



Jonge pokerspelers in Nederland: de uiting  
van subcultuur en de rol van het

 **POKERnews** forum



Jaar: 2010

Opleiding: Algemene Sociale Wetenschappen

Naam: Fedde den Boer

Studentnummer: 3216381

Begeleidster: Jette Westerbeek



# Inhoud

<b>1</b>	<b>Inleiding .....</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Probleemstelling .....</b>	<b>5</b>
2.1	<i>Doelstelling.....</i>	5
2.2	<i>Vraagstelling .....</i>	5
2.3	<i>Verantwoording onderwerpkeuze.....</i>	6
<b>3</b>	<b>Overzicht relevante literatuur.....</b>	<b>7</b>
3.1	<i>Virtuele gemeenschappen.....</i>	7
3.1.1	<i>Het definiëren van de virtuele gemeenschap.....</i>	7
3.1.2	<i>De functie van de virtuele gemeenschap.....</i>	9
3.2	<i>Subcultuur: een cultuur binnen een Cultuur.....</i>	9
3.2.1	<i>De definitie van subcultuur .....</i>	10
3.2.2	<i>De filosofische positie van subcultuur .....</i>	11
3.3	<i>Poker.....</i>	12
3.3.1	<i>Poker: geluk of vaardigheid? .....</i>	12
3.3.2	<i>De problematiek van het gokken.....</i>	13
<b>4</b>	<b>Methodologische verantwoording .....</b>	<b>16</b>
4.1	<i>Onderzoeksstrategie.....</i>	16
4.2	<i>Methode van dataverzameling.....</i>	17
4.3	<i>Uitvoering van dataverzameling.....</i>	18
4.4	<i>Definities &amp; operationalisaties.....</i>	19
4.5	<i>Data-analyse.....</i>	20
4.6	<i>Betrouwbaarheid &amp; validiteit.....</i>	21
4.7	<i>Ethische dimensie .....</i>	22
<b>5</b>	<b>Beantwoording deelvragen.....</b>	<b>23</b>
5.1	<i>Beantwoording deelvraag 1 .....</i>	23
5.2	<i>Beantwoording deelvraag 2 .....</i>	30
5.3	<i>Beantwoording deelvraag 3 .....</i>	34
5.4	<i>Beantwoording deelvraag 4 .....</i>	37
<b>6</b>	<b>Conclusie.....</b>	<b>40</b>
6.1	<i>Poker &amp; de toekomst.....</i>	42
<b>7</b>	<b>Reflectie/discussie .....</b>	<b>43</b>
7.1	<i>Reflectie.....</i>	43
7.2	<i>Beperkingen van het onderzoek.....</i>	43
7.3	<i>Toekomst &amp; onderzoek.....</i>	44
<b>8</b>	<b>Referenties .....</b>	<b>45</b>
<b>9</b>	<b>Bijlagen .....</b>	<b>46</b>
9.1	<i>Topiclijst.....</i>	46

## ***1. Inleiding***

Sinds het jaar 2003 is er wereldwijd sprake van een heuse *pokerboom*. Deze plotselinge toename van de interesse in het spel poker staat ook wel te boek als het ‘MoneyMaker-effect’. Chris MoneyMaker, een 27-jarige accountant uit Tennessee, kwalificeerde zich via een online toernooitje met 39 dollar inzet voor het hoofdtoernooi van de WSOP. Vervolgens versloeg hij 838 andere spelers, waaronder een hoop pokerprofessionals, om vervolgens de hoofdprijs van 2.5 miljoen dollar op te strijken. Deze nieuwe vorm van geld verdienen gaf een hele nieuwe dimensie aan het begrip ‘the American Dream’ en zorgde voor een explosieve toename van interesse in poker. Over de hele wereld startten amateurs met het spelletje poker in de hoop om met het spel een economisch kapitaal te vergaren. Geïnspireerd door de aanblik van poker op televisie, startten ook veel jongeren wereldwijd met het spelen van poker om geld. Er ontstond een hele nieuwe groep van jongeren die zich bezig hield met het spelen van poker en die bovendien door poker te spelen hun geld verdiend.

Jonge pokerspelers worden vaak gestereotypeerd als jongeren die gokken in plaats van een beroep uitoefenen om inkomsten te vergaren, die bovendien exorbitante geldbedragen besteden aan de consumptie van luxegoederen. Pokeren lijkt dan ook af te wijken van andere vormen van geld verdienen omdat dit gepaard gaat met andere normen en waarden. Door deze andere normen en waarden te omarmen, verzetten jonge pokerspelers zich tegen de dominante cultuur; ze vormen een heuse ‘pokercultuur’ binnen de heersende cultuur. Op deze wijze lijkt er onder jonge pokerspelers sprake te zijn van het fenomeen ‘subcultuur’.

Ik ben zelf als jongere ook in aanraking gekomen met poker, doordat poker in de media steeds meer aandacht kreeg vanaf het jaar 2003. Naast het spel groeide mijn interesse ook al snel voor het hele ‘wereldje’ van het poker: de aparte normen en waarden die erbij lijken te horen, het taalgebruik tot en met de bijzondere rituelen aan de pokertafels. In contact komen met andere pokerspelers om te leren over het spel of de pokerwereld, bleek echter eenvoudiger gezegd dan gedaan. Doordat poker in Nederland onder de Wet op Kansspelen valt, mag poker uitsluitend aangeboden worden door het Holland Casino. Het beperkte spelaanbod van het Holland Casino, tot uiting komend in de relatief hoge tafellimieten, het aantal tafels en het geringe aantal bestaande casino’s, zorgt er dan al snel voor dat mensen toch hun heil op het Internet gaan zoeken. Zeker nadat Chris MoneyMaker de eerste prijs won op de WSOP door zich online te kwalificeren, raakten er ook veel mensen jonger dan 18 jaar geïnteresseerd in poker op het Internet. Samen met veel anderen die geen zin hebben om dagelijks naar het casino te gaan, gingen deze mensen op het Internet pokerspelen.

Pokeren via het Internet is volgens de regels illegaal, maar wordt door velen anoniem gespeeld. Om toch met andere pokerspelers in contact te kunnen komen, zoeken veel spelers contact via het Internet. Op verschillende Internetfora kunnen pokerspelers elkaar eenvoudig bereiken om met elkaar te communiceren over het spel poker of zelfs over een illegaal aanbod van pokerspelen. Juist omdat Internetfora één van de weinige mogelijkheden bieden aan pokerspelers om elkaar te ontmoeten

of om op een anonieme manier te communiceren over pokerzaken die wettelijk niet toegestaan zijn, leek het mij interessant om eens dieper in te gaan op de vermeende subcultuurvorming onder jonge pokerspelers. De vraag welke rol de communicatie via Internetfora speelt in de vorming van deze subcultuur staat daarbij centraal.

## ***2. Probleemstelling***

### ***2.1 Doelstelling***

De doelstelling van mijn onderzoek is om meer inzicht te verwerven in hoe een Internetforum bijdraagt aan de subcultuurvorming van jonge pokerspelers. Het betreft hier een fundamentele onderzoeksopzet, omdat ik mij richt op een kennisprobleem. Er wordt niet zozeer gekeken naar de toepassing van de verworven kennis; het opdoen van nieuwe kennis is een doel an sich. Hoewel een onderzoek naar de wisselwerking tussen een Internetforum en de vorming van subcultuur onder jongeren wel degelijk een praktijkgerichte waarde kan hebben, richt mijn onderzoeksopzet zich volledig op de leemte in de kennis betreffende de interactie tussen jongeren, subcultuur en het Internetforum. Om deze leemte op te vullen met nieuwe inzichten, zal het onderzoek een exploratief onderzoek worden. Dit onderzoek tracht bij te dragen aan de vorming van theorie over jongeren, poker en het Internetforum, door zich te concentreren op de samenhang tussen deze drie elementen.

Het onderzoek kent voornamelijk een wetenschappelijke relevantie. Er is in de wetenschap nog weinig tot geen onderzoek gedaan naar de rol van Internetfora bij subcultuurvorming en dus is het relevant om deze invloed nader onder de loep te nemen. Een tweede aspect van het onderzoek, wat tot dusverre in de wetenschap nog nooit onderzocht is, is de subcultuur die pokerspelers kenmerkt. Ook hier is dus nog een leemte op het gebied van wetenschappelijke kennis.

Maatschappelijk gezien draagt mijn onderzoek in een directe zin niet veel bij, al zou in de toekomst het onderwerp wellicht maatschappelijk relevant kunnen worden als bijvoorbeeld blijkt dat Internetfora een schadelijke of juist positieve bijdrage kunnen leveren aan de persoonlijke ontwikkeling van jongeren. Dit onderzoek beperkt zich echter tot de interactie tussen één pokerforum en de jongeren die deze pokersubcultuur vormen. Tevens is het wellicht voor de maatschappij verhelderend om te weten hoe de wereld van jonge pokerspelers eruit ziet; poker wordt vaak in één adem genoemd met het witwassen van geld, gokverslaving en schulden. Juist omdat poker zo razend populair is onder jongeren en door vele jongeren voor geld gespeeld wordt, is het voor ouders, ambtenaren en wellicht de jeugdzorg interessant om te weten wat het precies inhoudt om deel uit te maken van de pokersubcultuur.

### ***2.2 Vraagstelling***

*Hoofdvraag:* Welke rol speelt de communicatie via een Internetforum in de subcultuurvorming van jonge pokerspelers, hoe ziet deze subcultuur eruit en hoe kunnen wij deze communicatieprocessen begrijpen en verklaren?

Deelvraag I: Is er onder jonge pokerspelers sprake van een subcultuur, en wat zijn de specifieke kenmerken van deze subcultuur?

Deelvraag II: Hoe ziet de communicatie op het PokerNewsforum eruit, en wat is de motivatie van forumleden voor het voeren van deze communicatie?

Deelvraag III: Hoe ziet de virtuele gemeenschap van het PokerNewsforum eruit, en welke rol speelt status binnen de gemeenschap?

Deelvraag IV: Op welke wijze draagt de communicatie op het PokerNewsforum tussen pokerspelers bij aan de subcultuurvorming onder jonge pokerspelers?

### **2.3 Verantwoording van onderwerpkeuze**

Het onderzoek past goed binnen de richtlijnen die de studie Algemene Sociale Wetenschappen voorschrijft, namelijk *probleemgerichtheid* en *interdisciplinariteit*. De onderzoeksvraag is gericht op een specifiek kennisprobleem betreffende de rol van communicatie via Internetfora op subcultuurvorming, en veronderstelt dus dat er een (sociaal) kennisprobleem aanwezig is dat opgelost kan worden. De probleemgerichtheid van mijn onderzoek reikt zich echter verder dan alleen het verhelpen van een kennisprobleem. Poker behoort volgens de Nederlandse wet tot de categorie kansspelen. Poker is dus naast een steeds populairder worden spelletje boven alles een voorbeeld van gokken. De toename van jongeren die zich bezighouden met gokpraktijken roept vraagtekens op welk effect dit heeft op de vorming van gokverslavingen en schuldenvorming onder jongeren. Met oog op dit maatschappelijke vraagstuk voldoet mijn onderzoek dus aan de norm van probleemgerichtheid.

Tevens voldoet mijn probleemstelling aan de norm van interdisciplinariteit. In de literatuurstudie neem ik een interdisciplinaire positie in ten aanzien van de doelpopulatie. Ik kijk zowel de macro-invloeden zoals sociale structuren, als dat ik kijk naar het individu vanuit een micro-perspectief. Om dit te bewerkstelligen heb ik een literatuurbestand samengesteld vanuit een perspectief waarin sociale antropologie, sociologie en de psychologie elkaar aanvullen. Geheel conform de theorie van Giddens, laat mijn interpretatie van de werking van subcultuur bijvoorbeeld ruimte aan micro-invloeden zoals emoties, driften en keuzes van een individu, zonder dat de holistische krachten van sociale structuren en andere macro-invloeden genegeerd worden. Hier is dus sprake van een interdisciplinair perspectief waarin de psychologie gefuseerd is met de sociologie en de sociale antropologie. Ik kijk dus niet enkel naar subcultuur vanuit één wetenschappelijke discipline, maar vanuit een interdisciplinair perspectief.

### **3. Relevante literatuur**

#### **3.1 Virtuele gemeenschappen**

Het forum dat in dit onderzoek centraal staat, het PokerNewsforum, is een voorbeeld van een virtuele gemeenschap. Mensen zoeken en vinden contact met elkaar op een abstracte plaats op het Internet, waar zij vervolgens met elkaar kunnen communiceren. Het concept van de virtuele gemeenschap is echter niet onomstreden: meerdere wetenschappers zetten kritische vraagtekens neer bij de term ‘virtuele gemeenschap’. Deze kritische wetenschappers vinden virtuele gemeenschappen in niets lijken op *real life* gemeenschappen, en stellen daarom dat gemeenschappen zich uitsluitend kunnen vormen in real life omstandigheden, waar tijd en ruimte constant gedeeld worden door leden van de gemeenschap (Van den Boomen, 2000). Andere wetenschappers zien het ontstaan van virtuele gemeenschappen echter als een simpele verschuiving van de real life gemeenschap naar het Internet, en zien virtuele gemeenschappen dan ook logischerwijs als gelijkwaardig aan de real life gemeenschappen.

Omdat er veel strijd is in de wetenschap of virtuele gemeenschappen bestaan of niet, zal het begrip gemeenschap eerst gedefinieerd moeten worden. Afhankelijk van de definitie van gemeenschap, is het wellicht mogelijk om een virtuele gemeenschap zoals het PokerNewsforum een plaats te geven tussen andere gemeenschapsvormen. In poging dit te bewerkstelligen zal eerst het begrip gemeenschap gedefinieerd moeten worden. Hierna kan er gekeken worden naar de plaats die virtuele gemeenschappen innemen tussen de andere gemeenschappen.

##### **3.1.1 Het definiëren van de virtuele gemeenschap**

De socioloog Ferdinand Tönnies maakte een onderscheid tussen ‘Gemeinschaft’ en ‘Gesellschaft’. Gemeinschaft, wat vaak vertaald wordt als ‘community’ of ‘gemeenschap’, staat voor een vanzelfsprekende samenlevingsvorm die gebaseerd is op solidariteit en traditie. Gesellschaft daarentegen, wat vaak vertaald wordt als ‘society’ of ‘maatschappij’, staat voor een structuur gebaseerd op instrumentaliteit en anonimiteit (Marsh, 2002). Wanneer de definities van Tönnies aangehouden worden, zouden virtuele gemeenschappen dus niet voldoen aan het label ‘gemeenschap’. In veel virtuele gemeenschappen spelen solidariteit en traditie vaak een uiterst geringe tot geen rol. Virtuele gemeenschappen hebben volgens de definities van Tönnies meer weg van Gesellschaft dan Gemeinschaft; de tijdelijkheid en de anonimiteit die de meeste virtuele gemeenschappen tekenen, gaan hand in hand met Tönnies’ opvatting over de instrumentaliteit die de vorm Gesellschaft kenmerkt. Een andere definitie dan de definiëring van Tönnies is dus wenselijk om het fenomeen ‘virtuele gemeenschap’ vorm en betekenis te geven.

Antropologe Marianne van den Boomen hanteert een dynamische definitie voor gemeenschap: “een groep mensen die iets publiekelijk met elkaar delen en daar normen en regels aan verbinden”

(Van den Boomen, 2000). Zij onderscheidt bij deze vorm van gemeenschap drie soorten gemeenschappen: de organische gemeenschap, de moderne gemeenschap en de mentale gemeenschap. De organische gemeenschap is een kleine gemeenschapsvorm waarin groepsleden elkaar goed kennen en afhankelijk zijn van elkaar. Het leven van individuen speelt zich af in en rond de gemeenschap, wat ten gevolge heeft dat er nauwelijks sprake is van een scheiding tussen het private en het openbare. De moderne gemeenschap wijkt af van de organische gemeenschap betreffende het private en het openbare: er is een strikte scheiding tussen het private domein en het openbare domein. Individuen pendelen heen en weer tussen hun kleine sociale kring en de grote anonimiteit van het openbare domein. Tot slot onderscheidt Van den Boomen de mentale gemeenschap. Waar de organische gemeenschap en de moderne gemeenschap nog gekoppeld waren aan een geografische locatie, delen leden van een mentale gemeenschap een biografische ruimte of een mentale oriëntatie. Ondanks dat tijd en ruimte niet voortdurend met elkaar worden gedeeld brengt deze gemeenschapsvorm een eigen sociale cohesie met zich mee, en vindt er een soort van informele economie plaats tussen groepsleden. Deze beschrijving weerspiegelt perfect hoe de het PokerNewsforum als gemeenschap georganiseerd is: hoewel er geen geografische ruimte gedeeld wordt, wisselen forumleden constant kennis en soms zelfs geld uit, wat een soort van verbondenheid of cohesie schept onder de leden. Volgens de definitie van Van den Boomen hebben PokerNewsleden dus een mentale oriëntatie gemeen die zij met elkaar delen op het Internet, waardoor zij samen een virtuele gemeenschap vormen.

Voordat het bestaan van virtuele gemeenschappen voor waar wordt aangenomen, moet er nog steeds afgerekend worden met één kritiekpunt: de rol die tijd speelt in gemeenschappen. Een belangrijk onderdeel van het concept 'gemeenschap', is de rol die tijd speelt (Joinson, 2003). In real life gemeenschappen speelt tijd een cruciale rol in het voortbestaan en het in stand houden van de gemeenschap. Communicatie vindt plaats in een bepaald tijdschema waar ook normen en waarden aan verbonden zijn. Zo wordt het binnen de meeste gemeenschappen als 'onbeschoft' ervaren om iemand midden in de nacht wakker te bellen. In een gemeenschap speelt tijd dus een vitale en vanzelfsprekende rol. Het kritiekpunt luidt dan ook fora zoals het PokerNewsforum niet als gemeenschappen kunnen worden gezien, omdat het concept tijd op fora geen rol speelt (Rheingold, 2000). Hoewel op het eerste oog lijkt te kloppen dat tijd geen rol speelt in asynchrone communicatie, speelt tijd daar toch een kleine doch belangrijke rol. Al hoewel er sprake is van meer vrijheid in virtuele gemeenschappen betreffende de tijd dat er contact plaatsvindt, kent deze vrijheid wel haar beperkingen: "...ook midden in de nacht kun je je bemoeien met webdiscussies-, er zijn wel grenzen aan de sociale *expire*-tijd van een bericht" (Van den Boomen, 2000).

Bovendien bieden vele virtuele gemeenschappen ook een chatfunctie aan, waarbij leden van de virtuele gemeenschap allemaal op hetzelfde moment achter hun computer moeten zitten om te kunnen communiceren. Ook bij virtuele gemeenschappen zijn de leden dus onderhevig aan het regime van tijd.



### *3.1.2 De functie van de virtuele gemeenschap*

Naast de overeenkomst betreffende de tijd, hebben real life- en virtuele gemeenschappen nog een overeenkomst: ze worden gekenmerkt doordat zij zijn ontstaan uit de sociale behoefte van de mens om deel uit te maken van gemeenschappen (Fogel & Nehmad, 2009). Immers, “wie tot geen enkele gemeenschap behoort, is geïsoleerd en in de sociale zin dood” (Van den Boomen, 2000). De behoefte om deel uit te maken van een gemeenschap zou goed kunnen verklaren waarom virtuele gemeenschappen überhaupt ontstaan zijn. De populariteit van virtuele gemeenschappen, kan echter niet losstaand gezien worden van de manier waarop leden communicatie binnen een virtuele gemeenschap beleven: “... identities online are not seen as fabricated or fantastic; and this in turn means that online communities are really not that different to face-to-face social groups at all” (Gelder, 2007). Deze opvatting impliceert dat virtuele gemeenschappen dezelfde sociale functie vertolken voor hun leden als de geografische gemeenschappen. Sterker nog, niet alleen zijn virtuele gemeenschappen even ‘echte’ gemeenschappen als de geografische gemeenschappen, maar virtuele gemeenschappen en geografische gemeenschappen beïnvloeden elkaar zelfs: “Virtuele gemeenschappen ontstaan vaak in eerste instantie als voortzetting van geo-biografische gemeenschappen. Zo’n virtueel verlengstuk ontwikkelt in de loop der tijd een eigen dynamiek, die weer kan terugwerken op real life-gemeenschappen: ontwikkelde kennis wordt toegepast en doorgegeven, organisatiestructuren gaan op de schop et cetera” (Van den Boomen, 2000).

Wanneer een virtuele gemeenschap een belangrijke rol vervult voor sociale groepen, en real life gemeenschappen zelfs beïnvloed worden en veranderen door ontwikkelingen in de virtuele gemeenschappen, kan aangenomen worden dat er een solide wetenschappelijke basis is om virtuele gemeenschappen als ‘echte’ gemeenschappen te definiëren; “it’s hard to sympathize with the charge that all on-line relationships are unreal when you’ve stood in front of a person’s friends and family at their funerals” (Rheingold, 2000).

### **3.2 Subcultuur: een cultuur binnen een Cultuur**

Waar gemeenschappen zijn, is er sprake van cultuur. Er zijn echter meerdere soorten cultuur te onderscheiden wanneer er gelet wordt op de context waarin de term ‘cultuur’ wordt gebruikt; de Franse cultuur is totaal iets anders dan de ‘hooligancultuur’. Maar ondanks dat ze totaal verschillen qua inhoud en omvang worden ze beide als een vorm van cultuur gezien. Het onderscheid tussen deze twee soorten cultuur werd al in het begin van de 20<sup>ste</sup> eeuw opgemerkt door onderzoekers van de Chicago School. Zij ontdekten dat immigrantengroepen in Amerika hun eigen taal en cultuur behielden ondanks dat zij zichzelf identificeerden met de Amerikaanse identiteit: “all these groups had their own cultures, not Culture with capital C, but subcultures” (Worsley, 1997). Om de ‘cultuur binnen cultuur’ een eigen naam te geven, kwamen wetenschappers met de naam ‘subcultuur’ op de

propen. De definitie van subcultuur, waar subcultuur exact inhoudelijk voor staat, is echter een omstreden onderwerp in de wetenschap.

### 3.2.1 De definitie van subcultuur

Een eerste interpretatie van subcultuur is dat een subcultuur een cultuur is die indruist tegen de opvattingen van de heersende cultuur; subcultuur is een verzet tegen culturele hegemonie. Socioloog Dick Hebdige stelt dat subculturen zich weliswaar niet politiek verzetten tegen de dominante cultuur, maar zich verzetten door middel van stijl en symboliek (Hebdige, 1979). Om deze opvatting te ondersteunen, draagt Hebdige als voorbeeld de punksubcultuur en de hippiesubcultuur aan. Dit schetst echter wel een vertekend beeld. Hebdige noemt met deze twee vormen van subcultuur namelijk twee voorbeelden van *countercultures* of 'tegenculturen'. Deze twee bewegingen verzetten zich weliswaar tegen de gevestigde culturele hegemonie, maar dit komt voort uit de maatschappelijke onvrede die beide tegenculturen kenmerken. Tegenculturen zijn slechts één van de soorten subculturen die er zijn (Hall & Neitz, 1993). Hebdige zit er dan ook niet naast wanneer hij beweert dat subculturen een uiting van protest zijn tegen de gevestigde culturele hegemonie, maar omdat Hebdige slechts kijkt naar één vorm van subcultuur kan men alleen maar veronderstellen dat subcultuur nog meer moet zijn dan verzet tegen een culturele hegemonie. Het ontstaan van een sociale groep uit de onvrede ten opzichte van de maatschappij, is een kenmerk van een tegencultuur en niet per definitie van subcultuur zoals Hebdige stelt. Aangezien Hebdige in de definitie van subculturen vooral de kenmerken van tegenculturen gebruikt, is het nodig om verder te zoeken naar wat subculturen kenmerkt en wat hen onderscheidt zonder te vervallen in de kenmerken van tegenculturen of 'culturen met de hoofdletter C'.

De Australische wetenschapper Ken Gelder definieert subculturen als: "...always in some way non-conforming or dissenting. They are social – with their own shared conventions, values, rituals and so on- but they can also seem 'immersed' or self-absorbed" (Gelder, 2007). In deze definitie wijkt de subcultuur wel af van de dominante cultuur, maar wordt er ook gekeken naar welke sociale functies een subcultuur allemaal vervult. Subculturen kunnen tegenculturen zijn, maar subculturen ontstaan niet enkel uit maatschappelijke onvrede: subculturen kunnen volgens de definitie van Gelder ook sociale groepen zijn die andere normen, waarden en rituelen erop nahouden dan de dominante culturele groep, zonder dat deze groep is ontstaan uit maatschappelijke onvrede. Het verzet tegen de dominante cultuur is een gevolg van het ontstaan van subculturen, niet de oorzaak waarom zij ontstaan zijn. Eveneens is bij subculturen groepsidentiteit het doel, waar bij tegenculturen groepsidentiteit vaak een middel is om maatschappelijke onvrede te uiten.

Bij het opstellen van deze definitie heeft Gelder gekeken naar breed gedragen opvattingen die bij veel mensen bestaan ten aanzien van subculturen, waarna hij tot zes concrete kenmerken van subculturen is gekomen (Gelder, 2007):

- Subculturen zijn voortdurend verkeerd begrepen en negatief bekritiseerd door hun relatie tot arbeid. In de wetenschappelijke literatuur worden leden van subculturen vaak gekenmerkt doordat zij een strikt onderscheid maken tussen arbeid en vrije tijd. De manifestatie van subcultuur vindt volgens deze theorie louter plaats binnen de vrije tijd van een individu. Volgens Gelder hoeven leden van subculturen echter geen relatie te hebben met arbeid doordat sommige subculturen hedonistisch of parasiterend georiënteerd zijn.
- Subculturen worden vaak vergeleken met klassen, ondanks dat leden van subculturen geen klasse bewustzijn hebben. Subculturen verschillen dan ook in grote mate van klassen.
- Subculturen bezitten geen eigen ruimte, maar ‘territorialiseren’ hun eigen plaats. Leden van subculturen kunnen zich ruimten toe-eigenen door bijvoorbeeld een bepaalde openbare plaats te gebruiken als vaste ontmoetingsplaats. Naast de fysieke aanwezigheid worden zulke plaatsen vaak geterritorialiseerd door een bepaalde kledingstijl of een apart taalgebruik.
- Subculturen vinden vooral buiten de huiselijke sferen plaats.
- Deviante kenmerken van subculturen worden vaak overdreven, met extra focus op excessieve attributen zoals gedrag, stijlen, kleding, muziek, taalgebruik en consumptie.
- Subculturen worden gezien als verzet tegen de conformerende druk die de dominante cultuur oplegt.

De definitie die Gelder hanteert, in combinatie met de zes opvattingen over subculturen, geven een helder beeld wat subcultuur wel en niet is. Gelder verwerpt de ideeën van Hebdige dan ook niet bij voorbaat; hij breidt ze echter wel uit. Het enige wat nog niet benoemd is, is op welke manier subcultuur zich verhoudt tot haar actoren. Is subcultuur een product van mensen, of beïnvloedt het mensen?

### *3.2.2 De filosofische positie van subcultuur*

Er zijn twee concurrerende visies te onderscheiden: enerzijds volgens het atomisme, anderzijds volgens het holisme. Atomisme bepleit dat menselijk gedrag bestudeerd moet worden vanuit het individu. In dit perspectief staan de emoties, behoeften, motivaties en keuzes centraal. Holisme daarentegen staat voor een opvatting dat menselijk gedrag moet worden bestudeerd vanuit de omvattende sociale structuren en culturen, omdat deze volgens het holisme menselijk gedrag bepalen (Fay, 1996). Een voorbeeld, van een holistische visie zich uit in opvattingen over cultuur, zijn de denkbeelden van Samuel Huntington. Huntington verwacht dat in de toekomst niet economische of ideologische factoren oorlogen en conflicten zullen veroorzaken, maar dat cultuur de oorzaak zal zijn van toekomstige conflicten. Aan deze theorie ligt het holistische mensbeeld ten grondslag dat mensen gestuurd worden door holistische krachten zoals cultuur en religie. Cultuur vormt hier een kracht die het gedrag van mensen bepaalt; de mens is een speelbal van cultuur. Cultuurpsychologen Voestermans

en Verheggen stellen hier een model tegenover waarin cultuur menselijk gedrag niet bepaalt maar waar gedrag een keuze is van een individu; “cultuur is een abstractie, zonder motiverende kracht” (Voestermans & Verheggen, 2007). Cultuur zien de twee cultuurpsychologen dan ook als geoefende sociale praktijken die door middel van *trial & error* worden opgenomen in het gedrag. Deze praktijken worden onderdeel van het gedrag door diverse soorten sociale contracten die groepsleden met elkaar sluiten, bestaande uit afspraken, conventies en arrangementen. Deze opvatting over cultuur is conform de structuratietheorie van Giddens; menselijk gedrag vindt plaats binnen de context van sociale structuren (Giddens, 1984). Deze sociale structuren zijn echter constant in beweging doordat zij veranderen ten gevolge van menselijk handelen. Dit model stelt dus dat cultuur zowel invloed heeft als dat ze beïnvloed wordt, en vormt dus de tussenweg tussen het atomisme en het holisme.

Het model van Voestermans en Verheggen lijkt niet alleen voor culturen van etnische groepen een goed beschrijvingsmodel te bieden: ook subcultuur lijkt te passen binnen de opvatting dat cultuur bestaat uit geoefende sociale praktijken. Net als bij cultuur, moeten leden van een subculturele groep zich houden aan bepaalde normen, waarden en afspraken van de groep, anders maak je geen deel meer uit van de bewuste groep (Worsley, 1997). Inhoudelijk komen de kenmerken van subcultuur overeen met de kenmerken van cultuur, waardoor een subcultuur zoals de naam doet vermoeden niets minder lijkt te zijn dan een cultuur binnen een cultuur.

### **3.3 Poker**

Waar poker voor velen slechts een spelletje is, zijn er anderen die het als een illegale praktijk bestempelen. Voor velen, inclusief de meeste pokerspelers, is poker niet meer dan een spel dat gespeeld wordt met kaarten en geld. De meeste pokerspelers zien poker dan ook als een vaardigheidsspel waar geluk ook een rol in speelt. Dit in tegenstelling tot de Nederlandse wet die het spel bestempelt als een kansspel, waar geluk een grotere rol speelt dan vaardigheid. Poker wordt niet gezien als een vaardigheidsspel maar als een vorm van gokken, waardoor ze onder een strenge wetgeving valt. Voor zowel de pokerspelers als de beleidsmakers valt het één en ander te zeggen. Hieronder zal de positie van poker uitgelegd worden, waarna er voor de lezer meer inzicht zou moeten ontstaan in de argumenten van zowel de pokerspelers als de beleidsmakers.

#### *3.3.1 Poker: geluk of vaardigheid?*

Pokerspelers hebben gelijk als ze zeggen dat er een vaardigheid aan te pas komt aan poker. Phil Hellmuth, een Amerikaanse pokerprof, kreeg het voor elkaar om maar liefst elf toernooien te winnen van de World Series of Poker, door steeds weer honderden mensen te verslaan. Bovendien heeft Phil Hellmuth, net als veel andere pokerprofs, in zijn vijf boeken beschreven vanuit welke mathematische achtergrond hij poker benadert. In deze boeken kan iedereen lezen op welke rationele manier Phil Hellmuth verschillende situaties in het poker benadert. In poker kan het geluk echter met één kaart

totaal omslaan. Je kunt weliswaar berekenen dat je 87% van de keren een bepaalde situatie wint, maar zolang de laatste kaarten nog moeten komen is er nog steeds 13% kans dat je jouw geld verliest. Dit is de voornaamste reden dat poker door 'Den Haag' bestempeld wordt als een kansspel, terwijl de pokergemeenschap het ziet als een vaardigheidsspel. Een pokerspeler heeft een bepaalde hoeveelheid controle over het spel, maar het is de vraag in hoeverre deze ervaren controle gegrond is, of dat zij slechts een illusie is. De werkelijke controle en de perceptie van pokerspelers ten aanzien van deze controle, spelen ook een rol in de gokproblematiek.

In de wetenschap wordt er een onderscheid gemaakt tussen verschillende kansspelen. Dit onderscheid is gebaseerd op de werkelijke controle die een speler heeft op het spel. Spelen zoals poker en blackjack, waarbij iemand kennis kan toepassen om het spel zoveel mogelijk naar zijn of haar hand te zetten, vallen onder de categorie *skill games*. Gokkasten en loterijen vallen onder de *non-skill* gokspelen, omdat spelers geen vaardigheid kunnen ontwikkelen in het spelen van deze gokvarianten. Wetenschappers Brown en Mitrovic brengen dit in verband met het concept 'zelfgedetermineerde motivatie'. Zelfgedetermineerde motivatie betreft de motivatie achter keuzes die mensen maken, in verhouding tot externe invloeden. Hoe hoger de waarde van zelfgedetermineerde motivatie is, hoe minder de motivatie voor een keuze beïnvloed is door externe invloeden. Een hoge waarde van zelfgedetermineerde motivatie betekent dat mensen beter psychologisch handelen; mensen zijn zich beter bewust van hun eigen handelingen en hun denkprocessen en motivaties achterliggende aan die handelingen. Bovendien concluderen beide wetenschappers dat: "it seems that skill gambling, is more strongly associated with self-determined motivation while non-skill gambling is more strongly associated with non-selfdetermined motivation" (Brown & Mitrovic, 2009). Volgens deze theorie treedt controleverlies of het ontstaan van valse perceptie dus sneller op bij de non-skill gokspelen. Deze illusie van controle is bovendien volgens deze theorie wat dat non-problematische gokkers van de problematische gokkers onderscheidt. Conform de zelfgedetermineerde motivatie-theorie, is de gokproblematiek dus vooral verbonden aan non-skill gokspelen, en niet zozeer aan skill-games zoals poker.

### 3.3.2 De problematiek van het gokken

Gezien het feit dat de mate van controle verschilt per soort kansspel, is het maken van een onderscheid tussen poker en non-skill gokspelen van belang om de problematiek van het poker correct in kaart te brengen. In de meeste literatuur wordt het onderscheid tussen skill games en non-skill games echter niet gemaakt. Gokproblematiek wordt daar aan de lezer voorgesteld waarbij verschillende aspecten van gokken over één kam worden geschoren. Toch geldt voor beide vormen van kansspelen dat 'gokproblematiek' neerkomt op het verlies van controle van een speler op zijn of haar gokgedrag. Dit kan leiden tot schulden, sociale uitsluiting, schooluitval, depressies en delinquentie die elk op hun beurt weer kunnen leiden tot een substantieverslaving (Essau, 2008). De kansen op het verlies van controle door poker zijn echter moeilijk vast te stellen, doordat er bij alle beschikbare onderzoeken

geen onderscheid is gemaakt tussen verschillende gokactiviteiten. Bovendien wordt het onderscheid tussen skill-games en nonskill-games ook niet gemaakt door onderzoekers. De gegevens die deze onderzoeken opleveren, geven dan ook waarschijnlijk een ander beeld dan wanneer het onderzoek skillgames en nonskill-games zou onderscheiden. Toch is het interessant om deze onderzoeken nader te bekijken. Juist omdat skillgames zoals poker vaak over één kam worden geschoren met nonskill-games in alle onderzoeken, kan er uit de onderzoeken afgeleid worden wat voor beeld er heerst ten aanzien van poker bij mensen zoals beleidsmakers.

In een onderzoek uitgevoerd in Groot-Brittannië, Canada en de Verenigde Staten uit 1993 kwam naar voren dat tussen de 5-6 procent van alle jongeren onder de 18 jaar symptomen vertoont van problematisch gokgedrag (Brown & Mitrovic, 2009). Een onderzoek uit 1998, uitgevoerd in de Verenigde Staten, Canada, Nieuw-Zeeland en Australië kwam het resultaat dat tussen de 3-6 procent van alle jongeren gedrag vertoonde dat wijst op problematisch gokgedrag (Essau, 2008). De vraag is natuurlijk of deze cijfers zouden moeten leiden tot paniek of juist niet. Enerzijds is 1 op de 20 jongeren natuurlijk een behoorlijk aantal op een grote populatie, maar anderzijds is daar het besef dat het vertonen van problematisch gokgedrag geen garantie is dat deze jongeren te maken zullen krijgen met gokproblemen. Tijdens de test wordt er gekeken naar symptomen van problematisch gokken, zoals het proberen terug te winnen van verliezen, maar het vertonen van dit gedrag staat niet gelijk aan het hebben van een gokprobleem. Bovendien zijn beide onderzoeken uitgevoerd naar zowel skill- als non-skill gokspelen, en vonden de onderzoeken beiden vóór de pokerboom plaats. Aan de hand van deze cijfers kunnen dus geen concrete uitspraken gedaan worden over de relatie tussen poker en problematische gokkers onder jongeren.

Ondanks dat statistische gegevens geen duidelijkheid geven over de vraag of poker een gevaar is voor jongeren of niet, is er nog wel een ander sterk argument om poker toch als een dreiging voor gokproblematiek te zien: het Internet. Hierboven is al aangestipt dat valse cognities of een illusie van controle kunnen ontstaan bij pokerspelers, en door het Internet is de dreiging voor gokproblematiek alleen maar toegenomen. Doordat het Internet op alle tijdstippen onmiddellijke toegang verleent tot verschillende virtuele casino's, kan er altijd en overal gepokerd worden. Wanneer er dus controleverlies optreedt bij een speler, is er naast een Internetverbinding niets meer wat hem of haar tegenhoudt om te spelen. Naast de speeltijden brengt het Internet bij poker nog drie andere gevaren met zich mee (Brown & Mitrovic, 2009):

- Er is weinig controle op de leeftijd van de spelers waardoor minderjarigen vrij eenvoudig toegang kunnen krijgen tot de speelafels.
- Er is geen controle op de geestelijke staat waarin mensen verkeren wanneer zij aan het poken zijn; dronken mensen hebben ook toegang tot de speelafels.
- De psychologische waarde van geld is lager wanneer het giraal geld betreft; mensen zijn zich minder bewust hoeveel geld ze werkelijk inzetten.

Ondanks dat uit empirisch onderzoek niet direct duidelijk wordt of poker een concreet gevaar vormt voor jongeren, kent poker toch een gokelement. Het is wellicht minder verslavend dan vormen van non-skill games, maar desalniettemin kan het een gevaar vormen voor kwetsbare jongeren. Zeker omdat poker qua populariteit en aandacht een gigantische sprong heeft gemaakt de afgelopen jaren, wordt poker steeds vaker gepresenteerd en geïnterpreteerd als een vorm van sport (Essau, 2008). Vooral in Amerika wordt poker vaak behandeld als een denksport, en worden vele pokerprogramma's ook uitgezonden op een groot sportzender zoals ESPN. Omdat sporten vaak worden gezien als veilig, lopen jongeren de kans om onbewust valse cognities te creëren ten aanzien van poker, waarbij poker uitsluitend wordt gezien als een vaardigheidsspel. Deze ontwikkeling zorgt dan ook voor kopzorgen in de politiek en binnen verschillende gezinnen. Over het concrete gevaar kunnen echter nog geen uitspraken gedaan worden gezien het ontbreken van wetenschappelijk onderzoek.

## 4. Methodologische verantwoording

### 4.1 Onderzoeksstrategie

Het onderzoek kent een interpretatieve onderzoeksopzet; aan de hand van kwalitatieve interviews wil ik tot een antwoord komen op de hoofdvraag. Ik probeer de wisselwerking tussen een Internetforum en subcultuur onder jongeren te *beschrijven* vanuit het perspectief van de onderzochten, en heb daarom gekozen voor een interpretatieve onderzoeksopzet. In een interpretatieve onderzoek worden gedrag en gebeurtenissen bestudeerd door de context te bestuderen waarin zij plaatsvinden. Ook in dit onderzoek staat de context waarin subcultuurvorming onder pokerspelers plaatsvindt op de voorgrond.

Het onderzoek kent een dialectisch men

In de wetenschap valt een grove scheiding te maken tussen twee wetenschappelijke paradigma's van menselijk gedrag: aan de ene kant staat het holisme en aan de andere kant het atomisme. Het holisme zoekt de basis van menselijk gedrag in sociale systemen; mensen zijn niet meer dan de 'dragers' van cultuur en worden gestuurd door sociale krachtvelden. Het atomisme daarentegen ziet elk mens als een autonoom individu, dat beweging gebracht wordt door driften, motivaties en verlangens (Fay, 1996). Ik zelf ben ook een voorstander van een holistisch wereldbeeld, omdat ik denk dat er inderdaad sociale structuren en krachten zijn die de mens zijn gedrag beïnvloeden. Ik denk echter niet dat de mens haar vrije wil geheel verliest door deze sociale krachten; sociale structuren zijn zowel beperkend als faciliterend (Giddens, 1984). De sociale structuren die leden van de pokersubcultuur beperken en voorzien van mogelijkheden, kunnen het duidelijkste uitgelegd worden aan de hand van een voorbeeld.

In het spel poker zijn 4 fasen te onderscheiden waarin een inzet gemaakt kan worden. Na de 4<sup>e</sup> inzetronde volgt dan de *showdown*, het moment waar alle spelers die nog in het spel betrokken zijn hun hand moeten laten zien. Een pokerspeler is volgens de regels toegestaan om zijn hoofd te schudden en mopperend te roepen dat het weer eens tegenzat zodat hij de indruk geeft dat hij verslagen is. De hand is echter nog niet *gemuckt* of 'dood', en dus kan de speler alsnog triomfantelijk de winnende hand laten zien en de pot opstrijken. Het fenomeen waar je anderen, wanneer de inzetronde voorbij zijn, laat denken dat zij gewonnen hebben om vervolgens alsnog de winst op te pakken wordt onder pokerspelers *slowrollen* genoemd. Echter, onder pokerspelers wordt dit niet gewaardeerd en getolereerd. Zeker wanneer er bewust slechte intenties achter de slowroll zitten, dan zullen andere pokerspelers jou erop attenderen dat het zwaar onbeschoft en ondermaats is. Het uitvoeren van slowrolls bedreigt dus het lidmaatschap van de subcultuur, omdat andere pokerspelers jou niet meer als een gelijke zullen behandelen en zien. Dit zou betekenen dat de voordelen van het lidmaatschap, zoals het delen van kennis of vriendschap, niet langer beschikbaar zijn voor de slowroller.

In het zojuist gepresenteerde voorbeeld blijkt het dat spelers volgens de casinoregels toegestaan is om slowrolls uit te voeren. De normen en waarden die aan het lidmaatschap van de



pokersubcultuur verbonden zijn, staan deze slowrolls echter niet toe. In deze zin is een subcultuur *constraining*, ofwel beperkend (Giddens, 1984). Echter, het voorkomen van slowrolls en andere spelers hierop attenderen wanneer zij dit bewust of onbewust doen, levert weer mogelijkheden op omdat jij als lid van de pokersubcultuur aan andere spelers advies kunt vragen of vriendschappen kunt aangaan met andere groepsleden. In deze zin is het lid zijn van een subcultuur weer *enabling*, ofwel faciliterend (Giddens, 1984). Omdat de subcultuur volgens het model van Giddens ruimte en mogelijkheden schept, wordt er conform het gematigde holistische beeld van Giddens van uitgegaan dat het individu binnen bepaalde grenzen wel degelijk de vrijheid heeft om naar eigen wil te handelen.

#### ***4.2 Methode van dataverzameling***

Om de subcultuur van jonge pokerspelers in kaart te brengen heb ik gebruik gemaakt van semi-gestructureerde kwalitatieve interviews. Semi-gestructureerde interviews worden gekenmerkt doordat de interviewer weliswaar een topiclijst gebruikt om het gesprek te leiden, maar met de volgorde van de onderwerpen kan spelen. Tevens probeert de onderzoeker zich in te leven in het perspectief van de respondent, wat mede tot stand kan komen doordat de interviewer zijn taalgebruik aanpast aan de respondent (Berg, 2008). Voor mijn eigen onderzoek was een semi-gestructureerde opzet een gepaste manier om de pokersubcultuur in beeld te krijgen; ook in dit onderzoek was het doel om aan de hand van beleving of het perspectief van de respondent de onderzoeksvraag te beantwoorden. Ik ben zelf ook gematigd actief in de pokerwereld, zowel in het spelen van het spel als in het contact onderhouden met andere pokerspelers. Mijn eigen achtergrond in het poker had uiteindelijk ten gevolge dat ik mijn taalgebruik niet tot nauwelijks hoefde aan te passen aan de respondent, omdat ik al goed bekend was met de terminologie. Zoals ik ook verwacht had, had ik mijn eigen status als jonge pokerspeler mee; geheel volgens de ideeën van de insider-epistemologie was ik zelf als groepslid goed in staat om onderzoek te doen naar pokersubcultuur. Niet alleen begreep ik eenvoudig wat pokerspelers mij probeerden te vertellen, tevens kon ik mij ook goed voorstellen wat er in pokerspelers zelf omgaat omdat ik zelf deel uit maak van de betreffende groep (Fay, 1996). De keuze voor semi-gestructureerde interviews stelden mij in staat om goede inhoudelijke informatie te vergaren over de onderwerpen die ik wilde aansnijden. Door mijn status als groepslid kon ik op een vlotte manier informatie uitwisselen over vrij complexe, inhoudelijke zaken zoals de gang van zaken binnen een casino. Er ontstond een redelijk spontaan gesprek tussen mij en de respondenten dat ik slechts op enkele momenten hoefde aan te sturen met hulp van de topiclijst.

#### ***4.3 Uitvoering van dataverzameling***

De dataverzameling heeft plaats gevonden onder 15 leden van het Nederlandstalige pokerforum van de website PokerNews. Dit forum is gekozen om twee redenen; enerzijds heeft PokerNews met hun huidige 34.000 leden het grootste Nederlandstalige pokerforum en anderzijds is een Nederlandstalig pokerforum praktisch voor het afnemen van de interviews. De respondenten zijn allen benaderd via het forum. In heb in een nieuwssectie een oproep geplaatst waar ik aan pokerspelers tussen de 15 en 35 jaar vroeg of zij mee wilden werken aan een onderzoek naar subcultuur onder pokerspelers. Ik riep hen op om mij op het forum een persoonlijk bericht te sturen, zodat zij mij anoniem konden bereiken wanneer zij hieraan mee wilden werken. Ik vroeg hen in de topic om enkele gegevens te sturen in het persoonlijke bericht, namelijk:

- De leeftijd van de respondent
- Hoeveel uur de respondent, naar eigen schatting, per week aan poker besteedt en op het PokerNewsforum zit
- De woonplaats van de respondent, voor het uitkiezen van een geschikte locatie voor het interview
- Een e-mailadres, voor het maken van een afspraak

Aan de hand van deze gegevens heb ik toen een overzicht opgesteld van de respondenten, waarna ik mensen ben gaan mailen om afspraken te maken voor interviews. Respondenten moesten minimaal aan twee eisen voldoen: ze moesten vallen onder de categorie 'jongeren' en de respondenten moesten minimaal met enige regelmaat op het forum posten. Het begrip 'jongeren' heb ik gedefinieerd als de leeftijdscategorie 15-35 jaar, en het regelmatig communiceren heb ik geoperationaliseerd als minimaal twee uur per week actief zijn op het PokerNewsforum.

Ik was zowel geïnteresseerd in de verhalen van de actievere leden als in die van de minder actieve leden, dus om dit te bewerkstelligen heb ik gevraagd naar het aantal uren dat iemand actief was op het forum. Ik wilde echter niet alleen op dit punt een zo groot mogelijke diversiteit onder de respondenten krijgen: ook de factoren sekse, woonplaats en leeftijd speelden een rol.

Door een onderscheid te maken tussen mannen en vrouwen en tieners en dertigers hoopte ik zoveel mogelijk verschillende mensen en dus verschillende ervaringen van mensen in het onderzoek te betrekken. Helaas is dit uiteindelijk qua sekse niet gelukt, gezien het simpele feit dat ik geen één reactie heb gekregen van een vrouwelijk forumlid. Qua leeftijden is de diversiteit wel vertegenwoordigd; zowel enkele tieners als enkele twintigers en dertigers reageerden en waren bereid om zich te laten interviewen. Om te voorkomen dat ik mensen uit dezelfde sociale kring te spreken zou krijgen, heb ik uiteindelijk uit elke woonplaats slechts één persoon geïnterviewd. Al met al denk ik er alles aan gedaan te hebben om een zo divers mogelijke groep respondenten te verzamelen om de pokersubcultuur uit meerdere invalshoeken te bestuderen.

De interviews vonden plaats van begin februari tot en met de eerste week van april. De woonplaatsen van de respondenten varieerden van Noord-Brabant tot en met provincie Groningen, en dus kwam er aardig wat planning bij kijken. In overleg met de respondenten werd er een locatie afgesproken, waar het interview in de meeste gevallen binnen het uur werd afgerond. Deze interviews werden in de meeste gevallen op een recorder opgenomen, om vervolgens later te analyseren. Tevens zijn per gesprek aantekeningen gemaakt ter ondersteuning van de audio-bestanden om het analyseren te bespoedigen.

#### ***4.4 Definities & operationalisaties***

Backen	Het (deels) betalen van iemand's inkoop voor een toernooi
Chatten	Een berichtenservice waardoor twee mensen een directe verbinding tussen de computers maken, om vervolgens elkaar korte berichtjes te sturen waardoor er een lopend gesprek ontstaat
Deal-breaker	Een reden om ergens acuut mee te stoppen
'Hand'	De twee of (bij andere spelvormen dan Texas Hold Em) meer kaarten die een speler ontvangt van de dealer aan een pokertafel; de kaarten die een speler 'in de hand houdt'
Handhistory	Een computerlog die samenvat hoe de actie verliep tijdens het spelen van een bepaalde hand
Homegame	Een pokerspel met geld als inzet bij iemand thuis. Deze spelen zijn in Nederland verboden gezien de regulering van kansspelen
Internetforum	Een ontmoetingsplaats op het internet waar mensen kunnen reageren in verschillende 'topics' of discussies. Vaak zijn forums gespecialiseerd naar een bepaalde hobby of activiteit, zoals een pokerforum.
Jonge (...) - Limieten	mensen in de leeftijdscategorie 15 tot 35 jaar De bedragen waarvoor spelers aan de pokertafel zitten. Deze bedragen worden meestal afgeleid van de hoogte van de blinde inzetten. Hoe hoger de 'blinden', hoe hoger de bedragen zijn waarvoor spelers spelen, en dus is er sprake van hogere limieten
Newbies	Beginnende of relatief slechte pokerspelers
Poker	Een tafelspel dat gespeeld wordt met twee tot en met 9 spelers per pokertafel. Spelers maken een inzet met geld of pokerfiches om te proberen een 'pot' op te pakken. De pot kan verkregen worden doordat er geen spelers meer in het spel zitten, of doordat een speler de beste combinatie van 5 kaarten aan tafel heeft na 4 inzetronden

Pokerforum	Een Internetforum gekoppeld aan een website die gespecialiseerd is in het kansspel poker
Posten / posters	Het achterlaten van berichten op een forum / mensen die een bericht achter laten op het forum
Quote-fight	Een discussie van enkele personen die plaatsvindt midden in een openbare topic. De deelnemers richten de communicatie puur op elkaar, door elkaars reactie steeds te citeren en hier weer op te reageren
Railbirds	Mensen die toekijken hoe andere poken, zonder zelf te spelen
Rake	Een bedrag dat het casino opstrijkt per gespeelde pot tussen spelers. Rake wordt door het 'huis' gerekend voor het aanbieden van het spel. Meestal bedraagt de rake zo rond de 10% per gespeelde pot.
Regular	Iemand die veel of regulier actief is op de pokertafel of het forum. Vaak zijn regulars ook relatief goede spelers
Scammers	Oplichters, mensen die met geld sjoemelen
Shippen	Winst maken; het 'verschepen' van geld of stapels fiches van de ene speler naar de andere
Sit 'n Go	Een klein minitoernooitje met vaak slechts 1 of 2 pokertafels
Spammen	Nutteloze topics aanmaken of posts achterlaten die niets bijdragen aan het lopende gesprek of het forum
Subcultuur	Een 'cultuur' binnen een grotere cultuur, gekenmerkt door eigen conventies, normen, waarden en rituelen die afwijken van de heersende cultuur
Tells	Opvallende lichaams- of gedragskenmerken waaruit bepaalde informatie kan worden afgeleid over welke kaarten iemand speelt op een bepaald moment

#### ***4.5 Data-analyse***

Na de vijftien interviews uitgevoerd te hebben, zijn alle interviews woordelijk uitgetypt zodat de analyse plaats kon gaan vinden. Alle vijftien bestanden zijn vervolgens in het computerprogramma MAXQDA geladen, waarna het coderen kon gaan beginnen. De eerste vorm van coderen die is uitgevoerd, is het open coderen. Bij het open coderen worden de interviews goed doorgelezen, terwijl de eerste codes aan fragmenten worden gekoppeld (Boeije, 2005). Vervolgens vond er een reflectie plaats op de codes die uit het open coderen zijn ontstaan. In dit proces zijn de oude codes bijgesteld waar het nodig was, en zijn fragmenten vervolgens ook verdeeld in hoofdcodes. Dit proces heet axiaal coderen (Boeije, 2005). Tijdens het axiaal coderen zijn er verschillende codes opgegaan in andere codes, en zijn de codes hiërarchisch geordend. Op basis van het analyseren van de onderlinge verbanden tussen de codes van de codeboom, zijn vervolgens de conclusies opgesteld die de hoofd- en deelvragen beantwoorden.

#### **4.6 Betrouwbaarheid & Validiteit**

De betrouwbaarheid en validiteit van een onderzoek hangen samen met de aanwezigheid van toevallige meetfouten en systematische meetfouten (Boeije, & 't Hart, 2006). Het onderzoek is altijd vatbaar voor factoren die de betrouwbaarheid beïnvloeden. Een voorbeeld van een dergelijke factor is het aantal respondenten dat aan het onderzoek meedoet. Ik heb zelf vijftien interviews uitgevoerd wat inhoudt dat een de interviews sterker afhankelijk zijn van toevallige meetfouten door de geringe kwantiteit. Wanneer iemand bijvoorbeeld dezelfde dag ruzie heeft gehad en dus geen zin heeft om een uitgebreid interview te geven, dan heeft dat met vijftien respondenten een grotere invloed op de resultaten dan wanneer er sprake was van een respondentenaantal van duizend.

Waar in elk onderzoek toevallige meetfouten voor kunnen komen, moet elk onderzoek vrij zijn van systematische fouten, omdat deze de geldigheid van je onderzoek beïnvloeden. Ter bevordering van de validiteit is daarom een voorselectie gehouden onder de respondenten. Nadat een respondent aangegeven had dat deze graag mee wilden werken aan het onderzoek, heeft deze respondent een vragenlijstje ingevuld en teruggestuurd. In dit lijstje werd gevraagd naar informatie betreffende de volgende kenmerken:

- Sekse
- Leeftijd
- Aantal uren dat per week besteed wordt aan poker (zowel het spel als het bezoeken van het PokerNewsforum)

Op basis van deze informatie was het mogelijk om een zo divers mogelijke onderzoekspopulatie op te stellen uit de lijst van mogelijke respondenten. Een ideale samenstelling zou dus zowel mannen als vrouwen, jongeren en oudere jongeren en uiteraard actieve forumleden en minder actieve forumleden bevatten. Uiteindelijk is dit ook vrij goed gelukt; hoewel het niet is gelukt om vrouwen in het onderzoek te betrekken, zijn alle groepen wel vertegenwoordigd op de variabelen leeftijd en forumactiviteit.

Een andere maatregel die is genomen, betreft het garanderen van anonimiteit. Alvorens er een concrete afspraak gemaakt werd en wederom voordat het interview plaatsvond, is de respondenten volledige anonimiteit gegarandeerd. Dit houdt in dat alle namen en mogelijke andere indicatoren die naar de identiteit van de respondenten verwijzen geanonimiseerd zijn. Tevens zijn vrijwel alle interviews afgenomen in de openbare sfeer, waardoor respondenten de keuze hadden om hun eigen woonplaats en adres te verzwijgen. Zowel het anonimiseren als het afspreken op openbare plekken heeft er hopelijk aan bijgedragen dat respondenten hun eigen verhaal konden vertellen, zonder dat zij sociaal wenselijk antwoordden.

De laatste maatregel die is genomen om de validiteit van het onderzoek te waarborgen, is dat het onderzoeksinstrument tot tweemaal toe getest is in poging om systematische meetfouten uit het

onderzoek te halen. Voor het testen van het onderzoeksinstrument heb ik twee vrienden van mij geïnterviewd die zelf ook pokeren en op PokerNews actief zijn. De resultaten uit hun verhalen zijn niet meegenomen in de analyse: pas na deze twee testinterviews, is het eerste interview afgenomen.

Al hoewel er concrete maatregelen genomen zijn om de validiteit van het onderzoek te garanderen, zijn er enkele aspecten die belangrijk zijn om te vermelden. Een belangrijk aspect is dat de externe validiteit van het onderzoek erg beperkt is. Dit komt grotendeels omdat er sprake is van selectieve respons onder de onderzoekspopulatie. Slechts de spelers die bereid waren om hun verhaal te vertellen, hebben uiteindelijk deelgenomen aan het onderzoek. Spelers die anoniem willen blijven of spelers die verliesgevend pokeren, zullen vrijwel altijd onbereikbaar blijven. De spelers die wel reageerden waren allemaal winstgevendende pokerspelers, waardoor je als onderzoeker uitsluitend succesverhalen te horen krijgt.

Een ander validiteitsaspect betreft het feit dat enkel mannelijke pokerspelers gereageerd hebben op de oproep om te participeren. Geen enkele vrouwelijke respondent gaf aan dat zij wilde meedoen aan het onderzoek. Juist gezien het feit dat in het professionele pokercircuit het aantal vrouwen zichtbaar toeneemt, is het een beperking dat er geen vrouwelijke respondenten bij het onderzoek betrokken zijn.

#### ***4.7 Ethische dimensie***

Het onderzoek kent een belangrijke ethisch aspect, namelijk dat Internetpoker in Nederland een illegale activiteit is. Slechts onder bepaalde omstandigheden mag er in Nederland überhaupt gepokerd worden om geld, wat vrijwel alle activiteiten van de respondenten illegaal maakt. In de gesprekken met de respondenten zijn meerdere keren bedragen genoemd die verdiend zijn door het spelen van poker op het Internet. Juist omdat de respondenten bij vlagen erg vrijgevig waren met het vertrekken van dit soort ‘gevoelige’ informatie, was het belangrijk om alle indicatoren die naar hun identiteit verwezen te anonimiseren. Enkele indicatoren waren bijvoorbeeld namen, *nicknames*, geldbedragen of specifieke behaalde prestaties, woonplaatsen, leeftijden en uiteraard specifieke citaten die naar de identiteit van iemand zouden kunnen verwijzen. Tevens zijn telefoonnummers, persoonlijke gegevens van de respondenten en audio-opnamen van de interviews onmiddellijk verwijderd nadat de interview woordelijk uitgetypt waren. Op deze wijze is de identiteit van de respondenten beschermd.

## 5.1 Beantwoording deelvraag 1

*Deelvraag 1: Is er onder jonge pokerspelers sprake van een subcultuur, en wat zijn de specifieke kenmerken van deze subcultuur?*

Subculturen kunnen het beste vertaald worden als culturen binnen een grotere cultuur. Vaak wijken subculturen af van dominantere culturen op het gebied van de normen, waarden en rituelen die groepsleden erop nahouden en ondersteunen. Door deze andere normen en waarden te omarmen, verzetten subcultureleden zichzelf tegen de conformerende druk van de dominante cultuur. De bevindingen van de respondenten ondersteunden deze beschrijving volledig; pokerspelers houden er andere normen, waarden en rituelen op na dan niet-pokerleden. Eén van de voornaamste normen en waarden waardoor pokerspelers zichzelf onderscheiden ten aanzien van niet-pokerspelers, is de omgang met geld.

### 5.1.1 Normen, waarden & geld

Geld speelt een grote rol in het leven van de pokerspelers. De manier waarop pokerspelers omgaan met geld en welke normen en waarden aan hun gedrag ten grondslag liggen, kunnen in enkele zelfstandige dimensies onderscheiden worden. Elk van deze dimensies weerspiegelt op een unieke manier welke alternatieve normen en waarden pokerspelers erop nahouden ten aanzien van de culturele meerderheid.

Poker is een voorbeeld van een spel of een bezigheid waar niet alleen plezier centraal staat. De vraag aan elk van de vijftien respondenten waarom zij poker bleven spelen werd simpel beantwoord: voor de winst. Het bedrag dat de respondenten gemiddeld per maand wisten te boeken als winst varieerde maar liefst van “rond de 50 euro” tot en met enkele duizenden euro’s per maand. De meeste respondenten speelden poker complementair aan andere inkomsten, maar enkele respondenten waren financieel volledig afhankelijk van de winsten die doormiddel van poker werden verkregen. Ondanks dat poker niet gespeeld kan worden zonder medespelers, overheerst onder pokerspelers een overwegende ‘liberale’ geest: “...poker is lekker ieder voor zich. Het is letterlijk over iemand zijn rug heen, want je probeert immers via de toegestane spelregels iemand geld te ontfrutselen.” aldus een 23-jarige respondent. De liberale insteek, waar de vrijheid en de zelfverrijking van het individu centraal staan, kwam vrijwel in elk interview weer terug naar voren. Meerdere respondenten wilden zelfs zo ver gaan om poker letterlijk als een vorm van vrijheid van het individu te interpreteren. De vergelijking met het liberale concept van de *American Dream* kan dan ook niet uitblijven; elk individu heeft de vrijheid om zijn of haar eigen weg naar rijkdom te vinden zonder dat instituties zoals de overheid zich daarmee zouden moeten bemoeien. Deze individuele vrijheid staat centraal als het gaat om de manier waarop

pokerspelers hun eigen activiteiten opvatten: poker wordt niet gezien als een gokspel of als pure entertainment, maar vooral als een middel om financiële middelen te verwerven. Aan deze instrumentale opvatting over poker, ligt de opvatting ten grondslag dat zo min mogelijk facetten van het spel overgelaten moeten worden aan toeval, door het spel poker uitvoerig te bestuderen. Door bepaalde gedragslijnen of zogenaamde *tells* te vinden in een het spel van de tegenstander en deze mathematisch te onderbouwen, kunnen zij naar eigen zeggen op de lange termijn winstgevend poken. Ook dit is een illustratie hoe pokerspelers hun eigen activiteit opvatten, in tegenstelling tot leken die hun activiteit waarschijnlijk afschrijven als ‘gokken’. Pokerspelers kenmerken zich dus onder andere door hun individualistische liberale opvatting; ieder verdient lekker voor zichzelf, en de methode waarmee dit geld wordt verdiend moet ieder lekker voor zichzelf bepalen. De één doet het door hard te studeren, de ander door hard te werken. En als een ander graag wil poken voor zijn inkomsten, dan zou deze persoon hierin niet gehinderd moeten worden.

Hoewel pokerspelers in eerste instantie zich vooral concentreren op het vergaren van meer geld, speelt consumptie een belangrijke rol onder pokerspelers. Hoewel het per geïnterviewde pokerspeler sterk verschilde hoeveel geld hij per maand aan consumptie wegzette, gebruikte bijna elke respondent elke maand wel een bedrag van de winst voor de eigen consumptie. Bij de één betrof het luxegoederen zoals kleding en elektronica, waar de ander van zijn pokerwinsten de huur betaalde. Een 19-jarige respondent uit Leeuwarden, stelt dat hij weliswaar geld spaart via poker, maar ook “...zeker wel veel geld uitgeef wanneer ik een keer een leuke klapper maak. Ik spaar altijd wel minimaal een kwart van mijn winst, maar van de rest koop ik graag kleding of nieuwe spullen als ik iets wil hebben”. Het uitgeven van door poker vergaarde winsten aan consumptiegoederen lijkt wat dat betreft in het verlengstuk te liggen van de individuele vrijheid die pokerspelers genieten; gewonnen geld kan gebruikt worden voor het bevredigen van behoeftes, zolang er maar genoeg overblijft om van door te kunnen poken. Een 32-jarige respondent uit Lelystad stelt echter dat er niet teveel gegeneraliseerd dient te worden: “het is moeilijk om te stellen dat elke pokerspeler buitensporig veel geld uitgeeft aan spullen, omdat er zoveel verschillende mensen poker spelen. Ik merkte echter bij mijzelf wel: hoe meer geld je verdient, hoe makkelijker je grotere bedragen uitgeeft”. Zonder pokerspelers allemaal over één kam te scheren, kan er op basis van de interviews voorzichtig geconcludeerd worden dat pokerspelers qua consumptiepatroon een stuk vrijer en losser zijn dan mensen die niet poken voor hun inkomsten. Hier lijkt ook sprake te zijn van het principe ‘hoe meer je verdient, hoe makkelijker je grote bedragen uitgeeft’.

Het aankopen van luxegoederen maakt dan ook onderdeel uit van het stereotypebeeld wat veel mensen hebben ten aanzien van ‘de pokerspeler’; rijke, verwaande jongens die vaak rondlopen met de nieuwste *gadgets* zoals telefoons en muzikspelers en voor wie geld vooral zichtbaar mag rollen. Hoewel zojuist is gebleken dat dit stereotype lang niet voor alle spelers opgaat, erkennen enkele respondenten wel dat zij veel spelers als macho’s herkennen: spelers die graag indruk willen maken door hun gedrag of hun rijkdom. Het zou hier echter vooral om de spelers gaan die de hogere limieten



bespelen van het poker, die onder andere plaatsvinden in de verschillende Holland Casino's. Vormen van machogedrag variëren van opvallende verbale aanwezigheid tot en met acties waarbij spelers elkaar proberen af te troeven in het geven van grote fooien aan de bediening van het casino of restaurant. Het betreft hier volgens de respondenten echter een kleine minderheid; alle respondenten die zelf actief waren op de hogere limieten in het casino identificeerden zichzelf niet met het profiel van de 'rijke, macho pokerspeler'. Wel gaven de respondenten die op relatief hogere limieten speelden aan dat zij 'een enkele keer' hadden meegedaan aan activiteiten in de trend van het opbieden van fooien: "...gooi enkele jongeren met elk een paar honderd euro op zak bij elkaar en er ontstaat wel een beetje een competitieve sfeer; wie deelt de hoogste fooi uit? Niemand geeft om een paar honderd euro meer of minder... of ze doen alsof natuurlijk haha!". De competitieve sfeer die ontstaat bij het onderling opbieden met fooien, is niet een uniek ritueel van louter de hedendaagse pokerspelers. In de literatuur over culturen staat het fenomeen bekend als een 'potlatch-ritueel'. In Alaska was het binnen de Indianencultuur normaal om elkaar grote geschenken te geven, vaak in het teken van een verjaardag, festiviteit of een huwelijk. De ontvanger diende onmiddellijk een waardige geschenk terug te geven, of wanneer deze hiertoe niet in staat was diende de ontvanger een andere keer een geschenk aan te bieden dat het initiële geschenk overtrof. De potlatch had onder andere als functie om een status te verwerven ten aanzien van groepsleden, en soms tevens om de ontvanger van zijn eer en status te beroven wanneer er geen perspectief was dat hij de schenking ooit zou kunnen overtreffen (Komter, 1996). Hetzelfde fenomeen vindt plaats onder jonge pokerspelers: door horeca- of casinopersoneel steeds hogere fooien te geven proberen zij, wellicht ten koste van elkaar, meer status te krijgen in de groep. Het potlatch-gedrag onder de jonge pokerspelers wordt dus gedreven door status, en zet aan tot consumptie. Deze zeldzame omgang met geld tekent de alternatieve normen en waarden die de pokersubcultuur kent met betrekking tot geld.

Naast het feit dat pokerspelers hun geld uitgeven aan consumptiegoederen of het geld opsparen, hadden vrijwel alle respondenten wel minimaal één persoonlijke ervaring gehad met het zogenaamde 'BAPen'. BAP is een afkorting die staat voor *buy a piece*, wat neerkomt op het feit dat pokerspelers hun eigen procenten verkopen. Via dit principe kan een speler geld investeren in een andere pokerspeler door deze persoon geld beschikbaar te stellen, waar de lener vervolgens mee gaat poken. Tegenover het uitlenen van het geld ontvangt de eigenaar een bepaald percentage van de opbrengsten die met het geld wordt behaald. Elke respondent had of een keer geld geleend, of een keer geld uitgeleend aan andere pokerspelers. Meestal ging het om spelers die elkaar ook los van het PokerNewsforum kenden, maar ook zonder deze persoonlijke connectie wordt er via het forum gehandeld in procenten: "ik was redelijk bekend op het forum als een solide speler van *Sit 'n Go's* en dus wilden een paar lui mij wel backen om de wat duurdere toernooitjes te gaan spelen ter waarde van 800 dollar totaal". Het citaat is tekenend voor de BAP-sectie van het forum: pokerspelers die elkaar slechts kennen van contact uit de forumtopics steken elkaar geld toe in een vorm die dicht in de buurt komt van investeren. Het benadrukt de liberale ondernemersgeest die veel pokerspelers lijken te

hebben om grote bedragen winst te maken zonder dat zij ervoor uit hun stoel hoeven op te staan, of het nu via poker is of via het investeren in andere spelers. Maar tevens brengt dit voorbeeld een soort solidariteit onder pokerspelers aan het licht. Solidariteit betekent volgens de Dicke Van Dale (elfde druk, 1984) “bewustzijn van saamhorigheid en bereidheid om de consequenties daarvan te dragen”. Hoewel veel leningen op het forum worden terugbetaald met rente erbovenop, zijn er meerdere mensen die ook geld ter beschikking stellen aan bekenden zonder dat zij daar rente voor vragen of slechts een heel klein bedrag rente vragen. Soms lopen de mensen die het geld uitlenen daardoor betrekkelijk veel risico voor een lage winstverwachting, maar toch aanvaardden zij die risico’s. “Bij mijn vrienden ging het heel makkelijk; ik kreeg het geld gewoon en beloofde het terug te betalen. Op het forum ging dat onder strengere voorwaarden dat ik veel *handhistories* zou posten en 20% er bovenop zou leggen, maar verder ging het alsnog vrij makkelijk omdat ze me wel wilden helpen”. De solidariteit kan vooral gehaald worden uit het feit dat mensen elkaar geld uitlenen op basis van minimale informatie, soms in combinatie een slechte verwachtingswaarde van de winst waardoor er betrekkelijk veel risico wordt gelopen. Toch ondersteunen pokerspelers elkaar op deze manier, wat een vorm van solidariteit aan het licht brengt onder de jonge pokerspelers. In een subcultuur waarin iedereen voor zichzelf de meeste winst probeert te behalen, bestaat er dus wel zoiets als een solidariteit onder de jonge pokerspelers.

Hoewel voor een enkeling poker genoeg opbrengt om van rond te komen, hadden de meeste respondenten een parttime baan. Velen beschouwden de pokeropbrengsten dan ook als een leuke toevoeging aan het inkomen die verkregen worden door het uitvoeren van een hobby. Slechts enkele respondenten speelden poker professioneel, zonder een baan ernaast te hebben. Vooral onder de niet-professionele spelers wordt poker beschouwd als complementair aan andere vormen van werk. Hun opvatting betreffende arbeid verschillen dan ook niet van de doorsnee opvatting dat opleiding en werk belangrijk zijn voor de toekomstvooruitzichten van een individu. Echter, deze algemene opvatting wordt wel vergezeld door het verlangen om poker op een professioneel niveau uit te kunnen oefenen: “Ik snap wel dat poken wellicht op de lange duur weer verdwijnt, maar als het op Internet populair blijft dan zou ik wel gek zijn om te gaan werken als ik meer geld online kan verdienen”. Poker wordt duidelijk gezien als een wenselijk alternatief voor arbeid mocht iemand zijn brood ermee kunnen verdienen. De respondenten die reeds professioneel speelden, zagen poker ook als een wenselijker alternatief voor werk hoewel zij wel realistisch bleven over hun toekomstperspectief: iedereen volgde een opleiding naast dat zij pokeden en een enkeling ging zelfs van poker weer terug naar een kantoorbaan. “Met een kleine opkomst zoek je toch naar wat meer economische zekerheid voor in de toekomst, en bovendien miste ik het sociale contact van het werk wel... Wanneer je thuis loopt te poken zit je toch alleen in de huiskamer zonder dat je contact maakt” aldus een respondent over zijn reden om te stoppen met professioneel poker. Hoewel pokerspelers dus vaker liever poken dan ander werk doen, zijn zij niet blind voor de voordelen die werk en educatie te bieden hebben. De meesten zouden onder de juiste omstandigheden echter wel kiezen voor een carrière in het poker ten koste van

een vaste fulltime baan. Een leuke opleiding of baan zien zij meer als een alternatief dat weliswaar minder hun voorkeur geniet, maar wel weer andere voordelen kent zoals financiële zekerheid. Al met al wijken pokerspelers hier af van de dominante cultuur met hun opvatting dat arbeid en opleiding een voorwaarde is om succesvol te zijn in het leven; pokerspelers zien het nut wel van arbeid en onderwijs, maar zien in poker een betere basis om financiële successen te behalen.

#### 5.1.1.2 Poker als professie

Ondanks dat Internetpoker volgens de Nederlandse wetgeving illegaal is omdat het niet aangeboden wordt door het Holland Casino, zijn professionele pokerspelers in staat om van online poker hun beroep maken. Sinds het jaar 2008 is de wetgeving veranderd, waardoor pokerspelers belasting kunnen betalen over hun inkomsten. Zij kunnen dit doen door zelf elke maand belastingsaangifte te doen. Zij betalen dan 29% over hun behaalde winst van die maand. Zolang er belasting wordt betaald over de winst, gedoogd de Belastingdienst de pokeractiviteit op het Internet. Toch is geen belastingsaangifte doen momenteel nog steeds vrij straffeloos: de kans dat je gepakt wordt als je jouw inkomsten niet aangeeft, zijn nihil. De Nederlandse Belastingdienst kan geen zicht krijgen op de hoeveelheid geld die pokerspelers op hun pokeraccount hebben staan. Deze accounts zijn gesloten en daarom kunnen mensen hun geld verborgen houden voor de fiscus. Hierdoor kunnen pokerspelers vrij eenvoudig een kleiner bedrag aangeven bij de Belastingdienst dan dat zij werkelijk verdienen. Zolang pokerspelers hun inkomsten niet aangeven, moeten zij wel uitkijken hoeveel geld zij naar hun bankrekening storten. Als er te vaak te grote bedragen worden overgemaakt, dan kan de Belastingdienst onderzoek doen naar de herkomst van het geld. De Belastingdienst kan in dat geval besluiten om over te gaan tot gerechtelijke vervolging. Als het om grote bedragen gaat wordt er meestal een schikking getroffen tussen beide partijen. Echter, zolang een pokerspeler het geld niet naar een bankrekening stort, kan deze op vrij eenvoudige wijze via internationale websites het geld 'zwart' uit een geldautomaat halen. De kans om gepakt te worden is dan zeer gering.

Veel pokerspelers geven hun winsten niet aan bij de Belastingdienst. Sommige spelers zijn het niet eens met de huidige regelgeving, anderen maken gebruik van het feit dat ze er mee weggomen. Een respondent sneed echter een goed punt aan: is het ethisch wel rechtvaardig om van pokerspelers te eisen dat zij een hoog belastingstarief betalen, zonder dat zij de zekerheid hebben dat zij op de lange termijn inkomsten hebben? Pokerspelers weten niet hoe lang het Internetpoker nog voldoende perspectief heeft: wellicht bestaat Internetpoker nog decennia, maar misschien verdwijnt het weer als sneeuw voor de zon. Professionele pokerspelers maken geen deel uit van het pensioensysteem. Het perspectief voor pokerspelers op lange termijn is dan ook erg vaag, waardoor verschillende pokerspelers stellen, met oog op hun toekomst, dat zij niet al hun winst aangeven bij de Belastingdienst vanwege het feit dat zij poker als een tijdelijke activiteit beschouwen.

### 5.1.2 Plaats van subcultuuruiting

Los van de alternatieve normen, waarden en rituelen die pokerspelers erop nahouden in contrast met de dominante cultuur, zijn er ook andere aspecten die pokerspelers als groep tekenen en haar status als subcultuur helpen te bevestigen. Net zoals de gebruikte definitie van subcultuur stelt, speelt de pokersubcultuur zich vooral buiten het huiselijke domein af. Het huiselijke domein is weliswaar belangrijk omdat pokerspelers de computer gebruiken om te kunnen poken en contact te leggen met andere pokerspelers op het PokerNewsforum, maar de subcultuurmanifestatie speelt zich bijna uitsluitend buiten het huiselijke domein af.

Pokersubcultuur vindt vooral plaats op twee verschillende soorten locaties: in Holland Casino's en bij de zogenaamde *homegames*. Officieel mag poker alleen aangeboden worden door het staatsbedrijf Holland Casino, omdat zij een monopolie heeft op het aanbieden van kansspelen. Dit zorgt ervoor dat het Holland Casino vooral markt biedt voor een select gezelschap: "ik ga nooit naar HC. Vaak slecht aanbod en je moet ook nog eens flinke poen hebben om die limieten te kunnen bespelen. En dan betaal je jezelf ook nog krom aan *rake*". Daarom kiezen verschillende spelers liever voor een *homegame*: een spel dat door iemand illegaal wordt georganiseerd op een locatie, waar vaak toegankelijker limieten worden gespeeld en waar sociaal contact naast poker ook hoog in de vaandel staat.

In het Holland Casino valt de uiting van subcultuur goed waar te nemen. De plek waar alle pokertafels staan in het casino, de *pokerpit*, wordt in tegenstelling tot de meeste andere delen van het casino geterritorialiseerd door de pokerspelers. De pokerpit wordt afgeschermd met omheiningen of *rails* waar omstanders die niet spelen, zogenaamde *railbirds*, zichzelf omheen 'nestelen'. Alles ademt poker: er worden naast veel vaktermen ook veel Engelse speltermen gebruikt, de gespreksonderwerpen gaan vrijwel uitsluitend over poker en zeker wanneer er een bekende pokerprof aanwezig is in het casino, dan wordt deze aandachtig bekeken en besproken. Iemand kennen is geen voorwaarde om een gesprek te voeren; bij de pokerpit mengen vreemden al snel met de vaste klikjes wanneer er weer iets bijzonders gebeurt aan een pokertafel en er gelijk een discussie losbarst. Ondertussen spelen er aan elke tafel 9 mensen die allen denken de geluksfactor te minimaliseren, en dus winstgevend poker te spelen. Het zorgt voor "...een hele aparte sfeer. Ook al staan ze er vaak om de pit heen in klikjes, toch is het een hele open sfeer waar je al snel een gesprek voert met enkele vreemden. Je kunt het hele casino afstruinen, maar slechts bij de pokerpit staan mensen die allemaal over slechts één ding praten: poker. Supergezellig volk." aldus een respondent.

De *homegames* zijn an sich al een manifestatie van subcultuur; pokerspelers benaderen elkaar, vaak via het Pokernewsforum, om met zijn allen af te spreken om bij iemand thuis illegaal te gaan poken voor geld. De *homegames* worden dan ook door velen bestempeld als een stuk gezelliger omdat hier vaak wat jongere pokerspelers komen dan in het casino, die allemaal naast poker ook gezelligheid hoog in de vaandel hebben staan: "homegames zijn vaak wel met mensen die op PokerNews rondhangen. Bij elke *homegame* waar ik kom zit wel weer een fanatieke PN'ers die ik al ken, van een toernooi of van het forum. Ik zit liever bij iemand thuis met een biertje te poken dan

naast een paar volwassen vreemden in het casino”. Het fenomeen van de homegame lijkt dan ook een perfect voorbeeld van pokersubcultuur, waar jonge pokerspelers liever elkaar opzoeken om te poken dan dat zij dit in de casino’s tegen vreemde spelers doen. Het illustreert dat hoewel poker vaak vanuit een economische hoek wordt bekeken, de sociale dimensie van het poken ook een belangrijke rol speelt onder jonge pokerspelers.

### *5.1.3 Non-conformisme*

Het laatste aspect dat getuigt van subcultuurvorming onder jonge pokerspelers, is het aspect dat zij als groep bewust afzetten tegen de regels en wetten die de dominante groep hen oplegt. In het geval van de pokerspelers neemt non-conformisme zelfs juridisch gezien een criminele of deviante vorm aan: omdat pokerspelers op grote schaal online spelen en vaak participeren in homegames, maken zij zich volgens de wet schuldig aan illegaal gokken. Pokerspelers kiezen ervoor om toch illegale pokerspelen op te zoeken, omdat zij het niet eens zijn dat poker gereguleerd wordt door de Wet op Kansspelen. Pokerspelers pleiten er gezamenlijk voor om poker als een vaardigheidsspel te accepteren, waardoor zij niet louter in Holland Casino gespeeld mag worden. De overheid is hier echter strikt op tegen en wijst vooral op de gevaren van gokverslaving en financiële problemen en dus kiezen pokerspelers voor de illegale weg. De overheid sluit echter niet haar ogen voor de massale populariteit voor online poker en dus kunnen pokerspelers hun inkomsten aangeven en daar belasting over betalen, om te voorkomen dat de belastingdienst overgaat tot vervolging. Pokerspelers zien dit echter vrijwel allemaal als onacceptabel; “ik geef die Belastingdienst geen cent! Poker streng reguleren en dus het spelaanbod kapot maken om dan vervolgens belasting te betalen over mijn inkomsten? Ik weiger principieel om ook maar een cent aan te geven tot poker de status als vaardigheidsspel krijgt”. Slechts één respondent gaf aan belastingaangifte gedaan te hebben: “ik vind het belangrijk om eerlijk te zijn. Heb dus ook een bepaald bedrag betaald over mijn opbrengsten. Ik heb zelf gekeken wat ik een eerlijk bedrag vond en vervolgens dat bedrag aangegeven, dus ben wettelijk gezien niet geheel officieel te werk gegaan. Maarja, de overheid heeft dat aan zichzelf te danken door lekker onduidelijke wetten op te stellen en een vreemde positie in te nemen tegen poker”.

De principiële weigering om (al) het verdiende geld aan te geven tekent de discrepantie tussen de normen en waarden van enerzijds de dominante cultuur tegenover de kleine minderheid bestaande uit pokerspelers. Pokerspelers weigeren om belasting te betalen aan een overheid die er in hun ogen alles aan doet om het leven van de pokerspeler zo moeilijk mogelijk te maken, waar zij juist het liberale vrijheidsideaal omarmen. In het geval van jonge pokerspelers gaat deze botsing van normen en waarden zelfs zo ver dat vrijwel elk groepslid de wet negeert. Het bevestigt dat pokerspelers als groep de conformerende druk van de dominante culturele groep naast zich neerleggen en hun eigen idealen omarmen.

## 5.2 Beantwoording deelvraag 2

*Deelvraag II: Hoe ziet de communicatie op het PokerNewsforum eruit, en wat is de motivatie van forumleden voor het voeren van deze communicatie?*

Communicatie bestaat er in vele soorten en vormen. Digitale communicatie in de vorm van Internetfora kent dan ook een eigen unieke lijst aan eigenschappen. In tegenstelling tot een andere populaire vorm van digitale communicatie, het *chatten*, is het contact in het geval van fora een vorm van asynchrone communicatie. Asynchrone communicatie betreft een vorm van communicatie waarbij er geen directe verbinding staat tussen de computers van de contactpersonen die met elkaar communiceren, met als bekendste voorbeeld de e-mail. Hierdoor kunnen mensen die met elkaar communiceren op ieder gewenst moment van de dag het bericht ophalen en hierop reageren.

Zoals in het literatuurkader reeds genoemd is, ontwikkelt zich in de loop van tijd bij elke virtuele gemeenschap een eigen structuur of 'stijl' van communiceren. Zo kent ook het PokerNewsforum als virtuele gemeenschap een eigen stijl van communiceren. Deze unieke stijl ontstaat ten gevolge van een interactie tussen enkele omstandigheden en de motivatie waarom verschillende forumleden met elkaar contact zoeken. Hieronder zullen enkele kenmerken van de communicatie neergezet worden, waarna er gekeken wordt naar de diverse motivaties die forumleden erop nahouden, om een beeld te schetsen bij de lezer hoe communicatie verloopt op het PokerNewsforum.

### 5.2.1 De kenmerken van communiceren via het PokerNewsforum

Het PokerNewsforum kent een asynchrone basis, wat inhoudt dat iedereen een reactie kan achterlaten door in te loggen op het forum. De reacties worden vervolgens opgeslagen waarna mensen deze reacties elk gewenste tijdstip van de dag kunnen terugzien en beantwoorden. Het forum is openbaar, waardoor reacties van forumleden door iedereen in kunnen worden gezien zonder dat zij hiervoor aan het forum verbonden hoeven te zijn. Dit betekent dat de communicatie van de pokerspelers voor het hele Internet openbaar is.

Een ander belangrijk aspect van de communicatie op het PokerNewsforum, is dat ondanks dat zij openbaar is, toch wordt gekenmerkt door anonimiteit. Alle forumleden gebruiken een account om in te loggen, waaraan zij een *nickname* verbinden. Hierdoor hebben forumleden de kans om hun identiteit te verbergen, tot hun e-mailadres aan toe. Ondanks dat mensen anonieme accounts gebruiken om hun reacties op het forum te zetten, ontwikkelen mensen toch een soort van identiteit op het Internet doordat zij steeds onder hun eigen unieke nickname posten. Deze virtuele identiteit zorgt ervoor dat bepaalde nicknames herkenning krijgen onder de forumleden: "ik sta op het forum wel bekend als een redelijke lastige jongen haha! Dat komt omdat ik altijd mijn mening geef over alle

onderwerpen, waardoor ik wel redelijk vaak in verhitte discussies terecht kom”. Doordat deze respondent altijd zijn mening geeft in meerdere topics, heeft deze persoon een bepaalde reputatie verworven op het PokerNewsforum. Niet alleen kan dit leiden tot negatieve aandacht, ook kan het leiden tot een cult-achtige vorm van faam. Een forumlid onder de naam ‘Fambach’ werd betrappt op het vervalsen van *handhistories*, om op deze wijze gegevens te verdraaien hoe hij een bepaalde hand gespeeld heeft. Doordat hij dit echter niet zorgvuldig deed, werd hij betrappt, en kreeg de activiteit van het vervalsen van handhistories de officieuze naam ‘fambachen’. Over reputaties en status op het forum, kom ik nog terug in deelvraag 3.

Dus ondanks het feit dat het contact grotendeels geanonimiseerd is, vindt er wel identiteitvorming plaats op het PokerNewsforum. Deze vorming van virtuele identiteit beïnvloedt dan ook de manier van communicatie op het PokerNewsforum: “ik kijk wel vaak naar de naam van de topicstarter, vaak negeer ik de topics van leden die alleen maar lopen te *spammen*”. Veel leden herkennen bepaalde virtuele identiteiten van forumleden en weten wat zij vervolgens inhoudelijk kunnen verwachten. Wanneer iemand kwalitatief goede of voor de betreffende forumleden interessante topics maakt, dan verwerft de topicmaker zichzelf een status van waardering. Wanneer deze persoon echter een negatieve herkenning krijgt toebedeeld, dan is dat soms genoeg om topics van deze persoon op het forum te negeren.

Het ontwikkelen van een virtuele identiteit kan plaatsvinden binnen openbare topics, door binnen een openbare discussie of topic de communicatie te ‘richten’ op een bepaald persoon. Dit kan gedaan worden door binnen een discussie de quote-functie te gebruiken; door elkaars reactie te citeren kan er binnen een openbare discussie een soort ‘persoonlijk’ gesprek ontstaan, ondanks dat er in de tussentijd al nieuwe reacties zijn binnengekomen of de discussie een andere wending heeft genomen. Binnen de topics ontstaan dan ook de zogenaamde ‘*quote-fights*’: “meestal maakt iemand een topic over een bepaald onderwerp, en dan reageren er ongeveer 30 mensen erop. Vaak ontstaat er dan een discussie tussen enkele personen betreffende een punt, waardoor je een quote-fight krijgt”. Uit deze verhitte ‘persoonlijke’ discussies ontstaan vaak reputaties ten aanzien van de forumleden die de discussie voeren.

### 5.2.2 *Motivatie voor contact*

Een heel ander aspect dat het communicatieproces beïnvloedt op het PokerNewsforum, is de motivatie van forumleden om te lezen en te posten op het forum. Er vallen grofweg drie vormen van motivaties af te leiden uit de reacties van de respondenten.

#### 5.2.2.1 Kennis als motivatie

De eerste vorm van motivatie om een topic te starten, is de vraag om kennis. Vrijwel alle respondenten gaven aan dat zij op het PokerNewsforum terecht zijn gekomen omdat zij op zoek waren naar strategische kennis betreffende het spel poker. Topics die voortkomen uit een vraag om kennis,

bevatten dan ook vaak strategische vraagstukken over het spel poker en zijn vaak redelijk mathematisch georiënteerd. Deze soort topics start vaak met een omschrijving van een bepaalde situatie aan de pokertafel, waarna de auteur vraagt aan de andere forumleden welke beslissing zij zouden nemen en gebaseerd op welke feiten zij deze beslissing zouden baseren. Hierna posten enkele leden hun uiteenlopende visies op de spelsituatie, waarna er een discussie ontstaat in de topic over de juiste beslissing. De discussie wordt meestal na verloop van tijd weer besloten: "...meestal stopt een discussie nadat de grote meerderheid of enkele gerenommeerde of gerespecteerde spelers het met elkaar eens zijn betreffende een bepaalde beslissing". De pokerstrategische topics vertegenwoordigen echter niet alleen de vraag naar kennis: ook de vraag naar homegame- locaties en vragen over verschillende pokersoftware- producten vallen onder de vraag naar kennis. Al deze topics die voortkomen uit kennisvragen betreffende het spel poker, kennen enkele overeenkomsten. Het contact tussen forumleden in deze topics is naast instrumenteel ook vrij zakelijk; een speler zoekt een antwoord op een bepaalde vraag en verlaat de discussie weer wanneer hij een antwoord heeft gekregen op zijn vraag.

#### 5.2.2.2 Financiële middelen als motivatie

De tweede vorm van motivatie om een topic te starten, is de vraag om financiële middelen. Hoewel deze motivatie net als de eerste motivatie erg instrumenteel is, verschilt de manier waarop forumleden met elkaar communiceren. Bij beiden is er sprake van een vraag & aanbod situatie, maar bij het aanbieden en vragen om geld is er sprake van een vertrouwenskwesitie die niet van toepassing is op de vraag om kennis. Bij het *backen* stelt de ene speler geld ter beschikking, waardoor de andere speler gedeeltelijk of volledig met andermans geld gaat spelen. Natuurlijk ligt hier altijd het gevaar van *scammers* op de loer, waardoor mensen zoveel mogelijk informatie over een persoon proberen te verzamelen alvorens zij geld transfereren: "eerst check ik dan altijd of ik iemand ken van het forum, hoeveel post diegene reeds heeft. Wanneer iemand langer bij het forum zit en bovendien niet op een zwarte lijst staat, dan zit het met het vertrouwen wel goed". Vervolgens wordt er nog via een externe website gekeken hoe goed de persoon relatief speelt, waarna de knoop wordt doorgemaakt of de backing plaatsvindt of niet. De topics kennen dan eveneens als de vraag om kennis een redelijk zakelijke doch alternatieve opbouw. De topicstarter biedt geld aan om te backen of vraagt geld om gebackt te worden, waarna mensen kunnen reageren op het verzoek of het voorstel. Deze reacties zijn vaak kort en bevatten vaak links naar andere websites waarop deze spelers goede spelbeoordelingen of referenties krijgen. Ook worden eerder behaalde resultaten vermeld in poging om de backer over te halen om het geld naar deze bewuste persoon over te maken. Deze topics bestaan dan ook grotendeels uit een bundeling aan informatie in poging om de vertrouwenskwesitie op te lossen en mensen over te halen om te backen. Deze topics kennen dan ook vaak geen lopende gespreksvorm, maar zijn erg *to the point*.



### 5.2.2.3 Sociaal contact als motivatie

De derde vorm van motivatie om een topic te starten, is de behoefte van spelers om sociaal contact te hebben betreffende enkele interesses of aandachtspunten. Mensen zijn ‘sociale dieren’ en hebben contact nodig om te voorkomen dat zij in de sociale zin ‘dood’ zijn. Topics die de behoefte aan sociaal contact vertegenwoordigen kunnen het vaakste teruggevonden worden in de *off topic*- sectie of in de verschillende subfora waar mensen over alle randzaken van het poker praten; “ik vind het heerlijk om af en toe te praten over andere onderwerpen dan alleen pokerstrategie. Op een gegeven moment had ik een leuke voetbaldiscussie die we toen zelfs nog om hebben gezet in een weddenschap voor 50 dollar op een voetbalwedstrijd. Dat is leuk om te doen met mensen die je toch redelijk goed kent van het forum”. De topics die niets met poker te maken hebben zijn dan ook een stuk persoonlijker van aard omdat er geen sprake is van een instrumenteel gebruik van communicatie, er ontstaat ruimte om elkaar beter te leren kennen. Deze topics worden tevens een stuk persoonlijker doordat er slechts een selectieve groep forumleden gebruikt maakt van deze fora: “...in de off topic zitten vooral de reguliere posters van het forum, jongens die allemaal dagelijks erg actief zijn en echt met het forum verbonden zijn. De mensen die alleen lezen of alleen informatie nodig hebben, begeben zich niet in de off-topic maar slechts op de plek waar ze iets nodig hebben”. De topics die voortkomen uit de behoefte om sociaal contact te hebben met andere pokerspelers, zijn dan ook de topics waar vooral de reguliere forumposters actief zijn, om pokerstrategische topics af te wisselen met wat luchtigere topics over andere onderwerpen dan het spel poker op zich. Contacten die worden gelegd met als doel om sociaal actief te zijn, overstijgen bij vlagen ook de grenzen van het forum: meerdere respondenten leerden vrienden kennen via het forum bij wie ze nu thuis over de vloer komen.

### 5.3 Beantwoording deelvraag 3

*Deelvraag III: Hoe ziet de virtuele gemeenschap van het PokerNewsforum eruit, en welke rol speelt status binnen de gemeenschap?*

Het PokerNewsforum is een typische manifestatie van een mentale gemeenschap, waar de gemeenschap geen geografische locatie kent en waar tijd & ruimte geen rol hoeven te spelen. Desondanks is er sprake van een informele economie tussen groepsleden die een sociale cohesie schept. Zoals in de eerste deelvraag eerder al aan het licht kwam, komt deze beschrijving van de mentale gemeenschap heel goed overeen met enkele kenmerken van de pokersubcultuur. Ook pokerspelers maken deel uit van een informele economie, waar kennis en geld voortdurend tussen pokerspelers worden uitgewisseld. Zoals reeds werd aangegeven in de literatuursectie, ontwikkelt een virtuele gemeenschap in de loop der tijd een eigen dynamiek met een eigen organisatiestructuur. Eén van de aspecten die het PokerNewsforum als mentale gemeenschap kenmerkt, is de rol die status speelt op de uitwisseling van kennis en geld.

Juist omdat het PokerNewsforum gebruik maakt van anonieme accountnamen, speelt een virtuele status die mensen behalen op het forum een grote rol in de manier waarop een forum sociaal gestructureerd is. Op het PokerNewsforum valt een grof onderscheid te maken tussen twee soorten forumleden, namelijk de *regulars* en de nieuwe posters die vaak als *newbies* bekend staan. Regulars, of reguliere posters staan vooral te boek als forumleden die of heel erg actief zijn op het forum, of hoge limieten poker spelen en dus goed bekend zijn met het spel inhoudelijk. Vaak zijn de regulars echter een combinatie van beiden en zijn het de relatief betere spelers die ook actief zijn op het forum. De *newbies* zijn precies het tegenovergestelde van de regulars: het betreft hier vaak relatief slechtere spelers die vaak ook minder actief zijn op het forum. Van alle leden bevindt zich een minderheid van de forumleden in de groep van de regulars. Precieze aantallen zijn moeilijk te noemen, maar duidelijk is wel dat een grote meerderheid van de spelers behoort tot de groep van de *newbies*.

De grenzen tussen deze twee groepen zijn echter dynamisch: “ik begon echt als een groentje op het forum. Ik begon echter heel veel te lezen waardoor ik een betere pokerspeler werd. Op een gegeven moment zelf ook veel gaan posten in discussies en heb daar ook veel van geleerd. Inmiddels speel ik relatief hoge limieten en ben ik wel één van de forumregulars die alle nieuwe spelers van strategie voorziet haha!”. Het citaat accentueert een wisselwerking tussen de twee groepen forumleden betreffende de uitwisseling van kennis, die tevens een soort sociale mobiliteit tussen de groepen mogelijk maakt. Door veel te communiceren met meer ervaren spelers, kunnen spelers hun spel verbeteren om als pokerspeler te groeien. Tevens stijgen zij in status als forumlid, om wellicht op den duur deel te gaan uitmaken van de groep van de regulars. Er valt echter wel een afstand te overbruggen voor de beginnende speler, wat duidelijk wordt in het volgende voorbeeld.

3 April jongstleden werd de PokerNews PALOOZA georganiseerd in Utrecht, een dag waarop alle leden van de PokerNewsgemeenschap uitgenodigd werden om in Utrecht een gratis pokertoernooi te komen spelen onder het motto gezelligheid. Het betreft hier een evenement dat weliswaar voor iedereen toegankelijk was, maar "...vooral gericht is op de forumregulars en de betere spelers. Begrijp me niet verkeerd; je kunt er gewoon heengaan als beginnende pokerspeler, maar dan kom je aan tafels te zitten waar de meerderheid van de mensen elkaar al kent". De harde kern van de forumleden wordt dus gevormd door de reguliere posters, die een hogere status en überhaupt meer naamsbekendheid genieten dan de beginnende pokerspeler. Toch wordt de tweedeling tussen de forumleden af en toe overstegen door bepaalde gebeurtenissen, bijvoorbeeld in het geval van calamiteiten. Een goed voorbeeld betreft een tragisch verhaal over het forumlid 'Fambach'. Deze reguliere poster werd erop betrapt dat hij *handhistories* vervalst had, waardoor de activiteit *handhistories* vervalsen voortaan officieus 'fambachen' genoemd zou gaan worden op het forum. Ondanks dat het vervalsen van deze *handhistories* Fambach niet in dank werd afgenomen, zamelden tientallen forumleden wel geld in om een boeket te sturen naar de familie toen zij erachter kwamen dat de persoon achter de accountnaam 'Fambach' overleden was. "Ik heb zelf ook een tientje gelapt, dat doe je gewoon voor iemand die toch eigenhandig een term aan de vocabulaire toegevoegd heeft van alle PokerNewsleden. Vond het mooi om te zien dat zelfs mensen die hem minder of niet kenden niet te beroerd waren om wat dollars te lappen voor een mooi bloemstuk namens het PokerNewsforum". In dit soort gevallen lijkt het onderscheid tussen newbies en regulars te vervagen; iedereen voelt zich deel van dezelfde pokergemeenschap die zojuist één van haar leden heeft verloren.

Een hele andere orde van status betreft de groep van professionele pokerspelers. Spelers die nationaal of internationaal bekend zijn door hun successen of hun bijzondere speelstijl, genieten een status die weer zowel boven de regulars als de newbies uitstijgt; "ik zou best wel hetzelfde willen bereiken als Tom Dwan; die jongen is 23 jaar, *shipt* echt miljoenen en iedereen kent hem doordat hij zo agressief speelt". Deze pokerprofessionals, die vaak bestaat uit jonge en oudere multimiljonairs, worden dan ook door de hele pokerwereld in de gaten gehouden zowel op een persoonlijk vlak als dat hun spel aandachtig gevolgd wordt. Het volgen van hun inhoudelijke pokerspel gebeurt in zogenaamde *railtopics*: topics die gemaakt worden om alle handen van een bepaalde persoon te bespreken. Mensen over het hele Internet verzamelen *handhistories*, en bespreken het verloop van de hand. Pokerprofessionals genieten ook een heuse idoolstatus onder velen pokerspelers: "je wilt niet weten hoe vaak ik al *quotes* van bekende pokerspelers heb moeten aanhoren in de trend van 'I'm all-in baby!' of 'On your bike! Haha; sommige citaten zijn waanzinnig populair"! Pokerspelers worden niet slechts om hun pokercapaciteiten gerespecteerd of herkend: ook de manier waarop pokerspelers zich gedragen of uiten wordt aandachtig bestudeerd en geïmiteerd door jonge pokerspelers.

Pokerprofessionals begeven zich zo nu en dan ook op zelf op het PokerNewsforum, om te reageren op enkele vragen of om zelf een praatje te maken met enkele andere forumleden. Ook hier blijkt de hoge status die zij genieten: "ik heb mezelf ook niet populair gemaakt op het forum, door in

een dik verhitte discussie los te barsten met Lex Veldhuis. Lex heeft nogal een heilige status onder PokerNewsleden, dus vandaar dat ik in de ogen van velen bekend sta als een onruststoker". Lex Veldhuis is een voorbeeld van een jonge Nederlandse pokerspeler die professioneel poker speelt. Omdat hij op jonge leeftijd in korte periodes veel geld wist te verdienen met een agressieve stijl van poken, werd hij het symbool van de Nederlandse jonge pokerprof. Hij was tevens al vroeg actief op het PokerNewsforum sinds zij in 2006 werd opgericht. Mede daardoor geniet Lex Veldhuis dan ook veel sympathie vanuit de PokerNews gemeenschap. De topics waarin nationale bekende pokerspelers zoals Lex Veldhuis actief zijn, zijn dan ook waanzinnig populair en worden vaak bekeken en gelezen. Vaak laten pokerprofessionals hun licht schijnen op een tactisch aspect van het poken, of doen zij verslag van wat zij hebben meegemaakt aan de pokertafels of tijdens een groot buitenlands toernooi.

## 5.4 Beantwoording deelvraag 4

*Deelvraag IV: Op welke wijze draagt de communicatie op het PokerNewsforum tussen pokerspelers bij aan de subcultuurvorming onder jonge pokerspelers?*

Om het belang en het gebruik van het forum duidelijk te maken, is het nodig om nog één keer stil te staan bij het feit dat poker streng gereguleerd wordt door de overheid. Louter in het Holland Casino mag poker gespeeld worden voor geld, ondanks de massale populariteit van het spel onder jonge spelers. Juist omdat het spel de afgelopen jaren mateloos populair is geworden bij de jeugd, is het voor veel spelers onacceptabel dat zij niet online of bij vrienden thuis mogen spelen voor geld. Daardoor speelt vrijwel heel pokerend Nederland illegaal online poker, al hoewel enkele spelers ook wel met regelmaat in het Holland Casino komen. Doordat zo verschrikkelijk veel mensen online zijn gaan spelen, ontstond er automatisch een vraag om informatie betreffende speelstijlen, aanbod van software en de drang om contact te hebben over andere zaken uit de pokerwereld. Echter, doordat poker gereguleerd was waren er nauwelijks ontmoetingsplaatsen voor pokerspelers naast het casino. De drempel om naar een casino te gaan om poker te spelen is echter voor veel spelers vrij hoog: de hoge rake die betaald dient te worden, de locaties van de casino's in verhouding tot de woonplaats en natuurlijk de leeftijdsgrens van achttien jaar en ouder. Een Internetforum bood hiervoor de ideale oplossing: iedereen kan op een vrij tijdstip contact zoeken en maken met andere pokerspelers, bovendien in een anonieme sfeer waardoor er ook gesproken kan worden over illegale homegames of online pokersoftware. De reden waarom het PokerNewsforum als virtuele gemeenschap zo belangrijk is voor de subcultuur van jonge pokerspelers, is omdat de huidige pokersubcultuur grotendeels beïnvloed is door het PokerNewsforum. Om een subcultuur te kunnen vormen, moeten leden van dezelfde groep namelijk eerst met elkaar in contact kunnen komen.

Dat is dan ook de eerste belangrijke functie van het PokerNewsforum: zij zorgt ervoor dat jonge pokerspelers elkaar kunnen leren kennen. Tot het jaar 2003, toen de PokerNews website in het leven werd geroepen, waren er bijna geen andere ontmoetingsplaatsen voor jonge pokerspelers. Toen in het jaar 2003 het 'Moneymaker-effect' optrad, begon poker de televisie te domineren en begonnen veel jongeren met het spelen van poker. Door via het PokerNews forum in contact te komen met andere spelers, konden zij hun vragen stellen aan elkaar en bovendien leren over het feit dat poker een groot vaardigheidselement bevat: "Ik zocht naar wat informatie over de spelregels en kom dus op het PokerNewsforum. Lees ik in één keer dat je geld kunt verdienen met poker! Ik dus praten met wat mensen hoe en wat, en sindsdien zij me uitgelegd hebben hoe het in elkaar steekt ben ik bezig met poker". De aanwezigheid van een Nederlandstalig pokerforum was voor veel respondenten alleen al een reden om door te spelen, laat staan deel te nemen in een subcultuur van het poker. Het gegeven dat spelers beter kunnen worden in poker blijkt voor sommige zelfs een reden om niet te stoppen met

poker: “ik speelde een paar keer poker met vrienden. Toen we voor geld gingen spelen werd het uiteraard wat interessanter. Maar als ik niet via PokerNews in contact was gekomen met een paar goede, serieuze spelers, was voor mij de lol er al snel afgegaan denk ik” aldus een respondent. Het constant blijven leren over het spel poker van andere spelers, is hier een motivatie om door te blijven spelen en dus deel uit te maken van de pokersubcultuur. Maar ook om überhaupt te participeren in een subcultuur speelt het PokerNewsforum als communicatieplatform een grote rol: “ik heb via PokerNews afgesproken om samen met zijn vieren naar het casino te gaan. Dat was een supervette ervaring, en dat had ik nooit in mijn eentje gedaan omdat ik nog niet zo lang pokerde. Verder kende ik op dat moment niemand die interesse had in poker, daarom was het forum wel een uitkomst” aldus een reguliere speler die nog steeds maandelijks in het casino pokert. Het forum dient dus als medium voor spelers dat hen niet alleen in aanraking brengt met de pokersubcultuur, maar ook mogelijk maakt dat spelers betrokken blijven in de subcultuur.

Het PokerNewsforum draagt echter op meerdere vlakken bij aan de instandhouding van de pokersubcultuur. Veel spelers die normaal gesproken geen financiële middelen zouden hebben om te spelen, leerden op het PokerNewsforum over het feit dat er ook *freerolls* zijn: toernooien met geldprijzen waar een speler gratis aan mag meedoen. Maar ook biedt het forum de gelegenheid voor mensen om elkaar te backen of hun procenten te verkopen: “ik ben zelf ooit gebackt omdat ik zelf nog geen 18 was en geen geld mocht storten van mijn ouders. Heb daar natuurlijk veel meer geld van gemaakt en nu back ik zelf drie mensen. Dat is het minste wat ik terug kan doen”. Het forum dient dus, net als we al eerder zagen bij de verschillende motivaties van forumleden, als sociaal medium, een kennismarkt maar ook als een soort marktplaats waar financiële transacties worden opgesteld en worden besproken. Door al deze facetten aan te bieden op het forum, houdt het PokerNewsforum als virtuele gemeenschap de pokersubcultuur in stand.

Een laatste manier waarop PokerNews bijdraagt aan de vorming van subcultuur, is betreffende de manier waarop forumleden zich afzetten tegen de dominante cultuur. Pokerspelers spelen vrijwel allemaal illegaal op het Internet, en zorgen ervoor dat ze niet betrapt worden en dat zij ook niets van dit geld af hoeven te staan aan de fiscus. Het betreft hier een specifieke variant van kennisaanbod: kennis over de rechtspositie van poker in Nederland. In het subforum ‘Poker en de Wet’ staan specifieke topics waarin nieuwsberichten staan met betrekking tot de rechtspositie van poker, of interviews met advocaten die zich sterk maken om poker om te zetten naar een vaardigheidsspel. Ook stellen veel verschillende spelers hun vragen over methoden om geld wit te wassen, geld te storten naar pokersoftware zonder dat daar een Nederlandse bank aan te pas komt of hoe en of ze überhaupt belastingaangifte moeten doen van hun winsten. Dit aanbod van informatie zorgt ervoor dat pokerspelers hier kunnen uitzoeken hoe het nou precies allemaal zit met poker en de wet. Op basis van deze informatie kunnen zij voor zichzelf beslissen of zij het eens zijn met deze wetten, of dat zij bewust besluiten om zich af te zetten tegen de regels die de overheid hen op probeert te leggen. “Ik wist om eerlijk te zijn niet eens dat online poker in Nederland illegaal was voordat ik op PokerNews

kwam. Ik las pas op PokerNews dat Internetpoker illegaal was en wat de positie van de overheid was over poker. Ik las gelukkig echter ook hoe ik controle kon vermijden, en dus besloot ik om toch te beginnen met online poker”. Hoewel online poker volgens de wet verboden is in Nederland, besluiten jonge pokerspelers dus vaak volledig bewust om deze regels niet te volgen en zich af te zetten tegen de dominante culturele groep.

## **6. Conclusie**

*Hoofdvraag: Welke rol speelt de communicatie via een Internetforum in de subcultuurvorming van jonge pokerspelers, hoe ziet deze subcultuur eruit en hoe kunnen wij deze communicatieprocessen begrijpen en verklaren?*

Sinds de opkomst van het online poker in de beginjaren van het nieuwe millennium, hebben zowel het spel poker als haar beoefenaars als groep veel verandering doorgemaakt. Onder de jonge pokerspelers heeft een groepsvorming plaats gevonden, waardoor jonge pokerspelers zich vandaag de dag aaneensluiten in een vorm van een subcultuur. De subcultuur van jonge pokerspelers bestaat uit een bundeling van normen, waarden, rituelen, rechten, plichten en een eigen taalgebruik, die afwijken van of zich zelfs afzetten tegen de culturele meerderheid. Het betreft hier geen tegencultuur maar een subcultuur, omdat het afzetten tegen de dominante culturele groep voortkomt uit de botsing tussen de normen en waarden van de pokersubcultuur met de normen en waarden van de culturele meerderheid. Het afzetten tegen de culturele meerderheid is geen op zichzelf staand doel. Doordat deze pokerspelers een eigen set aan opvattingen en gebruiken met elkaar delen betreffende de onderwerpen opleiding, arbeid en de rechtspositie van poker, ontstaat er een soort cohesie en solidariteit onder de jonge pokerspelers. Een voorbeeld van deze alternatieve normen, waarden en rituelen betreft de manier waarop zij met geld omgaan. Het gewonnen geld wordt zowel gespaard, als dat er flinke delen verdwijnen aan consumptie of het steunen van andere pokerspelers. Het tekent de eigenaardige positie van geld binnen de groep van jonge pokerspelers; enerzijds is de jonge pokerspeler egoïstisch en individualistisch op zoek naar eigen gewin ten koste van andere pokerspelers, maar anderzijds bestaat er wel een vorm van solidariteit en cohesie onder de pokerspelers door gewonnen geld beschikbaar te stellen aan 'partners in crime'. Ondanks dat poker als spel een individuele activiteit is, kent het spel dus ook een grote sociale dimensie. Poker draait om het verdienen van geld, maar hierbij speelt gezelligheid een grote rol. Veel pokerspelers zoeken gelegenheden om te pokersen waar zij zowel geld kunnen verdienen als dat zij van gezelligheid kunnen genieten. Het sociale groepsaspect van poker lijkt vooral plaats te vinden wanneer mensen niet tegen elkaar aan het pokersen zijn, zodat er geen financiële belangen op het spel staan.

In de groep van jonge pokerspelers is er sprake van een sociale hiërarchie. Niet alleen wordt de plaats van een speler in deze hiërarchie bepaald door het succes van een speler, maar tevens hoeveel kennis een speler beheerst over het spel en de subcultuur. Spelers zijn voortdurend bezig om hun sociale status in stand te houden of te verbeteren. Dit komt tot uiting in potlatch-rituelen waarbij pokerspelers niet alleen hun eigen status proberen te behouden, maar tevens proberen om de eigen status te verhogen ten koste van andere pokerspelers. Deze potlatch-rituelen worden door sommige



pokerspelers en vele buitenstaanders ervaren als 'macho'-gedrag. Potlatch-rituelen onder jonge pokerspelers komen tot uiting op plaatsen zoals de homegames en uiteraard in het casino, waar pokerspelers als één grote groep hun 'territorium' afbakenen met hun fysieke aanwezigheid en hun sterk door jargon beïnvloedde communicatie. Vooral op deze plaatsen zoeken jonge pokerspelers elkaar op en ontstaat de subculturele sfeer. Echter, homegames zijn illegaal in Nederland en dus zijn deze niet eenvoudig te vinden. Ook het casino kent zijn beperkingen variërend van het spelaanbod tot en met de minimumleeftijd die zij hanteert. Niet alleen het spel poker, maar ook de communicatie tussen pokerspelers verplaatste zich daardoor naar het Internet, naar diverse fora en andere gemeenschappen. In Nederland werd vooral het PokerNewsforum een grote virtuele gemeenschap, die uiteindelijk een grote rol is gaan spelen in de subcultuurvorming onder jonge pokerspelers.

Het PokerNewsforum is een virtuele gemeenschap met maar liefst een kleine 34.000 geregistreerde leden. Het PokerNewsforum kent als een mentale gemeenschap een unieke informele economie waar niet alleen kennis maar ook geld worden uitgewisseld tussen spelers. Mensen verkopen elkaar procenten of lenen elkaar geld zodat andere spelers hiermee kunnen poken. Het uitwisselen van geld gaat op basis van minimale informatie gezien het feit dat het forum een forumlid in staat stelt om volledig anoniem te communiceren. Doordat de werkelijke identiteit van iedereen verborgen blijft, speelt de ontwikkeling van status en virtuele identiteit een grote rol. Het PokerNewsforum kent een sociale hiërarchie waarin de slechte of beginnende pokerspelers onderaan de ladder staan, de reguliere en betere spelers daar boven staan en aan de top van de piramide bevinden zich de bekende pokerprofessionals. Door veel pokerstrategie te bestuderen op de fora en met andere spelers te discussiëren, kunnen pokerspelers omhoog klimmen op de sociale ladder, hoewel slechts een kleine minderheid de top van de ladder haalt. Status bepaalt dus grotendeels hoe het PokerNewsforum als virtuele gemeenschap georganiseerd is en hoe kennis doorgegeven wordt, van hogere statusgroepen naar de lagere statusgroepen. Echter, niet al het contact tussen forumleden kent een instrumentale insteek. Het forum kent namelijk ook veel subfora en topics die voortkomen uit de behoefte van pokerspelers om sociaal contact te hebben met andere pokerspelers. Op basis van dit soort topics ontstaan bij vlagen dan ook vriendschappen die de grenzen van het Internet overstijgen.

Het forum faciliteert pokerspelers dus om geld en kennis uit te wisselen of om sociaal contact te leggen met andere pokerspelers. Het PokerNewsforum kent echter door haar aanbod aan deze activiteiten als virtuele gemeenschap een functie die nog verder gaat: ze maakt subcultuur tussen pokerspelers mede mogelijk. Doordat het PokerNewsforum het snelste en eenvoudigste medium is om met andere pokerspelers in contact te komen, kunnen mensen via PokerNews leren over de normen en waarden die andere pokerspelers omarmen en kunnen zij deze bovendien gebruiken om zich af te zetten tegen de culturele meerderheid. Via het forum kan dan ook geleerd worden hoe men dat moet doen zonder kans te lopen in de problemen te raken met de overheid, die hen haar wil probeert op te leggen om vooral niet online te poken. Op basis van de communicatie op het PokerNewsforum kunnen mensen dus toegang krijgen tot de pokersubcultuur, doordat zij leren wat de pokersubcultuur

inhoudt. Via het forum kunnen forumleden zelfs afspraken maken met forumleden om bijvoorbeeld een keer een homegame bij te wonen om de interesse van het Internet te verleggen naar het fysiek participeren in de pokersubcultuur.

Het PokerNewsforum heeft dus een essentiële functie voor de pokersubcultuur. Het doorgeven van normen en waarden is een belangrijk onderdeel van de subcultuur, en hierin speelt het forum een grote rol. Dankzij de verschillende functies die het forum de leden aanbiedt, is het PokerNewsforum de belangrijkste ontmoetingsplaats voor jonge pokerspelers. Doordat het forum communicatie tussen pokerspelers mogelijk maakt, kent poker een grote sociale dimensie waarin kennis, geld en vaak gezelligheid centraal staan. Deze sociale dimensie van het poker zorgt onder de pokerspelers voor een samenhang, waardoor zij zich als groep af kunnen zetten tegen de dominante culturele groep. Het bestaan van een subcultuur onder jonge pokerspelers zonder een medium zoals het PokerNewsforum lijkt dan ook haast ondenkbaar.

### ***6.1 Poker & de toekomst***

Sinds de pokerboom in 2003 heeft poker een sterke groei doorgemaakt, en ontstond er een pokersubcultuur waar veel jongeren deel van uitmaken. De populariteit van poker in relatie tot andere kansspelen, valt te verklaren door het vaardigheidsaspect dat poker kenmerkt. Poker kan in tegenstelling tot de meeste kansspelen tot een zekere hoogte geleerd en gecontroleerd worden door de speler, al blijft er altijd een gelukselement in het spel zitten. Het is echter het gelukselement wat poker voor iedereen interessant houdt: in tegenstelling tot bijvoorbeeld andere topsporten kan bij poker zelfs de beste speler op een avond veel geld verliezen aan de allerslechtste speler. Toch zijn het vaak de kwalitatief mindere spelers die op de lange duur veel geld verliezen aan de betere spelers. De winst van de één is vanzelfsprekend het verlies van de ander. Het is echter voor winstgevend pokerende spelers de vraag hoe lang zij nog geld kunnen verdienen aan het spelen van Internetpoker. Als het spel populariteit verliest, zullen er minder nieuwe spelers bijkomen waardoor het spelen van online poker wellicht minder winstgevend wordt omdat alleen de betere spelers online blijven spelen. Aan de andere kant kan poker over een decennium nog veel populairder zijn dan dat het nu al is. Mede door het vage toekomstperspectief is het geld verdienen met Internetpoker voor veel spelers een hobby of een tijdelijke professie.

De vraag of de overheid poker zou moeten dereguleren, is een omstreden vraagstuk. Waar tegenstanders het vaardigheidsaspect van poker afdoen als een 'illusie' van controle, zien pokerspelers het gelukselement slechts als een ongevaarlijk deel van het spel. Omdat er op het wetenschappelijke vlak nog geen goede onderzoeken zijn gedaan naar specifieke kansspelen en hun gevolgen voor jongeren, is er geen wetenschappelijke ondersteuning om poker te zien als een gevaar voor de jeugd. Zowel vanuit mijn positie als pokerspeler als vanuit mijn positie als sociaal-wetenschapper, ben ik daarom van mening dat poker gedereguleerd zou moeten worden tenzij onderzoek kan aantonen dat het poker een risico vormt voor de maatschappij.

## ***7. Reflectie/discussie***

### ***7.1 Reflectie***

Nu de resultaten uitgewerkt en de conclusies geschreven zijn, is het interessant om terug te kijken naar de literatuurstudie enerzijds en de conclusies van de hoofd- en deelvragen anderzijds. Een eerste gegeven dat mij daarbij opvalt is de voorname rol die het PokerNewsforum speelt in de subcultuurvorming van jonge pokerspelers. Uiteraard werd het verband tussen deze twee ook gelegd op basis van het vermoeden dat er wel eens een verband zou kunnen bestaan tussen deze twee, maar vijftien interviews later ben ik er toch van onder de indruk geraakt hoe een openbaar forum zoals het PokerNewsforum zo'n grote bijdrage kan leveren aan de vorming en instandhouding van een subcultuur, die zich ook buiten het Internet afspeelt. Het betreft hier precies een citaat uit mijn eerste literatuurscriptie: "...zo'n virtueel verlengstuk ontwikkelt in de loop der tijd een eigen dynamiek, die weer kan terugwerken op real life-gemeenschappen: ontwikkelde kennis wordt toegepast en doorgegeven". Achteraf gezien weerspiegelt dit citaat de bevindingen van mijn onderzoek. Vooral het feit dat alles wat online in een virtuele gemeenschap afspeelt terugslaat op de werkelijkheid los van het Internet, benadrukt de invloed van virtuele gemeenschappen zoals het PokerNewsforum op de real life gemeenschappen zoals de pokergemeenschap. Vooral het verhaal van het overlijden van forumlid Fambach vond ik een tragisch maar mooi voorbeeld hoe cohesie in een virtuele gemeenschap het Internet kan overstijgen. Dit soort voorbeelden pleiten naar mijn mening dan ook voor het accepteren van virtuele gemeenschappen als 'echte' gemeenschappen.

### ***7.2 Beperkingen van het onderzoek***

Het onderzoek kent natuurlijk meer dan genoeg beperkingen. Deze beperkingen variëren van omstandigheden waar onderzoekers weinig vat op hebben tot en met beperkingen die komen met de methodologische keuzes die onderzoekers maken bij het opstellen van een onderzoek. Eén van de beperkingen die valt onder 'omstandigheden' is bijvoorbeeld de factor tijd. Gezien het feit dat er binnen het tijdsframe van een jaar een onderzoek bedacht, opgesteld, uitgevoerd, geanalyseerd en verwerkt moest worden, zijn sommige beperkingen zoals het geringe respondentenaantal vrijwel niet op te lossen door de onderzoeker. Meer tijd om respondenten te werven leidt tot een grote onderzoekspopulatie waar dus een betere voorselectie op kan plaatsvinden. Een andere vorm van tijdsgebrek is natuurlijk het feit dat het onderzoek slechts eenmaal uitgevoerd is. Voor de betrouwbaarheid van het onderzoek zou het wenselijk geweest zijn om het onderzoek te herhalen. Hier was echter geen tijd en ruimte voor.

Een beperking door het maken van methodologische keuzes kan in sommige gevallen de validiteit van het onderzoek beïnvloeden. In het geval van dit onderzoek is er ook sprake van een beperking die de validiteit betreft. Door op het PokerNewsforum een oproep te doen naar mensen die

zich willen laten interviewen, zullen slechts de mensen die niet vrezen om over hun illegale pokeractiviteiten te praten reageren. Omdat bepaalde personen binnen een groep wel of juist niet mee willen werken aan een onderzoek, is er sprake van selectieve respons. Mensen die kapitalen verdienen op het Internet zullen wat schuwer zijn om met hun succesverhalen naar buiten te treden. Maar ook de grote verliezers zul je als onderzoeker niet of nauwelijks te spreken krijgen. Het logische gevolg is dus ook dat alle vijftien respondenten winstgevend poker speelden en dus niet bekend waren met verlies van geld of controle over het speelgedrag. Het is dan ook een tekortkoming van het onderzoek dat het verhaal van de verliezers onderbelicht blijft.

Zoals ik reeds noemde in de inleiding, ben ik zelf ook actief met het spelen van poker. Hoewel ik in de methodologische sectie vooral de voordelen van mijn achtergrond heb genoemd met betrekking tot de insider-epistemologie, zou mijn eigen achtergrond een beperking kunnen vormen in het onderzoek. Doordat ik zelf een pokerspeler ben, zou een respondent het gevoel kunnen hebben dat hij zijn eigen status hoog moet houden ten aanzien van andere pokerspelers. Dit zou kunnen betekenen dat de respondent feiten verdraait of dat de respondent sociaal wenselijke antwoorden geeft, omdat de respondent aanneemt dat ik als groepslid hem afreken op zijn antwoorden. Wel heb ik er natuurlijk methodologisch alles aan gedaan om zo objectief mogelijk in het onderzoek te staan.

### ***7.3 De toekomst***

De strijd of poker nu een kansspel of een vaardigheidsspel is, zal niet worden opgelost zolang er geen valide onderzoeken gedaan worden. Vrijwel geen één onderzoek maakt een onderscheid tussen skill-games en nonskill-games, waardoor deze onderzoeken geen nieuwe inzichten verschaffen ten aanzien van jongeren en het spelen van poker. Pokerspelers pleiten dat poker geen kansspel is, waar de meerderheid van de politici in Nederland claimen dat het wel een kansspel is. Het is daarom van belang dat er goede onderzoeken gedaan wordt naar gokgedrag onder jongeren, waarbij er een onderscheid wordt gemaakt tussen skill-games en nonskill-games. Pas wanneer er meer inzicht komt in de gevaren van specifieke kansspelen, kan er een correcte regelgeving opgesteld worden waar zowel de pokerspelers als de overheid zich in kunnen vinden. Hoeveel jongeren vertonen probleemgedrag door het gokken op sportwedstrijden? Hoeveel jongeren vertonen probleemgedrag door het spelen van poker? Dit soort vragen zouden gesteld moeten worden om de leemte van kennis op te vullen met feiten en cijfers. Pas wanneer er sprake is van een degelijk onderzoek naar de mogelijke schadelijke gevolgen van poker onder jongeren, zal er tussen de overheid en de pokerspelers wellicht wat wederzijds begrip ontstaan voor elkaars positie.

## 8. Referenties

- Berg, B. (2008). *Qualitative Research Methods for the Social Sciences*. New-Jersey: Prentice Hall
- Boeije, H. (2005). *Analyseren in kwalitatief onderzoek*. Den Haag: Boom Onderwijs
- Boeije, H. & 't Hart, M. (2006). *Onderzoeksmethoden*. Den Haag: Boom Onderwijs
- Boomen van den, M. (2000). *Leven op het net: de sociale betekenis van virtuele gemeenschappen*. Amsterdam: Instituut voor Publiek en Politiek
- Brown, J. & Mitrovic, D. (2009). Poker Mania and Problem Gambling: A Study of Distorted Cognitions, Motivation and Alexithymia. *Journal of Gambling Studies*. 25, 489 - 502
- Essau, C. (2008). *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, And Treatment*. Londen: Academic Press
- Fay, B. (1996). *Contemporary Philosophy of Social Science*. Oxford: Blackwell Publishing
- Gelder, K. (2007). *Subcultures: Cultural histories and social practice*. Londen: Routledge
- Giddens, A. (1984). *The constitution of society: outline of the theory of structuration*. Cambridge: Polity Press
- Hall, J. & Neitz, M. (1993). *Culture: sociological perspectives*. New Jersey: Prentice Hall
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: the meaning of style*. New York: Methuen
- Joinson, A. (2003). *Understanding the Psychology of Internet Behaviour*. Houndmills: Palgrave Macmillan
- Komter, A. (1996). *The Gift: An Interdisciplinary Perspective*. Amsterdam: University Press
- Marsh, I. (2002). *Theory and Practice in Sociology*. New Jersey: Prentice Hall
- Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. Cambridge: MIT Press
- Voestermans, P. & Verheggen, T. (2007). *Cultuur en Lichaam: een Cultuurpsychologisch Perspectief Op Patronen In Gedrag*. Oxford: Blackwell Publishing
- Worsley, P. (1997). *Knowledges: culture, counterculture, subculture*. New York: The New Press

## 9. Bijlagen

### 9.1 Topiclijst voor interview

#### Introductie

- Naam, nickname van forum
- Leeftijd
- Woonstatus
- Werk/ school
- Hoe lang bezig met poker

#### Poker

- Motivatie
- Werk naast poker?
- Frequentie van het spel (uren per week)
- Pokerroom
- Locaties van spelen (bijv. internet + casino + homegame)

#### Het forumbezoek

- Motivatie voor forumbezoek (algemeen)
- Waarom forumcontact? (voordelen & nadelen)
- Rol van illegaliteit van poker op communicatie tussen pokerspelers
  - Is er voorzichtigheid benodigd in het naar buiten treden over poker?
- Welke rol speelt anonimiteit?
  
- Motivatie herhaling bezoek van Pokernews
- Pokernews enige medium voor \*motivatie bezoek\*?
- Frequentie van bezoeken Pokernews
- Welke subfora bezoek je?
  - Wat wordt er besproken op deze subfora?
- Bepaalde personen meer of minder contact (hoeveel soorten contact?)
- Gebruik communicatiemiddelen (PM, posten, mailen etc)
- Soort ontmoetingen met deze personen? (real life, msn, ontopic etc)
- Is forum 1 community of subcommunities?
- Apart taalgebruik forum?
- Do's & don'ts van het forum

- Statusonderscheid? (ervaring/respect, aantal posts, aanwezigheid)
- Vertrouwen op het forum (geld → backing + anonimiteit)?
- Wat doe je met de verkregen info/kennis? (voorbeelden)

#### Sociale leefwereld

- Naast virtueel contact op het forum ook ‘pokercontacten’ in real life?
- Hoeveel tijd per week besteedt in ‘pokergezelschap’ in real life?
- Is dit vast- of wisselend gezelschap?
- Relatie van gezelschap met Pokernews?
- Hoe ontvangt ‘niet-pokerwereld’ je leefstijl/hobby poker? (verslaving, schulden)

#### De poker ‘community’

- Ontmoetingsplaatsen pokerspelers
- Waarneembare invloed van forum op contact tussen pokerspelers?
- Ander taalgebruik onder pokerspelers?
- ‘stijl’ qua kleding of gedragingen onder pokerspelers
- Do’s & don’ts onder pokerspelers
- Hoe ligt gokverslaving onder pokerspelers?
- Sociale hiërarchie onder pokerspelers (professionals, imitatie)
- Andere algemene opvattingen en waarden mbt bijv. geld, controle of eerlijkheid tijdens poker? (financiële problemen bijv.)
- Invloed alternatieve normen en waarden? (bijv. op consumptiepatroon of arbeidsethos)