



UvA-DARE (Digital Academic Repository)

Dominantiestrijd en vernederingspel: een microsociologische analyse van jeugdgeweld

Weenink, D.

Publication date

2015

Document Version

Final published version

Published in

Jeugdcriminologie: achtergronden van jeugdcriminaliteit. - 2e dr.

License

Other

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Weenink, D. (2015). Dominantiestrijd en vernederingspel: een microsociologische analyse van jeugdgeweld. In I. Weijers, & C. Eliaerts (Eds.), *Jeugdcriminologie: achtergronden van jeugdcriminaliteit. - 2e dr.* (pp. 333-354). Boom Lemma.

General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

19 Dominantiestrijd en vernederingspel

*Een microsociologische analyse van jeugdgeweld*¹

Don Weenink

In dit hoofdstuk benader ik jeugdgeweld als betekenisvolle en emotioneel geladen sociale interactie. In voorgaande zin zitten twee uitgangspunten verpakt. 'Betekenisvol', ten eerste, klinkt misschien vreemd, zeker in samenlevingen zoals de onze waarin geweld regelmatig als 'zinloos' wordt bestempeld. Blok (2001) heeft erop gewezen dat als we er bij voorbaat van uitgaan dat geweld geen zin kan hebben, dit ons de mogelijkheid ontnemt om beter inzicht te verwerven in geweld. Immers, inzicht in de culturele betekenissen van geweld biedt aanknopingspunten om gewelddadige situaties te begrijpen. Hoe redeloos, wreed en beestachtig geweld ook is, het gaat altijd om sociale interacties die een culturele betekenis hebben. In dit hoofdstuk zal ik laten zien dat jeugdgeweld verschillende betekenissen heeft en dat deze betekenissen samenhangen met verschillen in de ernst van het lichamelijk letsel en de vorm van de gewelddadige interactie.

Het tweede uitgangspunt is 'sociale interactie'. In dit hoofdstuk analyseer ik geweld als een situatie waarin jongeren elkaar te lijf gaan met de bedoeling de ander pijn te doen. Dit lijkt vanzelfsprekend. Echter, veel studies naar geweld gaan niet over de interactie zelf maar over de mate waarin bepaalde achtergrondkenmerken van daders en ook wel slachtoffers gerelateerd zijn aan geweld: opvoedingssituatie, buurtkenmerken, gebruik van alcohol en drugs, invloed van *peers*, sociaaleconomische achtergrond, etniciteit enzovoort. De focus van dit hoofdstuk ligt niet op daders of slachtoffers en hun achtergrondkenmerken, maar op de gewelddadige interactie zelf en de emotionele processen die hierbij een rol spelen. Kenmerken

1 Dit hoofdstuk is een aangepaste en vertaalde versie van een artikel dat eerder verschenen is in *Sociological Forum* (Weenink 2015).

van de situatie zijn bijvoorbeeld de relatie tussen de daders en slachtoffers, de aantallen personen die aanwezig zijn, en het gebruik van wapens en/of vechttechnieken.

Dit hoofdstuk is als volgt opgebouwd. Eerst bespreek ik eerdere studies naar de vormen van jeugdgeweld, waarbij ik vooral inga op onderzoek dat gericht is op geweld als interactie. Op grond van dit eerdere werk beschrijf ik twee ideaaltypen van jeugdgeweld. Vervolgens laat ik zien hoe deze ideaaltypen voorkomen in de empirie en op welke manieren zij samenhangen met de ernst van het geweld. Onder jeugdgeweld versta ik geweld onder jongeren van 15 tot 19 jaar oud dat plaatsvindt in de openbare ruimte, ook wel straatgeweld genoemd. Inderdaad speelt dit geweld zich vaak af op straat, maar de plaats van handeling kan ook het schoolplein, een café, bar, club of andere uitgaansgelegenheid zijn. In dit hoofdstuk maak ik onderscheid tussen aanvallers en slachtoffers. Dit onderscheid staat in principe los van de vraag wie de schuldige is; aanvallers zijn niet per se als enige moreel verantwoordelijk voor wat er gebeurt. In dit hoofdstuk zijn aanvallers personen die als eerste fysiek geweld gebruiken en die meestal ook dominant zijn in de geweldpleging, hetgeen meestal betekent dat niet zij maar de andere partij de meeste pijn en lichamelijk letsel te verduren heeft.

19.1 Eerder onderzoek naar de vormen van jeugdgeweld

Er bestaat een rijke traditie van onderzoek naar straatgeweld onder jongeren en jongvolwassenen. Zoals hierboven genoemd concentreer ik me op onderzoek dat gericht is op de situatie. De traditie die ik bespreek staat bekend als het interactionisme. Voortbouwend op het werk van de Amerikaanse socioloog Goffman gaat interactionistisch onderzoek ervan uit dat geweld een vorm van *impression management* is (Felson & Tedeschi, 1993; Felson, 1982). *Impression management* wil zeggen dat mensen een in hun ogen positieve identiteit willen uitstralen die door anderen erkend wordt. *Impression management* houdt dus een claim in op de rol die iemand wil spelen. Denk bijvoorbeeld aan een docent. Haar gedrag is erop gericht om aan studenten duidelijk te maken dat zij docent is (bijvoorbeeld door het woord tot de studenten te richten of door de AV installatie aan te zetten) en studenten, die haar als docent erkennen, passen hun gedrag hierop aan (zij richten hun aandacht in meer of mindere mate op de docent en nemen in meer of mindere mate een luisterhouding aan). Hoe ziet geweld als *impression management* eruit?

Volgens eerder onderzoek ontstaat geweld na de spanning die voortkomt uit een serie van steeds heftiger wederzijds beledigen en uitdagen (Luckenbill, 1977). In dergelijke situaties proberen beide partijen een negatieve identiteit op de ander te projecteren door de ander te vernederen, te beschuldigen of te kleineren. Vanuit de gedachte van *impression management* kan de inbreuk op de identiteit hersteld worden door er vervolgens nog een schepje bovenop te doen en de ander verbaal of fysiek terug te pakken. Volgens de interactionistische theorie wordt de noodzaak die

jongeren voelen om een negatieve identiteit te herstellen groter naarmate er meer andere jongeren aanwezig zijn; de aanwezigheid van toeschouwers vergroot het belang van *impression management*. Een belangrijk inzicht dat de interactionistische traditie heeft opgeleverd is dat geweld, met name onder jongeren, meestal erger wordt naarmate er meer mensen als publiek aanwezig zijn (Felson, 1982; Felson & Steadman, 1983; Wilkinson & Fagan, 2001). Geweld als *impression management* kent een aantal varianten.

Code of the street

Dit betreft ten eerste een variant die draait om het handhaven van een agressieve reputatie in onveilige, sterk verloederde buurten in de VS (Anderson, 1999; Wilkinson & Fagan, 2001) en Engeland (Brookman, 2011). In dergelijke buurten, waar de politie zich nauwelijks meer laat zien en waar de illegale handel in drugs een belangrijke rol speelt in de lokale economie, kan een *code of the street* de omgangsvormen in publieke ruimtes gaan domineren. Volgens deze gedragscode dienen mannen voortdurend alert te zijn op mogelijke uitdagingen en moeten zij hierop onmiddellijk en agressief reageren. *Impression management* draait hier om het uitstralen van een agressieve reputatie en een bereidheid om bij de minste of geringste aanleiding geweld te gebruiken. Een reputatie of *respect* is in deze onveilige buurten een vorm van zelfverdediging tegen toekomstige bedreigingen, waarbij bedacht moet worden dat de politie min of meer afwezig is en dat onder buurtbewoners het idee heerst dat conflicten onderling opgelost behoren te worden. Omdat dergelijke reputaties niet slechts met de mond beleden kunnen worden en daadwerkelijk getoond moeten worden door geweldsgebruik, ontstaan spiralen van geweld van groepen jongeren die onderling steeds wraak op elkaar nemen. De economische belangen rond de drugshandel en de effecten van drugsgebruik zelf verergeren de geweldsspiraal. Het gebruik van geweld kan in dergelijke wijken zo indringend en alomtegenwoordig zijn dat angst een dagelijks terugkerend onderdeel is van het emotionele leven van jongeren (Wilkinson, Beaty & Lurry, 2009; Wilkinson & Fagan, 2001).

Eer

Een tweede variant van geweld als *impression management* is gerelateerd aan mannelijke identiteit of eer (Polk, 1999; Polk, 1994). Elementen van de traditionele mannelijke eer zijn het tonen van dominantie, autonomie (zelf conflicten oplossen), fysieke kracht en het agressief reageren op mogelijke uitdagingen. Het tonen van angst voor pijn, het uit de weg gaan van confrontaties of het niet reageren op uitdagingen is onmannelijk en brengt het risico met zich mee om voor mietje, homo of watje te worden aangezien (Winlow & Hall, 2009). In deze vorm van gewelddadige *impression management* voeren beide partijen de spanning op, door steeds een stap verder te gaan in het uitdagen van de ander. Omdat de inzet van de strijd het bewijzen van mannelijkheid is, zijn beide partijen niet snel geneigd de ander gelijk te geven, weg te lopen of excuses aan te bieden. Deze vorm van *impression management* waarbij geweld een demonstratie van mannelijke identiteit is, vindt vaak

plaats in het uitgaansleven (Polk, 1994; Winlow & Hall, 2009; Tomsen, 1997; Homel, Tomsen & Thommeny, 1992) of bij andere gelegenheden waarbij recreatie of het vieren van vrije tijd centraal staat. Denk bijvoorbeeld aan voetbalhooligans (Spaaij, 2008). Dergelijke situaties bieden arena's waar jongemannen, in het bijzijn van een publiek van andere jongemannen, hun mannelijkheid kunnen bewijzen.

In eerder onderzoek wordt de relatie tussen mannelijkheid en uitgaansgeweld vaak in de context geplaatst van structurele marginalisering, dat wil zeggen dat mensen beperkte kansen hebben om te ontsnappen aan een nadelige sociale positie in de samenleving (Messerschmidt, 2000; Taylor, Das Nair & Braham, 2013; Winlow & Hall, 2009; Polk 1994; Treadwell & Garland, 2011). Geweld als *impression management* van mannelijke identiteit komt vaker voor onder jongemannen die weinig mogelijkheden hebben om traditionele mannelijke identiteit (gericht op dominantie, fysieke kracht, autonomie) op een andere manier te uiten. Zij hebben vaker banen die weinig aanzien en een laag inkomen opleveren of zij hebben geen baan, en zij wonen vaker in slechte, verpauperde buurten waar een groot deel van de bewoners werkloos is. Bovendien zijn zij vaker opgegroeid in instabiele gezinssituaties waar ouders en andere volwassenen er onvoorspelbaar, inconsequent en agressief opvoedingsgedrag op na hielden, waarbij er door de ouders ook nog eens een relatie werd gelegd tussen geweld en mannelijkheid. Hierbij moet worden opgemerkt dat deze relatie tussen structurele marginalisering, mannelijkheid en geweld vooral in Britse studies gevonden is. In Nederland en België is de mate van structurele marginalisering minder sterk dan in het Verenigd Koninkrijk en de Verenigde Staten. Bovendien laten twee recente studies zien dat soortgelijke gewelddadige krachtmetingen ook voorkomen buiten gemarginaliseerde, verpauperde buurten. Uit deze onderzoeken komt een alternatieve gedragscode voor gewelddadige interacties naar voren.

Ten eerste blijkt uit het onderzoek van Copes, Hochstetler & Forsyth (2013) dat de door hen onderzochte blanke 'kroegknokkers' in het zuiden van de VS er een erecode op nahouden waarin de bereidheid en vaardigheid om te vechten in belangrijke mate bijdraagt aan hun zelfbeeld en trots als 'men of character and good repute'. Weliswaar gaven zij aan dat beledigingen met de vuisten beantwoord moeten worden, maar dat het gevecht een eerlijke strijd dient te zijn. Om die reden meenden zij dat het in bepaalde situaties toegestaan is om beledigingen onbeantwoord te laten, bijvoorbeeld wanneer de tegenstander duidelijker zwakker of zeer dronken is. Bovendien vonden zij excessief en zinloos geweld zonder duidelijk reden niet acceptabel.

Een soortgelijke erecode wordt beschreven door Jackson-Jacobs (2013) in zijn etnografische studie naar een groep blanke jongeren uit de middenklasse, wonend in de suburbs van Tucson te Arizona. Deze groep hanteert een 'werkdefinitie' van geweld als een vorm van eervolle competitie om je 'karakter te testen'. Terwijl hun vechtpartijen af en toe eindigen in eenzijdig en disproportioneel geweld, gaven deze

jongeren aan dat ze een aanval op een reeds verslagen tegenstander, of een eenzijdige verrassingsaanval ‘cheap and simply mean’ vonden (Jackson-Jacobs, 2013: 34). Terwijl de jongeren uit Tucson doelbewust conflicten uitlokten met het doel de spanning en het prestige van geweld te ervaren, gaven zij ook aan dat een ‘working agreement’ tussen de partijen onderdeel moest zijn van een eervol gevecht. Hierbij moet wel worden aangetekend dat deze ‘overeenstemming’ vaak afgedwongen is, gezien de angst van mannen om als zwak, passsief, laf of onmannelijk over te komen. Door elkaar te beledigen, te kleineren of te kijk te zetten, creëren bepaalde mannen doelbewust mogelijkheden om hun moed, kracht en masculiniteit te tonen.

The way of the badass

Toch zijn dergelijke ‘working agreements’ (Jackson-Jacobs, 2013: 33) geen algemeen kenmerk van gewelddadige interacties in openbare ruimtes (Athens, 2005). Het is juist de afwezigheid van een dergelijke overeenkomst of gedeelde werkdefinitie die een belangrijk onderscheidend kenmerk vormt van een derde variant van geweld als *impression management*. Deze vorm is echter minder vaak beschreven. Het betreft hier geen krachtmeting tussen twee partijen, maar eenzijdig geweld tegen een zwakker slachtoffer. Dit wordt ook wel opportunistisch geweld genoemd, omdat de daders een slachtoffer zoeken van wie ze weinig tegenstand verwachten, met wie ze kunnen doen wat ze willen. De Amerikaanse sociaal-psycholoog en socioloog Jack Katz (1988) heeft deze vorm van *impression management* ‘*the way of the badass*’ genoemd. Deze vorm van geweld is gericht op tentoonspreiden van totale dominantie, op de complete overheersing van het slachtoffer. Waar een gevecht tussen twee gelijke partijen door bepaalde mannen als eervol wordt beschouwd, is de *badass* niet uit op eer. Integendeel, in zijn streven naar almacht bepaalt hij de regels en laat zich niet leiden door een erecode. Daar heeft hij schijt aan, hij volgt slechts zijn onvoorspelbare, gemene opwellingen.

Katz noemt drie elementen van *badness*. Het eerste element is *toughness* (‘hardheid’). Jongeren die een impressie van *toughness* uit willen stralen trekken zich niets aan van de gevoelens van de ander, het laat hen koud wat de ander ervaart. Het tweede element is *alienness* (‘vreemdheid’). Jongeren die zich presenteren als *alien* maken het voor de ander onmogelijk om hun ervaringen en gevoelens te peilen, zodat hun handelen onvoorspelbaar wordt. Hun gedrag gaat in tegen de normale regels van de interactie, zodat de ander zich onzeker afvraagt wat er met hem of haar zal gebeuren. Het derde element is *cruelty* (‘wreedheid’), het tonen van gemeenheid. Daarbij gebruiken jongeren hun dominantie om vernederende spelletjes met het slachtoffer te spelen. Volgens Katz (1988) komt deze vorm van gewelddadig *impression management* voor onder groepen straatjongeren, soms georganiseerd als *gangs*, die als *street lords* hun heerschappij willen tonen in een bepaalde wijk. Echter, het tentoonspreiden van totale dominantie door zwakkere of kwetsbare slachtoffers te vernederen en aan te vallen is ook beschreven in onderzoek naar

uitgaansgeweld in Australië (Tomsen, 1997; Homel, Tomsen & Thommeny, 1992).

Op grond van deze eerdere studies maak ik onderscheid tussen twee ideaaltypen van jeugdgeweld. De eerste noem ik ‘dominantiestrijd’, de tweede ‘vernederingspel’. Een ideaaltype is een theoretisch construct, waarin een verschijnsel in de meest pure vorm wordt beschreven. Het ideaaltype dominantiestrijd bestaat uit een serie van provocaties en uitdagingen, een vorm van competitie, waarin de betrokkenen een dominante rol proberen op te eisen. Gedurende deze interactie ontstaat een gedeeld besef – een besef dat min of meer afgedwongen is, gezien de emotionele druk om te voldoen aan het mannelijkheidsideaal – dat geweld een passend middel is om de strijd te beslissen. Voor deze wedijver kan een erecode van ongeschreven regels gelden waarin gemeenschap en eenzijdig of excessief gebruik van geweld in bepaalde mate wordt afgekeurd. Deze kenmerken gelden zowel voor situaties waarin mannen doelbewust geweld proberen uit te lokken door andere mannen uit te dagen als voor echte conflicten, waarin sprake is van tegengestelde belangen of ruzie. Het ideaaltype vernederingspel kent geen wedijver; hier is de strijd al beslist voordat er een klap valt. De aanvallers gebruiken eenzijdige en vernederende vormen van geweld tegen zwakkere of kwetsbare tegenstanders om hun macht en gemeenschap te laten zien. In plaats van een code die regels stelt aan een eervolle strijd, zijn het de grillige en wrede impulsen van aanvallers die bepalen hoe de situatie verloopt.

Deze ideaaltypes moeten beschouwd worden als onderzoeksinstrumenten die behulpzaam kunnen zijn om de empirische werkelijkheid van gewelddadige interacties te ordenen. Voordat ik beschrijf hoe deze twee ideaaltypen er in de empirische werkelijkheid uitzien, formuleer ik eerst enkele hypothesen. Eerder werk biedt namelijk aanknopingspunten om de twee ideaaltypen te verbinden met de ernst van het geweld, situationele asymmetrie en de relaties tussen de betrokkenen.

19.2 Situationele asymmetrie

De samenhang tussen de ernst van het geweld (hier het lichamelijk letsel) kan zowel direct als indirect zijn. De directe relatie betreft de emotionele intensiteit van het geweld: de twee ideaaltypen verschillen van elkaar wat betreft de heftigheid van de emoties. Felson (1993) beschrijft dat conflicten gepaard gaan met intensere emoties, vooral boosheid, bij beide partijen. Zelfs als beide partijen er min of meer op uit zijn om de confrontatie aan te gaan, kan worden aangenomen dat ze bij zichzelf en bij de ander kwaadheid oproepen door hun wederzijdse provocaties en uitdagingen. Dit is anders bij het eenzijdige agressieve gedrag van een partij die al bij voorbaat dominant is en erop uit is de ander te vernederen. Hier speelt boosheid waarschijnlijk een minder grote rol en staan superioriteitsgevoelens en zelfs demonisch plezier (dat samenhangt met een gevoel van macht) meer op de voorgrond. Naast deze verschillen in de aard van de emoties speelt ook de vorm van de

interactie een rol: in het ideaaltipe dominantiestrijd wordt de spanning tussen beide partijen steeds verder opgebouwd, hetgeen waarschijnlijk de intensiteit van de emoties versterkt. De eerste hypothese is daarom dat *dominantiestrijd is gerelateerd aan ernstiger lichamelijke letsel dan vernederingspel*.

De indirecte relatie tussen de ernst van het geweld en beide ideaaltipen verloopt via situationele asymmetrie. Situationele asymmetrie wil zeggen dat de verhoudingen tussen de partijen ongelijk zijn. Bijvoorbeeld, een persoon komt plotseling ten val, of blijkt sterk onder invloed van alcohol en daardoor traag in zijn bewegingen. Of de ene partij heeft meer vrienden meegenomen dan de ander. Situationele asymmetrie is een belangrijk gegeven in de theorie over geweld van de Amerikaanse socioloog Randall Collins (2008). In zijn theorie treedt geweld alleen op als een van beide partijen zich emotioneel dominant voelt. Het besef van situationele asymmetrie kan leiden tot emotionele dominantie. In de theorie van Collins gaat het gevoel van dominantie dus vooraf aan geweld, en niet andersom. Collins legt dit als volgt uit: in conflictueuze situaties waarin mensen tegenover elkaar komen te staan, treedt er spanning op. Sociaalpsychologische en neuropsychologische studies laten zien dat mensen, als een sterk op soortgenoten gerichte diersoort, in sociale interacties gewoonlijk streven naar ‘situationele solidariteit’, ofwel een vorm van harmonie en gedeeld begrip voor elkaar (Porges, 2011; Baumeister & Leary, 1995). In conflictsituaties blijft de focus op de ander gericht, maar ontstaat er geen wederzijds begrip of harmonie en dit levert een gevoel van ongemak en spanning op tussen beide partijen. Nu is het volgens Collins zo dat juist deze spanning geweld in de weg staat. In plaats van geweld te gebruiken, druipen mensen af, geven ze toe aan de ander, of laten ze de spanning niet te hoog oplopen. Geweld treedt pas op wanneer bij een sterk toegenomen spanning een van beide partijen zich plotseling emotioneel dominant voelt. Collins noemt twee manieren waarop emotionele dominantie kan ontstaan in interacties waarbij partijen volharden in antagonisme: ten eerste een publiek dat een van de partijen steunt en ten tweede een (plotseling) zwakke of kwetsbare tegenstander. Op basis van eerder onderzoek kan beargumenteerd worden dat deze twee vormen van situationele asymmetrie – ondersteunend publiek en zwakke tegenstanders – verschillende gevolgen hebben voor de ernst van het geweld in beide ideaaltipen.

Zwakke tegenstander

De zwakheid of kwetsbaarheid van een partij betreft in dit onderzoek de mate waarin aanvallers een overmacht hebben op de slachtoffers en de mate waarin slachtoffers onder invloed zijn van alcohol (Homel, Tomsen & Thommeny, 1992; Felson & Steadman, 1983). Omdat het opportunistisch gekozen, kwetsbare doelwit een typisch kenmerk van het ideaaltipe vernederingspel is, luidt de tweede hypothese dat *de slachtoffers zwakker zijn (meer onder invloed van alcohol, grotere mate van overmacht) in vernederingspel dan in dominantiestrijd*.

Een specifieke vorm van verzwakking van de tegenstander is wanneer deze op de grond terecht komt. In een eerdere analyse van dezelfde data waarop dit hoofdstuk is gebaseerd bleek dat de kans dat jeugdgeweld extreem toeneemt *nadat* een van de partijen was gevallen. De oorzaak hiervan is dat de nu kwetsbare en minder bedreigende positie van de tegenstander mogelijkheden biedt voor totale, onbetwiste dominantie (Weenink, 2014; Nassauer, nog te verschijnen). Excessief geweld tegen opponenten die op de grond terecht zijn gekomen, biedt een mogelijkheid om wreedheid te tonen in vernederingspel, maar het zou volgens het ideaaltipe dominantiestrijd juist getuigen van een gebrek aan mannelijk karakter. De derde hypothese luidt dus dat *wanneer slachtoffers op de grond terechtkomen, dit samenhangt met ernstiger lichamelijke letsel in vernederingspel dan in dominantiestrijd.*

Ondersteunend publiek

De tweede vorm van situationele asymmetrie die Collins beschrijft, de rol van het ondersteunend publiek, is al vaker onderzocht. Een terugkerend onderzoeksresultaat is dat alleen al de aanwezigheid van een publiek de kans vergroot dat het conflict intenser wordt (Collins, 2008; Felson & Steadman, 1983; Felson, 1982). Ook blijkt dat het gedrag van het ondersteunend publiek vaker escalerend dan de-escalerend werkt. De omstanders die het publiek vormen, bestaan meestal uit afzonderlijke groepen die zich verbonden voelen met een van beide partijen (Black, 1998; Phillips & Cooney, 2005). Dit betekent dat situationele asymmetrie ook op kan treden tussen de groepen omstanders. Dit doet zich voor wanneer de ene groep dominantier aanwezig is dan de andere (door te joelen, te schreeuwen, enzovoort), maar ook wanneer de ene groep groter is dan de andere. In dit onderzoek is alleen deze laatste vorm betrokken. Het gaat hierbij om het getalsmatig overwicht van de ondersteunende groep die hoort bij de aanvallers ten opzichte van de groep die hoort bij de slachtoffers. Ondersteunende groepen zijn in dit onderzoek personen die in eerste instantie niet daadwerkelijk betrokken zijn bij de geweldspeling, maar die wel aanwezig zijn bij de interactie. Wat betreft de gevolgen van deze vorm van situationele asymmetrie kan een gelijksoortige argumentatie worden gevolgd als boven, waar het ging om de zwakke of kwetsbare positie van het slachtoffer. De vierde hypothese is dat *het getalsmatige overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers groter is in vernederingspel dan in dominantiestrijd.* Immers, de aanvallers die totale dominantie willen tonen in vernederingspel proberen al bij voorbaat deze dominantie zeker te stellen en richten zich bij voorkeur op slachtoffers die minder steun kunnen mobiliseren dan zichzelf.

Verschillende studies (Polk, 1994; Wilkinson, Beaty & Lurry, 2009; Jackson-Jacobs, 2013) wijzen erop dat de aanwezigheid van omstanders het belang van het tonen van een mannelijke identiteit verhoogt. Dit zou kunnen betekenen dat het effect van het getalsmatige overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers op de ernst van het geweld groter is in dominantiestrijd dan in vernederingspel. Het tonen van een eervolle, mannelijke reputatie staat namelijk veel meer op het spel in dominantiestrijd, zeker als de groep waar de aanvaller deel van uitmaakt in

de meerderheid is. De vijfde hypothese luidt daarom dat *het gevolg van het getalsmatige overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers op de ernst van het geweld groter is in dominantiestrijd dan in vernederingspel.*

19.3 De vormen van straatgeweld onder jongeren

De gegevens zijn gebaseerd op justitiële dossiers van jeugdzaken die betrekking hebben op geweld. De gemiddelde leeftijd van de aanvallers was 17 jaar op het moment dat het geweld werd gepleegd. De dossiers bestaan uit de politieverhoren met getuigen, verdachten en slachtoffers, rapportages van de Raad voor de Kinderbescherming en gerechtelijke stukken geproduceerd door het OM en de kinderrechter. Op basis van deze stukken is een database geconstrueerd die gedetailleerde informatie bevat over het verloop van gewelddadige interacties. De steekproef was gebaseerd op de artikelen van het strafrecht die betrekking hebben op gewelds zaken: openlijke geweldpleging, mishandeling, zware mishandeling, (poging) tot doodslag en (poging) tot moord. De studie bevat alleen gewelddadige interacties waarin maximaal tien aanvallers betrokken waren. De steekproef is gebaseerd op de archieven van de rechtbanken in Arnhem, Den Bosch, Utrecht en Zutphen. In totaal bestaat de steekproef uit 159 gewelddadige interacties.

Het doel van de kwalitatieve analyses was te onderzoeken in welke vormen deze ideaaltypen voorkomen in het materiaal. De kenmerken die hierboven zijn genoemd dienden hierbij als *sensitizing concepts*. Het coderen van de teksten betrof het verloop van het geweld (hoe het begon en eindigde), emotionele uitingen (bijvoorbeeld kwaadheid, verdriet, dominantie, angst, vreugde) en morele uitingen (zoals beschuldigingen, wraak, trots, rechtvaardigheid).

De kwalitatieve analyses laten zien dat 54% van de interacties vooral kenmerken had van dominantiestrijd, terwijl 30% meer kenmerken had van vernederingspel. De resterende gevallen pasten niet goed bij deze twee ideaaltypen; deze interacties hadden de vorm van wraakoefeningen (zie hieronder).

Dominantiestrijd

Het blijkt dat veel van de hier bestudeerde gewelddadige situaties doelbewust worden gecreëerd door elkaar verbaal en non-verbaal uit te dagen, waarbij de spanning almaar toeneemt. Een voorbeeld hiervan is de volgende situatie, waarin twee jongens, vreemden voor elkaar, steeds een stap verder gaan in de wederzijdse provocaties.

Situatie 83. Johan en twee vrienden voetballen op een grasveldje bij een dijk. Op een gegeven moment komen er vier andere jongens aanlopen. Johan verklaart dat ze hen aankeken, omdat ze hen niet kenden uit de buurt. Daarop roept een van die jongens, Anton, waarom ze zo zitten te kijken. Johan reageert hierop door 'heb ik iets van je aan' terug te

roepen. Op dit moment, zo verklaarden Johan en Anton later, vonden beiden elkaar al 'irritant'. Johan en zijn vrienden vervolgen het spel, terwijl Anton en zijn drie vrienden bij de dijk gaan zitten om naar de andere jongens te kijken. Dan wordt de bal richting Anton geschopt. Johan gaat er achter aan en kijkt daarbij 'te lang' naar Anton. Johan vertelt hierover dat Anton zei dat hij niet zo moest kijken. Anton verklaart zelf dat hij zei 'kijk nog maar iets langer' en dat hij zich ergerde aan het gedrag van Johan. Als antwoord hierop legt Johan de bal op de grond terwijl hij Anton aan blijft kijken. Het leek er toen op, volgens Johan, dat de groep van Anton weer zou vertrekken. Johan pakte daarom de bal weer op, draaide zich om en liep terug naar zijn vrienden om het voetbal te hervatten. Daarop loopt Anton naar Johan, ontvouwt zijn vlindermes, terwijl zijn vriend Machiel aanstormt om Johan in zijn rug te schoppen.

Bekeken worden betekent dat een ander jou tot object maakt en in het centrum van de aandacht plaatst. Dit kan opgevat worden als een provocatie. Het antwoord van Johan is de uitdagende vraag: 'Wat kijk je nou'. Anton's groep continueert de serie provocaties door vanaf de dijk naar de andere groep te kijken en eist later van Johan dat hij zelf niet zo moet kijken. Een van Johan's vrienden vertelt over hem dat hij nooit over zich heen laat lopen, hij is sterk en nooit bang. Ook na Anton's dreigende woorden 'kijk nog maar iets langer', blijft Johan volharden, waardoor de spanning almaar toeneemt. De strijd om dominantie werd zelfs voortgezet nadat Anton zijn mes liet zien. Anton verklaarde dat Johan te groot was en dat hij daarom zijn mes nodig had. Echter, Johan was niet onder de indruk van het mes en probeerde de arm van Anton vast te pakken. Dit leidde ertoe dat de pees van zijn hand gesneden werd. Daarop renden Johan en zijn vrienden weg, waardoor mogelijk nog ergere verwondingen voorkomen werden. Een belangrijk kenmerk van dit soort interacties is dat beide partijen volharden in een zoektocht naar situationele dominantie; ze willen niet opgeven of onderdoen voor elkaar.

Dergelijke wedijver vindt vaak plaats in omgevingen die door jongeren als strijdtoneel worden beschouwd. Twee voorbeelden maken dit duidelijk. Het eerste strijdpark betreft de toiletten of toegangen van clubs of andere gelegenheden die te maken hebben met het uitgaansleven (zie ook Tomsen, 1997). Op de routes naar of in deze kleine, drukke en gladde ruimten is het lastig om elkaar niet aan te raken of te stoten, vooral wanneer de aanwezigen onder invloed van alcohol zijn. In bepaalde clubs is het algemeen bekend dat een toevallige botsing snel wordt geïnterpreteerd als een uitdagende duw. Groepen jongens gaan vaak samen naar het toilet, hetgeen resulteert in nog drukker ruimten, en dus meer kans op toevallige of min of meer gearrangeerde handtastelijkheden. Bovendien kan de gezamenlijke gang naar het toilet ook leiden tot een toegenomen bereidheid om toevallige aanrakingen en lichaamsbewegingen van anderen als vrijpostigheden en brutaliteiten op te vatten die beantwoord moeten worden. De tweede arena is klassiek: de kermis, en met name de botsauto's. In deze gelegenheden start de wedijver door agressief rond te rijden, in de hoop iemand te raken die de agressie opvat als een uitdaging

die bestraft moet worden. In de volgende situatie daagt Ruud Tim uit, hetgeen uiteindelijk leidt tot een gebroken neus bij eerstgenoemde.

Situatie 71. Tim vertelt dat hij op de kermis was met enige vrienden. Bij de botsauto's vraagt hij aan een hem onbekende jongen (Ruud) of hij wat 'normaler' kan rijden. Ruud zegt daarop tegen zijn vriend op luide en neerbuigende toon: 'moet je hem daar zien zitten'. Dit leidt tot boosheid bij Tim en hij wacht Ruud op tot Ruuds ronde voorbij is. Na de ronde kijkt Ruud Tim aan en vraagt wat hij van hem wil. Tim wordt daarop erg kwaad, zegt dat hij niet dom moet doen en geeft hem vervolgens een vuistslag in zijn gezicht.

Opmerkelijk is dat een vriend van Ruud – die de confrontatie vreesde – tegen hem zegt dat hij een andere kant op moet lopen. Ruud slaat dit advies echter in de wind en loopt juist recht op Tim af en vraagt hem wat hij van hem wil. De verschillende handelingen, die starten met een claim op dominantie door Tim, het belachelijk maken van Ruud door Tim, het opwachten van Ruud door Tim, het recht op Tim aflopen door Ruud en vervolgens de vraag van Ruud wat Tim van hem wilde, zijn allemaal te beschouwen als claims op situationele dominantie. In veel van dit soort interacties lijkt het dat beide partijen vrij gemakkelijk een gevecht hadden kunnen voorkomen door wat in te binden, de uitdagingen van de ander te veronachtzamen of door weg te lopen. Echter, beide partijen blijven koppig de spanning opvoeren tot een strijd om situationele dominantie.

De fragmenten hierboven delen het belangrijkste kenmerk van het ideaaltype dominantiestrijd: deze interacties bestaan uit reeksen claims en tegenclaims, waarbij beide partijen om en om de eigen superioriteit opeisen in een zoektocht naar situationele dominantie. In tegenstelling tot de hierboven genoemde studies waarin dergelijke vormen van geweld worden gezien als een eervolle en aan regels gebonden competitie om masculiniteit te etaleren, staat in de hier geanalyseerde interacties het behalen van dominantie zelf centraal: aanvallers creëren doelbewust 'conflicten' zodat ze de mogelijkheid krijgen om op agressieve wijze hun dominantie te tonen. De beschrijvingen suggereren ook dat situationele asymmetrie een belangrijk kenmerk is van deze interacties: degenen die starten met het gebruik van fysiek geweld zijn vaak in de meerderheid, hebben meer vrienden om zich heen staan, gebruiken een wapen of vallen de tegenstander aan in de rug of bij verrassing.

Vernederingspel

Ik richt me nu op een vorm van gewelddadige interacties waarin de aanvallers gemeenheid tonen: ze spelen met hun slachtoffers, vernederen en kleineren hen in een wrede spel. Het gedrag van de aanvallers is onbegrijpelijk voor de slachtoffers. In dergelijke situaties roepen de slachtoffers regelmatig 'doe normaal!'. Deze uitroep duidt erop dat de aanvallers erin slagen om de indruk te wekken van wat Katz 'alienness' heeft genoemd. Het komt ook voor dat slachtoffers excuses aanbieden

terwijl zij in elkaar geslagen worden. Echter, dit soort aanvallen zijn niet bedoeld als straf voor iets dat het slachtoffer verkeerd zou hebben gedaan. In enkele gevallen leidt 'sorry' zeggen zelfs tot meer onbegrijpelijk geweld. In situatie 44 bijvoorbeeld vragen de aanvallers aan het slachtoffer of ze het nu goed verstonden dat hij 'sorry' zei, nadat ze hem hebben geschopt terwijl hij op de grond lag. Hun conclusie is dat het slachtoffer het dus blijkbaar gewaagd heeft een van hen aan te raken, waarop ze het slachtoffer vragen of hij het lef had om hen te slaan. Zonder het antwoord af te wachten krijgt hij vervolgens opnieuw een klap. In de volgende situatie beraamt een multi-etnische groep van vijf meiden een plan om een meisje in elkaar te slaan.

Situatie 20. Een van de meiden, Nadia, stelt voor om een meisje te slaan van wie zij had gehoord dat anderen hadden gezegd dat ze racistische opmerkingen had gemaakt. Vervolgens werd dit voor hen onbekende meisje voorgesteld als een vuile racist en werd zij beschuldigd van heimelijke pogingen om Nadia achter haar rug om te vernederen. Zoals een van de meiden later toegaf waren deze beschuldigingen verzinsels, en had elke andere reden wel kunnen dienen om wat voor meisje dan ook in elkaar te slaan. Het plan een meisje te slaan en de fantasierijke beschuldigingen brachten de groep in een opgewonden stemming. Enige dagen later wachten ze het meisje op buiten school. Op het moment dat zij met haar vriendin naar buiten kwam, begint de groep te schreeuwen dat ze een vuile racist is en dat ze met haar poten van Nadia af moest blijven. De groep nadert dan het slachtoffer steeds dichterbij, omsingelt haar en scheldt haar uit voor vuile hoer, stomme Hollandse trut en racist. Daarop gaat het meisje op een bankje zitten, met haar armen gekruist en haar hoofd gebogen. Op dat moment bespuugt de groep haar, trekt aan haar haar, slaan ze haar met een tas en trekken ze haar aan haar haren hard naar beneden om knietjes te geven. Op het moment dat ze op de grond valt, begint de groep haar te schoppen, onder het gezamenlijk schreeuwen van 'vuile racist!'. Een passerende auto stopt en een echtpaar bevrijdt het slachtoffer van haar belagers.

In deze situatie is er geen sprake van een wedstrijd, geen claims gevolgd door tegenclaims. Het geweld komt van één kant en situationele dominantie is al verzekerd vóór de interactie plaatsvindt, door het slachtoffer bij verrassing te overmeesteren met een overmacht. De situationele asymmetrie wordt nog versterkt door de houding die het slachtoffer aanneemt: haar hoofd gebogen – een teken van onderdanigheid – terwijl de aanvallers tegenover haar staan, schreeuwend en scheldend. Daarnaast toont het fragment de wreedheid van de groep: de meiden wisten dat alle aantijgingen verzinsels waren, die als doel hadden het slachtoffer te kleineren, te schofferen en in verwarring te brengen. Op een gelijksoortige manier, maar met een opmerkelijke etnische draai, voeren twee autochtone Nederlandse jongens hun 'gediscrimineerde buitenlander'-toneelstukje op in het volgende fragment.

Situatie 85. Slachtoffer Jasper, een vreemde voor de daders, wordt door de zus van een van hen aangewezen als iemand die wel een paar klappen kan gebruiken. Jasper wordt eerst van zijn fiets getrokken, geslagen en geschopt. Vervolgens laten ze hem gaan, waarop ze hem achtervolgen met hun scooters. Ze halen hem in en duwen hem van de dijk af. Als hij weer opstaat en wegfietst gaan ze nogmaals achter hem aan. Ze pakken hem en bevelen de uitlaat van een scooter te likken. Nadat Jasper dit gedaan heeft onder dreiging van meer klappen, zeggen de daders dat hij ook de kap van de scooter schoon moet likken omdat deze vuil was geworden door zijn aanrakingen.

De aanvallers tonen hun dominantie door een serie van onbegrijpelijke vernederingen. Het gezamenlijk opjagen van slachtoffers, ze slaan en schoppen, hen vervolgens weer laten gaan en opnieuw opjagen komt alleen voor in deze vorm van geweld. Dit wrede spel toont niet alleen de gemeenheid van de aanvallers, maar het benadrukt ook hun omineuze machtsuitoefening: het is aan de aanvallers of, wanneer en hoe geweld wordt gebruikt en de slachtoffers weten niet hoe het met hen zal aflopen. In deze vorm van geweld spelen groepsprocessen een belangrijke rol: het geweld wordt vaak aangemoedigd door groepsleden die toe staan te kijken. Ook komt het voor dat de groep bevangen raakt door collectieve emoties, waarbij zij elkaar ophitsen en opgaan in het gezamenlijke wangedrag. In sommige gevallen lijken zij zelfs plezier te beleven aan het opjagen en vernederen van slachtoffers (zie ook mijn analyse van groepsgevoel en jeugdgeweld in Weenink, 2013).

Een derde vorm: wraakoefeningen voor schaamte

Een minderheid van de interacties (25 gevallen, 15,7% van de steekproef) paste niet goed bij een van de twee ideaaltypen. Ik zal ze hier slechts kort behandelen, omdat het doel is om een vergelijking te maken tussen dominantiestrijd en vernederingspel. In deze gevallen geven de aanvallers de impressie dat zij eerdere vernederingen ongedaan willen maken door hun tegenstanders eenzijdig gewelddadig te straffen. Ook hier is geen sprake van een reeks opeenvolgende uitdagingen en provocaties, althans niet op het moment van het geweldsincident zelf. Vaak rechtvaardigen de aanvallers ter plekke het geweld of kondigen zij de bestraffing van tevoren aan. In een relatief milde vorm, aangetroffen in dertien gevallen, bestaat het geweld uit slechts enkele klappen of trappen. In deze gevallen worden de slachtoffers ervan beschuldigd dat zij de aanvaller in het geniep belachelijk hebben gemaakt of gekleineerd: ze spreken letterlijk over slachtoffers die over hen zouden roddelen of hen zouden bespioneren.

In twaalf gevallen echter is het geweld veel ernstiger. In deze situaties hebben de aanvallers het gevoel dat een relatie hun identiteit ondermijnt. Zij beschrijven dat ze dagen, weken of zelfs maanden voordat ze hun geweldsdaad plegen aan niets anders meer konden denken dan de vernederingen en kleineringen die de ander, een vriend of geliefde, hen gedurende een periode had aangedaan. Op een gegeven moment ontwikkelen zij fantasieën over het doden of serieus pijn doen van de

ander. Het daadwerkelijke geweld vindt vaak plaats in een droomachtige staat, waarin de aanvallers zichzelf niet meer kunnen stoppen. De emotionele toestand waarin deze aanvallers zich bevinden, lijkt sterk op wat Scheff en Retzinger (1999; Scheff, 2011) beschrijven als woede-schaamtespiralen (*shame-rage spiralling*). Schaamte betreft hier een heel scala aan gevoelens die te maken hebben met het verlies van de band met de ander: het gevoel in de steek gelaten, veronachtzaamd, gekleineerd, geminacht, gepasseerd, niet gehoord of geïsoleerd te worden. Wanneer mensen, vooral mannen, deze gevoelens van verlies niet erkennen, kunnen ze 'ondergronds gaan', en in een onbewust proces transformeren tot furieuze woede die op anderen gericht is. In al deze gevallen voelen de aanvallers dat ze in het midden van de belangstelling staan, terwijl ze tegelijkertijd alleen zijn en afgewezen worden. Dit is de pijnlijke paradox die hoort bij schaamtegevoelens zoals Scheff en Retzinger die beschreven hebben. Om deze reden kunnen deze vormen van geweld aangeduid worden als wraakoefeningen voor schaamte.

19.4 Situationele asymmetrie en de intensiteit van geweld: dominantiestrijd versus vernederingspel

Tabel 19.1 vergelijkt de gemiddelde scores en de percentages van verschillende situationele kenmerken tussen beide vormen van jeugdgeweld. De resultaten bevestigen de eerste hypothese: dominantiestrijd is gerelateerd aan ernstiger lichamelijk letsel. Dit verschil zal hieronder nader worden geanalyseerd. De indicatoren die betrekking hebben op de zwakte of kwetsbaarheid van de tegenstander laten zien dat aanvallers in beide vormen van geweld een getalsmatig overwicht hebben op de slachtoffers. Echter, dit getalsmatige overwicht is significant groter in vernederingspel. Dit resultaat bevestigt hypothese twee deels. Een andere indicator van de zwakte of kwetsbare positie van het slachtoffer betreft de invloed van alcohol. Tabel 19.1 laat zien dat de slachtoffers in vernederingspel in iets mindere mate onder invloed zijn van alcohol. Echter, de mate van het alcoholgebruik is in het algemeen tamelijk laag. Een andere vorm van zwakte of kwetsbaarheid treedt op als slachtoffers op de grond terechtkomen. Dit komt vaker voor in vernederingspel dan in dominantiestrijd. Nadere analyses (hieronder) moeten uitwijzen of deze kwetsbare positie leidt tot ernstiger lichamelijk letsel, en of dit verschilt per vorm van geweld, zoals hypothese drie stelt.

Wat betreft de verschillen in de grootte van de ondersteunende groepen laat tabel 19.1 zien dat, gemiddeld genomen, de ondersteunende groep van de aanvallers getalsmatig de overhand heeft in beide vormen van geweld. De standaarddeviatie is echter vrij hoog en dit betekent dat er sprake is van een grote spreiding van scores. Tabel 19.1 toont ook dat de beide vormen van geweld niet van elkaar verschillen in dit opzicht. Het aandeel geweldssituaties waarin beide partijen man zijn, verschilt niet significant tussen de beide vormen van geweld. Hoewel het tonen van agressieve uitingen van masculiniteit natuurlijk niet voorbehouden is aan jongens en mannen, kan uit de hierboven besproken literatuur afgeleid worden dat met name

dominantiestrijd verbonden is met het tonen van masculiniteit. Dit zou dan zichtbaar moeten zijn in een groter aandeel mannen-tegen-mannen situaties in deze vorm van geweld, hetgeen dus niet het geval is. Wat betreft de relationele afstand tussen aanvallers en slachtoffers verschillen de twee vormen van geweld duidelijk van elkaar: in dominantiestrijd hebben beide partijen gemiddeld genomen een kleinere afstand tot elkaar. Echter, het aandeel situaties waarin beide partijen vreemden zijn voor elkaar is hoog in beide vormen van geweld: 47% (40 van 86 situaties) in dominantiestrijd en zelfs 71% (34 van 48 situaties) in vernederingspel. Wat betreft het gebruik van alcohol laat tabel 19.1 zien dat aanvallers gemiddeld genomen tamelijk weinig alcohol hebben gebruikt en dat er geen significant verschil optreedt tussen beide vormen van geweld. Ten slotte blijkt uit tabel 19.1 dat wapens duidelijk vaker worden gebruikt in dominantiestrijd, terwijl het gebruik van vechtsporttechnieken niet verschilt tussen beide vormen van geweld.

Tabel 19.1 Percentages en gemiddelde scores van de ernst van het geweld en de situationele kenmerken, per vorm van geweld

| | Dominantiestrijd (86 van 159 situaties, 54,1%) | Vernederingspel (48 van 159 situaties, 30,2%) | Significantie van verschil |
|--|---|--|---------------------------------------|
| Ernst van het lichamelijk letsel (s.d.) | 2,36 (1,446) | 1,88 (1,299) | P=0,056 |
| Slachtoffers in minderheid (s.d.) | 0,674 (1,056) | 1,125 (0,981) | P=0,017 |
| Alcoholgebruik van slachtoffers (s.d.) | 0,49 (0,883) | 0,23 (0,565) | P=0,046 |
| Slachtoffer raakt de grond | 15 van 86 (17,4%) | 17 van 48 (35,4%) | P=0,018 |
| Getalsmatig overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers (s.d.) | 0,605 (2,203) | 1,125 (2,757) | n.s. |
| Man-tegen-man | 71 van 86 (82,6%) | 40 van 48 (83,3%) | n.s. |
| Relationele afstand tussen aanvallers en slachtoffers (s.d.) | 0,86 (1,025) | 0,42 (0,767) | P=0,006 |
| Alcoholgebruik van aanvallers (s.d.) | 0,65 (1,026) | 0,70 (1,152) | n.s. |
| Gebruik van vechtsporttechnieken | 7 van 86 (8,1%) | 7 van 48 (14,6%) | n.s. |
| Gebruik van wapens | 21 van 86 (24,4%) | 2 van 48 (4,2%) | P=0,002 |

Noot: Voor de ordinale variabelen is de significantie van de verschillen bepaald met behulp van T-testen, en Levene's test om verschillen in variantie te bepalen. Voor de dichotome variabelen is de significantie bepaald door toepassing van eenzijdige chi-kwadraat testen.

Tabel 19.2 toont de resultaten van regressieanalyses. Het doel van deze analyses is om na te gaan in hoeverre beide vormen van geweld verschillen naar gelang de ernst van het lichamelijk letsel, zowel direct als indirect, via de situationele kenmerken die hierboven zijn besproken. Het passende model biedt een gelijkwaardige verklarende kracht als het volledige model, met minder variabelen (uit het passende model zijn de variabelen weggelaten die geen significante effecten opleverden in het volledige model). De bespreking van de resultaten beperkt zich daarom tot het passende model. Ten eerste, rekening houdend met het gebruik van wapens en vechtsporttechnieken, blijkt dat vernederingspel is gerelateerd aan minder ernstig lichamelijk letsel. Dit resultaat ondersteunt de eerste hypothese.

Ten tweede, van de drie indicatoren die te maken hebben met de zwakke of kwetsbare positie van het slachtoffer, zijn alleen slachtoffers die op de grond terecht komen gerelateerd aan de ernst van het lichamelijk letsel. Terwijl het hoofdeffect niet significant is, laat de interactie met vernederingspel een significant verband zien. Zoals hypothese drie stelt, blijkt dat in vernederingspel de ernst van het lichamelijk letsel vaker toeneemt wanneer het slachtoffer op de grond terecht komt. Ten derde, het getalsmatig overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers blijkt een substantieel effect te hebben op de ernst van het lichamelijk letsel. De grootte van dit effect overstijgt zelfs het effect van het gebruik van vechtsporttechnieken. Bovendien blijkt uit het negatieve effect van de interactieterm dat het getalsmatig overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers samenhangt met ernstiger lichamelijk letsel in dominantiestrijd. Dit resultaat is overeenkomstig de vijfde hypothese.

Uit deze analyses blijkt dus dat dominantiestrijd en vernederingspel van elkaar verschillen wat betreft de ernst van het lichamelijk letsel, hetgeen suggereert dat deze vormen van geweld samenhangen met andersoortige emoties. Gezien de competitieve aard van de interacties in dominantiestrijd lijkt het aannemelijk dat de spanningsopbouw groter is in deze vorm van geweld. Daarnaast lijkt het erop dat de aanvallers in vernederingspel vaker behoren tot de zogenoemde 'violent few' (Collins, 2008: 370-412). Dit zijn personen die hebben geleerd om hun eigen en anderen spanning en angst te manipuleren, en wel zodanig dat zij mogelijkheden creëren voor het bereiken van emotionele dominantie. Het is mogelijk dat het hier gaat om meer ervaren geweldplegers; een resultaat dat hierop wijst is dat het gebruik van vechtsporttechnieken bijna tweemaal zo vaak voorkomt in vernederingspel (hoewel dit verschil niet significant is).

Het verschil in de intensiteit van de emoties tussen de twee vormen van geweld biedt ook een verklaring voor het resultaat dat wapens vaker gebruikt worden in dominantiestrijd. Terwijl wapens een manier kunnen zijn om hoogoplopende con-

flicten te beslissen in deze vorm van geweld, hoeven aanvallers in vernederingspel niet op wapens terug te vallen: zij zijn immers al verzekerd van een grotere mate van situationele asymmetrie en daarmee samenhangende emotionele dominantie voordat de interactie start. De verschillende emoties die samenhangen met beide vormen van geweld komen ook naar voren met betrekking tot het getalsmatige overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers. Terwijl deze vorm van situationele asymmetrie in het algemeen een duidelijke samenhang vertoont met ernstiger geweld, laat tabel 19.2 ook zien dat deze relatie afhangt van de vorm van het geweld. In vernederingspel hangt deze vorm van asymmetrie minder sterk samen met de ernst van het geweld dan in dominantiestrijd. Zoals hierboven al genoemd is, vergroten de aanwezige toeschouwers het belang van reputaties en identiteit, waardoor de intensiteit van de confrontatie toeneemt. Dit geldt dus inderdaad vooral in dominantiestrijd, waarin beide partijen hun reputatie op het spel zetten.

In vernederingspel laten aanvallers vooral zien hoe wreed en gemeen ze kunnen zijn, terwijl zij in dominantiestrijd vooral tonen dat ze volharden in competitie. Dit verklaart waarom in vernederingspel het lichamelijk letsel ernstiger is als slachtoffers op de grond terechtkomen. In deze vorm van geweld grijpen aanvallers de kwetsbare positie van het slachtoffer juist aan om te laten zien dat hun wreedheid zich niet laat inperken door wat voor erecode dan ook. In dominantiestrijd echter is het moment dat een partij de grond raakt een duidelijk signaal dat de tegenstander verslagen is, hetgeen de inzet was van de strijd. Op grond van de literatuur die hierboven is besproken zou het plegen van geweld tegen een kwetsbaar slachtoffer in dominantiestrijd juist een laffe indruk wekken, tekenend voor een gebrek aan 'karakter'. Maar misschien is het eerder het gevoel van voldoening dat voortkomt uit dit tastbare bewijs van de overwinning in plaats van de wens om zich aan een erecode te houden die ertoe leidt dat in dominantiestrijd op de grond terechtgekomen slachtoffers worden ontzien. Meer in het algemeen wijzen deze resultaten op het belang van situationele asymmetrie in gewelddadige interacties: in beide vormen van geweld zijn er gemiddeld genomen meer aanvallers dan slachtoffers en in beide vormen van geweld overtreft de grootte van de ondersteunende groep van de aanvallers die van de slachtoffers. Deze resultaten bevestigen Collins' (2008) micro-sociologische theorie over geweld waarin het bereiken van emotionele dominantie via situationele asymmetrie cruciaal is voor het uitbreken van geweld.

Tabel 19.2 OLS regressieanalyses van de ernst van het lichamelijk letsel, naar vorm van geweld en situationele kenmerken, gestandaardiseerde coëfficiënten (N=133)

| | Volledig model | Passend model |
|---|----------------|---------------|
| Vernederingspel (referentiecategorie: dominantiestrijd) | -0,284** | -0,322** |
| Man-tegen-man | 0,123 | |
| Alcoholgebruik van aanvallers | 0,197- | 0,226** |
| Gebruik van vechtsporttechnieken | 0,223** | 0,240** |
| Gebruik van wapens | 0,124 | |
| Slachtoffers in minderheid | 0,058 | |
| Alcoholgebruik van slachtoffers | 0,000 | |
| Slachtoffer raakt de grond | 0,015 | 0,008 |
| Getalsmatig overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers (s.d.) | 0,249* | 0,280** |
| Relatie tussen aanvallers en slachtoffers | 0,121 | |
| Getalsmatig overwicht van de ondersteunende groep van de aanvallers * vernederingspel | -0,214 - | -0,238* |
| Slachtoffer raakt de grond * vernederingspel | 0,259* | 0,246- |
| <i>Aangepaste R²</i> | <i>0,250</i> | <i>0,234</i> |

*Noot - $p < 0.055$, * $p < 0.05$, ** $p < 0.01$*

19.5 Conclusie

Geweld wordt vaak gezien als een vorm van verdediging, een reactie op een wandaad van een ander: een manier om een reputatie veilig te stellen, om de eer te redden of, preventief, als zelfbescherming. In de literatuur die hierboven is besproken, wordt gesproken over geweld 'to save face' (Felson, 1982), 'to defend honor' (Polk, 1999), of als 'pre-emptive self-rescuing response' (Winlow & Hall, 2009). Daarnaast stelt Black (1998) dat geweld voornamelijk een moralistische functie heeft, een manier om conflicten te managen. Gilligan (1996: 11) ten slotte concludeert dat '*all violence is an attempt to achieve justice*' [cursivering in origineel]. Studies waarin macrosociologische variabelen worden gerelateerd aan straatgeweld beschouwen geweld vaak als een compenserende strategie van mannen die zich in structureel gemarginaliseerde posities bevinden; het gebruik van geweld biedt hun

de mogelijkheid om tijdelijk hun gekwetste mannelijke identiteit te herstellen (Taylor, Das Nair & Braham, 2013; Messerschmidt, 2000; Tomsen, 1997; Carington & Scott, 2008).

De resultaten van dit onderzoek suggereren dat dergelijke interpretaties genuanceerd moeten worden, in elk geval wat betreft straatgeweld van jongeren in normaal gesproken veilige en vredige buurten. Dit onderzoek ondersteunt het argument van Athens (2005) dat mensen geweld gebruiken omdat ze een ander willen domineren, of preciezer gezegd, een belangrijke doel van straatgeweld is het ten-toonspreiden van dominantie. De overgrote meerderheid van de situaties (84%) die hier zijn bestudeerd, zijn te beschouwen als een vorm van situationele stratificatie (Collins, 2004). De openbare ruimte in modern westerse samenlevingen is over het algemeen egalitair van aard en stratificatie is niet langer gebaseerd op duurzame categoriale identiteiten die statusverschillen tussen mensen zichtbaar maken. Met andere woorden: het is vrijwel niet meer mogelijk om op grond van iemands uiterlijke verschijning af te lezen welke positie zij of hij inneemt in de sociale hiërarchie. De sociale hiërarchie in egalitaire openbare ruimten is eerder van tijdelijke, situationele aard. Dit biedt mogelijkheden voor het agressief verhogen van de eigen statuspositie ten koste van anderen. Het verklaart ook waarom zoveel straatgeweld plaatsvindt op plekken waar mensen hun vrije tijd vieren: deze ruimten zijn te beschouwen als 'staging areas' (Anderson, 1999) waar mensen door agressie tijdelijk een dominante statuspositie kunnen afdwingen. Zowel vernederingspel als dominantiestrijd zijn te beschouwen als manieren om actief een tijdelijke superieure status te behalen in egalitaire openbare ruimten.

Een belangrijk verschil tussen de recente studies van Copes e.a. (2013) en Jackson-Jacobs (2013) aan de ene kant en dit onderzoek aan de andere kant betreft het ontbreken van een gedragscode die aangeeft aan welke regels een eervol gevecht moet voldoen. Uit de hier gerapporteerde analyses komt vooral een gebrek aan regels voor *fair fighting* naar voren en is situationele asymmetrie de norm. Dit verschil kan duiden op een systematische vertekening door de samenstelling van de steekproef. Dit onderzoek is gebaseerd op politieverhoren, hetgeen mogelijk heeft geleid tot een ondervertegenwoordiging van 'eerlijke' gevechten met 'instemming' van beide partijen. Aan de andere kant, zowel de studie van Copes e.a. als die van Jackson-Jacobs is voornamelijk gebaseerd op interviews. Zoals laatstgenoemde auteur zelf aangeeft, zijn de gegevens gebaseerd op interviews gevoelig voor 'storytelling practices, and cultural myths about fighting' (Jackson-Jacobs, 2013: 30). Met andere woorden, de geïnterviewde geweldplegers overdrijven mogelijk het eervolle karakter van het geweld dat zij gepleegd hebben. Opmerkelijk is dat aanvallers die deelnemen aan vernederingspel zo'n eervolle houding afwijzen: zij tarten juist dergelijke regels om wreedheid en gemeenheid te demonstreren.

Dit hoofdstuk laat zien dat verschillende vormen van geweld samenhangen met emoties van verschillende intensiteit. Terwijl de vaak vooropgezette en doelbewust

uitgelokte ‘conflicten’ die deel uitmaken van dominantiestrijd boosheid en woede oproepen, is het spelen met kwetsbare slachtoffers gerelateerd aan het gemene, sadistische en soms ook vreugdevolle vertoon van macht. Zoals hierboven is gebleken hangen deze verschillende emoties samen met verschillen in de ernst van het lichamelijk letsel. Vanuit het perspectief van de slachtoffers kan het emotionele trauma dat voortkomt uit het vernederingspel echter een grotere last vormen dan de lichamelijke pijn. Een tekortkoming van dit onderzoek is dan ook dat er geen rekening is gehouden met de emotionele schade die wordt aangericht.

Vragen

De resultaten die dit hoofdstuk hebben opgeleverd leiden tot verschillende nieuwe vragen. Ten eerste, de twee vormen van straatgeweld zouden in verschillende contexten bestudeerd kunnen worden om na te gaan in hoeverre de opkomst van egalitaire openbare ruimten inderdaad is gerelateerd aan straatgeweld als situationele stratificatie. Ten tweede, verschillende vragen kunnen gesteld worden over de overeenkomsten en verschillen tussen vernederingspel en pesten. Duidelijk is dat de vernedering van sociaal ondergeschikten centraal staat in beide vormen van interactie. Echter, waar pesten onderdeel is van hiërarchievorming in hechte en gesloten netwerken (op school of in totale instituties zoals gevangenissen of psychiatrische instellingen) wordt vernederingspel gepleegd in relatief open publieke ruimtes en zijn de slachtoffers meestal vreemden. Een vraag die opdoemt, is in welk opzicht vernederingspel hetzelfde soort aanzien oplevert (binnen de hiërarchie van de groep van de aanvallers) als pesten. Terwijl pestkoppen vaak een subdominante rol innemen, is de statuspositie van de aanvallers die vernederingspel plegen onbekend. Een vergelijkende studie naar pesten in relatief gesloten sociale netwerken en vernederingspel in de openbare ruimte kan ook ingaan op vragen op welke manieren situationele asymmetrie wordt georganiseerd en hoe ondersteunende groepen worden gemobiliseerd in beide interactievormen.

Ten derde, overeenkomstig de microsociologische aanpak die hier is gevolgd, kan een reeks vragen worden gesteld over de relatie tussen de twee typen straatgeweld, situationele asymmetrie en emotionele dominantie. De asymmetrie die ontstaat wanneer de grootte van een ondersteunende groep die van de andere partij overtreft, lijkt hier met name relevant. Toekomstige studies kunnen de vraag stellen op welke manieren deze vorm van situationele asymmetrie nu precies invloed heeft op de emotionele staat van degenen die daadwerkelijk betrokken zijn in de geweldpleging, hoe de ondersteunende groepen van beide partijen elkaar beïnvloeden, op welke manieren ondersteunende groepen die in de minderheid zijn weerstand kunnen bieden aan een grotere ondersteunende groep van de andere partij en op welke wijze interacties tussen ondersteunende groepen en neutrale omstanders de gewelddadige interactie beïnvloeden. Ook kunnen vragen gesteld worden naar de mate waarin de leden van de ondersteunende groepen zich anders gedragen in beide vormen van straatgeweld, hoe in beide vormen van geweld ondersteunende groepen gemobiliseerd worden en op welke manieren deze processen het verloop van de

gewelddadige interactie beïnvloeden. Deze vragen suggereren dat, ondanks de indrukwekkende hoeveelheid kennis die is geproduceerd door eerder onderzoek, er nog steeds veel is dat we kunnen leren over geweld. De microsociologische benadering waarin geweldssituaties van nabij worden bestudeerd biedt een veelbelovende manier om dit doel te bereiken.

