‘toekomst’. Tevens is het concept ‘eSports’ toegevoegd als gevolg van een beter begrip van de subcultuur. Als laatste is het concept ‘essentie van gamen’ ontwikkeld om te bepalen of een vorm van subcultureel verzet aanwezig is in de gaming community.

Deze concepten, of codes, werden wel degelijk in hoge mate ingevuld door de respondenten, waardoor nieuwe codes waarneembaar werden. ‘De beïnvloeding van gamen op het karakter’ is zo een nieuwe code, die volgt uit het ‘leven in het algemeen’. De hieruit volgende codes zijn terug te vinden in de voor gamers kenmerkende vormen van ‘volwassenheid’ en ‘individualisme’, die

onderling samenhang vertonen. Door de ‘sociale aspecten’ te bekijken is duidelijk geworden dat er ‘begrip binnen en onbegrip buiten de sociale kring’ is. De antwoorden van de respondenten laten daarnaast zien dat ze over een groot ‘relativeringsvermogen’ beschikken, iets wat eveneens samenhangt met de hierboven beschreven vormen van ‘volwassenheid’ en ‘individualisme’. De intrede van de ‘kapitalistische logica’ uit de dominante cultuur, deels als gevolg van de groei van de ‘eSports’, leidt tot een ‘vervaging van culturele grenzen op microniveau’, wat gevolgen heeft voor de bewegingsvrijheid, ofwel ‘agency’ van gamers. Als laatste is het bewegen binnen subculturele ruimte geen daad van verzet. Dit is eerder een ‘ontsnapping aan de werkelijkheid’ of een ‘deel van de werkelijkheid’ geworden.

## **5.2. Gaming community**

Het online spelen van games is een bezigheid die vooral onder de jeugd steeds vaker voorkomt. De overlappings tussen competitieve en non-competitieve gamers zijn dermate groot dat ervoor is gekozen de resultaten integraal weer te geven. Als verschillen tussen deze respondenten waarneembaar zijn, dan zullen deze, daar waar nodig, uitgelicht worden.

Om de groei van deze subcultuur te duiden worden er door de respondenten vergelijkingen getrokken met andere bezigheden. Zo zien ‘C-Enthusiastic’ en ‘C-Creative’ gaming als een activiteit die in hoge mate overeenkomstig is met sport. ‘Nc-Thoughtful’ maakt op zijn beurt de vergelijking met het kijken van films. ‘C-Patient’ ervaart het echter meer als een soort recreatie, waarbij hij de vergelijking maakt met het lezen van boeken. Deze vergelijkingen lijken op zich logisch, maar zijn van weinig waarde voor dit onderzoek. Wie overlappings en overeenkomstigheden negeert, ziet dat ieder van deze bezigheden haar eigen regels kent, haar eigen actoren heeft en er haar eigen kapitaalvormen op nahoudt die voor sociale differentiatie zorgen. Bourdieu (1996, p. 10) ziet deze bezigheden als aparte velden die onderling overlap kunnen vertonen. Om de relatie tussen gamers en hun materiële en fysieke leefwereld weer te geven, is het allereerst van belang de aandacht te richten op de consumptieve kant van het gamingveld. Hierin staan games en de spelers van deze games centraal, ook wel de gaming community genaamd.

Allereerst is er slechts één bindende factor tussen gamers en dat is de game zelf, zoals ook ‘C-Honest’ stelt. De passie en liefde voor of de interesse in de game is de enige voorwaarde om de game te spelen. Als de game online gespeeld kan worden is de mogelijkheid aanwezig om virtueel, maar ook fysiek, te participeren binnen de gaming community. Ten tweede spelen alle gamers voor het plezier. De één ondervindt plezier door de game te spelen, de ander haalt zijn plezier uit het winnen van de game. Dit laatste motivatieaspect is voornamelijk terug te vinden in het competitieve gedeelte van de gaming community.

Ten derde zijn er bepaalde geldende normen, of ‘social standards’ zoals ‘C-Patient’ het noemt, die vooral betrekking hebben op de omgang binnen de gaming community. Deze ‘social standards’ zijn echter, zoals ‘Nc-Reliable’ en ‘Nc-Attentive’ aangeven, minder dwingend dan de

normen en waarden in de dominante cultuur. De logica van het internet zorgt er namelijk voor dat gamers zich over het algemeen anoniem tot elkaar kunnen verhouden. Aan de ene kant biedt dit een relatief grote vrijheid in de omgang met andere gamers. Aan de andere kant levert het moeilijkheden op omtrent de regulering van deze omgang, bijna alles wordt immers toegestaan. Desalniettemin zijn bepaalde ‘social standards’ wel degelijk waarneembaar.

Respect is één van deze leidende normen. Volgens ‘C-Honest’ zijn de vaardigheden en de houding van de gamer de belangrijkste zaken om respect te vergaren in de community. Verschillen in ‘skill’ en houding zorgen voor een soort van ‘aanzienstelsel’, een hiërarchie binnen de community die invloed heeft op de vorm van sociale interactie tussen gamers. Een goede houding staat gelijk aan een aardige persoonlijkheid plus een bereidwilligheid om informatie te delen. Een tweede leidende norm is, al zouden gamers het zelf misschien niet onderkennen, het hebben van plezier. ‘Een beetje lol trappen’ of ‘gewoon plezier beleven’ (‘C-Creative’) hoort erbij. Ook de norm om plezier te hebben geeft richting aan de vorm van de sociale interacties tussen gamers.

Sociale interactie binnen de community neemt over het algemeen één van de volgende vormen aan. Ten eerste worden veel interacties gekenmerkt door hun gamespecifieke karakter. Deze gamespecifieke interacties kunnen enerzijds gaan over strategieën en tactieken die nodig zijn om de game te winnen. Anderzijds kunnen deze interacties gekarakteriseerd worden als het overdragen van informatie van de ene speler op de andere speler. In deze laatste situatie is het vaak de betere gamer die informatie overdraagt aan de wat minder goede gamer. De enorm hoge frequentie van het overdragen van informatie is kenmerkend voor de gaming community en maakt het voor ‘C-Enthusiastic’ zo interessant:

“Wat ik ook heel interessant vind, wat ik leuker vind aan gamen dan aan bijvoorbeeld naar voetbalwedstrijden gaan of voetbalwedstrijden kijken, dat is, je kan niet in contact komen met Messi of Cristiano Ronaldo. Als jij bijvoorbeeld iets wilt weten, je hebt er geen contact mee. Ze staan buiten de subcultuur. Je kan wel gaan voetballen, maar je kan niet iets vragen aan Messi. Je hebt er geen contact mee, je kan alleen naar hun kijken. Het zijn een soort idolen. Maar in de Street Fighter subcultuur, de meeste van die topspelers zijn actief op Facebook, Twitter, op alle sociale mediums, maar je kan alles aan hun vragen. Als je iets niet weet, kan je het vragen, je kan afspreken op toernooien. Je hebt echt contact met ze, dat is leuk.”

Ten tweede praten gamers over alledaagse, triviale zaken. ‘Gewoon een beetje ouwehoeren’, zoals ‘C-Creative’ het zou zeggen. Als laatste is er nog het befaamde kritiek leveren op een ander, wat inherent verbonden is met internet, en dus met gaming, in de mond van de gamer ook wel ‘trashtalken’ genoemd. Deze vorm van interactie komt voort uit de logica van het internet, zoals hierboven beschreven, waarbinnen gamers zich anoniem tot elkaar kunnen verhouden. Het wegvallen van de onderlinge afhankelijkheden door deze anonimiteit geeft de gamer de mogelijkheid om zijn of haar

drifthuishouding met betrekking tot sociale interactie tijdelijk te omzeilen. Trashtalken correleert tevens, volgens 'Nc-Reliable' en 'Nc-Compassionate', in hoge mate met leeftijd en type game:

“Het hangt ook heel erg van je medespelers af en waarschijnlijk ook wel van de leeftijd en dat soort dingen. Zeker als je met tieners speelt, die nog vastzitten in Call of Duty en Fifa, zeg maar. Dan gaat het natuurlijk 90% over je moeder, en wat ze met haar gedaan hebben, haha.”

“Dat verschilt enorm per game. Een Counter-Strike is heel erg competitief, dan speel je met vrienden tegen mensen. En dan is er heel veel trashtalk en dat is niet gezellig, zeg maar. 'Ah, je bent een noob', dan heb je een potje dat je het wat minder goed doet en dan wordt je uitgescholden en word je van de server afgekickt. Maar als je bijvoorbeeld kijkt naar World of Warcraft, wat ik veel gespeeld heb, daar speel je juist met een hele grote groep samen.”

Het moge duidelijk zijn dat de norm om plezier te hebben ertoe leidt dat alledaagse, triviale zaken worden besproken. Respondenten halen namelijk plezier uit het feit dat ze samen kunnen spelen met andere gamers. Ook lijkt het logisch dat game specifieke interacties volgen uit de drang om aan respect te winnen. Het trashtalken is een vorm van interactie die beide normen dekt. Deze interactie kan namelijk duiden op een poging om het respect van een andere gamer te verlagen of om simpelweg plezier te hebben. Het feit dat trashtalken beide normen kan dekken heeft de potentie om een verschil tussen gamers te verklaren. 'C-Patient' schetst dit verschil als volgt, enerzijds..:

“..zijn mensen binnen de gaming community anders dan de mensen in het echt. Ik denk dat ze kritiek slechter opnemen. Ik denk dat kritiek heel vaak wordt gezien als een soort van, zoals ik het er net al over heb gehad van dat respect gedeelte, dat andere mensen, dat respect belangrijk is, is dat als iemand kritiek op jou levert is het eigenlijk een soort van 'niet respect tonen'. En dat vatten mensen [gamers] heel erg op als negatief. Nog negatiever dan het uiteindelijke kritiek dat je uiteindelijk op ze levert.”

En anderzijds..:

“..is het vaak wel zo, als je gamet doe je het voor het plezier en als iemand negatieve opmerkingen op je plaatst, op een forum of op twitter ofzo, op het gamingtwitter, dan boeit het je gewoon niet. Andere mensen boeit het wel, want die vinden het belangrijk hoe goed ze zijn.”

Waar een gamer de nadruk op legt, met betrekking tot plezier of respect als leidende norm, zou een gedeeltelijke verklaring kunnen zijn voor zijn of haar omgang met kritiek. Verschillen in persoonlijkheid zullen hier uiteraard ook een rol in spelen, maar dat lijkt in de gaming community minder van belang dan in het dagelijks leven. Dit omdat verschillen in persoonlijkheid minder invloed hebben op de sociale interactie door de openheid van het internet. Nu de gaming community verduidelijkt is, kan er gekeken worden naar de leefwereld van gamers, waarin het voor hen ongewenst en onmogelijk is om de banden met de rest van de samenleving af te snijden.

### **5.3. De leefwereld van de gamer**

Van de respondenten wonen er tien van de veertien nog thuis, gaan er elf van de veertien naar school of universiteit en hebben er twaalf van de veertien een (bij)baan. Met andere woorden, ze hebben een leven naast hun bestaan als gamer. In dit leven in de fysieke wereld komen gamers in aanraking met mensen die niet weten en begrijpen wat en waarom gamers doen wat ze doen. Tevens komen ze in aanraking met persoonlijke en maatschappelijke vraagstukken die gekleurd worden doordat gamers bewegen binnen hun subculturele ruimte. Op wat voor manier het bewegen in subculturele ruimte invloed heeft op het leven van de respondenten buiten gaming om is het eerste aspect van de leefwereld dat belicht wordt. In de tweede deelparagraaf wordt de focus verlegd naar opvallende kenmerken van gamers die invloed hebben op hun dagelijks leven. De invloed van gamen op sociale aspecten van het leven vormt de basis voor de laatste deelparagraaf.

#### **5.3.1. De invloed van gaming op het alledaagse leven**

Allereerst worden er door de respondenten een aantal eigenschappen benoemd die toegevoegd zijn aan hun persoonlijkheid. Deze toevoegingen zijn direct of indirect door gaming tot stand gekomen. Zo is 'C-Creative' geduldiger geworden naar andere mensen toe, heeft 'C-Patient' veel geleerd over sociale interactie, verantwoordelijkheid en volwassenheid en is 'C-Smart' opener geworden. 'Nc-Idealistic' en 'Nc-Extrovert', in de tijd dat hij nog veel gamede, zijn daarentegen introverter en meer teruggetrokken geworden. Hierbij is het opmerkelijk dat competitieve gamers een positieve invloed benadrukken en non-competitieve gamers veelal spreken van een neutrale of negatieve beïnvloeding. De invloed van het bewegen in hun subculturele ruimte is dus voor competitieve gamers overwegend positief van aard. Zoals hierboven al is aangestipt, ontwikkelen competitieve gamers een verantwoordelijkheidsgevoel dat normaliter pas bij volwassenen waarneembaar is. De zeventienjarige 'C-Smart' legt uit wat er voor een competitieve gamer allemaal mogelijk is:

“Ik ben [als zestienjarige] ook captain van een team geweest. Wat ik daarmee gedaan heb, vooral het overleggen met managers en op een gegeven moment had ik zelfs een algemene manager van de divisie met twee assistent-managers en daar moest je allemaal mee overleggen. En daarnaast van Mouse-Control is overal waar ik mee gewerkt heb. Want de eigenaar ken ik ook heel goed en daar help ik hun ook in het management van het team zelf. En dat is dan niet echt iets van gaming, volgens mij. Maar het is wel voor mij dan gerelateerd aan gaming omdat ik met hun in contact gekomen ben door het gamen. En dan is vooral FirstLook, waar ik die presentaties moest geven, dat was dan echt voor een paar duizend man. Daar leer je dan echt wel van. Daar leer je wel iets voor de rest van je leven eigenlijk.”

Hieruit wordt duidelijk dat competitieve gamers allerlei professionele competenties aanleren die niet direct, maar indirect in verband staan met gaming.

Daarnaast is er in grote mate aan sociaal kapitaal gewonnen door de gamers. De snelheid,

door het internet, en het gemak, door het delen van een passie, waarmee gamers een groot netwerk aan 'echte' contacten opbouwen is tekenend voor de community. De nadruk wordt hier op echte contacten gelegd omdat er daadwerkelijk interactie plaatsvindt tussen mensen, in tegenstelling tot sociale media zoals Facebook. Niet alles aan gaming is echter positief. Er wordt namelijk aan de echtheid van deze contacten getwijfeld door twee respondenten die terugblikken op een periode van gameverslaving.

Nc-Considerate legt uit hoe hij zijn relatie tot andere gamers ziet:

“Je hebt het gevoel dat je vrienden hebt, maar later ben ik eigenlijk gaan beseffen dat ik op dat moment eigenlijk maar één echte vriend had, en dat was die jongen uit mijn klas [waar ik mee gamede]. Want die zag ik en sprak ik, maar van die jongens op internet wist ik eigenlijk helemaal niet wie ze waren. Ik weet hoe ze heten en uit welke plaats ze komen, maar verder niks (Bijlage 8.6.11., p. 2).”

De gevolgen van een gameverslaving is een onderwerp waar 'Nc-Extrovert' en 'Nc-Considerate' over kunnen praten. Beide jongens zijn in hun middelbare schooltijd verslaafd aan games geweest, met alle gevolgen van dien:

“Ik heb door het gamen wel ervaren hoe belangrijk je sociale leven is, en dan heb ik het over die twee jaar. Want buiten die twee jaar om is het eigenlijk altijd goed gegaan, maar die twee jaar, daar is het fout gegaan. Ik had geen verbinding meer met de mensen op school, enzo. Ik ging naar school als ik moest en als ik klaar was, was ik wel echt meteen thuis. M'n sociale leven was er niet. [...]. Het is gewoon bekend dat als iemand van de massa afwijkt, dat de massa gaat praten over diegene. Dat is bij gamers net zo goed. Als iemand nooit buiten komt, zit altijd te gamen. Andere mensen gaan daar over praten, van 'wat is dat voor vent?'. Ja, dat merkte je. Ik heb die kloof ook gemerkt, absoluut ('Nc-Considerate').”

In deze periode, die bij 'Nc-Extrovert' vijf jaar besloeg en bij 'Nc-Considerate' twee jaar aanhield, waren beide respondenten niet in staat of hadden ze geen zin om zich te profileren in de fysieke wereld. Een totale ontsnapping aan school heeft ervoor gezorgd dat ze losgekoppeld raakten van de werkelijkheid. In die fase wás gaming hun werkelijkheid ('Nc-Extrovert'). En hierin schuilt volgens hen het gevaar van gaming, een soort vervreemding van de fysieke realiteit. Bijna alle respondenten geven aan dat ze denken dat er veel gamers zijn die met deze problemen kampen. Dit komt in de discussie van dit onderzoek ter sprake.

### **5.3.2. Een volwassen individualisme**

Wat opvalt is de volwassenheid die alle respondenten, waarvan er elf van de veertien tussen de 17 en de 22 jaar oud zijn, tonen. Vooral competitieve gamers hebben hun studie of werk op strikte wijze als prioriteit gesteld en gaming komt daardoor op de tweede plek. Zowel de competitieve als de non-competitieve respondenten lijken ze zich te realiseren dat de zaken in de fysieke wereld, zoals school en werk, op orde moeten zijn. Dit was bij een aantal respondenten, zoals 'Nc-Extrovert' en 'Nc-Considerate', in het verleden anders, zoals hierboven beschreven staat. Het feit dat andere zaken uit de

dominante cultuur, zoals school, werk en uitgaan, als belangrijk worden ervaren, heeft de respondenten er echter niet toe doen bewegen zich te verwijderen uit de subculturele ruimte. ‘C-Enthusiastic’ en ‘Nc-Compassionate’, beide jarenlang aan het werk, zijn hier voorbeelden van. Ook de jongere respondenten verwachten dat ze in de toekomst zullen blijven gamen.

Een andere vorm van volwassenheid is te destilleren uit het gemonialiseerde karakter van gaming. Zoals eerder al gesteld is het internet niet institutioneel gestructureerd. Hierdoor is het voor gamers mogelijk om te interacteren met mensen van verschillende leeftijden uit verschillende landen. ‘Nc-Reliable’ is door zijn kennismaking met volwassen gamers een stuk volwassener in zijn omgang met anderen. Deze omgang is ook terug te zien op het G1 Gaming finale event (§5.6). Het kijken naar en praten over verschillen tussen landen doet het besef bij de respondenten groeien dat er anders naar de wereld gekeken kan worden. ‘C-Patient’ licht zijn ervaringen toe:

“Het vette met gaming, kwam ik voor het eerst in contact met een groep mensen, eigenlijk. Grote groepen mensen die dezelfde interesse hebben, maar er zijn culturele verschillen tussen. Ik ken binnen het gamen ken ik moslims die het ook doen, mensen uit Amerika, mensen uit Scandinavië. Als je met ze praat, of op Skype met ze zit ofzo, en je hebt het niet over gamen, maar over, ik zit bijvoorbeeld vaak met zo’n Zweedse op Skype, en dan hebben we het over politieke dingen. En door het gamen heb ik een veel betere kijk op de wereld gekregen doordat ik met die mensen praat en ik leer verschillende culturen kennen door dat gamen als je het niet over dat gamen hebt.”

Het is niet zo dat alle gamers over de politieke situatie in hun land praten. Veelal wordt er op basaal niveau gesproken over verschillen tussen landen. Desalniettemin komen gamers hierdoor in aanraking met de situatie in een ander land. Dit draagt bij aan een ander volwassen vermogen waar gamers in hoge mate over beschikken, een vermogen dat vele implicaties heeft voor hun relatie met de rest van de samenleving. Bijna alle respondenten beschikken namelijk over een groot vermogen om te relateren. ‘C-Smart’ illustreert op pakkende wijze:

“Dat is een beetje moeilijk om te zeggen, denk ik. Want ik heb mijn eigen mening en het is een beetje moeilijk voor mij om dat te vergelijken met iets anders. Want er is niks anders wat ik weet.”

Dit vermogen om te relateren is in een drietal vormen te onderscheiden. De eerste twee vormen worden gecombineerd met een flinke dosis onverschilligheid. Ten eerste komt er in bijna ieder interview met de competitieve gamers naar voren dat de respondent, met betrekking tot zowel zaken uit de community als zaken uit het dagelijks leven, het simpelweg ‘niet boeit wat anderen doen’. Dit is een interessante eigenschap die lijkt te worden aangeleerd of versterkt doordat gamers zich in hun subculturele ruimte bewegen. ‘C-Smart’ verklaart zijn eigen situatie:

“Daarnaast, mijn omgang met mensen is wel een beetje veranderd. Dat komt vooral door de League of Legends community, dat is niet altijd heel erg aardig naar anderen.

I: Een beetje trashtalk enzo?



Maar dat heb ik dan niet, ik ben er vooral veel bestendiger voor geworden. Van 'het boeit me niet meer wat anderen zeggen', dat kan ik gewoon buitensluiten en dan doe ik gewoon mijn eigen ding. Van die toxic mensen eigenlijk, die heb je ook dan wel in real-life. Dat boeit me dan gewoon veel minder dan dat het eerst deed."

Hij spreekt hier van een soort schild dat gecreëerd wordt door het spelen in het competitieve gedeelte van de game, waarbij iemand als gamer zijnde geconcentreerd moet zijn op zichzelf en zich niet moet laten leiden door de prestaties en opmerkingen van anderen. Dit zou door kunnen werken op de persoonlijkheid van de competitieve gamer, waardoor zich ook in het dagelijks leven situaties voordoen waarbij het de gamer 'niet boeit wat anderen doen'.

De tweede vorm heeft te maken met een andere manier van kijken. Een aantal non-competitieve gamers, 'Nc-Idealistic', 'Nc-Reliable' en 'Nc-Realistic', spreken namelijk van een uit gaming overgenomen perspectief dat wordt gebruikt om bepaalde zaken in de wereld in zijn totaliteit te bekijken, een perspectief van waaruit de gehele situatie bekeken kan worden. Hierdoor kunnen gamers een competentie ontwikkelen waarmee ze wanordelijke situaties kunnen overzien om ze vervolgens overzichtelijk te maken. Bepaalde problemen zien ze daardoor steeds terugkeren, problemen die met enige onverschilligheid verwerkt worden. 'Nc-Reliable' legt uit:

"Je hebt natuurlijk mensen die standaard het nieuws moeten bekijken en elke dag de krant lezen en met alles bij willen blijven. Maar ik heb zo iets van 'joh, dezelfde shit gebeurt elke dag, het wordt alleen op een andere manier verteld'. [...] Nu heb je weer dat gezeur met ISIS enzo. Doe nou niet alsof dat dit de eerste keer is dat het gebeurt, het gebeurt fucking vaak. En dan gaat iedereen zich er druk om zitten maken, want dan is er weer ergens een natuurramp. Dan denk ik 'het is superkut dat het gebeurt, maar het blijft gebeuren, en we blijven de zieltjes helpen'. Het boeit me allemaal een stuk minder als het ware."

Deze twee vormen van relativeren, beiden samenhangend met onverschilligheid, gelden echter niet voor iedere gamer. Tevens spelen andere factoren, zoals bijvoorbeeld een studie, een rol in de vorming van dit relativeringsvermogen. Een laatste vorm van relativeren is echter waar te nemen, een vorm waar bijna iedere respondent over beschikt, een vorm die minder samenhangt met de gepercipieerde onverschilligheid, en die gebaseerd is op één enkele voorwaarde: het bewegen binnen subculturele ruimte. 'C-Patient' leidt in:

"Ik heb een paar keer gehoord van, de negatieve kant, een afkeurende vraag krijg van 'waarom doe je het nou eigenlijk?'. Maar dan eigenlijk negatief zeg maar. Dat vind ik goed. Ja, aan alles in het leven zijn positieve en negatieve meningen. Je moet er mee om kunnen gaan en ja, als iemand een negatieve mening heeft, dan moet je dat ook respecteren, het is een mening. Ik heb ook heel vaak uitgelegd waarom ik het heb gedaan, waarom ik het doe, nog steeds, en ja, zo zien ze het gewoon. Zoals iemand uit mijn klas uit zou gaan en constant een half coma'tje zuipen, ben ik lekker aan het gamen en ik vind het niet erg."

Hier lijkt meer aan de hand dan dat het de respondent simpelweg ‘niet boeit wat anderen vinden’. Gamers lijken zich deels te kunnen onttrekken aan de leidende normen van de samenleving. Dit volgt uit het feit dat gamers zich gedeeltelijk kunnen onderdompelen in de subculturele ruimte. Van hieruit zullen ze minder geneigd zijn leidende normen uit de samenleving over te nemen, simpelweg vanwege het feit dat ze beschikken over een alternatieve set normen, de normen uit de gaming subcultuur. Tevens lijken ze zich gemakkelijk te kunnen verplaatsen van de ene cultuur naar de andere, van de dominante cultuur naar de subcultuur en *vice versa*, een observatie waar in de volgende paragraaf aandacht aan besteed wordt. ‘C-Patient’ gaat verder op de vraag hoe hij omgaat met negatieve reacties en laat zien wat de gevolgen zijn van de alternatieve set normen waar hij over beschikt:

“Ik denk er af en toe nog wel eens over na van ‘hebben ze gelijk?’. En dan denk ik nog steeds van ‘aan het einde van de rit’, heel veel mensen zeggen van ‘op je negentiende/twintigste moet je uitgaan, moet je van het leven genieten’, maar wat eigenlijk belangrijk is, is dat je plezier hebt, dat je doet wat je leuk vindt. En ja, als ik dit leuk vind, ja ik doe het omdat ik het leuk vind en als ik het niet leuk vond zou ik het niet doen. Dat is het ding, en daarom denk ik van ‘als ik het wil, moet ik ermee doorgaan. En zo niet, dan moet ik ermee stoppen’. Het is niet zo dat het wereldje je vasthoudt aan contracten en weet ik veel wat, dat doen ze niet. Als jij weg wil, dan kan je gewoon zeggen van ‘ik heb er geen zin meer in, ik ga ervandoor’.”

De geïnterviewde gamers tonen allemaal een zeer volwassen vorm van individualiteit. Een vorm die geheel afwijkt van de individualiteit waar hun jeugdige tegenhangers uit de dominante cultuur over beschikken. Deze laatste vorm van individualiteit is een voortdurend proces waarbij de zelf reflexief wordt geconstitueerd doordat mensen continu inspelen op wat anderen van hun vinden, een soort individualiteit die naar buiten toe uitgedragen wordt. Gamers laten zich echter niet, of in veel mindere mate, leiden door de meningen van mensen om hen heen. Ze laten zich grotendeels leiden door de zaken waar zij belang aan hechten en wat zij leuk vinden, een voor gamers kenmerkende vorm van individualiteit naar binnen toe. ‘Nc-Thoughtful’ omschrijft dit op treffende wijze:

“Nee, ik heb geen relatie, nooit gehad ook. Dat is ook zoiets, want je moet een relatie hebben gehad, schijnbaar. Dat is net als met uitgaan heh. Kijk, ik ga nooit uit, dat vind ik niks aan. Vanavond ga ik naar Within Temptation, alleen. Ja, ik ga niet in de kroeg hangen. Daar ga ik niet heen, dat vind ik niet leuk. Dus dan doe ik dat niet. En als mensen zeggen van, ‘ga eens mee’. ‘Ja, is goed, als ze jaren ’70 en jaren ’80 muziek draaien, dan ga ik mee’.”

### **5.3.3. De invloed van gaming op de reacties uit de sociale omgeving**

Een vraag die rest is hoe het zit met gamers in hun relatie met de mensen uit hun leefwereld. Ouders, broers, zussen, vrienden, vriendinnen, klasgenoten en collega’s, dit zijn allen mensen die onderdeel zijn van de leefwereld van de gamer, maar geen deel uitmaken van de subcultuur. Veelal begrijpen

deze actoren niet waarom gamers doen wat ze doen. Echter, de negatieve reacties op het gamersbestaan, waar ‘C-Patient’ het hierboven over had, komen bij competitieve gamers slechts sporadisch voor. Zowel binnen als buiten hun sociale kring worden ze in hoge mate geaccepteerd in hun subculturele doen en laten.

Non-competitieve gamers hebben het wat dit betreft iets moeilijker dan hun competitieve tegenhanger. Dit zal te maken hebben met het feit dat non-competitieve gamers waarde hechten aan subjectieve motieven, zoals plezier beleven aan of beter worden in een spel. Deze motieven gelden ook voor competitieve gamers. Zij laten zich echter nog door andere motieven leiden, zoals het winnen van geld of gaming accessoires, motieven die wel tastbaar zijn voor buitenstaanders. Deze tastbaarheid zorgt ervoor dat deze buitenstaanders competitief gamen als nuttig ervaren. Echter, de sociale afkeuring waar alle gamers pakweg vijf jaar geleden mee te maken hadden, lijkt langzamerhand te verdwijnen. ‘Nc-Reliable’ verduidelijkt:

“Ja, wat ik zelf vind is dat toen ik op de middelbare school zat, toen was het echt nog zo van, ik speelde World of Warcraft, maar ik had het er liever niet in het openbaar over, want er werd echt op neergekeken. Van ‘je bent een kutaddict’, laat maar gewoon zitten, tenzij iemand anders het ook speelde, maar anders niet gewoon. En naarmate de jaren verstreken werd het wel gewoon steeds meer geaccepteerd dat de mensen heel veel tijd in games stopten. [...] Dat is ook wel chill als gamer, omdat je gewoon normaal erover kan praten. Ook met mensen die niet gamen, zonder dat erop neergekeken wordt als het ware.”

Ervaren spanningen die volgen uit hun interactie met actoren uit de dominante cultuur zijn dus schaars. In de volgende deelparagraaf zal er ingegaan worden op ontwikkelingen die ten grondslag liggen aan het gegeven dat spanningen tussen subculturele insiders en de dominante cultuur nauwelijks waarneembaar zijn.

#### **5.4. Een vervaging van culturele grenzen**

Wat opvalt, is het feit dat de game-industrie en de gaming community, die zich dialectisch tot elkaar verhouden, in relatief korte tijd exponentieel gegroeid zijn. Op sites als twitch.tv worden games online gestreamd door professionele of competitieve gamers, waarbij ze commentaar geven op vragen en opmerkingen van veelal non-competitieve gamers die willen leren van hun gameplay (‘C-Honest’). Deze sites, zoals twitch.tv, staan centraal in de opkomst van het competitieve gedeelte van de gaming community, de eSports. ‘Nc-Thoughtful’ verklaart:

“Nou laatst was er eens is iets op RTL nieuws over eSports, het electronic-Sports. Dat wordt beter bekeken dan de SuperBowl. Kwamen ze ook ineens achter in 2015, terwijl dat in 2012 al bestond. Ik dacht ook van ‘welkom in 2012’.”

Tevens lijkt het spelen van games als hobby in grote mate genormaliseerd te zijn. Uit alle interviews blijkt dat competitieve gamers voornamelijk neutrale of positieve reacties ontvangen van hun jeugdige medemens met betrekking tot het spelen van games. Ook mensen uit oudere generaties, mits deze onderdeel zijn van de leefwereld van de gamer, zien het doen en laten van de competitieve gamer als fascinerend of interessant. ‘C-Smart’ wijdt uit over het normaliserende aspect van gaming, in dit geval League of Legends (fantasygame, gericht op samenspel), op de middelbare school:

“Maar op een gegeven moment, als je door de school loopt dan hoor je allemaal erover praten. Ja, ook als je het niet weet dan hoor je in de afstand zo’n groepje erover praten die net begonnen zijn of het al langer spelen. Volgens mij is het verreweg het meest gespeelde spel en meest besproken spel. En dat vond ik ook echt geweldig. Met onze klas gingen we dan, toen ik nog in 5 Vwo zat, toen gingen we tegen 6 Vwo spelen. [...] Als eerst had je de rivaliteit als je samen ging voetballen, gebeurt nog steeds volgens mij wel, maar dan wordt het nu League of Legends eigenlijk.”

De toename aan populariteit van gaming door voortdurende technologische ontwikkelingen met betrekking tot games en een steeds groter consumentenbereik door mondialisering en het internet hebben de deuren geopend voor het grote kapitaal. Een toename aan populariteit is overgegaan in een proces van exponentiële groei in de laatste vijf jaar. Op macroniveau is de kapitalistische logica volledig vervlochten met gaming, wat de dialectische relatie tussen industrie en community versnelt en vergroot.

Zelf zien gamers dit niet als een probleem. Onder het mom van ‘des te meer geld er verdiend wordt, des te beter de volgende game’ accepteren gamers het feit dat er in toenemende mate geld aan hen verdiend wordt. Alleen ‘Nc-Diligent’ ziet het feit dat er een commerciële laag over games wordt gelegd als problematisch. Hij meent dat ‘grote uitgevers er alles aan doen om alle gamers het gevoel te geven dat ze het goed kunnen’. Games als Fifa (voetbalgame) en Call of Duty (oorlogsgame) worden zo geprogrammeerd dat ze gemakkelijk bespeelbaar zijn en willekeur er een grote rol in speelt. Ook ‘Nc-Compassionate’ ziet deze vervlechting niet per definitie als positief. Bedrijven die voorheen ‘triple A’ games maakten, de games van hoge kwaliteit met veel content, gaan zich volgens hem meer richten op kleine apps zoals CandyCrush, omdat daar meer geld mee te verdienen is.

In een VICE-documentaire (<http://topdocumentaryfilms.com/esports/>) over de ‘eSports scene’ van het spel League of Legends, ofwel een georganiseerde online competitie voor deze game, wordt de kapitalistische logica goed geïllustreerd door de teamnamen van de twee finalisten van het wereldkampioenschap uit Zuid-Korea en China. In deze ‘heads-up’ van vijf tegen vijf (een één-tegen-één gevecht), waarbij de hoofdprijs één miljoen dollar bedraagt en er twintig miljoen mensen online meekijken, neemt *Samsung White* het op tegen *Star Horn Royal Club*. De kapitalistische logica uit de dominante cultuur lijkt de gaming subcultuur deels te infiltreren, wat ingrijpende gevolgen kan hebben voor de gamer, zowel non-competitief als competitief ingesteld, in zijn of haar sociale relaties

in de fysieke wereld op microniveau. ‘C-Creative’ legt uit wat het kapitalistische ideaal doet met het getoonde begrip vanuit niet-gamers voor het competitief spelen van games:

“Ik was met een meisje en die zei ook zo van, toen meldde ik dat ik gamede, en toen zei ik zo van ‘ik verdien er ook wel wat geld mee’. En toen legde zij een soort verband van ‘oh, dan snap ik het wel’. Want ik ken ook mensen die spelen heel veel en die verdienen er niks mee. Als je er geld mee verdient is het helemaal geen probleem, begrijpen ze [niet-gamers] het. Maar als je gewoon geen geld verdient en gewoon voor de lol doet, dan kunnen mensen er minder begrip voor opbrengen. Dan zien ze het ook als een verslaving meer, terwijl als ze de link leggen ‘oh, je verdient er wat mee’, dan tonen ze meer begrip.”

De intrede van de kapitalistische logica in de subcultuur heeft echter een andere ingrijpende verandering aangebracht in het sociale leven van vele gamers. Op macroniveau worden, ondanks de infiltratie van subculturele ruimte door de kapitalistische logica vanuit de dominante cultuur, grenzen voortdurend aangebracht en afgebroken in maatschappelijk debat, in bijvoorbeeld politiek of nieuwsmedia, tussen de subcultuur en de dominante cultuur. Deze infiltratie van subculturele ruimte er toe geleid dat de desbetreffende grenzen op microniveau in hoge mate vloeibaar geworden zijn.

De tijden voor de intrede van het internet waarin gamers zich in een conceptueel afgesloten subculturele ruimte manifesteren zijn overgegaan in de vloeibaarheid van het heden. Vandaag de dag is de subculturele ruimte grotendeels versmolten met het dagelijks leven van gamers. ‘Nc-Thoughtful’ verduidelijkt dit idee aan de hand van een metafoor:

“De wereld lijkt heel ingewikkeld. De wereld wordt ingewikkelder gemaakt dan dat ie is. Het is allemaal heel zwart-wit, ook in het nieuws. Ik zit op een journalistieke opleiding en het is allemaal heel erg zwart-wit. Het is niet grijs, terwijl de wereld helemaal grijs is. En niet zwart-wit.”

In dit grijze gebied, dat als een soort vloeibare plas de grenzen van subcultuur en de dominante cultuur overstijgt, zijn gamers in staat zich gemakkelijk van de dominante culturele ruimte naar hun subculturele ruimte te verplaatsen en *vice versa*, zoals in de vorige paragraaf beschreven. Tevens werd eerder benoemd dat er gedeeltelijk aan de leidende normen van de dominante cultuur kan worden ontsnapt. Dit hoeft niet altijd positief te zijn, zoals duidelijk zal worden in de observatie van de Role Play Convention in Keulen (zie volgende paragraaf). Andersom biedt het overstijgen van culturele grenzen de mogelijkheid om een kritische houding aan te nemen omtrent bepaalde zaken in de gaming subcultuur die als negatief worden ervaren. Deze kritische houding volgt uit het bewegen binnen de dominante culturele, of een andere subculturele, ruimte. Zo is ‘Nc-Thoughtful’ uiterst kritisch over de zogenaamde ‘console wars’, een aanhoudende strijd onder een deel van de gamers over welke console de ‘beste’ is:

“Ik weet niet of je bekend bent met de console wars. Dat gaat helemaal nergens over, mensen die maar zitten te zeiken over welke beter is. ‘Nieuwe consoles, Xbox One en Playstation 4, welke is beter?’. Ja,

wat boeit dat nou. En dan heb je nog de mensen die op de PC spelen, 'de PC masterrace'. En dan heb ik zoiets van 'jongens, wat de fuck'. Tuurlijk, iedereen weet dat de PC het beste platform is om op te gamen. Dat weet ik ook wel, maar dat hoeft toch niet te betekenen dat ik dat dan ook maar moet doen."

Het feit dat competitieve gamers bij machte zijn gemakkelijk te kunnen schakelen tussen het alledaagse leven en hun subculturele bestaan heeft consequenties voor hun perceptie van dit subculturele bestaan. Op de vraag of gamen een verzet tegen of een ontsnapping aan de werkelijkheid is, antwoorden de competitieve gamers bijna unaniem: 'geen van beide'. De vervaging van culturele grenzen op microniveau heeft ervoor gezorgd dat gamen een onderdeel van de werkelijkheid is geworden. 'C-Patient' expliciteert:

"Het is niet zo alsof ik probeer te ontsnappen aan de werkelijkheid. Ik wil het niet tegen elkaar zetten, maar naast elkaar. Ik heb hier mijn sociale leven en als ik mijn gaming leven gewoon, dat gaat twee verschillende kanten op. En die kruisen niet met elkaar en ik zit ook niet van 'ik ga door met mijn gaming leven omdat ik het sociale leven niet leuk vind'. Ik doe het allebei omdat ik het allebei interessant/leuk vind en ik vermaak me ermee. Voor mij maakt het bijna deel uit van mijn sociale leven, het is bijna samengekomen. Dus voor mij is het niet echt een verzet tegen of een ontsnapping aan. Het is meer een deel van mijn leven geworden."

Bij non-competitieve gamers zijn de verschillen wat groter. Enerzijds worden games gespeeld om tijdelijk te ontsnappen aan de dagelijkse kopzorgen. Anderzijds ervaren ook zij gaming als onderdeel van hun realiteit. Dit heeft te maken met het feit dat alle gamers die zich online profileren, zoals alle subculturele insiders doen, te maken hebben met andere 'echte' mensen. 'Nc-Attentive' verduidelijkt nadat haar gevraagd is de omgang in de community te beschrijven:

"Er worden altijd mensen gekwetst. Ik ben ook genoeg, ik heb vaak genoeg huilend op de bank gezeten. En dan zei mijn vriend van 'ik snap het niet, het is een spelletje'. Ik zeg 'ja, maar het zijn wel echte mensen'. En dat is wat heel veel mensen vergeten. [...] Dat is een beetje grofweg waar het om gaat. Het is een spel, maar het zijn allemaal echte mensen. Dus alles wat wordt gezegd, is niet gegenereerd. Het is allemaal door iemand ingetoetst, die op dat moment ook achter de console of PC zit. En dat maakt de scheidslijn heel moeilijk."

Hoe de subcultuur er over een decennium uitziet, is een vraag die hier onbeantwoord blijft. Meerdere respondenten hopen dat hun kinderen, de volgende generatie gamers, trots zullen zijn op het feit dat ze gamer zijn. Volgens 'Nc-Compassionate' is het een kwestie van tijd voordat dit gerealiseerd is. Hij meent dat de kinderen van nu opgroeien met games, waardoor de generatie erop zal opgroeien met ouders die gamen. In dit geval zal de subcultuur volledig opgeslokt worden door de dominante cultuur. 'Nc-Diligent' vat dit samen met een anekdote over de huidige stand van zaken omtrent de relatie tussen de subcultuur en de dominante cultuur:

“De gamewereld is er, het begrip ervan alleen nog niet. Ik denk dat niemand, ongeacht of je een man of een vrouw bent, of hoe oud je bent, dat een spelletje op een tablet, PC, console, dat niemand dat niet leuk kan vinden. Ik zie zelfs mijn oma speelt spelletjes op de tablet, mijn moeder speelt spelletjes op de tablet. Ik zeg tegen mijn oma ook, die doet dan hele simpele spelletjes, een soort gokkast en je drukt alleen maar op play. Ja, mijn oma is oud en ik ben al blij dat ze op een tablet zit en weet hoe Facebook werkt. Ik zeg 'oma, je bent echt een gamer, heh'. Zegt ze altijd van 'nee, jullie zijn gamers. Ik ben alleen maar aan het gokken.' Ik zeg van 'dat is toch ook een spelletje, oma?' 'Nee hoor, want jullie gaan altijd schelden'. Weet je wat ik zei toen, ik zeg 'let op', toen was mijn oma en het spelen en toen zei ik tegen haar van 'kijk eens daar', keek ze daarheen en toen drukte ik één keer. 'Nee, wat doe je?' Ik van 'hee, oma, alles goed?' Toen ging ik heel snel haar bod verhogen en drukte ik zo een paar keer erop, dus haar hele inzet was weg ofzo. Boos dat ze werd. Ik zeg 'oma, wat doe je nou? Je bent toch geen gamer, je hoeft niet te schelden'. Snap je? Mensen hebben niet door wat ze aan het doen zijn. Mensen hebben niet door dat iedereen aan het gamen is, iedereen gamet, maar niemand accepteert het nog als een onderdeel [van hun leven].”

Kortom, er is een toenemende mate van acceptatie vanuit de rest van de samenleving waarneembaar, al is deze acceptatie nog lang niet volledig. Subculturele ruimte wordt geleidelijk aan overgenomen als gevolg van de vervlechting van gaming met de kapitalistische logica vanuit de dominante cultuur. Dit leidt op microniveau tot een vervaging van culturele grenzen, waardoor gamers in staat zijn zich vrij te bewegen in zowel de dominante als de subcultuur. Het zorgt er tevens voor dat gamers over evaluatieve normen beschikken waarmee ze zich kritisch kunnen opstellen tegenover beide culturele ruimtes. Dit zijn de belangrijkste resultaten uit de interviews. In de volgende paragrafen wordt aan de hand van de resultaten uit de observaties duidelijk of gamers daadwerkelijk doen wat ze zeggen te doen.

## 5.5. Observatie van de ‘Role Play Convention’ (RPC) in Keulen



Beeld en uitleg bij het spelen van World of Warcraft

Een observerende onderzoeker

Ter ondersteuning van de nog niet uitgevoerde interviews met non-competitieve gamers is een observatie uitgevoerd om de gaming community, met name het deel bestaande uit non-competitieve gamers, in fysieke vorm waar te nemen. Ongelukkigerwijs waren er ten tijde van deze observatie niet voldoende interviews met non-competitieve gamers afgenomen opdat er een nuttige observatielijst van te voren kon worden gemaakt. De codes uit de interviews zijn achteraf langs de observatie gelegd. De uitgevoerde observatie heeft plaatsgevonden op de ‘Role Play Convention’ in Keulen, 17 mei jongstleden. In de Koelnmesse, een enorm evenementencomplex, verzamelden duizenden Duitse ‘fantasyfans’ zich om gezamenlijk te genieten van games, zowel kaart- als virtuele spellen, muziek, eten, merchandise en vele andere gerelateerde zaken. ‘Characters’ uit fantasy gerelateerde films, series en games werden in soms uiterst gedetailleerde mate tot het fysieke leven gepromoveerd. Omwille van het onderzoek ging de aandacht bij deze observatie echter volledig uit naar het gaming aspect in het evenement. Door het gehele evenementencomplex waren ongeveer vijftien stands met een aantal schermen opgebouwd, variërend tussen de twee en de dertig schermen per stand. Bij iedere stand werd een bepaalde fantasy gerelateerde game gespeeld, waarbij er voornamelijk gaming-PC’s en Playstation 4’s werden gebruikt. Bij de PC’s kon men nog kiezen om met keyboard en muis of met joystick te spelen. Tevens werd er geobserveerd bij twee live-matches: één van World of Warcraft, Warlords of Draenor en één van Hearthstone. De aandacht kon tijdens deze live-matches gevestigd worden op de randzaken omdat de logica’s van de games te ingewikkeld zijn om in een paar uur te begrijpen.

Wat opviel met de binnenkomst is de excessieve mate van consumeren, waarbij er op praktisch alles geld wordt verdiend. Het ingangsticket mocht dan niet zo duur zijn (12 euro), tijdens



de rest van het evenement moest diep in de buidel worden getast. Daarentegen werden gratis producten in extreme mate weggegeven. Dit werd echter gedaan om producten te promoten, waarbij winstbejag het uiteindelijke doel blijft. Het hoogtepunt wat dit betreft was een schreeuwende menigte die smeekte om gratis sleutelhangers die tijdens de presentatie van een nieuwe game in het publiek werden gegooid. Het weggeven van gratis energydrinks en chocolade kwam ook erg veel voor. Deze waren werden zeer veel genuttigd. Het is duidelijk dat de kapitalistische logica grotendeels geïntegreerd is in de 'role play'/gaming subcultuur. Twee zaken vielen hierbij op met betrekking tot het ontsnappen aan de leidende normen uit de dominante cultuur. Enerzijds wijst de enorme inname van ongezonde producten erop dat gamers het niet zo nauw nemen met hun gezondheid. De leidende norm in de dominante cultuur om gezond te leven, lijkt bij gamers minder van belang te zijn. Het feit dat het weekend is kan echter tot een spurieus verband leiden. Anderzijds lijken de schoonheidsidealen bij gamers volledig te zijn weggevallen. Het leek een groot gedeelte van de gamers namelijk niet uit te maken hoe ze er uit zien, wat geheel haaks staat op de leidende norm uit de dominante cultuur om veel tijd aan het uiterlijk te besteden. De conventiegangers die voor het gaming aspect kwamen, zagen er doorgaans uit alsof ze geen uniciteit uitdroegen. Ze zagen er echter ook niet uit alsof ze zich schikten naar bepaalde idealen. Voor de 'role play' subcultuur is dit weer geheel anders, hierin gelden namelijk andere schoonheidsidealen, zoals extravagantie en 'the bigger, the better'.

Tijdens de live-matches viel op dat iedereen, mits ze de game kenden, volledig ondergedompeld waren in de game. De vergelijking met een voetbalwedstrijd is ditmaal niet gek te noemen. Tijdens een live wedstrijd van de game, waarbij de spelers op een podium achter een laptop zaten, gaven twee specialisten op het gebied van de game uitgebreid commentaar op de verschillende moves die de gamers maakten. Bij Hearthstone gaf de gamer zelf ook commentaar. Hierbij zat een publiek, bestaande uit gamers, te kijken naar de live-match. Een groot verschil met de voetballerij is echter de interactie tussen de gamers en het publiek. Na de match praatten ze wat met elkaar, waarschijnlijk over game specifieke zaken. Tijdens de match vond er nog een andere sociale interactie plaats tussen het publiek en de gamers, namelijk het befaamde 'trashtalken'. Iemand uit het publiek maakte een gekscherende opmerking over één van de twee World of Warcraft-gamers, deze had de vorige dag namelijk de match verloren. De geuite kritiek werd met een glimlach verwerkt.

Het meest opvallende tijdens de conventie was de waarneembare plezierbeleving. Op basis van de passie voor gaming ontstond een aanzienlijke hoeveelheid interactie tussen mensen die elkaar niet kenden. Bij iedere stand stonden namelijk meerdere medewerkers of andere geïnteresseerden die de bezoeker hielpen met de game om te zorgen dat diegene plezier aan de game beleefde. Ze legden bepaalde zaken uit en hielpen hem of haar daardoor in het verkrijgen van een positieve ervaring van de game. Deze vriendelijke medewerkers vervulden uiteraard een commerciële functie. Deze kapitalistische logica werd echter overstegen door het feit dat ze oprecht de passie deelden met de bezoekers, wat er tevens toe leidde dat ze bereid waren een diepgaand gesprek te voeren over de

content van de game. Door het gehele complex heen werd de mogelijkheid aangeboden om te interacteren met andere geïnteresseerde subculturele insiders. De vorm van deze interactie zorgde ervoor dat de nadruk kwam te liggen op twee zaken: plezier en gemeenschap.

### 5.6. Observatie van de G1 Gaming Recruitment Series finale in Haarlem



Het 'speelveld', bestaande uit twee maal vijf met elkaar verbonden gaming-PC's, met de commentatoren op de achtergrond.

De tweede participerende observatie is ten uitvoer gebracht om het competitieve gedeelte van de gaming community in vaste vorm te ervaren. Op 30 mei jongstleden vond de G1 Gaming Recruitment Series finale plaats in het centrum van Haarlem. Zes plaatsingsronden hebben hieraan vooraf plaatsgevonden op zes verschillende locaties door Nederland heen. Op deze plaatsingsdagen liepen pro-gamers van het spel League of Legends rond om de teams samen te stellen. Deze teams, elk bestaande uit vijf spelers, kenden een differentiatie in niveau. Een team was volledig als iedere 'tier' (niveau of level), die lopen van 'bronze' tot 'diamond', is bezet. Een gamer van een lagere tier mocht echter wel een tier bezetten die hoger is dan de zijne. Spelers werden geselecteerd op basis van 'skill' en houding, zaken die in de gehele gaming community leidend zijn voor het genoten respect. De differentiatie in niveaus zorgde ervoor dat iedereen die het spel speelt een poging kon wagen om de finale te behalen. Uiteindelijk hebben acht teams, inclusief twee met een 'wild card', geprobeerd de hoofdprijs bestaande uit vijf gaming-PC's ter waarde van 1500 euro binnen te slepen. Dit gebeurde in het hoofdkantoor van G1 Gaming, waar één speelkamer was ingericht om te gamen (zie foto) en één kamer was ingericht met banken, stoelen en beeldschermen om te 'chillen' en via beeldschermen live te kijken naar de wedstrijden die gespeeld werden.

Een aantal zaken viel hierbij op. Allereerst de verschillen in leeftijd, sekse,

sociaaleconomische klasse en ras. De verschillen tussen gamers die online spelen, waar deze niet zichtbaar zijn, werden wel zichtbaar in de vaste vorm van dit gedeelte van de community. Ondanks deze verschillen werden gesprekken gemakkelijk gevoerd. De basis voor de gespreksstof, de logica van de game zelf, wordt namelijk door iedere gamer beheerst. Iedere gamer interacteerde met vele andere gamers, waardoor informatie in hoge mate vloeide. Tevens leidde dit gegeven tot gelijkwaardige interactie tussen jonge tieners en (jong)volwassenen. Hierdoor raakten jongens van 12 jaar oud in gesprek met jongens van 22 jaar oud, wat met name de volwassenheid van de jonge tieners vergroot. Bovendien was de subcultuur niet gesloten, want ouders en andere naasten waren uitgenodigd en meegenomen naar het evenement. Deze naasten bestonden enerzijds uit vrienden die de game begrijpen en anderzijds uit vaders, moeders, opa's en oma's die de game grotendeels niet begrijpen. Dit komt overeen met de uitkomsten uit de interviews, waarbij de ouders moeite doen om het spel te begrijpen, maar ze uiteindelijk alleen begrip krijgen voor het feit dat hun kinderen de game spelen omdat ze er plezier in hebben of omdat ze er geld mee verdienen.

Ook de hiërarchie, zoals in de eerste paragraaf beschreven, was goed waarneembaar. Door het verschil in niveau was veelal de gamer met de hoogste 'tier' de teamleider en deze leiders genoten respect van de rest van de spelers vanwege hun 'skill' en leidersrol. Tevens kan er wat gezegd worden over de culturele normen die geldend waren. Allereerst was ook hier de norm om gezond te leven niet erg van toepassing. De hele dag door konden er gesponsorde energydrankjes gedronken worden, vanaf 1 uur 's middags stonden er bakken chips op tafel en rond etenstijd kwam een pizzabedrijf met een stapel pizza's die het gehele gezelschap van ongeveer 40 mensen van avondeten voorzag. Wel was de kapitalistische logica in hoge mate percipieerbaar. Allereerst was het opvallend dat het gehele winnende team, waar een jongen van 12 jaar oud bij zat, met een gaming-PC van 1500 euro naar huis ging. Tevens werd er de gehele dag reclame gemaakt voor allerlei game gerelateerde producten. Het meest tekenend is de reclame die veelvuldig werd getoond tussen de wedstrijden door, waarin een beeld zichtbaar wordt van iemand die veel gamet, een koffer met geld overhandigd krijgt en veel mooie vrouwen om zich heen heeft, de 'ideale' toekomst voor een competitieve gamer.

Vanaf de halve finales werden de wedstrijden live gestreamd op [www.twitch.tv](http://www.twitch.tv), waarbij de gameplay in het Engels werd becommentarieerd door twee kenners. Het mondiale karakter van de subcultuur werd hierdoor goed zichtbaar. Al met al een erg interessante observatie, die werd afgesloten met het volgen van de finale van het toernooi via de bovenstaande streamingsite. Op deze site kunnen geïnteresseerden de wedstrijd bekijken en staan de kijkers onderling in contact via een chat. De 'spectator mode' is hierbij belangrijk. Vanuit deze 'mode' kunnen kijkers op een overzichtelijke manier de wedstrijd volgen. De acties van de tien spelers worden op de achtergrond in de gaten gehouden zodat er voortdurend geschakeld kan worden naar de interessantste actie.

In dit resultatenhoofdstuk is voornamelijk de invloed van het gamen op de leefwereld van gamers belicht. Een volwassen individualisme naar binnen toe en een grote culturele bewegingsvrijheid zijn interessante kenmerken van gamers die volgen uit het bewegen binnen de

subculturele ruimte en tevens gevolgen hebben op het alledaagse leven van de respondenten. In de conclusie zullen deze bevindingen gekoppeld worden aan bestaande theorieën.

## 6. Conclusie

### 6.1. Beantwoording van onderzoeksvragen

Door de bovenstaande resultaten te koppelen aan het theoretisch kader wordt het mogelijk de hoofdvraag, ‘hoe gaan ‘die-hard gamers’ om met de spanningen tussen de dominante cultuur en hun subcultuur?’, zinvol te duiden. De deelvragen, zoals deze zijn opgesteld voor de dataverzameling, bleken echter een lage verklaringskracht te hebben betreffende hun bijdrage aan de beantwoording van de hoofdvraag. Hierdoor is er afgestapt van deze deelvragen en is een alternatieve indeling van het resultatenhoofdstuk aangenomen. Deze indeling volgt uit de verschillende aspecten van de leefwereld van de die-hard gamer. Het eerste aspect is de gamer subcultuur zelf. Vervolgens is er gekeken naar de leefwereld van de gamer. De invloed van de kapitalistische logica beslaat het laatste aspect.

Gamen brengt mensen bij elkaar en wordt gedaan omdat men er plezier aan beleeft, aan het spel, het winnen van het spel of de interactie via het spel. Gezien de hoge mate van sociale interactie is het niet verwonderlijk dat er bepaalde ‘social standards’ rond de omgang met andere gamers geldend zijn. Deze standaarden spelen echter een minder grote rol dan de normen in de dominante cultuur. Dit heeft te maken met het feit dat gamers zich anoniem tot elkaar kunnen verhouden. Deze anonimiteit leidt tot een tijdelijke verbreking van de onderlinge afhankelijkheden tussen gamers (Elias, 2000), waardoor ongeciviliseerd gedrag in communicatie, ofwel ‘trashtalken’, mogelijk wordt, en veelvuldig voorkomt, zonder dat dit leidt tot schaamtegevoelens of daadwerkelijke geweldsuitbarstingen. De standaarden om plezier te hebben en om respect te tonen geven, ondanks hun geringe dwingende werking, richting aan de specifieke vormen van sociale interactie binnen de subcultuur. Het verkregen respect, dat volgt uit de vaardigheden van een gamer, vormt de basis van het subculturele kapitaal (Thornton, 1995).

Die-hard gamers kunnen zich echter niet onttrekken aan hun leven in de dominante cultuur. Werk, studie, relaties met niet-gamende vrienden en familie zijn allemaal zaken waar de respondenten mee om moeten gaan zodat spanningen met de dominante cultuur geminimaliseerd kunnen worden. Het relatief probleemloos bewegen binnen subculturele ruimte, dat volgt uit de minimalisering van spanningen, heeft echter wel degelijk een invloed op het alledaagse leven van de respondenten. Bij voornamelijk competitieve gamers heeft dit positieve invloeden gehad op de ontwikkeling van persoonlijke eigenschappen die nuttig zijn in de rest van hun leven. Ze leren namelijk competenties aan die indirect in verband staan met gaming. Tevens hebben gamers een aanzienlijk sociaal kapitaal opgebouwd. Door de vervlechting van het internet met gaming zijn gamers in staat snel en gemakkelijk in contact te komen met vele andere gamers. Het is daarentegen mogelijk dat gamers verslaafd raken aan hun favoriete bezigheid. Tijdens een verslaving raken gamers vervreemd van de fysieke werkelijkheid. Ze vermijden school, werk en fysieke sociale contacten. Dit is voornamelijk een probleem dat voorkomt in de tienerjaren, wanneer de gamer zich nog bevindt onder de hoede van de ouders. Doordat verslaafde gamers bij hun ouders wonen hebben ze geen financiële

verantwoordelijkheden en wanen ze zich klasseloos (Thornton, 1995).

Echter, als de tijdelijkheid van hun ingebeelde klasseloosheid erkend wordt, stappen verslavingsvrije gamers niet ineens uit de subcultuur, zoals Thornton (1995) veronderstelt. Ze zijn zich bewust van hun verplichtingen in de fysieke wereld, maar de meeste respondenten zijn er, ondanks deze verplichtingen, van overtuigd dat gaming een grote rol in hun leven zal blijven spelen. Een andersoortige volwassenheid vloeit voort uit het specifieke karakter van het internet. Het feit dat het internet niet institutioneel gestructureerd is (Skopek et al., 2010), brengt een substantiële hoeveelheid aan interactie tussen gamers van verschillende leeftijden uit verschillende landen teweeg. Immers, de enige voorwaarde is het online spelen van de game. Het leren over andere landen draagt, zelfs wanneer dit op basaal niveau gebeurt, bij aan een volwassen relativiseringsvermogen.

Het vermogen om betrekkelijkheden te erkennen kan bij gamers ontwikkeld worden op drie verschillende manieren, die alle voortkomen uit het bewegen in subculturele ruimte. Allereerst zeggen enkele competitieve gamers een 'schild van onverschilligheid' om zichzelf te hebben gebouwd om zich te kunnen concentreren op het eigen spel en om opmerkingen van andere spelers uit de giftige competitieve scene te verwerken. Deze relativisering kan doorwerken op de persoonlijkheid van competitieve gamers, wat betekent dat gamers in het dagelijkse leven de voor hen irrelevante problemen weg kunnen relativiseren omdat het hen 'niet boeit' wat andere mensen doen. Ten tweede stellen enkele non-competitieve gamers een andere manier van kijken te hebben ontwikkeld. Vanuit deze alternatieve manier van kijken zijn ze in staat de gehele situatie waar te nemen. Dit overzien van situaties is een competentie die aangeleerd kan zijn door het aangenomen perspectief tijdens gaming over te hevelen naar het alledaagse leven. Deze 'game overview' wakkert het besef aan dat bepaalde problemen altijd terug zullen komen en dat er niet veel aan gedaan kan worden. Wederom is hier een vorm van onverschilligheid waar te nemen. Echter, deze beide vormen van relativiseren worden deels beïnvloed door andere factoren, zoals studie of werk. Tevens gelden ze niet voor iedere die-hard gamer en kunnen ook niet-gamers beide vormen ontwikkelen.

Een laatste, derde vorm van relativisering die uit de resultaten is gebleken, heeft echter wel degelijk betrekking op iedere gamer, met name op de die-hard gamer. Die-hard gamers kunnen ontsnappen aan de leidende normen uit de dominante cultuur door zichzelf onder te dompelen in de subculturele ruimte. Gevolg hiervan is een alternatieve set van evaluatieve normen (Schwartz & Merten, 1967) die gebruikt kan worden om op een andere manier naar wereldlijke zaken te kijken. Doordat ze buiten de leidende normen uit de dominante cultuur kunnen staan, en ze zich bovendien in hoge mate anoniem tot elkaar verhouden, construeren die-hard gamers hun 'zelf' op basis van hun persoonlijke waarden. Ze laten zich in veel mindere mate leiden door wat andere mensen van hen vinden. Waar mensen, die zich uitsluitend in de dominante culturele ruimte bewegen, de zelf reflexief samenstellen door in te spelen op meningen van anderen (Giddens, 1991), wat omschreven kan worden als een soort individualiteit naar buiten toe, wordt de individualiteit van die-hard gamers naar

binnen toe bespiegeld, naar wat zij waardevol vinden. Die-hard gamers ervaren echter nauwelijks spanningen als gevolg van het heen en weer bewegen tussen dominante en subcultuur.

Door te kijken naar de ervaringen en gedragsmotivaties van die-hard gamers wordt duidelijk dat de structurele, oppositionele relatie tussen de dominante en de subcultuur geen zinvolle relatie is om op in te zoomen. Ze zijn namelijk bij machte hun wereld zelf, aan de hand van sociale en culturele veranderingen, te vormen (Bucholtz, 2002). Die-hard gamers hebben dus aan culturele bewegingsvrijheid gewonnen, waarbij de individuele 'agency' van gamers hen in staat stelt hun leven zelf in te delen. Gevolg hiervan is het feit dat ze niet veel energie hoeven te steken in het verwerken van spanningen. Rest de vraag hoe het komt dat gamers een omvangrijke culturele bewegingsvrijheid hebben gekregen, waardoor spanningen niet of amper ervaren worden.

Om deze vraag te beantwoorden moet er teruggeschakeld worden naar de structurele relatie tussen de dominante en de subcultuur. De gaming industrie en de gaming community, die in een dialectische relatie bestaan, zijn namelijk beide snel gegroeid. Het professionele competitieve onderdeel van de gaming community, ook wel de eSports genaamd, staat centraal in de groei van zowel industrie als community. Waar mondialisering en de groei van internet het consumentenbereik een grote impuls hebben geven, resulteren de continue technologische ontwikkelingen in de stijgende interesse in gaming. Kapitaal was nodig om deze ontwikkelingen op gang te brengen, ontwikkelingen die op hun beurt de deuren geopend hebben voor het grote kapitaal. Kapitaalrijke bedrijven zonder game specifieke achtergrond beginnen zich te beseffen dat er in de gamingwereld veel kapitaal geaccumuleerd kan worden. Sommige gameseries worden hierdoor in hoge mate gecommmercialiseerd, andere games worden 'incompleet' afgeleverd. Om het spel compleet te maken moet er 'downloadable content' (DLC) worden aangeschaft, content waar natuurlijk een prijskaartje aan vastzit. Deze downloadable content kan bestaan uit een uitbreiding van levels, wapens, items, enzovoorts. Bijna alle respondenten accepteren het gegeven dat er in toenemende mate geld aan hen verdiend wordt. Zij onderbouwen dit met het argument dat er een groot gedeelte van het verdiende kapitaal opnieuw geïnvesteerd wordt om de volgende game nog beter te maken.

De kapitalistische logica uit de dominante cultuur (Weber, 1930) lijkt zich geleidelijk aan te infiltreren in de subculturele ruimte, wat gevolgen heeft voor de culturele bewegingsvrijheid van die-hard gamers. Allereerst leidt dit ertoe dat er vanuit de rest van de samenleving meer begrip wordt getoond ten aanzien van de daad van gaming, vooral als gamers er geld mee verdienen. Ten tweede, en nog belangrijker, zorgt de opkomst van kapitalistische logica in de subcultuur ervoor dat, waar de grenzen tussen de dominante cultuur en de subcultuur op macroniveau noch vast noch vloeibaar zijn omdat ze voortdurend op- en afgebroken worden, deze culturele grenzen op microniveau versmolten zijn (Bauman, 2013). Hierdoor beschikken die-hard gamers over het algemeen over het vermogen om gemakkelijk te schakelen tussen de evaluatieve set van normen die zowel de dominante als de subcultuur biedt (Schwartz en Merten, 1967). In de vloeibare culturele ruimte, die de grenzen tussen de twee culturen overstijgt, hebben die-hard gamers de bewegingsvrijheid om hun eigen leven te

duiden aan de hand van sociale en culturele processen uit beide culturen. Deze vloeibare culturele ruimte zou Bucholtz (2002) de jeugdcultuur noemen.

Met het bovenstaande in het achterhoofd is het logisch dat het concept verzet niet aansluit bij de ervaringen van gamers. Immers, de structurele relaties die ten grondslag liggen aan subcultureel verzet corresponderen niet met de leefwereld van gamers. Hoewel sommige respondenten beamen dat gamen voor hen een ontsnapping aan de werkelijkheid kan zijn, beschouwen de meeste respondenten gaming als een deel van hun realiteit. De essentie van gamen is in hoge mate vervlochten geraakt met hun leven in de fysieke wereld. Door deze vervlechting zijn niet alle subculturele logica's van Gelder (2007) aanwezig in de gamer subcultuur, waardoor de theorie van Gelder enigszins genuanceerd moet worden. De vijfde logica, waarbij subculturele insiders zich afzetten tegen 'normale' mensen door opzettelijk een alternatieve lifestyle aan te houden, is niet van toepassing op gamers omdat ze niet in oppositie staan ten opzichte van de dominante cultuur, zoals hierboven beschreven.

Concluderend, 'die-hard' gamers zijn in staat de dwingende werking van dominant culturele processen weg te nemen door deze processen subcultureel te onderhandelen. Binnen de subculturele ruimte worden deze processen in een vorm gegoten waardoor spanningen met de dominante cultuur minimaal worden ervaren. Echter, subculturele onderhandelingen hebben wel degelijk een invloed op het leven van gamers. De kapitalistische logica, die ertoe leidt dat kwalitatief betere games uitkomen, zorgt voor een infiltratie van subculturele ruimte, wat resulteert in een vervaging van culturele grenzen op microniveau. Een vervaging die de basis vormt voor het gegeven dat gamers gemakkelijk kunnen schakelen tussen dominant culturele en subculturele ruimte, waarin telkens een andere set van evaluatieve normen wordt aangenomen. Aan de hand van deze culturele bewegingsvrijheid zijn die-hard gamers bij machte een individualiteit te ontwikkelen die gebaseerd is op wat zijzelf belangrijk vinden, een soort van volwassen individualiteit die naar binnen toe bespiegeld wordt.

## **6.2. Discussie**

De uitkomsten van dit onderzoek zijn in een breder maatschappelijk kader te plaatsen. Zo kan deze scriptie allereerst bijdragen aan het begrip voor de keuze van mensen om zich te bewegen in de gamer subcultuur. Dit hoeft niet gelimiteerd te zijn aan gamers. Het bewegen binnen een subculturele ruimte, welke dan ook, biedt een manier om een kritische houding aan te nemen ten opzichte van de dominante cultuur. Dit is iets wat 'normale' mensen niet kunnen doen, omdat ze geen andere evaluatieve set normen hebben om bepaalde situaties te duiden. Hierdoor zullen ze minder in staat zijn zich los te maken van de dominante cultuur om zo het leven naar eigen invulling te realiseren. Zo zullen gamers meningen van anderen minder van belang vinden met betrekking tot de constructie van hun zelf, waardoor immer bestaande onzekerheden gedeeltelijk worden opgelost. Tevens zullen gamers bij machte zijn, vanwege hun alternatieve set normen, de normen uit de dominante cultuur te bevechten om uiteindelijk, zoals McGonigal (2011) betoogt, de wereld door gaming een betere plek te maken.



Wat deze scriptie bijdraagt aan de wetenschap is de lacune die opgevuld wordt door de interdisciplinaire aanpak. In het geval van de gamer subcultuur wordt namelijk duidelijk, door naar macro-sociologische structurele relaties te kijken, hoe de culturele bewegingsvrijheid van die-hard gamers op microniveau exponentieel gegroeid is door bepaalde structurele relaties bloot te leggen. Vaak worden deze twee aspecten los van elkaar onderzocht, maar zoals in deze scriptie duidelijk wordt, zijn deze zaken onderling verbonden en kunnen ze dus niet los van elkaar onderzocht worden. De veranderde relatie tussen subcultuur en dominante cultuur door processen van mondialisering en modernisering is hierbij verduidelijkt voor de gamer subcultuur. Aan deze relatie, tussen de dominante cultuur en welke subcultuur dan ook, moet meer aandacht worden besteed in vervolgonderzoek.

Enige tekortkomingen met betrekking tot de representatie van de respondentengroep moeten echter inzichtelijk worden gemaakt. Zo zijn er maar twee vrouwelijke gamers geïnterviewd, terwijl de statistieken aangeven dat er bijna evenveel meiden als jongens gamen. Echter, dit zijn statistieken die ‘casual’ gamers ook meerekenen. Het zou kunnen dat er weinig meiden die-hard gamer zijn. Daarbij moet vermeld worden dat de antwoorden van de twee vrouwelijke respondenten niet significant afweken van de antwoorden van de mannelijke respondenten, op een waargenomen ‘special treatment’ na die zowel positief als negatief geïnterpreteerd wordt door de twee vrouwelijke respondenten. Vrouwelijke gamers worden soms voorgetrokken door mannelijke gamers vanwege het feit dat ze vrouw zijn. Daarnaast geven bijna alle respondenten aan dat een aanzienlijk gedeelte van de gamers of gameverslaafd is of een ‘rugzakje’, ofwel psychische beperkingen, heeft. Deze gamers zijn voor een onderzoeker moeilijk te bereiken omdat ze afgesloten zijn van de fysieke wereld en omdat ze mogelijk geen zin hebben om geïnterviewd te worden. Als deze groep groot is, zou dat betekenen dat er problemen zijn met het representatieve gehalte van dit onderzoek.

Vervolgonderzoek kan gedaan worden naar drie specifieke groepen, vrouwelijke gamers, gameverslaafden en gamers met een rugzakje, om inzicht te krijgen in de omvang van de groepen en in de eventuele verschillen met de resultaten uit dit onderzoek. Het is te verwachten dat zij zich anders verhouden tot de dominante cultuur dan de gamers die in dit onderzoek geïnterviewd zijn. Als laatste kan er vervolgonderzoek worden gedaan naar de invloed van rolmodellen, ofwel pro-gamers, van verschillende games op de vorm van de sociale interactie tijdens normale games. ‘Nc-Compassionate’ ziet dat de Aziatische rolmodellen van het spel League of Legends heel erg bescheiden zijn, terwijl de Amerikaanse rolmodellen van het spel Call of Duty elkaar de huid vol schelden (<https://www.youtube.com/watch?v=bF8KkuAXzvI>).

Enige kanttekeningen dienen nog geplaatst te worden. Zoals de keuze om de respondentengroep te splitsen in competitieve en non-competitieve gamers. Voornamelijk competitieve gamers benadrukken het feit dat ze zich waarschijnlijk anders verhouden tot de fysieke werkelijkheid. Dit is achteraf gezien niet echt het geval, maar er zijn wel verschillen waargenomen tussen de twee groepen in de invloed van gamen op de persoonlijkheid en in de mate van acceptatie

vanuit de rest van de samenleving. De overeenkomsten tussen beide typen gamer zijn echter groter dan de verschillen. Tevens is er voor gekozen na drie interviews het onderzoeksinstrument aan te passen omdat de vooropgestelde concepten niet werden ingevuld door de respondenten. Vooral de concepten over geweldloosheid en gewelddadigheid waren in hoge mate irrelevant. Door de focus te verleggen naar de leefwereld van die-hard gamers is het mogelijk geworden de persoonlijke culturele grensoverschrijdingen van deze gamers in kaart te brengen. Ongelukkigerwijs is de onderhandeling van het culturele proces dat ten grondslag ligt aan de groeiende geweldloosheid, de toenemende impulscontrole, pas na de laatste interviews waarneembaar geworden. Het ‘trashtalken’, of het uitschelden van andere gamers, is iets wat duidt op een tijdelijke afwijzing van de impulscontrole waar gamers wel degelijk over beschikken. Er kon echter niet door worden gevraagd op dit onderwerp, waardoor het niet mogelijk is een gedeelte van Elias’ theorie te bevestigen, te nuanceren of te weerleggen op basis van deze resultaten. Vervolgonderzoek kan deze tekortkoming verhelpen.

### **6.3. Reflectie**

Achteraf gezien heb ik het schrijven van het onderzoeksvoorstel als het moeilijkste gedeelte van het proces ervaren. Het onderwerp was na enkele weken gespecificeerd tot wat het nu is. Echter, het rondkrijgen van het theoretisch was, en is, iets wat mij bezighoudt. Ook het rondkrijgen van het gehele onderzoek, waar ik als laatste over zal spreken, is mij even zwaar gevallen. Na de ‘go’ kon ik opzoek naar respondenten. Ondanks een enigszins passieve houding is het me gelukt genoeg kwalitatieve data te genereren om hier wat zinvol over te zeggen. Hier moet wel bij gezegd worden dat de gebruikmaking van het eigen netwerk, via Facebook, een hoop kopzorgen heeft weggenomen. Na de eerste werving van een aantal respondenten begon ik aan het gedeelte van het proces dat ik achteraf het interessantste vond, het afnemen van interviews.

Na drie interviews bleek mijn operationalisering niet ingevuld te worden door de respondenten. Gelukkig had mijn begeleidster hier in het voorbereidingsproces voor gewaarschuwd, waardoor ik me bewust was dat flexibiliteit van me verwacht werd. De stap die ik vervolgens heb genomen, waardoor ik me liet leiden door de resultaten en niet door mijn theoretisch kader, is de stap waar ik het meeste van geleerd heb. Het zal in de toekomst ongetwijfeld voorkomen dat vooraf bedachte concepten niet van toepassing zijn. Het adequaat omgaan met deze discrepantie is iets wat ik ontwikkeld heb tijdens deze scriptie. De rest van de interviews verliep door deze adequate aanpak soepel, waarbij ik me volledig kon richten op de verhalen van de die-hard gamers.

Bij het schrijven van conclusie en discussie moest het geheel weer rond worden gemaakt. Dit is iets wat ik nog niet helemaal onder de knie heb. Vooral het koppelen van de bevindingen aan de theorie kan volgens mij beter. Deze vaardigheid hoop ik in mijn volgende studie te kunnen ontwikkelen. Al met al ben ik wel degelijk tevreden met het eindresultaat.

## 7. Literatuurlijst

- Bauman, Z. (2013). *Liquid modernity*. John Wiley & Sons.
- Bourdieu, P. (1996). *The rules of art: Genesis and structure of the literary field*. Stanford University Press.
- Brake, M. (1980). *The Sociology of Youth Culture and Youth Subcultures: Sex, Drugs and Rock'n'Roll?*. London:Routledge.
- Bryman, A. (2012). *Social research methods*. Oxford university press.
- Bucholtz, M. (2002). Youth and cultural practice. *Annual review of anthropology*, p. 525-552.
- Carbone, M.B. & Ruffino, P. (2014). Introduction: games and subcultural theory. *Games as Art Media Entertainment*, 3(1), p. 5-22.
- Elias, N. (1978). *What is sociology?*. Columbia University Press.
- Elias, N., Dunning, E., Goudsblom, J., & Mennell, S. (2000). *The civilizing process: Sociogenetic and psychogenetic investigations*, rev. ed. Malden, MA: Blackwell Publishers.
- Gelder, K. (2007). *Subcultures: Cultural histories and social practice*. Routledge.
- Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford University Press.
- Hall, S., & Jefferson, T. (1976). Resistance through ritual. *London: Hutchinson*.
- Jasper, A. (2004). 'I am not a goth!': The Unspoken Morale of Authenticity within the Dutch Gothic Subculture. *Etnofoor*, p. 90-115.
- Lee, M.R. & Ousey, G.C. (2011). 'Reconsidering the Culture and Violence Connection: Strategies of Action in the Rural South'. *Journal of Interpersonal Violence*, 29, p. 899-929.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Penn, S. (Regisseur). (2007). *Into the Wild* [Film]. United States: Paramount Vantage.
- Schwartz, G., & Merten, D. (1967). The language of adolescence: An anthropological approach to the youth culture. *American Journal of Sociology*, p. 453-468.

- Shaw, A. (2010). What is video game culture? Cultural studies and game studies. *Games and culture*, 5(4), p. 403-424.
- Simmel, G. (1908). Group Expansion and the Development of Individuality. In: Calhoun et al. (Eds). (2012). *Classical Sociological Theory*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Skopek, J., Schulz, F., & Blossfeld, H. P. (2010). Who contacts whom? Educational homophily in online mate selection. *European Sociological Review*, 27, p. 180-195.
- Squire, K. (2003). Video games in education. *Int. J. Intell. Games & Simulation*, 2(1), p. 49-62.
- Steinkuehler, C. A., & Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), p. 885-909.
- Thornton, S. (1997). The Social Logic of Subcultural Capital. In: Gelder, K. & Thornton, S. (eds.), *The Subcultures Reader*. London: Routledge, p. 184-192.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J., & Van De Mheen, D. (2011). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), p. 205-212.
- Weber, M. (1930) *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Scribner: New York, NY.
- Williams, D., Consalvo, M., Caplan, S., & Yee, N. (2009). Looking for gender: Gender roles and behaviors among online gamers. *Journal of communication*, 59(4), p. 700-725.
- Wouters, C. (1990). 'Levensstijl en statusrivaliteit, emotieregulering en romantisering'.
- Yee, N. (2006). The labor of fun how video games blur the boundaries of work and play. *Games and Culture*, 1(1), p. 68-71.

## 8. Bijlagen

### 8.1. Operationaliseringsschema

<u>Concepten</u>	<u>Dominante cultuur</u>	<u>Subcultuur</u>
<b>Dimensie 1</b>	<b>Werk</b>	<b>Plezier</b>
Indicatoren	- Beroep/opleiding - Loopbaan - Tijdsbesteding - Ervaring	- (subculturele) Gameloopbaan - Tijdsbesteding - Ervaring
	-Spanning -Omgang met spanning/ waarom is er geen spanning	
<b>Dimensie 2</b>	<b>Individualisme</b>	
Indicatoren	- Belangen - Doelen - Uniek zijn	Zelfde zaken betrekken op gamer subcultuur
	Eventuele spanning	
<b>Dimensie 3</b>	<b>Geweldloosheid</b>	<b>Gewelddadigheid</b>
Indicatoren	- Geweld gebruikt - Geweld ervaren - Mening over geweld in samenleving	- Geweld in games - Mening geweld in games
	-Spanning -Omgang met spanning/ waarom is er geen spanning	
<b>Dimensie 4</b>	<b>Conformisme</b>	<b>Verzet</b>
Indicatoren	Slaan op bovenstaande drie dimensies	Slaan op bovenstaande 2 dimensies.

## **8.2. Volledig onderzoeksinstrument (topiclijst semigestructureerde interviews)**

**Samenvatting van het onderzoek, eigen gameloopbaan, vorig onderzoek over sociale interactie, tijdsindicatie, rolverdeling anonieme/ vertrouwelijke verwerking van het interview en benadrukking van het open karakter van het interview**

**Waarom game je?**

**(Competitieve) gameloopbaan**

**Beschrijving van jouw ervaring van subcultuur/community**

Hoe ziet deze eruit?

Omgang met elkaar

Soort vriendschap

Social standards: normen en waarden

**Alledaagse leven**

Invloed van gamen op het leven

Invloed van gamen op sociale aspecten van het leven: begrip en invloed op relatie

- Thuis
- Familie
- School/Studie
- Werk
- Andere aspecten: vrienden/vriend(in)
- Niet-gamers in het algemeen

Invloed op kijk op de wereld: zaken die groter zijn dan het individu

**Respondent in- en out-game, is dat dezelfde persoon?**

**Verslaving**

**Onverschilligheid: 'het boeit me niet'**

**Gaming wordt in toenemende mate geld aan verdiend (commerciële lag over games heen)**

- Onderken je dit?
- Wat vind je hiervan?

**Is gamen een verzet tegen of een ontsnapping aan de werkelijkheid? Of heeft gamen een andere essentie?**

**Interessante zaken omtrent dit onderwerp die nog niet besproken zijn**

**Mening van het onderzoek en eventuele verbeterpunten**

### 8.3. Overzicht Respondenten

<b>Nummer</b>	<b>Pseudoniem</b>	<b>Leeftijd</b>	<b>Sekse</b>
1	'C-Enthusiastic'	33	M
2	'Nc-Thoughtful'	21	M
3	'C-Honest'	20	M
4	'C-Smart'	17	M
5	'C-Patient'	17	M
6	'C-Creative'	20	M
7	'Nc-Diligent'	31	M
8	'Nc-Idealistic'	20	M
9	'Nc-Extrovert'	20	M
10	'Nc-Considerate'	21	M
11	'Nc-Attentive'	21	V
12	'Nc-Reliable'	22	M
13	'Nc-Realistic'	19	V
14	'Nc-Compassionate'	24	M

#### 8.4. Tussentijds coderingsschema en mogelijke nieuwe codes

##### Letterlijk

Verschillen met andere velden – goudbruin		
Motivatie/gamelooftaan – rood		
Tijdsbesteding – donkerrood		<b>Subcultuur</b>
Community – oranje		
eSports – lichtoranje – from marginal subculture to mainstream culture		
Beïnvloeding op leven in het algemeen – blauw		
Beïnvloeding op sociale aspecten van het leven - donkerblauw		
		<b>Leefwereld</b>
Beïnvloeding op kijk op de wereld – donkergroen		
Beïnvloeding op toekomst – groen		
Essentie van gamen – zwart		
Verschillen in personen in culturen – grijs		

##### Tussen regels door - dikgedrukt

Relativeren -> ‘boeit niet’, ander soort individualisme

Volwassenheid

Social standards -> respect

Versmelting van grenzen op microniveau -> zwart wit denken, agency van de jeugd, liquid modernity, weten te ontsnappen aan leidende normen

##### **Nieuwe mogelijke concepten voor volgende interviews (nieuwe codes)**

- Social standards, normen en waarden
- Vriendschap
- Bredere maatschappelijke vraagstukken, R5 als voorbeeld
- Kapitalistische logica, mening hierover



## 8.5. Volledig coderingsschema

Open codes	Axiale/Selectieve codes
Subcultuur	
<p>Vergelijking met andere velden</p> <p>Motivatie/Gamelooopbaan</p> <p>Tijdsbesteding</p> <p>Community</p> <p>eSports</p> <p>Social standards</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vriendschap</li> <li>- <i>Kapitalistische logica:</i></li> <li>- Versmelting van culturele grenzen op microniveau</li> <li>- Agency van de jeugd (liquid agency?)</li> <li>- Ontsnappen aan leidende normen</li> </ul>
Relatie subcultuur en alledaagse leven (beïnvloeding van gaming)	
<p>Beïnvloeding op leven in het algemeen</p> <p>Beïnvloeding op sociale aspecten</p> <p>Beïnvloeding op kijk op de wereld</p> <p>Beïnvloeding op toekomst</p> <p>Essentie van gaming</p> <p>Vershil in persoon in beide culturen</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beïnvloeding op karakter:</li> <li>- <i>Volwassenheid*</i></li> <li>- <i>Andersoortig individualisme*</i></li> <li>- <u>Verslaving</u></li> <li>- <i>Onbegrip buiten en begrip binnen sociale kring</i></li> <li>- Relativeringsvermogen: ‘het boeit me niet’*</li> <li>- Deel van de werkelijkheid</li> <li>- Ontsnapping aan de werkelijkheid</li> </ul>
* vertonen samenhang met elkaar	