

Sociale regels binnen de *Magic: The Gathering* *Commander* subreddit

Thomas Hell (5993164)

BA Eindwerkstuk (blok 4)

Begeleider: Bjorn Beijnon

Verdiepingspakket: Nieuwe Media en Digitale Cultuur

Juli 2019

Aantal woorden: 6869

Inhoudsopgave

Samenvatting	2
Inleiding	3
Theoretisch kader	6
<i>Networked public</i>	6
<i>Sociale regels en normativiteit</i>	7
Methode	11
Analyse	13
<i>De rol van Reddit als platform</i>	13
<i>Normativiteit en sociale regels binnen de Commander subreddit</i>	16
<i>Afstemmen van het power level</i>	16
<i>Regelgeving MtG kaarten</i>	18
Conclusie	21
Literatuurlijst Bloor, David. Wittgenstein, Rules and Institutions. Routledge: Londen. 2002.	23
Bijlage 1: Screenshots uit de <i>Commander</i> subreddit	25
Verklaring kennisneming regels m.b.t. plagiaat	33

Samenvatting

Dit bachelor eindwerkstuk analyseert de totstandkoming van sociale regels binnen de *Magic: The Gathering Commander* subreddit. *Reddit* is een forum waar mensen samenkomen en een gemeenschap vormen waarbinnen zij discussiëren over een breed scala aan onderwerpen, zoals het populaire kaartspel *Magic: The Gathering*. Door mij te richten op de subreddit die gaat over het sociale format *Magic: The Gathering Commander* hoop ik een beter begrip te creëren over de totstandkoming van sociale regels binnen een online gemeenschap als *Reddit*. Er worden verschillende concepten benut in deze analyse. Allereerst wordt de rol van het begrip *networked public*, zoals Dannah Boyd en Mizuko Ito dit uiteenzetten, onderzocht om de rol van *Reddit* als platform bij het ontstaan van sociale regels te begrijpen. Ten tweede wordt er aan de hand van een sociologische invalshoek, aan de hand van Michel Foucault zijn theorieën, geprobeerd te achterhalen hoe er door het proces van normativiteit sociale regels ontstaan binnen groepen. Binnen dit theoretische kader worden de *contracts of play*, oftewel de verschillende dimensies aan regels binnen games, benut om sociale regels te scheiden van ander type regels. Vervolgens wordt gekeken naar de rol van de *playgroup* binnen de fancultuur die de subreddit lijkt te zijn. De *playgroup* wordt benaderd als een eigen ‘*idioculture*’ met een eigen discours en interpretaties van sociale regels. De consequenties voor het breken van sociale regels worden verklaard aan de hand van het onderzoek van Myers. Hij concludeert dat sociaal genetwerkt blijven binnen de gemeenschap soms belangrijker is dan het winnen van het spel.

In de analyse is er door gebruik te maken van een netnografische onderzoeksmethode een thematische indeling gemaakt op basis van de onderwerpen die besproken worden binnen de *Commander* subreddit. Aan de hand van screenshots wordt toegelicht welke onderwerpen door leden van de gemeenschap frequent besproken worden en welke norm er uit de communicatie valt af te leiden. Hierbij worden eerst de kenmerken van *Reddit* als platform geanalyseerd en vervolgens de sociale kant. Uit de analyse komt naar voren dat de kenmerken van *Reddit* als *networked public* een stimulerende en faciliterende rol spelen bij de vorming van sociale regels op de subreddit. Verder blijkt dat het proces van normativiteit kan resulteren in een duidelijk zichtbare norm met betrekking tot sociale regels, maar dat dit wordt bemoeilijkt door het feit dat de subreddit participanten een achtergrond in verschillende *idiocultures* met een eigen discours hebben.

Inleiding

Hoe mensen zich gedragen en met elkaar interacteren wordt in belangrijke mate bepaald door sociale regels en vandaag de dag is de vorming van deze regels ook terug te vinden binnen verschillende fora op het internet. Dit onderzoek gaat over de sociale regels die worden onderhandeld binnen een van de *Reddit* pagina's van het spel *Magic: The Gathering*, ook wel MtG genoemd. Met meer dan twintig miljoen spelers en een zesentwintigjarig bestaan is MtG een kaartspel van formaat.¹ Sinds enkele jaren is er een populaire nieuwe spelvariant van MtG: *MtG Commander*, ook wel EDH genoemd.² De bedenkers van *Commander* definiëren het als een format dat zich kenmerkt door “*variable, interactive, and epic multiplayer games where memories are made, to foster the social nature of the format, and to underscore that competition is not the format's primary goal.*”³ Vanwege het gegeven dat *Commander* binnen een groep gespeeld wordt met een nadruk op het sociale karakter van het spel, ontstaan er sociale regels die dicteren wat wel of niet gewenst is binnen de groep.⁴ Sociale regels binnen games zijn te beschouwen als sociale protocollen die sturen welke manieren van spelen overeenkomen met het ‘karakter van het spel’ en wanneer iets ‘eervol’ gedrag is.⁵

Het proces van sociale regelvorming beperkt zich echter niet meer tot slechts de groep waarbinnen *Commander* wordt gespeeld. Socialenetwerksites, zoals *Reddit*, hebben de afgelopen jaren een enorme aantrekkingskracht als verzamelplek voor jong en oud verkregen. *Reddit* is zo opgebouwd dat er voor elk onderwerp een verschillende *subreddit* is waar gemeenschappen worden gevormd op basis van een gedeelde interesse. Zo is er een MtG *Commander* *subreddit* pagina waar meer dan 70.000 mensen bijeenkomen om berichten te posten en discussiëren over *Commander*.⁶ Participanten kunnen zelf *threads* openen over onderwerpen waar zij het over willen hebben en zo informatie over *Commander* uitwisselen of een discussie starten. Hierbij speelt de manier waarop *Reddit* als platform is vormgegeven

¹ Owen Duffy, “How Magic: The Gathering became a pop-culture hit – and where it goes next,” *The Guardian*, 10 juli, 2015, <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/10/magic-the-gathering-pop-culture-hit-where-next>.

² *Commander* is een spelvariant van MtG waarbinnen de focus meer op het sociale ligt en het wordt dan ook vaak in groepjes van drie of vier mensen gespeeld in plaats van een tegen een, zoals bij traditioneel MtG. Het doel is wel hetzelfde gebleven; je tegenstander(s) verslaan met een zelfgemaakt deck aan kaarten.

³ Sheldon, “*Official Banlist and Format Philosophy Document*”, MTGcommander, 18 september, 2012, http://forum.mtgcommander.net/EDH_Forum/viewtopic.php?f=1&t=12254.

⁴ Calvin Liu, “Understanding the Rules and Norms of Play in Magic: The Gathering,” *Confessions of an ACA-Fan*, 6 maart, 2019, <http://henryjenkins.org/blog/2019/3/2/understanding-the-rules-and-norms-at-play-in-magic-the-gathering>.

⁵ Esther MacCallum-Stewart, “Conflict Thought Communities and Textual Appropriation in MMORPGs,” In G. Crawford, V. K. Gosling & B. Light (eds.), *Online gaming in context: The social and cultural significance of online games*, Londen: Routledge (2011): 45.

⁶ *Reddit*, “*Reddit's #1 Source For EDH and Commander Content*,” <https://www.reddit.com/r/EDH/>.

een rol bij de communicatie over *Commander* en vorming van sociale regels.

Om een beter begrip te krijgen van de rol van *Reddit* helpt de benadering van *Reddit* als een *networked public*. Dannah Boyd definieert deze als publieke ruimtes die geconstrueerd worden door technologie, waarbinnen mensen bij elkaar komen om onderwerpen te bespreken en op deze manier iets wat richting een publieke opinie gaat te vormen.⁷ Binnen een *networked public* wordt de communicatie en vorming van een onlinegemeenschap gestuurd door de technologische kenmerken van de ruimte. Zo kent *Reddit* een systeem waarbij de zichtbaarheid van berichten wordt gestuurd door het aantal stemmen vanuit de gemeenschap. Door *Reddit* in mijn onderzoek als een *networked public* te benaderen, kan de rol van het platform bij de vorming van sociale regels in de *Commander* subreddit gemeenschap worden verklaard.

Vervolgens kan het ontstaan van sociale regels binnen de subreddit begrepen worden aan de hand van een sociologische invalshoek. Foucault stelt dat door een proces van normativiteit er binnen groepen door een norm ontstaat aan de hand van een gestandaardiseerde set aan waarden, waarbij afwijken hiervan in strijd is met norm.⁸ Vanwege het sociale karakter van *Commander* en de ruimte voor het ontstaan van verschillende visies met betrekking tot de sociale regels, is er ruimte voor discussie. Deze discussie, die beïnvloed wordt door de kenmerken van *Reddit* als *networked public*, zorgt voor een gestandaardiseerde set aan waarden die de norm aangeeft.

Er is veel onderzoek gedaan naar *Reddit*. Vanuit een beleidsmatige en ethisch onderzoeksveld benadert Adrienne Massanari *Reddit* als een plek die met zijn algoritme en platformpolitiek bepaalde (soms toxische) culturen ondersteunt.⁹ Cunha, Weber, Haddadi en Pappa hebben vanuit een sociologische hoek gekeken naar eigen cultuur op *Reddit* en de rol van sociale feedback bij het faciliteren van een positieve attitudeverandering bij mensen met overgewicht.¹⁰ Op het gebied van platformstudies en digitale cultuur heeft Tim Squirrel onderzoek gedaan naar de platformpolitiek en de rol van vrijwillige *moderators* op *Reddit*.¹¹ Daarnaast is er ook ontologisch gekeken door Dannah Boyd en Mizuko Ito; zij onderzoeken

⁷ Dannah Boyd, "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications," in *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, 2010.

⁸ Patricia Briscou, *From the Work of Foucault: A Discussion of Power and Normalization in Schooling*, in *Normalisation and Power*, Universiteit van Calgary, 12 november, 2008, https://www.academia.edu/10263868/From_the_Work_of_Foucault_A_Discussion_of_Power_and_Normalization_in_Schooling, 13.

⁹ Massanari, "Gamergate," 6.

¹⁰ Tiago Cunha, Ingmar Weber, Hamed Haddadi en Gisele Pappa, "The Effect of Social Feedback in a Reddit Weight Loss Community," *ACM Digital Health*, 2016: 99-103.

¹¹ Squirrel, "Platform."

Reddit als een vorm van de publieke ruimte, namelijk een *networked public*.¹² Binnen game studies is er door René Glas onderzoek gedaan naar de rol van de game “periferie,” zoals verschillende web fora, bij MMORPG games en de participatiecultuur die hieruit ontstaat.¹³ David Myers kijkt vanuit een sociologisch oogpunt naar games en onderzoekt de consequenties van het niet naleven van de sociale norm.¹⁴ Wat deze auteurs nog niet hebben onderzocht is hoe er sociale regels tot stand komen binnen een *Reddit* gemeenschap en de rol van *Reddit* als platform hierbij. Dit proces wordt hier onderzocht aan de hand van de volgende onderzoeksvraag:

Hoe komen er binnen de Commander subreddit van Magic: The Gathering sociale regels tot stand?

Om deze vraag te kunnen beantwoorden wordt er gebruikt gemaakt van de volgende deelvragen:

Hoe beïnvloeden de kenmerken van Reddit als networked public het vormen van sociale regels?

Hoe zorgt het proces van normativiteit voor sociale regels binnen de MtG Commander subreddit?

In dit onderzoek zal eerst een theoretisch raamwerk worden geschetst aan de hand van *Reddit* als *networked public*, de verschillende type regels binnen games en het proces van normativiteit. Er wordt onderzoek gedaan naar een gemeenschap op het internet en daarom zal gebruik gemaakt worden van een netnografische methode zoals Kozinets deze uiteenzet. De gegevens die hiermee vergaard worden zullen uiteindelijk geanalyseerd worden op basis van een thematische indeling van onderwerpen die zichtbaar zijn binnen de subreddit en te maken hebben met sociale regels.

¹² Boyd, "Social," 1.

¹³ René Glas, *Battlefields of Negotiation: Control, Agency and Ownership in World of Warcraft*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2012.

¹⁴ David Myers, *Play and Punishment: the Sad and Curious Case of Twixt*, in *Play and Punishment*, IT Universiteit Kopenhagen (2008), http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/280482/3533905/1247015307030/Myers_PlayPunishment_031508.pdf.

Theoretisch kader

De benadering van *Reddit* als een *networked public* dient als raamwerk voor een beter begrip van de rol die het platform speelt bij de communicatie over *Commander* en het vormen van een *Reddit* gemeenschap. Daarnaast wordt er een uitleg gegeven van de verschillende dimensies aan regels die komen kijken bij *Commander* en wordt het begrip ‘normativiteit’ gebruikt om de vorming van sociale regels te verklaren.

Networked public

Reddit is een socialenetwerksite waarop verschillende onderwerpen worden besproken in geordende subreddits, zoals de MtG *Commander* subreddit. Dannah Boyd benadert socialenetwerksites als een *networked public*. Dit zijn publieke ruimtes die geconstrueerd zijn door technologie.¹⁵ Jürgen Habermas, de grondlegger van het begrip ‘de publieke sfeer,’ definieert een publieke sfeer als “*a realm of our social life in which something approaching public opinion can be formed.*”¹⁶ *Networked publics* vervullen veelal dezelfde functies als andere type publieke sferen. Via deze publieke sferen komen mensen in contact met anderen buiten familie en vrienden om en ze maken het mogelijk bij elkaar te komen om sociale, culturele en civiele zaken te bespreken en informatie verspreiden voor het grote publiek.¹⁷

Volgens Boyd onderscheiden *networked publics* zich van anderen typen publieke sferen in hun onderliggende structuur. Genetwerkte technologieën herorganiseren de manier waarop informatie beschikbaar is en hoe mensen interacteren met informatie en elkaar.¹⁸ Dit is terug te zien in de interface van *Reddit*. Binnen deze *networked public* wordt de interactie tussen verschillende leden beïnvloed door de aanwezigheid van bepaalde technologische kenmerken, zoals de mogelijkheid tot het omlaag of omhoog stemmen van elkaars berichten. *Reddit* is zo opgebouwd dat hoe meer punten een bericht of *thread* heeft, hoe zichtbaarder deze is binnen *Reddit*. Gebruikers trachten vaak content te plaatsen die zoveel mogelijk positieve scores oplevert en vermijden het liefst naar beneden gestemd worden.¹⁹ Door opmerkingen van anderen omlaag of omhoog te stemmen kan er een ‘*bandwagon*’ effect

¹⁵ Boyd, “*Social*,” 1.

¹⁶ Jürgen Habermas, “*The Public Sphere: An Encyclopedia Article*,” in *New German Critique* 3 (1974 [1964]), 49-55; Jürgen Habermas, “*On the Internal Relation between the Rule of Law and Democracy*,” Cambridge: Polity Press, 1999, 260.

¹⁷ Boyd, “*Social*,” 2.

¹⁸ Boyd, “*Social*,” 3.

¹⁹ Carolin Gerlitz, Anne Helmond, “*The like economy: social buttons and the data-intensive web*,” in *New Media & Society* 15, Londen: SAGE Publications (2013).

ontstaan, waarbij veel negatieve stemmen zorgen voor nog meer negatieve stemmen of veel positieve stemmen zorgen voor nog meer positieve stemmen.²⁰

Op analytisch niveau is de benadering van socialenetwerksites als *networked publics* geschikt om te begrijpen hoe de kenmerken van de *networked publics* van invloed zijn op de gemeenschappelijke dynamiek.²¹ Een van de kenmerken die Boyd onderscheidt zijn de *public commenting tools* die beschikbaar zijn op een socialenetwerksite. Dit zijn de middelen die beschikbaar zijn om publieke of semipublieke communicatie tussen participanten te faciliteren.²² In het geval van *Reddit* kan het openen van *threads* en het plaatsen van commentaar gezien worden als *public commenting tools*. Een *thread* is voor elke bezoeker van de subreddit zichtbaar en kan door iedereen worden aangemaakt met een account. Voor het maken van een account is alleen een emailadres nodig. *Reddit* kenmerkt zich door een lage instapdrempel en een grote mate van open communicatie.

Reddit valt niet alleen te beschouwen als een ruimte die geconstrueerd wordt door technologie, maar ook als een verzameling aan mensen. Mizuko Ito benadert *networked publics* als een plek waar media productie en consumptie intiem met elkaar verbonden zijn: “*publics can be reactors, (re)makers and (re)distributors, engaging in shared culture and knowledge through discourse and social exchange as well as through acts of media reception.*”²³ Er ontstaat door middel van sociale uitwisselingen nieuwe kennis die wordt verspreid en bijdraagt aan de vorming van een gedeelde cultuur. Binnen *Reddit* ontstaat deze gemeenschappelijke kennis en cultuur door de sociale uitwisselingen binnen de *threads*.

Sociale regels en normativiteit

Binnen de *Commander* subreddit worden verschillende dimensies aan regels van MtG besproken. Rene Glas benadert game design vanuit twee verschillende invalshoeken.²⁴ Aan de ene kant zijn er de gecodeerde, vaste regels binnen het spel en aan de andere kant zijn er sociale overeenkomsten tussen spelers onderling, maar ook tussen spelers ten opzichten van de makers van het spel.²⁵ Tezamen bevatten deze regels, de *contracts of play*, de legale voorwaarden waar spelers mee akkoord gaan en de door spelers gecreëerde sociale

²⁰ Tim Squirrel, “Platform dialectics: The relationships between volunteer moderators and end users on reddit,” in *New Media & Society*, Londen: SAGE Publications (2019): 13.

²¹ Boyd, “*Social*,” 1.

²² Boyd, “*Social*,” 6.

²³ Mizuko Ito, *Introduction*, In K. Vernelis (Ed.) *Networked Publics*. Cambridge, MA: MIT Press, 2008. 2.

²⁴ Glas, “*Battlefields*,” 30.

²⁵ Glas, “*Battlefields*,” 30.

protocollen, etiketten en andere sociale regels.²⁶ Binnen MtG kunnen de spelregels die zijn opgesteld door de makers van het spel gezien worden als de vaste, gecodeerde regels. Sociale regels worden hieraan toegevoegd door onderling te spelen en te communiceren over *Commander*.

Deze sociale regels en normen gelden echter niet altijd voor de hele gemeenschap van een spel. Veel van de sociale normen worden meegenomen uit culturele normen van de “echte wereld” en er ontstaan georganiseerde groepen die gebaseerd zijn op verschillende spelerstypes en/of andere voorkeuren.²⁷ Een grotere gemeenschap bestaat dan ook uit “*a large set of small groups with potentially unique codes of practice, but they nevertheless exist within the context of the larger player culture.*”²⁸ Naar deze kleinere groepen spelers wordt ook wel gerefereerd met de term ‘*idiocultures*.’²⁹ Deze *idiocultures* kenmerken zich door een “eigen discours” met gedeelde ervaringen waarnaar gerefereerd kan worden onderling.³⁰ Ze interpreteren de grotere cultuur ieder op hun eigen manier. Binnen *Commander* kunnen alle *Commander* spelers samen beschouwd worden als de “grotere gemeenschap.” Daarbinnen in bevinden zich verschillende *idiocultures*, zoals de verschillende *playgroups* die bij elkaar komen om *Commander* te spelen. Door gedeelde ervaringen en een eigen sociaal maatschappelijke context ontstaat er binnen die *playgroups* een eigen discours, waarbij bijvoorbeeld een eigen set aan sociale regels wordt gehanteerd.

De verschillende *playgroups*, maar ook de *Commander* subreddit participanten vallen te scharen onder de fancultuur van MtG. Henry Jenkins benadert georganiseerde fancultuur als “*an institution of theory and criticism, a semistructured space where competing interpretations and evaluations of common texts are proposed, debated, and negotiated.*”³¹ Dit houdt in dat georganiseerde fancultuur gezien kan worden als een ruimte waarin er opvattingen over een gemeenschappelijke tekst, zoals MtG, worden besproken. De *Commander* subreddit kan gezien worden als zo’n plek van ‘*organized fandom*,’ want hier komen participanten bij elkaar om een gemeenschappelijk tekst, in de vorm van verschillende *Commander* gerelateerde onderwerpen, te bespreken. Jenkins stelt verder dat fans hiermee een “*competing educational elite*” vormen en hiermee de ware experts zijn, alhoewel dit

²⁶ Glas “*Battlefields*,” 30.

²⁷ Gary Alan Fine, *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*, Chicago: Universiteit van Chicago Press (1983): 136.

²⁸ Glas “*Battlefields*,” 32.

²⁹ Fine, “*Shared*,” 136.

³⁰ Fine, “*Shared*,” 136.

³¹ Henry Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* (New York: Routledge, 2013), 88.

zonder officiële erkenning is.³² Binnen de *Commander* fancultuur kan het zijn van een ‘ware expert’ inhouden dat er door extensieve kennis van *Commander* een eigen kennisproductie ontstaat, waarnaar er kritische evaluatie en interpretatie van *Commander* mogelijk is. Dit kan ertoe leiden dat er door deze fans met expertise nieuwe inzichten en kennis kan worden toegevoegd aan het canon van MtG *Commander* of dat er eigen sociale regels kunnen ontstaan.

MacCallum-Stewart benadert sociale regels als binnen spelersgroepen ontstaande sociale protocollen die sturen welk sociaal gedrag wordt gezien als ‘eervol’ en welke als ‘oneervol’.³³ De aanwezigheid van sociale codes en gebruiken zorgt ervoor dat zelfs als spelers ervoor kiezen om alle andere spelers te negeren en hun eigen doelen najagen, dit nog steeds gebeurt in een gemeenschap met vastgestelde normen en waarden.³⁴ Er zijn geen formele regels binnen de game die asociaal gedrag beletten, maar met asociaal gedrag worden ongeschreven regels verbroken die ontstaan zijn door jaren samen spelen en onderhandelingen.³⁵ Het breken van deze regels kan gevolgen met zich meebrengen, zoals buitengesloten worden van de groep. Binnen MtG is dit bijvoorbeeld terug te zien in het niet langer welkom zijn binnen de *playgroup*.

Buitengesloten worden vanwege bepaald afwijkend sociaal gedrag is een fenomeen dat David Myers verder onderzoekt. Volgens Myers zijn sociale regels onderhevig aan individuele interpretaties en subjectiviteit.³⁶ Zijn onderzoek richt zich op gedrag van een speler, genaamd Twixt, dat niet in strijd is met regels die vooraf zijn opgesteld door de makers van de game, maar wel sociale regels breekt die binnen de spelersgemeenschap als verboden zijn bestempeld op fora.³⁷ Het gedrag van Twixt leidt tot bepaalde consequenties, zoals negatieve berichten ontvangen van andere spelers en sociaal buitengesloten raken.³⁸ Twixt houdt zich hierbij aan de *game design* regels en wint zelfs bovengemiddeld veel. Ondanks dit succes ontvangt hij vanwege zijn tactieken negatieve reacties van zijn medespelers.

De kritiek die Twixt ontvangt kan verklaard worden door het feit dat zijn medespelers andere, sociaal gemotiveerde doelen hebben.³⁹ De negatieve reacties van andere spelers laten

³² Jenkins, “*Poachers*,” 89.

³³ MacCallum-Stewart, “*Conflict*,” 45.

³⁴ Glas “*Battlefields*,” 31.

³⁵ Glas “*Battlefields*,” 31.

³⁶ Myers, *Play*,” 1.

³⁷ Myers, *Play*,” 7.

³⁸ Myers, “*Play*,” 14.

³⁹ Myers, “*Play*,” 13.

zien dat het winnen van het spel irrelevant is voor hen wanneer er andere, sociale, doelen niet worden gehaald. Zo kan het “likeable”, oftewel sociaal verbonden, blijven binnen de gevestigde sociale orde belangrijker worden gevonden dan puur het naleven van de regels van de game.⁴⁰ Dit valt terug te koppelen aan het sociale karakter van *Commander*. Het is een format waarbij competitie niet het hoofddoel is, maar juist een sociale verbondenheid gestimuleerd wordt.⁴¹ Om deze reden is het van belang om sociaal verbonden te blijven binnen de *playgroup*. Zo niet dan kan een consequentie zijn dat men niet langer welkom is om mee te spelen, terwijl diegene zich wel houdt aan de *design* regels van *Commander*.

Identificeren wat de sociale regels zijn kan gedaan worden met behulp van de theorie van normativiteit. Met deze theorie stelt Foucault dat er aan de hand van observaties een gestandaardiseerde set aan normen wordt geïdentificeerd die nodig is om afwijkingen van deze ‘norm’ te kunnen herkennen en abnormaliteiten te ontdekken.⁴² Dit kan ervoor zorgen dat iets dat voldoet aan de norm ‘meer waard is’ dan hetgeen wat niet de norm is.⁴³ Foucault stelt dat in onze gedisciplineerde Westerse samenleving gedrag dat afwijkt van de norm vaak sancties tot gevolg heeft, zoals disciplinaire maatregelen of andere straffen.⁴⁴ Binnen MtG *Commander* kan afwijken van de norm resulteren in onvrede bij de rest van de *playgroup*. Dit kan ervoor zorgen dat iemand niet negatieve reacties krijgt of zelfs niet langer welkom is. *Reddit* als *networked public* heeft kenmerken die bijdragen aan het observeren van de gestandaardiseerde set aan normen. Zo kan er aan de hand van de stemmen die mensen uitbrengen op elkaars opmerkingen worden afgeleid waar de participanten van de subreddit gemeenschap het mee eens zijn of juist niet.

⁴⁰ Myers, “Play,” 21.

⁴¹ Sheldon, “Official.”

⁴² Briscou, “From,” 13.

⁴³ Briscou, “From,” 13.

⁴⁴ Briscou, “From,” 15.

Methode

Reddit vertoont significante gelijkenissen met die van een ‘virtuele’ of ‘online’ gemeenschap en een sociaal media platform.⁴⁵ Om *Reddit* als een *networked public* met een eigen onlinegemeenschap te onderzoeken, is een netnografische, oftewel online etnografische, onderzoeksmethode geschikt. Door middel van etnografie trachten wetenschappers de cultuur van een ruimte bloot te leggen en deze ruimte te onderzoeken door de ogen van een lid van de gemeenschap.⁴⁶

Kozinets omschrijft een netnografie als een methodologie die etnografische onderzoekstechnieken toepast op culturen en gemeenschappen die ontstaan na computer gemedieerde communicatie, waarbij informatie wordt gebruikt die publiekelijk beschikbaar is op online fora.⁴⁷ In dit onderzoek is de MtG *Commander* subreddit de ruimte die onderzocht wordt met een netnografische methode en hierbij zal gebruik gemaakt worden van twee benaderingen die Kozinets onderscheidt.

Allereerst kan de onderzoeker informatie verzamelen door dit direct te kopiëren vanuit computer gemedieerde communicatie. Door dit te doen aan de hand van zogeheten *archival data* (alles wat gearchiveerd staat op het internet) kan er een “*cultural baseline*” worden vastgesteld die aangeeft wat de beginselen zijn van de cultuur die wordt onderzocht.⁴⁸ Deze *cultural baseline* valt te beschouwen als de standaard set aan normen die de normativiteit binnen de gemeenschap weerspiegelt. Gedeelde normativiteit komt naar binnen de *Commander* subreddit naar voren door de onderlinge communicatie over wat juist niet mag. Het tegenovergestelde is de norm en dat is de *cultural baseline*. In het geval van MtG zullen dit bijvoorbeeld uitlatingen zijn die ingaan op wat indruist tegen een sociale manier van spelen of wanneer een speler acties onderneemt die in strijd zijn met de wensen van de *playgroup*. Verder kan er data worden gehaald uit de *field notes* van de onderzoeker. Dit zijn de data die de onderzoeker noteert aan de hand van eigen observaties van de gemeenschap, haar leden en onderlinge interacties.⁴⁹

Bij het bekijken van de *threads* en opmerkingen binnen de *Commander* subreddit speelt mijn ervaring als speler een rol. Ik speel al jaren regelmatig *Commander* binnen

⁴⁵ Squirrel, “*Platform*,” 3.

⁴⁶ Massanari “*Participatory*,” 11.

⁴⁷ Robert V. Kozinets, “Netnography 2.0,” in *Handbook of Qualitative Research Methods in Marketing*, ed. Russel W. Belk, Cheltenham, UN en Northampton, (MA: Edward Elgar Publishing, 2006): 3.

⁴⁸ Robert V. Kozinets, *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, Londen: SAGE Publications (2010): 110.

⁴⁹ Kozinets, “*Netnography*,” 98.

dezelfde *playgroup* en soms hierbuiten met onbekenden. Hierdoor ben ik thuis in het vrij ingewikkelde MtG jargon en heb ik weet van de meeste regels. Ook ben ik op de hoogte van de sociale processen die komen kijken bij *Commander*, zoals het belang van politieke allianties. Dit zal het voor mij makkelijker maken om uit de *Commander* subreddit af te lezen waar mensen het over hebben, welke informatie relevant is voor mijn onderzoek en hoe er normativiteit tot stand komt.

Om de hoeveelheid data te sorteren op relevantie zijn er soms bepaalde filters nodig.⁵⁰ Een geschikt filter voor dit onderzoek is de verschillende *threads* binnen de *Commander* subreddit bekijken met een focus op sociale processen. Deze processen kenmerken zich doordat ze gaan over onderwerpen als ‘spelersgroepen, casual tegenover competitief en eerlijk spel.’ Content dat gaat over onderwerpen als ‘esthetiek, deck maken tips en specifieke kaarten’ worden hiermee achterwegen gelaten.

De data die betrekking heeft op sociale processen wordt verzameld aan de hand van screenshots. Bij het maken van een selectie aan screenshots wordt er gelet op onderwerpen die terug te koppelen vallen aan kenmerken van *Reddit* als *networked public*, het onderscheid tussen de twee dimensies van *contract of play*, *idiocultures* en fancultuur binnen MtG en het ontstaan van een norm binnen de gemeenschap aan de hand van normativiteit en *referent informational influence*. Vervolgens zal aan de hand van de verschillende onderwerpen die besproken worden een thematische categorisering worden gemaakt. De onderwerpen die frequent terugkomen, intens besproken worden en waar veel op gereageerd wordt zullen de leidraad vormen voor de analyse. Door deze onderwerpen te koppelen aan de in het theoretisch kader besproken literatuur, kan er adequaat inzicht worden verworven over het ontstaan van sociale regels op de *Commander* subreddit.

Een geschikte afbakening van de periode waaruit data wordt verzameld is een periode van twee maanden vanaf twintig april tot twintig juni. Er worden gemiddeld ongeveer veertig nieuwe *threads* geopend per dag en een periode van twee maanden levert hiermee genoeg data voor de analyse. Er is gekozen voor twintig april, omdat er op die dag een vastgepind bericht op de *Reddit* pagina geplaatst wordt die een nieuwe set MtG kaarten aankondigt. Dit betekent niet dat ervan af dan alleen maar over deze nieuwe kaarten wordt gepost op de subreddit, maar betekent wel dat er een vorm van MtG *Commander* besproken wordt op *threads* vanaf twintig april die het meest *up to date* is.

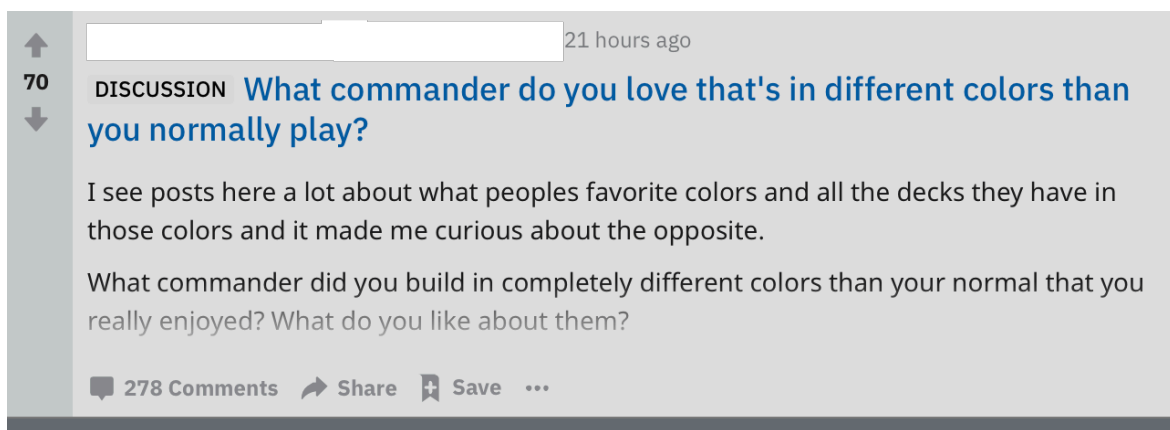
⁵⁰ Kozinets, “*Netnography 2.0*,” 6

Analyse

Om een antwoord te vinden op beide deelvragen zal in het eerste deel van de analyse de focus liggen op de rol van *Reddit* de onderlinge communicatie binnen de gemeenschap van de *Commander* subreddit. In het tweede deel van de analyse zal de focus liggen op de rol van normativiteit bij de totstandkoming van sociale regels. Gedurende de onderzoeksperiode worden er veel *threads* geopend die ingaan op dezelfde onderwerpen. Zo is de MtG kaart *Urza* een terugkerend onderwerp, waarbij *threads* over deze kaart soms rond de 90 opmerkingen bevatten.⁵¹ Om deze reden wordt er in het tweede deel van de analyse gebruik gemaakt van een thematische indeling, waarbij twee frequent terugkomende thema's binnen de subreddit worden behandeld: het *power level* van decks en de regelgeving omtrent kaarten.

De rol van *Reddit* als platform

De manier waarop de *Commander* subreddit is vormgegeven stimuleert een open manier van discussiëren die zorgt voor kennisoverdracht en de vorming van een eigen gemeenschap. Bij het bezoeken van de *Commander* subreddit zijn er rechts op de pagina de regels van de subreddit zichtbaar en links de *threads* waaruit de subreddit is opgebouwd.⁵² De regels gaan in op de manier waarop de subreddit gebruikt dient te worden. Zo is een van de regels dat alles wat geplaatst wordt te maken dient te hebben met *Commander* en onder het kopje “*discuss your content*” wordt er gesteld dat er een minimumaantal van 250 karakters gebruikt dient te worden, waarbij er geen plaatjes of video's zijn toegestaan. De *threads* zijn door gebruikers te ordenen op basis van verschillende criteria, zoals hoe recent ze zijn aangemaakt of hoeveel stemmen ze de afgelopen tijd hebben behaald. Een voorbeeld van een *thread*:

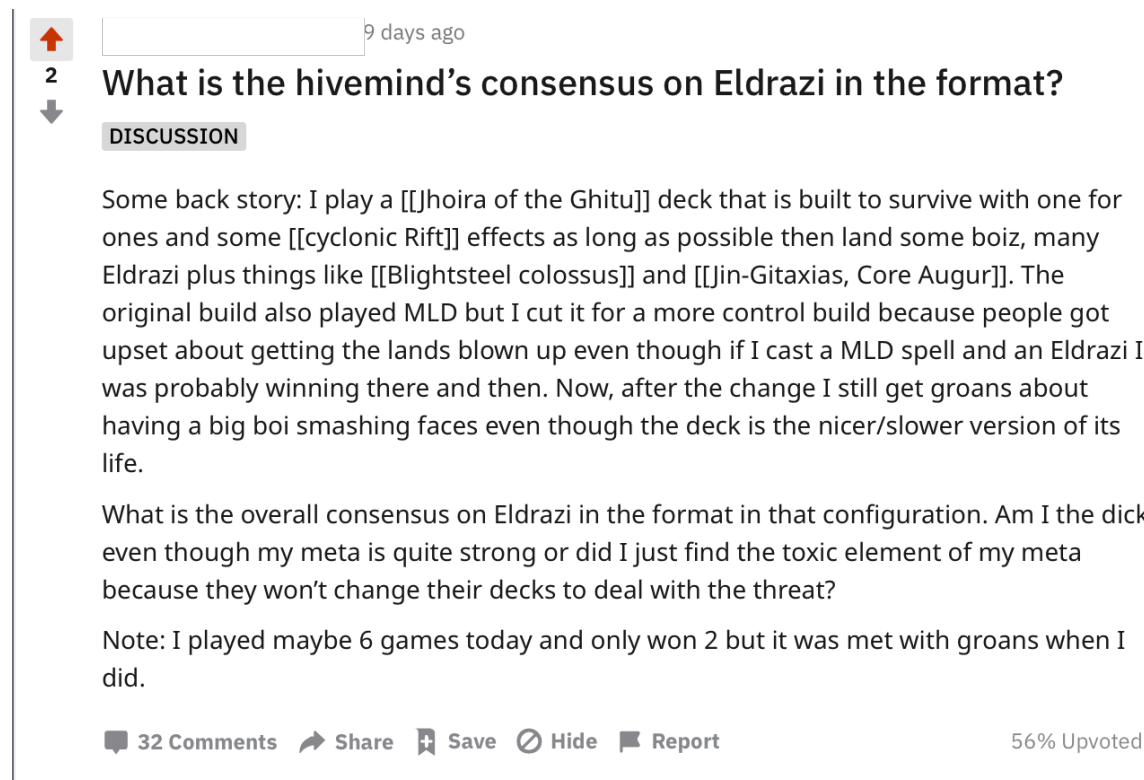


⁵¹ Reddit, “Is Urza TOO good to be fun?”

https://www.reddit.com/r/EDH/comments/brsh3s/is_urza_too_good_to_be_fun/.

⁵² Reddit, “Reddit’s #1 Source For EDH and Commander Content,” <https://www.reddit.com/r/EDH/>.

Deze *thread* heeft het label “*discussion*” gekregen van diegene die het heeft gepost. Verder is zichtbaar hoeveel mensen erop hebben gereageerd (278), hoeveel positieve stemmen de *thread* heeft (70) en waar de *thread* over gaat (de titel). In het voorbeeld hierboven wordt een vraag gesteld aan de gemeenschap. Uit screenshot 1 tot en met 11 in de bijlage komt naar voren dat de subreddit frequent gebruikt wordt om *Commander* gerelateerde vragen te stellen aan andere participanten. Deze screenshots zijn afkomstig uit een tijdsspan van 24 uur. Een *thread* kan een vraag stellen die bijvoorbeeld over een speltechnisch element gaat, maar kan ook gemeenschap gerelateerd zijn:



The screenshot shows a Reddit post from 9 days ago. The title is "What is the hivemind's consensus on Eldrazi in the format?". Below the title is a "DISCUSSION" label. The post content reads: "Some back story: I play a [[Jhoira of the Ghitu]] deck that is built to survive with one for ones and some [[cyclonic Rift]] effects as long as possible then land some boiz, many Eldrazi plus things like [[Blightsteel colossus]] and [[Jin-Gitaxias, Core Augur]]. The original build also played MLD but I cut it for a more control build because people got upset about getting the lands blown up even though if I cast a MLD spell and an Eldrazi I was probably winning there and then. Now, after the change I still get groans about having a big boi smashing faces even though the deck is the nicer/slower version of its life. What is the overall consensus on Eldrazi in the format in that configuration. Am I the dick even though my meta is quite strong or did I just find the toxic element of my meta because they won't change their decks to deal with the threat? Note: I played maybe 6 games today and only won 2 but it was met with groans when I did." At the bottom, there are 32 comments, share, save, hide, and report buttons, and a "56% Upvoted" indicator.

In dit voorbeeld stelt de maker van de *thread* een vraag over wat de consensus is van de gemeenschap over *Eldrazi* (een bepaald type kaart). Bij het bezoeken van een *thread* zijn de opmerkingen hierbinnen op een bepaalde manier geordend. Als een gebruiker niks aanpast dan is de *thread* geordend op basis van “*best comments*.” Dit betekent dat de opmerking met de meeste positieve stemmen bovenaan staat en dat de *thread* is ingedeeld op basis van hoeveel stemmen er recentelijk zijn gegeven.

Reddit is te beschouwen als een *networked public*. Deze kenmerken zich door het herorganiseren van de manier waarop informatie beschikbaar is en hoe mensen hiermee en met elkaar interacteren.⁵³ Het is voor participanten mogelijk informatie te delen en sociale interacties aan te gaan via het openen van *threads* en het plaatsen van opmerkingen binnen

⁵³ Boyd, “*Social*,” 3.

deze *threads*. Communicatie binnen de subreddit wordt verder beïnvloed door de aanwezigheid van bepaalde regels binnen de subreddit, zoals een minimumaantal woorden en een verbod op plaatjes en video's, maar ook door de mogelijkheid tot het labelen van een *thread*. Verder wordt de manier waarop informatie beschikbaar is beïnvloed door het stelsysteem van *Reddit*. De zichtbaarheid van informatie in de vorm van opmerkingen wordt hoger naarmate het aantal stemmen toeneemt. Hierdoor kan een “*bandwagon*” effect optreden, waarbij de hoeveelheid punten nog verder toeneemt door de toegenomen zichtbaarheid van het bericht.⁵⁴ Het openen van *threads* kan verschillende doelen dienen om te communiceren met de rest van de gemeenschap, zoals een discussie te starten, een vraag stellen of informatie te delen. Deze functionaliteit van *threads* is te zien als een *public commenting tool*. Dit is een van de functies die Boyd bij een *networked public* onderscheidt om publieke communicatie te faciliteren.⁵⁵ Door de het delen van informatie en discussiëren over onderwerpen, kan er een consensus ontstaan over een bepaald onderwerp. Dit past bij de benadering van *networked publics* die Ito hanteert. Volgens hem ontstaat er binnen *publics* gedeelde kennis en cultuur door sociale interacties.⁵⁶ Een consensus over wat wel of niet mag is terug te koppelen aan de sociale regels zoals MacCallum-Stewart deze benadert. Het kan hier namelijk gaan om een sociaal protocol dat dicteert welk gedrag onder ‘eervol’ en overeenkomstig met het karakter van het spel valt.⁵⁷ Dit is bijvoorbeeld terug te zien in de *thread* over *Eldrasi* kaarten. Hierin wordt gevraagd naar de norm omtrent *Eldrasi*, zodat de maker van de *thread* weet of hij in overeenkomst met de sociale regels handelt of niet.

Doordat *Reddit* gebruik maakt van *public commenting tools* in de vorm van *threads* is er een door iedereen te gebruiken manier om publiekelijk binnen de subreddit te communiceren beschikbaar. Door de hoge mate van zichtbaarheid en het gemak waarmee *threads* worden aangemaakt, lenen deze zich voor het stellen van vragen aan de gemeenschap. Het gemak waarmee men een opmerking plaatst stimuleert het voeren van discussies. Dit wordt nog verder gestimuleerd door de mogelijkheid tot het geven van labels, zodat mensen kunnen zien waar een *thread* voor bedoeld is. Ook de subreddit regels stimuleren het voeren van discussies. Door een bepaald minimum aan woorden als vereiste te hebben en geen plaatjes of video's toe te staan, worden participanten gestimuleerd de discussie op te zoeken aan de hand van tekstuele berichten. Binnen de discussies nodigt *Reddit* uit tot het geven van

⁵⁴ Squirrel, “*Platform*,” 13.

⁵⁵ Boyd, “*Social*,” 6.

⁵⁶ Ito, “*Introduction*,” 2.

⁵⁷ MacCallum-Stewart, “*Conflict*,” 45.

punten aan opmerkingen waar men het mee eens is. Hierdoor wordt zichtbaar welke mening het meest gangbaar is binnen de subreddit en valt er soms een consensus of dominante mening af te lezen, alhoewel dit wel kan worden uitvergroot door het *bandwagon* effect. De kenmerken van *Reddit* maken het mogelijk vragen te stellen en conversaties te starten die voor de hele gemeenschap zichtbaar en toegankelijk zijn. Het geven van labels en de eisen van bepaalde regels stimuleren het voeren van discussies. Dit zorgt voor een gedeelde kennis en cultuur binnen de subreddit. Er ontstaat er een eigen gemeenschap waarbinnen sociale protocollen en regels kunnen ontstaan. Of en hoe deze sociale regels ontstaan wordt toegelicht in het volgende deel van de analyse.

Normativiteit en sociale regels binnen de Commander subreddit

Afstemmen van het power level

Het deck wat een speler selecteert voor een potje dient afgestemd te zijn op het niveau, oftewel *power level*, van de *playgroup*. Binnen de *Commander* subreddit wordt gebruikgemaakt van een zelfbedacht systeem om het *power level* aan te geven van een deck. Dit systeem is terug te vinden op tientallen *threads* en alhoewel er af en toe discussie is over de manier waarop decks worden ingedeeld, lijkt het toch een algemeen geaccepteerd systeem te zijn binnen de gemeenschap.⁵⁸ Via het *power level* systeem wordt getracht aan te geven hoe sterk, oftewel hoe competitief ten opzichte van casual, een deck is. Uit screenshot 12 tot en met 23 in de bijlage valt af te lezen dat *Commander* spelers het belangrijk vinden dat het *power level* wordt afgestemd op de *playgroup*. In verschillende *threads* vragen mensen advies hoe zij het *power level* kunnen afstemmen, zoals te zien in screenshot 13 en 15. Verder komt naar voren dat een afwijkend *power level* zorgt voor onvrede bij de rest van de spelers. Zo deelt de persoon in screenshot 16 een verhaal over zijn *playgroup* die besluit te stoppen met spelen, omdat het *power level* van een van de decks te hoog was ten opzichte van de rest. Uit screenshot 20 komt naar voren dat wanneer het deck van een speler sterker is dan de rest, door bijvoorbeeld in staat te zijn om in de derde beurt van een potje al te winnen, dit voor

⁵⁸ Reddit, "Playing with a new group: Deck Power levels," https://www.reddit.com/r/EDH/comments/7we441/playing_with_a_new_group_deck_power_levels/?utm_source=reddit-android.

negatieve reacties zorgt. Ter illustratie nog het volgende voorbeeld:



1 day ago

80



How to deal with the spike in your playgroup?

DISCUSSION

Edit Let me first state that I don't have a problem with agreeing to play at a higher level of play or budget and when I say spike I mean specifically a person who's only goal is to win in a casual format regardless of the tables average power level.

We all know one. The individual who's seemingly infinite budget pours into their highly tuned highly un-fun commander deck that happens to be the only one they know how to or enjoy piloting. For me, our spike friend plays [[Prossh, Skyraider of Kher]]. I had heard legends of this terrifying dragon, tales of infinite combos and bad times. It was only until I joined a playgroup and I saw my spike friend pull out his iteration stuffed full of busted cards like [[Food Chain]], [[Earth Craft]], [[Mana Vault]], all the good black tutors, and all the other high price, high power cards that can fit in a 100 card deck. I thought maybe he would get bored of tutoring for food chain and killing the table with [[Impact Tremors]] or [[Altar of the Brood]] but alas, he has not. I built an Esper control deck to try and keep him on a leash but his never ending supply of [[Red Elemental Blast]], [[Guttural Response]] and the likes quickly made me give up hope. Our playgroup seems to have a revolving door of people, as soon as a new member figures out the state of the playgroup the head for the hills. I am not really sure what to do at this point, we have made it very clear we don't enjoy the play experience but I think the fact that we still meet up to play with him is sort of counter intuitive. What's your spike story and how did you resolve it?

In deze *thread* wordt er gebruik gemaakt van het woord “*spike*” om iemand te duiden die puur voor het winnen speelt, ongeacht het niveau van de rest van de groep. Vervolgens wordt uiteengezet waarom dit voor een negatieve en ‘onplezierige’ spelervaring zorgt bij de rest van de spelers. Uit de onderlinge communicatie over *power levels* op *Reddit* komt een *cultural baseline* naar voren die stelt dat mensen het als negatief ervaren wanneer zij tegen een deck spelen wat een afwijkend *power level* heeft ten opzichte van de rest van de *playgroup*.

Volgens Foucault ontstaat er aan de hand van observaties een gestandaardiseerde set aan normen.⁵⁹ De zichtbare observaties binnen de subreddit zijn dat het niet afstemmen van je *power level* een negatief iets is. De norm die hieruit voortkomt is dat men het *power level* dus wel moet afstemmen. Spelers met een afwijkend *power level* houden zich wel aan de *game design* regels, maar krijgen toch negatieve reacties. Dit valt verder te verklaren aan de hand van het onderzoek van Myers. Spelers hebben andere, sociaal gemotiveerde doelen in plaats

⁵⁹ Briscou, “*From*,” 13.

van het spelen om te winnen.⁶⁰ Het idee dat spelers het *power level* onderling af dienen te stemmen binnen de *playgroup* valt ook te koppelen aan het eerder gegeven sociale karakter van *Commander*. De bedenkers zien *Commander* als “een sociaal format, waarbij winnen niet het hoofddoel van het spel is.”⁶¹ Door een te hoog *power level* deck te gebruiken ten opzichte van de rest van de *playgroup*, gaat iemand in tegen het karakter van *Commander*, want diegene wint te snel en bederft het plezier van de andere spelers. De sociale regel die op de subreddit ontstaat is in dit geval dat spelers het *power level* dienen af te stemmen op de *playgroup*.

Uit observaties van de *Commander* subreddit komt naar voren dat het proces van normativiteit zorgt voor een norm die dicteert wat wel of niet in overeenstemming is met het karakter van *Commander*, hierbij blijven de participanten trouw aan het sociale karakter, zoals de bedenkers van *Commander* dit beschrijven. Door met *threads* en opmerkingen verschillende situaties te beschrijven waarin er negatieve gevolgen waren wanneer iemand een afwijkend *power level* deck gebruikt, ontstaat er binnen de subreddit de norm dat men het *power level* moet afstemmen op de *playgroup*.

Regelgeving MtG kaarten

Het bepalen welke kaarten wel of niet zijn toegestaan, oftewel het opstellen van een *banlist*, wordt gereguleerd door de *rules commission*, ook wel RC genoemd, maar dit zorgt voor discussie en een vraag naar alternatieven binnen de *Commander* subreddit. Vanwege de enorme hoeveelheid MtG kaarten die beschikbaar zijn is het moeilijk om *Commander* gebalanceerd te houden. Soms blijken kaarten te ongebalanceerd en om deze reden is de RC opgericht die bepaalde kaarten in de ban doet.⁶² Uit screenshot 24 tot en met 35 komt naar voren dat men het niet altijd eens is met beslissingen van de RC en dat het wel of niet in de ban doen van kaarten een onderwerp is wat onderhevig is aan discussie. Het volgende voorbeeld had het meeste aantal stemmen binnen een *thread* over de kaart *Paradox Engine*, die recentelijk in de ban is gedaan door de RC:

⁶⁰ Myers, “*Play*,” 13.

⁶¹ Sheldon, “*official*.”

⁶² Sheldon, “*official*.”



[Redacted]

127 points · 3 days ago



See, I can't agree on the ubiquitous nature argument. The reasoning as stated in the article was "requires no build around" and "goes in every deck" which is just utterly wrong. It goes in artifact synergy decks to go nuts, it goes in heavy green mana dork decks to go nuts. Do I need to point out how hilariously small a fraction that is of decks?

Ignoring cEDH where its just the backup for Dramatic Scepter most of the time, its only really a thing in Jhoira esque artifact storm or Elves decks. Yes, other decks can abuse it, but do you know how? By building them with PE on mind. When Josh said on the CZ video how it changes how some decks are built now it's banned, I had to sit there and think why that wasn't stressed enough when the reason given is just plain wrong.

Er wordt in detail uitgelegd waarom de argumentatie met betrekking tot het in de ban doen van Paradox Engine fout is. Een andere reactie op het verbieden van Paradox Engine:



[Redacted]

15 points · 5 days ago



Why don't we make one? The various 1v1 Commander Banlists, minus mtgo's have their player bases. We have a discord that organizes games, several content creators active here, a big enough community to support a new 'format' as it were.

We could clean up the ban list, ban the few things that are t0 in this new format (I imagine Flash ends up going but Hulk stays), and have a way better competitive meta. Plus we can finally #FreeBraids

In dit bericht stelt een participant voor af te wijken van de lijst van de RC en een eigen lijst op te stellen. Sommige mensen zijn het echter wel eens met de beslissing om *Paradox Engine* te verbieden, zoals te zien is in screenshot 34. In screenshot 35 krijgt iemand meer dan 300 stemmen met zijn idee om de *Commander banlist* op te splitsen in een competitief (cEDH) en een casual lijst. Ten slotte komt uit screenshot 25, 28, 30 en 33 naar voren dat sommige mensen van mening zijn dat het in de ban doen van kaarten een zaak is die aan de *playgroup* dient te worden overgelaten. De *cultural baseline* over de *banlist* lijkt te verschillen per *thread* en discussie. Wat wel af te lezen valt uit de berichten is een onvrede over de beslissingen van de RC.

Uit de *threads* en discussies valt verder af te leiden dat de regels die worden opgesteld door de RC binnen de sociale dimensie van de *contracts of play* vallen, want de RC is een commissie zonder formele bevoegdheid. Het naleven van de kaarten die zij verbieden is optioneel. Op de *Commander* subreddit worden verschillende opvattingen over het gemeenschappelijke onderwerp van kaarten verbieden besproken. Dit valt te koppelen aan de

notie van een georganiseerde fancultuur waarin er verschillende interpretaties en evaluaties over een gemeenschappelijk onderwerp worden voorgesteld, bediscussieerd en onderhandeld.⁶³ De grote verschillen in opvattingen tussen mensen onderling vallen te verklaren vanuit de verschillende *playgroups* waar men toebehoort. De subreddit bestaat immers uit individuen die behoren tot een *playgroup* met eigen ervaringen en overtuigingen. Deze verschillende *playgroups* kunnen begrepen worden als *idiocultures*. *Idiocultures* bestaan uit kleinere groepen spelers binnen een grotere cultuur en kenmerken zich door een “eigen discours” en gedeelde ervaringen.⁶⁴ Mensen in een *playgroup* spelen samen *Commander* en komen zo tot gedeelde ervaringen en een eigen discours. Dit sluit verder aan bij de overtuiging van Myers dat sociale regels open staan voor subjectiviteit en verschillende interpretaties.⁶⁵ Niet iedereen interpreteert sociale regels hetzelfde, want dit wordt gestuurd door de denkbeelden van de *idioculture* of *idiocultures* waarin men zich bevindt.

Er valt te observeren dat niet iedereen het altijd eens is met de beslissingen van de RC, zoals bijvoorbeeld zichtbaar is in het voorbeeld van *Paradox Engine*. Het is echter lastig deze observatie te koppelen aan het ontstaan van een norm. Foucault stelt dat er aan de hand van observaties een gestandaardiseerde set aan normen wordt geïdentificeerd die nodig is om afwijkingen van de ‘norm’ te kunnen herkennen en abnormaliteiten te ontdekken.⁶⁶ Er komt echter niet duidelijk een gestandaardiseerde set aan normen naar boven als het gaat om beslissingen van de RC, want hierover zijn de meningen verdeeld. Wel wordt duidelijk dat doordat de *Commander* subreddit als een fancultuur fungeert er eigen kennis en ideeën over onderwerpen als het wel of niet in de ban doen van kaarten ontstaat. Er zijn echter veel verschillende visies over of de RC gelijk heeft, aan welke criteria moet worden voldaan voor het verbieden van een kaart en bij wie deze beslissingen liggen. Dit is logisch, omdat de subreddit bestaat uit participanten die allemaal lid zijn van een eigen *idioculture* met verschillende ideeën en denkbeelden. Dit zorgt ervoor dat het moeilijk is om een norm vast te stellen die voor iedereen van de subreddit geldt.

⁶³ Jenkins, “*Textual*,” 88.

⁶⁴ Fine, “*Shared*,” 136.

⁶⁵ Myers, *Play*,” 1.

⁶⁶ Briscou, “*From*,” 13.

Conclusie

In mijn analyse heb ik getracht antwoord te geven op de volgende onderzoeksvraag:

Hoe komen er binnen de Commander subreddit van Magic: The Gathering sociale regels tot stand?

Bij de totstandkoming van sociale regels spelen de kenmerken van *Reddit* als *networked public* een faciliterende en stimulerende rol. De *public commenting tools* in de vorm van *threads* maken het mogelijk vragen te stellen, informatie te delen en discussies te starten die voor iedereen zichtbaar en toegankelijk zijn. Het voeren van discussies wordt verder gestuurd door de regels van de subreddit en de mogelijkheid tot labelen. Doordat *Reddit* een systeem van stemmen hanteert wordt de zichtbaarheid van opmerkingen gereguleerd. Dit zorgt voor duidelijkheid over welke opmerkingen een mening uitten met breed draagvlak in de gemeenschap. Door het delen van informatie en discussiëren over *Commander* gerelateerde onderwerpen ontstaat er een gemeenschap die gezien kan worden als een fancultuur waarin er door expertise van participanten nieuwe cultuur en kennis ontstaat. Hierdoor kunnen er ook opvattingen ontstaan over wat ‘eervol’ of volgens het karakter van *Commander* is. Oftewel *Reddit* leent zich voor het ontstaan van sociale regels, waarbij de kenmerken van *Reddit* als *networked public* zowel faciliterend als stimulerend werken.

Het proces van normativiteit binnen de *subreddit* kan zorgen voor het ontstaan van sociale regels. In de verschillende *threads* over *power levels* valt er een norm te observeren die stelt dat men zijn of haar *power level* moet afstemmen op de *playgroup*. In de *threads* over het verbieden van kaarten wordt echter zichtbaar dat, alhoewel lang niet iedereen het eens is met de regels van de RC, er toch geen duidelijke norm is over dit onderwerp, behalve dan dat de RC het lang niet altijd goed doet. Dit valt te verklaren vanuit het gegeven dat participanten van de subreddit allemaal tot eigen *idiocultures* behoren. Elke *playgroup*, oftewel *idioculture*, heeft een eigen discours en overtuigingen met betrekking tot sociale regels. De ene *playgroup* speelt ook een stuk competitiever MtG dan de andere. Doordat de subreddit een bundeling is van verschillende *idiocultures*, is het per onderwerp verschillend in hoeverre er sociale regels ontstaan door het proces van normativiteit.

Er valt te concluderen dat de kenmerken van *Reddit* als *networked public* het mogelijk maken om een fancultuur gemeenschap te vormen met eigen kennis en gedeelde cultuur binnen de *Commander* subreddit. Door middel van een proces van normativiteit kunnen er

sociale regels tot stand komen die dicteren wat de gemeenschap bestempeld als ‘eervol’ en in overeenstemming met het karakter van *Commander*. Er is echter lang niet altijd een duidelijke norm zichtbaar, omdat de participanten van de subreddit behoren tot verschillende *playgroups* met een eigen discours en interpretaties van sociale regels. De subreddit lijkt te fungeren als een soort klankbord voor mensen uit verschillende *playgroups*. Ze komen hier bijeen om vragen te stellen, informatie uit te wisselen en elkaar te overtuigen. Door dit proces ontstaat er een eigen gemeenschap en met betrekking tot sommige onderwerpen is er een duidelijk zichtbare norm die sociale regels weergeeft.

Dit onderzoek is enigszins beperkt doordat er geen gebruik is gemaakt van *elicited data*. Data die verkregen is door leden van de gemeenschap te interviewen. Er mist hierdoor een dimensie in het onderzoek die ingaat op wat leden van de gemeenschap zelf vinden over sociale regelvorming op de subreddit. Als dit gepaard zou kunnen worden met het gebruik van vragenlijsten of ander kwantitatief onderzoek, dan kan er beter worden afgeleid wat de norm is omtrent bepaalde *Commander* gerelateerde onderwerpen. Mijn gekozen benadering heeft wel inzichtelijk gemaakt hoe er binnen een *networked public* als *Reddit* een fancultuur kan ontstaan die spelers uit verschillende *idiocultures* met andere overtuigingen weet te verenigen en hoe er binnen deze gemeenschap, ondanks de verschillen, toch in een zekere mate sprake is van sociale regelvorming door een proces van normativiteit.

Literatuurlijst

Bloor, David. Wittgenstein, Rules and Institutions. Routledge: Londen. 2002.

Boyd, Dannah. "Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications." In *Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, 2010: 1-18. <https://doi.org/10.1177/1461444819834317>.

Briscou, Patricia. "From the Work of Foucault: A Discussion of Power and Normalization in Schooling." In *Normalisation and Power*. Universiteit van Calgary. 14 november, 2008. https://www.academia.edu/10263868/From_the_Work_of_Foucault_A_Discussion_of_Power_and_Normalization_in_Schooling.

Cunha, Tiago, Ingmar Weber, Hamed Haddadi & Gisele Pappa. "The Effect of Social Feedback in a Reddit Weight Loss Community." *ACM Digital Health*, 2016: 99-103. <https://ingmarweber.de/wp-content/uploads/2016/04/The-Effect-of-Social-Feedback-in-a-Reddit-Weight-Loss-Community.pdf>.

Duffy, Owen. "How Magic: The Gathering became a pop-culture hit – and where it goes next." *The Guardian*. 10 juli, 2015. <https://www.theguardian.com/technology/2015/jul/10/magic-the-gathering-pop-culture-hit-where-next>.

Fine, Gary Alan. *Shared fantasy: Role-playing games as social worlds*. Chicago: Universiteit van Chicago Press. 1983.

Gerlitz, Carolin & Anne Helmon. "The like economy: social buttons and the data-intensive web." In *New Media & Society* 15: 1348–1365. Londen: SAGE Publications, 2013. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444812472322>.

Glas, René. "*Battlefields of Negotiation: Control, Agency and Ownership in World of Warcraft*," Amsterdam University Press, Amsterdam. 2012.

Habermas, Jürgen. "*The Public Sphere: An Encyclopedia Article*." In *New German Critique* 3 (1974 [1964]). 49-55; Jürgen Habermas, "*On the Internal Relation between the Rule of Law and Democracy*." Cambridge: Polity Press, 1999.

Ito, Mizuko. "*Introduction*." In K. Vernelis (Ed.) *Networked Publics*. Cambridge, MA: MIT Press. 2008. 1-14.

Jenkins, Henry. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge, 2013.

MacCallum-Stewart, Esther. "Conflict thought communities and textual appropriation in MMORPGs." In G. Crawford, V. K. Gosling & B. Light (eds.), *Online gaming in context: The social and cultural significance of online games*, 40-59. Londen: Routledge. 2011.

Massanari, Adrienne. “#Gamergate and the fapping: how reddit’s algorithm, governance, and culture support toxic technocultures.” In *New Media & Society* 19: 329–346. Londen: SAGE Publications (2017).

https://www.researchgate.net/publication/283848479_Gamergate_and_The_Fapping_How_Reddit's_algorithm_governance_and_culture_support_toxic_technocultures.

Massanari, Adrienne. “Participatory Culture, Community and Play: Learning From Reddit.” Peter Lang, april 2015.

https://www.researchgate.net/publication/284186822_Participatory_Culture_Community_and_Play_Learning_from_Reddit

Mean, Melissa. & Tims, Charlie. “*People Make Places: Growing the Public Life of Cities.*” Verenigd Koninkrijk: Demos, 2005.

Myers, David. *Play and Punishment: the Sad and Curious Case of Twixt.* In *Play and Punishment* Kopenhagen: IT Universiteit Kopenhagen. 2008: 1-27.

http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/280482/3533905/1247015307030/Myers_PlayPunishment_031508.pdf.

Liu, Calvin. “*Understanding the Rules and Norms of Play in Magic: The Gathering.*” *Confessions of an ACA-Fan.* 6 maart, 2019.

<http://henryjenkins.org/blog/2019/3/2/understanding-the-rules-and-norms-at-play-in-magic-the-gathering>.

Kozinets, Robert V. (2006), “Netnography 2.0,” in *Handbook of Qualitative Research Methods in Marketing*, ed. Russell W. Belk, Cheltenham, UN and Northampton, MA: Edward Elgar Publishing, 129-142.

Kozinets, Robert V. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online.* Londen: SAGE Publications, 2010.

Kozinets, Robert V. “Netnography 2.0,” in *Handbook of Qualitative Research Methods in Marketing*, ed. Russell W. Belk, Cheltenham, UN and Northampton, MA: Edward Elgar Publishing, 129-142, 2006.

Reddit. “Reddit’s #1 Source For EDH and Commander Content.”

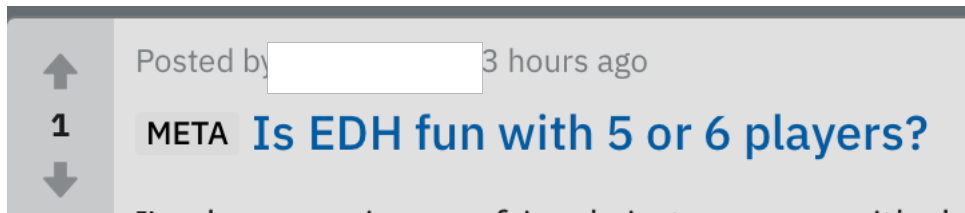
<https://www.reddit.com/r/EDH/>.

Sheldon. “Official Banlist and Format Philosophy Document”. 18 september, 2012.

http://forum.mtgcommander.net/EDH_Forum/viewtopic.php?f=1&t=12254.

Squirrel, Tim. “Platform dialectics: The relationships between volunteer moderators and end users on reddit.” In *New Media & Society* 0. Londen: SAGE Publications (2019): 1-18.

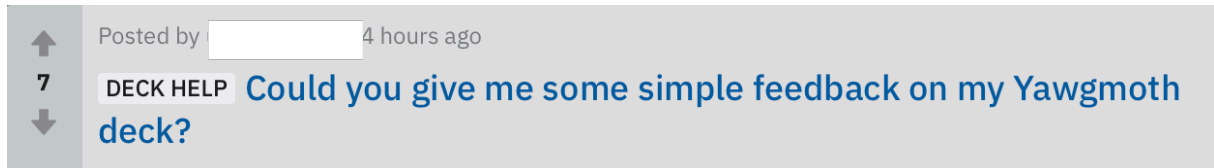
Bijlage 1: Screenshots uit de *Commander* subreddit



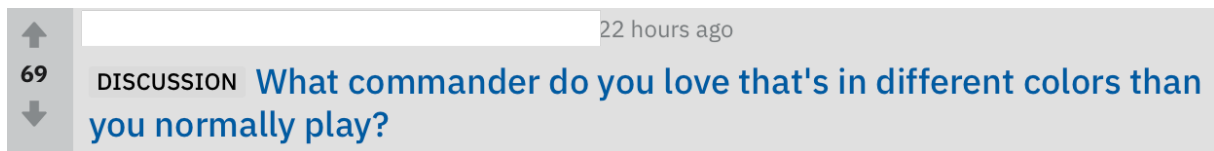
Screenshot 1



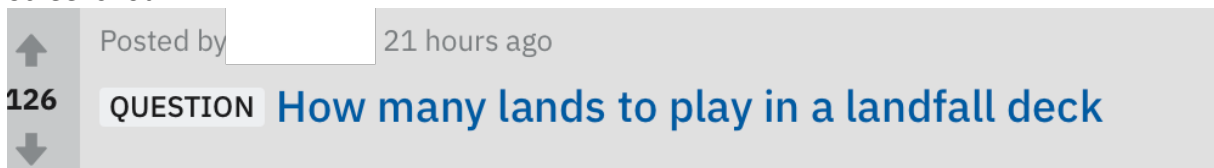
Screenshot 2



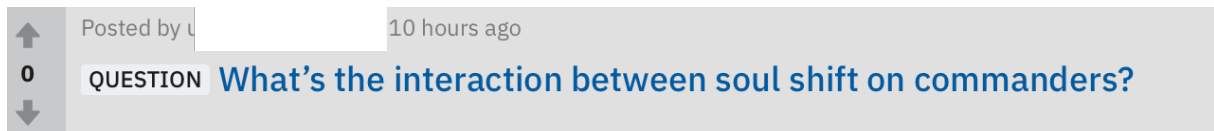
Screenshot 3



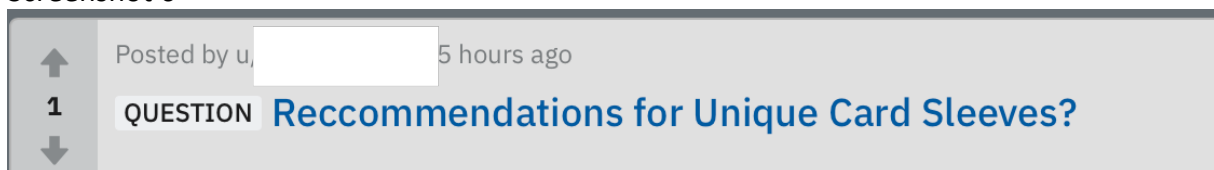
Screenshot 4



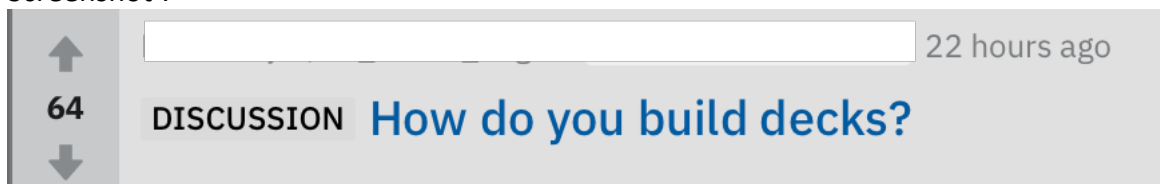
Screenshot 5



Screenshot 6



Screenshot 7



Screenshot 8

↑ 12 hours ago
1 QUESTION **Is there a good way to find a local game store that plays EDH?**
↓

Screenshot 9

↑ F 6 hours ago
8 DISCUSSION **How do I stop being a degenerate?**
↓

Screenshot 10

↑ 22 hours ago
69 DISCUSSION **What commander do you love that's in different colors than you normally play?**
↓

Screenshot 11

↑ 31 points · 3 hours ago · edited 1 hour ago
↓ Tune to your play groups power level. That's all it comes down to. The meanings of Casual, and Competitive are both relative, and very wildly among play groups.

If your deck is stronger than everyone else's at the table, while it may not be a tier 1 cEDH powerhouse, it's still more competitive and less casual than theirs.

Casual doesn't mean bad, to me, it means a deck whose goal isn't to reach cEDH power level, rather the goal is to match the power level of the playgroup and adhere to whatever rules that playgroup follows.

My group plays with foiled out \$2,000+ decks, optimized manabases, and strong commanders, but we still just call them casual. There's a bunch of things separating our decks from cEDH and we all know what those things are.

That being said though, I know that I could take my decks to other playgroups and they would definitely NOT be considered casual. That's fine. It doesn't mean I'm suddenly superior to them and that their decks are bad. It just means I need to use a deck that is on par with that playgroups power level and philosophy if i wish to play with them regularly.

Share Report Save

Screenshot 12

↑ 11 days ago
3 QUESTION **Do you have any advice on building towards a certain powerlevel?**
↓

Hey guys, I'm looking for tips on building EDH decks towards a certain powerlevel. My playgroup has decided that we want to play at a "focused" power level due to almost all of the players having built decks from [Commander's Quarters](#), as they are not very interested in making decks for themselves.

My problem is that even if I try to build decks that are around their decks power I tend to win a majority of the matches and I feel it's because I have failed in building my decks on their powerlevel.

Screenshot 13

↑ 8 points · 5 days ago
↓ If the annihilator hits and they have to sac lands, they usually just concede. It's my most competitive deck and if someone brings a top tier to a lower power game then I switch.

But my lower power deck is my dino tribal, and it's a lot of fun.

Share Report Save

Screenshot 14

↑ [redacted] 5 hours ago

3 Help reducing the power level of my deck

↓

DECK HELP

I have built an [Elenda, the Dusk Rose](#) EDH deck, but it is a little too powerful for my meta - I tend to win most games even if I'm teamed up on - which isn't very fun for me or my opponents. I've got a few cards to swap in, but I'm struggling to choose which cards to cut to reduce the power level - no one card seems to be the key to victory more often than not. I'd also prefer not to cut skullclamp or Elspeth. Any advice would be appreciated!

13 Comments Share Save

Screenshot 15

↑ [redacted] 7 points · 16 days ago

↓ My playgroup is about an hour drive away most times so it's been hard to catch games. Plus my work schedule has changed so I don't know when I can go back. Recently though, my local library started a commander session to see if there was interest in making it a regular thing. Awesome for me. So I head there and only 3 others showed up which was perfect for a 4 pod game. Some quick introductions and we mention where we would meet our other playgroups, power levels and such. Then we were off.

The problem then stems from one of the players. He mentions that he only has one deck, an Oloro deck. No big deal. Well soon we start realizing that this deck is all mono black and extremely over powered. He quickly ramped out with sol ring, mana vault, mana crypt and grim monolith. He started dropping things like the abyss, tabernacle of pendrell vale, and chains of mephistopheles. One torment of hail fire later and we are all dead. We offered him another deck to play with since his was way over powered compared to the rest. He declines and the next game goes the same way. We all kind of had enough and that ended the event.

Screenshot 16

↑ [redacted] 2 days ago

3 Casual Urza?

↓

QUESTION

So I just opened this guy and would like to build around him, but my group is pretty casual. I cant really play any combos, infinite mana or stax. Playing too much counters is also frowned upon.

Is it still worth it to build him as a casual deck? If so what would you recommend me to focus on?

Screenshot 17

↑ [redacted] 17 hours ago

799 Unpopular opinion: most EDH players can't evaluate their own deck's power level

↓

DISCUSSION

I've seen this situation happen time and time again: A guy sits down to play in a pod for some EDH. Once he sits down he asks the table for the rough power level of their decks and gets a responses like, "it's pretty competitive, I win all the time" and decides to pull out his best deck. He wins handily and everyone else is upset because it was a blowout. However, had they known that their decks weren't that tuned they would have played against a different deck. This leads to bad feels that could have been avoided altogether.

The inverse of this situation also happens often: A person will be told that he doesn't need to use a tuned deck because theirs aren't great, but will wind up getting smashed because they have different views on what is bad, this also leads to bad feelings that are avoidable.

Terms like "75 percent" mean nothing since a good amount of players don't fully grasp how tuned decks can be versus how tuned their deck is. I think this happens because there really isn't an incentive/road to improve since it is such an informal format. If it were modern there would be more of an emphasis on bettering your skills as both a deckbuilder and a player. We don't have that sort of environment in EDH.

Screenshot 18

↑ [downvote_dinosaur](#) [feather forever](#) 1 point · 10 hours ago

↓ agreed. I have a hard time finding players that want to play at my power level. Every time I find some, their decks keep getting more powerful over time, while mine generally stay the same or get less powerful because I find new cards that i like that are worse than the cards I have to cut to put them in.

I don't WANT to play high-power edh, because it's less fun for me (mainly because power = consistency and i'm not playing a 100 card singleton format for consistency).

[Share](#) [Report](#) [Save](#)

Screenshot 19

↑ [WillPwnForPancakes](#) 4 points · 15 hours ago

↓ Had a guy who said he just threw his deck together last night from his collection. Turn 1 dual land, proceeds to have CRAZY graveyard shenanigans and almost kills us turn 3. Fuck. That.

[Share](#) [Report](#) [Save](#)

Screenshot 20

↑ 2 points · 17 hours ago

↓ If your friend is playing with the objective to win the game, and builds his deck accordingly (not a budget thing, though it is easy to confuse it as one, and doing so will get you on a track of learned helplessness), and you are not... Honestly, he will usually win.

You need to ask yourself what your objective in the game is. Is it to win the game? Is it to play some neat theme decks? Is it to play with big splashy cards? Align your expectations accordingly.

If your friend isn't interested in playing the same type of magic as you, maybe you shouldn't play together.

Screenshot 21

↑ 7 points · 11 days ago

↓ I would be a little annoyed too if someone just chose not to win even though they could have for 5 turns. What's the point? It's like playing for second. Even if someone else wins, if they know you should have won (even if you don't tell them or rub it in their face) just them knowing that takes all good feeling away from the win. I'd say if you have a combo/win condition in hand then it's fine to hold it back (but then don't tell them about it).

The goal should be for all four players to have decks near the same power level. If you're routinely just chillin with a win con on board then they're going to feel like token players that can only ever win if you allow them to. That's not very fun.

I think you either need to tone down your decks (or build new, less powerful decks) so that you win (while trying) ~25% of the time or you should probably find a new playgroup

[Share](#) [Report](#) [Save](#)

Screenshot 22

↑ roka_can 5 points · 9 days ago

↓ My rule is: everything is fine as long as you communicate on what powerlevel you expect to play.

Do you play a strong/focused deck against other strong/focused decks - then everything is fine as you can expect to play on the same level and thus have answers for unfair/unfun things. Then you're not a "dick".

Do you annihilate casual decks on purpose without communicating what you all are signing up to going into the game? If so, then you're a dick!

Screenshot 23

↑ [redacted] 2 days ago

↓ 0 **People Mad at the EDH Banlist: What's your ideal banlist?**

DISCUSSION

A lot of players are complaining about P Engine being added to the banlist, but do you think you could provide a banlist that everyone would be happy about? I think people who are angry at the banlist should post what they think is the "perfect" ban list.

40 Comments Share Save Hide Report

41% Upvoted

Screenshot 24

↑ [redacted] 8 points · 2 days ago

↓ i'd cut a bunch of cards off the list and probably just keep the truly OP stuff like lotus, ancestral, karakas etc. IMO the banlist should be as small as possible and a good baseline for strangers to play. static playgroups dont need a banlist at all, since they can just houserule whatever they want. so in fact the banlist only affects LGS, GPs, etc. for those environments, we need bans based on powerlevel backed up by results, not gut feelings and "mimimi, my mono white chairtribal loses to x, so ban x". a lot of cards on the list just make me scratch my head. even more though if i look what its still allowed

Screenshot 25

↑ [redacted] -1 points · 3 days ago

↓ Personally, I think a ban on nonbasic land type tutors (i.e. you can search for [[Water Grave]] and [[Forest]] but not [[Maze of Ith]]) would be a good thing. I've been playing this way for a couple years now and I really like it. It makes deck building more challenging but more fun and the games play out differently more often.

It would make infinite combo decks and stax decks weaker which are generally unpopular with the majority of the player base. It would improve midrange, aggro and combat oriented decks. It would dramatically reduce the number of multiplayer games that end before turn 6. It reduce repetitive game play and bolster the singleton aspect of the format.

Screenshot 26

↑ [redacted] 10 points · 3 days ago · *edited 3 days ago*

↓ Me and my playgroup play some serious EDH.. There's about 12 of us all in all, with some outsiders showing up on occasion. We usually get a turn out of 4-8 players per session, and most of us have been playing since the 90's.. And I must say we are all very competitive. We tune our decks to the best of our ability/wallet size, and seriously enjoy EDH at the highest of power levels. Not quite cEDH, but assuredly 85%-95% deck builds. This said.. Yes, we do use the official ban list.. It is important because it lays down the same rules for everyone, and we know wherever we go, the same rules will apply to all. Do we all agree with the choice made by the RC of banned cards on the list? Not a chance. But we certainly all agree on the need for a governing body for the format.

Screenshot 27

↑ [redacted] 16 points · 1 day ago

↓ I think you're missing the whole point of a banlist. The ban list is unnecessary in established/ recurring playgroups as they can self regulate, for those without an established playgroup a ban list is totally necessary to set baseline expectations for those playing. All formats are by nature a social game for casual groups but for those more competitive minded or those without an established group the game needs clear boundaries, of which a Ban list must be a part of.

Screenshot 28

↑ [redacted] 17 points · 1 day ago

↓ i agree. a lot of cards (like PE) arent problematic per se, they become problematic if used wrong. people slam it in their deck without much thought and call it a day. i dont like the RC to spoonfed us, but IMO a big chunk of the playerbase just doesnt focus enough on proper deckbuilding to utilize such cards, ergo their decks become a PITA to play against. another thing i noticed is players being confused or overwhelmed by their own decks/cards. i had a bunch of matches where someone tutors for a card, slams it and claims to win without even knowing how the loop works (for example gitrog making inf mana with lotus petal, reshuffling their deck with a eldrazi titan, keep discarding lands with gitrog out etc). they just look up a deck, copy it and waste everyones time reading and understanding their own cards.

Screenshot 29

↑ 2 points · 1 hour ago

↓ What if... Official matches kept their ban list and :o individual play groups could play however they wanted?! I've never seen an official judge make a ruling on my private party group and would be a little weirded out if they did.

Screenshot 30

↑ days ago

0
↓ **How about a middle ground between ban and not banned - starting point for ideas.**

DISCUSSION

I've been thinking a little about the recent bans, and I keep coming to the question why do we just operate on a yes or no fashion.. Majority of Edh players are adults.. So surely we can add a middle ground between banned and not banned without the destruction of all new players.

I want to start with this is just an initial thought.. If you have an alternative idea say so, my goal is just to find a better solution than yes/no.

Screenshot 31

↑ 2 points · 2 days ago

↓ It makes playing the game feel strange for me since cards that i love playing are banned for some silly reasons but there are cards that should be banned that negatively impact the format that aren't. And I would also add in that the bans feel out of touch at times as well.

Screenshot 32

↑ [redacted] -1 points · 2 days ago

↓ I disagree with the Paradox ban, and I'm all for banning anything that says "My opponent/s can't play Magic." I also personally feel we should take it further and ban cards that get more powerful with more opponents like expropriate and selvalla's stampede, as well as cards that are essentially "free" like snap.

↑ [redacted] 1 point · 2 days ago

↓ Can you not settle this with your playgroup to avoid seeing these types of cards get played?

Screenshot 33

#FREEBRAIDS

TL;DR:

The Engine will more frequently than not lead to games that are dissatisfying to players for which the RC wishes to cater the format. Why it took them two years to reach this decision it's probably because Urza being a new commander finally highlighted something they couldn't see before, a trend which unfortunately seems to be the way things eventually reach the RC is beyond me, but the decision makes sense if you work to understand their process.

363 Comments Share Save Hide Report

82% Upvoted

Screenshot 34

↑ [redacted] 345 points · 5 days ago · edited 5 days ago

↓ I'm gonna go ahead and use this reposting of the post to advocate *yet again* for a cEDH committee to be formed with the consent of the EDH committee. Iona in non competitive metas is a point of pain but in cEDH metas it shuts down degenerative combo decks and generally those decks have ways to deal with her.

I think the EDH committee's philosophy that EDH be a casual enjoyable format can't be balanced against the desires of the cEDH community's and as such the EDH committee should respect the wishes of the cEDH community. Granted, the cEDH community on the whole doesn't seem to understand the casual nature as a core principle of EDH either, but I think that this would bridge the gap.

There's literally nothing stopping any of us from starting a cEDH format. I'd do it, but A) I'm just some nobody jerk B) I don't play cEDH that often, just occasionally at my LGS and I'm not even any good at it. Having the blessing of the committee would restore some faith back in the EDH committee itself from cEDH players who don't feel like the EDH committee has their interests at heart and would also help foster momentum for such a format.

[Continue this thread →](#)

Screenshot 35

Verklaring kennisneming regels m.b.t. plagiaat



Universiteit Utrecht

Faculteit Geesteswetenschappen
Versie september 2014

VERKLARING KENNISNEMING REGELS M.B.T. PLAGIAAT

Fraude en plagiaat

Wetenschappelijke integriteit vormt de basis van het academisch bedrijf. De Universiteit Utrecht vat iedere vorm van wetenschappelijke misleiding daarom op als een zeer ernstig vergrijp. De Universiteit Utrecht verwacht dat elke student de normen en waarden inzake wetenschappelijke integriteit kent en in acht neemt.

De belangrijkste vormen van misleiding die deze integriteit aantasten zijn fraude en plagiaat. Plagiaat is het overnemen van andermans werk zonder behoorlijke verwijzing en is een vorm van fraude. Hieronder volgt nadere uitleg wat er onder fraude en plagiaat wordt verstaan en een aantal concrete voorbeelden daarvan. Let wel: dit is geen uitputtende lijst!

Bij constatering van fraude of plagiaat kan de examencommissie van de opleiding sancties opleggen. De sterkste sanctie die de examencommissie kan opleggen is het indienen van een verzoek aan het College van Bestuur om een student van de opleiding te laten verwijderen.

Plagiaat

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk. Je moet altijd nauwkeurig aangeven aan wie ideeën en inzichten zijn ontleend, en voortdurend bedacht zijn op het verschil tussen citeren, parafaseren en plagiëren. Niet alleen bij het gebruik van gedrukte bronnen, maar zeker ook bij het gebruik van informatie die van het internet wordt gehaald, dien je zorgvuldig te werk te gaan bij het vermelden van de informatiebronnen.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het parafaseren van bovengenoemde teksten zonder (deugdelijke) verwijzing; parafrasen moeten als zodanig gemarkeerd zijn (door de tekst uitdrukkelijk te verbinden met de oorspronkelijke auteur in tekst of noot), zodat niet de indruk wordt gewekt dat het gaat om eigen gedachtengoed van de student;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het zonder bronvermelding opnieuw inleveren van eerder door de student gemaakt eigen werk en dit laten doorgaan voor in het kader van de cursus vervaardigd oorspronkelijk werk, tenzij dit in de cursus of door de docent uitdrukkelijk is toegestaan;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen weten dat de ander plagiaat pleegde;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

De plagiaatregels gelden ook voor concepten van papers of (hoofdstukken van) scripties die voor feedback aan een docent worden toegezonden, voorzover de mogelijkheid voor het insturen van concepten en het krijgen van feedback in de cursushandleiding of scriptieregeling is vermeld.



In de Onderwijs- en Examenregeling (artikel 5.15) is vastgelegd wat de formele gang van zaken is als er een vermoeden van fraude/plagiaat is, en welke sancties er opgelegd kunnen worden.

Onwetendheid is geen excuus. Je bent verantwoordelijk voor je eigen gedrag. De Universiteit Utrecht gaat ervan uit dat je weet wat fraude en plagiaat zijn. Van haar kant zorgt de Universiteit Utrecht ervoor dat je zo vroeg mogelijk in je opleiding de principes van wetenschapsbeoefening bijgebracht krijgt en op de hoogte wordt gebracht van wat de instelling als fraude en plagiaat beschouwt, zodat je weet aan welke normen je je moeten houden.

Hierbij verklaar ik bovenstaande tekst gelezen en begrepen te hebben.	
Naam:	Thomas Hell
Studentnummer:	5993164
Datum en handtekening:	12-06-2019 Thomas Hell

Dit formulier lever je bij je begeleider in als je start met je bacheloreindwerkstuk of je master scriptie.

Het niet indienen of ondertekenen van het formulier betekent overigens niet dat er geen sancties kunnen worden genomen als blijkt dat er sprake is van plagiaat in het werkstuk.