

# Online Gaming

---

Een kwalitatief onderzoek onder mannelijke gamers naar speelmotivatie en mogelijke risicofactoren voor excessief speelgedrag

Bachelorthese voor de opleiding Psychologie  
Faculteit Gedragwetenschappen  
Universiteit Twente, Enschede  
02.juli 2010

Auteur:  
Miriam Stahl

Begleider:  
1<sup>ste</sup> beoordelaar: Dr. M.E. Pieterse  
2<sup>de</sup> beoordelaar: M. Haagsma

## **Samenvatting**

Dit kwalitatief onderzoek onder jongvolwassen, mannelijke gamers is uitgevoerd om de onderliggende speelmotivatie en de mogelijke risicofactoren voor excessief speelgedrag te onderzoeken.

Er zijn tien semigestructureerde interviews gehouden. In de interviews is gevraagd naar het algemene gamegedrag, de onderliggende speelmotivatie en problematisch gamegedrag. In dit onderzoek spelen vooral de uitspraken over speelmotivatie een belangrijke rol. De data is geanalyseerd met behulp van een opgestelde codelijst en een netwerkanalyse.

Uit de resultaten komt naar voren dat de meeste respondenten voornamelijk gaan gamen vanwege het sociale aspect van online games, het prestatiegericht kunnen spelen en het beleven van een fantastisch verhaal. Een iets minder belangrijke rol speelt het spelen voor vermaak, stemming regulering en escapisme. Verder blijkt dat vooral de combinatie van het sociale aspect van online games, het prestatiegericht spelen en het structurele aspect van oneindigheid van online games zullen leiden tot excessief gamegedrag.

## **Voorwoord**

Voor u ligt mijn scriptie welke het resultaat is van een onderzoek naar de speelmotivatie onder jongvolwassenen, mannelijke gamers en mogelijke risicofactoren voor excessief speelgedrag. Met deze scriptie zal ik mijn bachelorstudie aan de Universiteit Twente afronden.

Eind 2009 ben ik op zoek gegaan naar een afstudeeropdracht voor de richting Veiligheid en Gezondheidspsychologie. Hierbij is voor mij vooral belangrijk geweest een opdracht te vinden die mij persoonlijk aanspreekt en mijn kennis over zowel psychologische onderwerpen als het wetenschappelijk werken verbreed. Mijn interesse ging voornamelijk uit naar het onderwerp ‘determinanten van verslaving’. Omdat ik voor mijn psychologiestudie al ervaringen heb opgedaan, vooral met substantie verslavingen (alcohol, drug, etc.), was het voor mij belangrijk een onderwerp te kiezen dat zich meer richt op de gedragsmatige verslavingen. Door de docenten werd mij aangeboden onderzoek te doen naar online gaming. Dit onderwerp leek voor mij een interessante keuze te zijn, vooral omdat in mijn omgeving veel bekenden en vrienden online games spelen. Zelf heb ik weinig ervaring met online gamen. Ik ging mij echter afvragen waarom mijn vrienden, vooral mannelijke vrienden, vaak urenlang gamen. Om antwoorden op mijn vragen te kunnen vinden, heb ik voor dit onderzoek gekozen.

Tijdens mijn afstuderen heb ik kennis gemaakt met aspecten van online gamen (speelmotivatie en mogelijke risicofactoren) en het uitvoeren van een kwalitatief onderzoek. Afsluitend wil ik graag een aantal mensen persoonlijk in dit voorwoord bedanken. Allereerst mijn ouders die het mij mogelijk hebben gemaakt aan de Universiteit Twente te kunnen studeren. Tevens wil ik mijn vrienden bedanken die me tijdens mijn studie en vooral tijdens het afstuderen voortdurend hebben gesteund. Een ander woord van dank gaat uit naar mijn afstudeerbegeleiders vanuit de Universiteit Twente, Dr. Marcel Pieterse en Maria Haagsma

die me steeds goed hebben begeleid en geholpen. Ten slotte wil ik in het bijzonder de betrokken gamers bedanken voor hun deelname aan dit onderzoek.

Miriam Stahl

Enschede, juni 2010

## **Inhoudsopgave**

Samenvatting

Voorwoord

Inhoudsopgave

<b>1 Inleiding</b>	-6-
1.1 Achtergrond	-6-
1.2 Motieven om online te spelen	-8-
1.3 Doel van het onderzoek	-10-
1.4 Onderzoeksvragen	-10-
<b>2 Methode</b>	-12-
2.1 Respondenten	-12-
2.2 Materiaal	-13-
2.3 Onderzoeksprocedure	-14-
2.4 Data analyse	-16-
<b>3 Resultaten</b>	-19-
<b>4 Discussie</b>	-35-
<b>5 Literatuur</b>	-42-
<b>Bijlagen</b>	-45-
I. Vragenlijst	-45-
II. Codeschema	-49-
III. Appendix: Begrippenlijst	-52-

## **1. Inleiding**

### **1.1 Achtergrond**

In de loop van de afgelopen 30 jaar heeft het spelen van video games zich tot een van de populairste vormen van elektronisch entertainment ontwikkeld. In Nederland is de game-industrie inmiddels groter dan de filmindustrie. De omzetcijfers van 1 biljoen euro in 2007 maken deze ontwikkeling duidelijk (van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, van de Mheen, 2009).

De wereld van computergames heeft zich in de laatste jaren enorm ontwikkeld. Tegenwoordig kunnen we uit een breed assortiment aan verschillende consoles en speltypen kiezen. Diverse soorten computers zoals Nintendo, PlayStation en Xbox zijn erg populair en spellen zoals 'CounterStrike', 'Call of Duty' en 'World of Warcraft' zijn bij velen bekend. De nieuwste trend is te zien aan de steeds aan populariteit winnende browser games (gratis kleine spellen op websites) en multiplayer online games, waarbij het internet als gaming platform wordt gebruikt. Populaire multiplayer online games zijn onder andere de zogenaamde 'First Person Shooters' (FPS) zoals CounterStrike en Call of Duty en de 'Massively Multiplayer Online Role Playing Games' (MMORPGs) zoals 'World of Warcraft' (Wow) en 'Runescape'. Vooral Wow is tegenwoordig een van de bekendste online games. Meer dan 11 miljoen betalende gebruikers spelen hier in zogenaamde 'guilds' met en tegen elkaar (van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, & van de Mheen, 2008). Het sociale aspect staat in multiplayer online games centraal en wordt door een groot deel van de Nederlandse jongeren als belangrijke reden gezien om te gaan gamen (van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, & van de Mheen, 2008). Tegenwoordig maken deze spellen het zelfs mogelijk 'real-time' samen te spelen, problemen op te lossen of tegen andere groepen in zogenaamde 'raids' aan te treden.

Het feit dat computerspellen steeds meer aan populariteit winnen vooral onder jonge volwassenen tussen 14 en 29 jaar is niet onopgemerkt gebleven (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003). Verschillende studies van de afgelopen 10 jaar hebben aangetoond dat een

kleine groep gamers het lastig vindt om het spelen van video games onder controle te houden (van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, van de Mheen, 2008). De hoeveelheid tijd die de jongeren aan de virtuele wereld besteden kan leiden tot nog niet erkende verslavingen (Skoric, Teo, & Neo, 2009). Orford (2003) rapporteerde: "...there is no doubt that online gaming and other internet activities may carry greatest future risk for behavioral addiction...". Ook andere wetenschappers zien tegenwoordig een groot risico in het gebruik van video games. Zij zien vooral een groot risico in het ontwikkelen van excessief gamegedrag. King et al. (2009) definieerde excessief gamen als *"Video game playing could be seen as excessive when it creates adverse personal and social consequences in a person's life. This definition allows for some flexibility in its interpretation, as well as the capacity to identify persons whose playing may be more excessive than others."* Als mogelijke consequenties van excessief gamen worden onder andere het ontstaan van fysieke problemen zoals vermoeidheid en fysieke pijn (hoofdpijn, etc.), sociale problemen zoals conflicten met ouders en real life vrienden en school- of arbeidsproblemen zoals prestatie- en concentratieproblemen beschouwd (Liu, & Peng, 2009; van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, Griffiths, & van de Mheen, 2010). Vooral de online games, waaronder de MMORPGs, lijken een rol te spelen bij excessief speelgedrag (Brian, & Wiemer-Hastings, 2005; Griffiths, Davies, & Chappell, 2003; van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, Griffiths, & van de Mheen, 2010). Uit het IVO monitor onderzoek Internet en Jongeren 2008 kwam naar voren dat online gamers meer dan vier keer zo veel tijd aan gamen besteden dan de spelers van offline en browser games. Een groot deel van deze gamers speelt elke dag en ongeveer 3,2% van de Nederlandse jongeren zullen excessief speelgedrag kunnen ontwikkelen (van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, & van de Mheen, 2008). Buitenlandse wetenschappers spreken echter van 14,7% tot 20% die gameproblemen kunnen ontwikkelen. Dit betreft voornamelijk mannelijke jongeren (gameverslaving.nl, 2010; Griffiths, Davies, & Chappell, 2003; Koo, 2008). Tot nu toe is gameverslaving als diagnose nog niet opgenomen in de DSM. De American Medical Association (2007) vraagt naar meer

onderzoek om te kunnen beslissen of excessief gamegebruik zal kunnen worden opgenomen in de nieuwe versie van de DSM.

Ondanks het groeiende besef dat het online gamen bij een klein deel van de gebruikers excessief gamegedrag kan uitlokken is er nog weinig consensus over aard, etiologie en terminologie of over het hanteren van diagnostische criteria. Tot nu toe zijn de meeste onderzoeken gericht op negatieve en positieve effecten en mogelijke consequenties voor excessieve gamers. Onderwerpen zoals excessief speelgedrag en verslaving, het spelen van agressieve spellen en hun gevolgen en medische en sociale consequenties staan hierbij centraal (Griffiths, Davies, & Chappell, 2003). Relatief weinig onderzoek heeft tot nu toe plaatsgevonden in het kader van de speelmotivatie. Vragen zoals waarom spelen jongeren, wat maakt online games zo aantrekkelijk en welke aspecten motiveren jongeren langer te gamen, zijn vooral in Nederland weinig onderzocht. Ook relatief weinig onderzoek heeft plaatsgevonden naar FPSGs (Jansz, & Tanis, 2007). Tot nu toe zijn de meeste onderzoeken gericht op MMORPGs. Maar uit onderzoek komt naar voren dat naast MMORPGs vooral ook FPSGs tot een van de populairste online speltypen behoren (van Rooij, Schoenmakers, Meerkerk, & van de Mheen, 2008). Welke invloed FPSGs hebben op excessief speelgedrag en welke motieven er zijn om FPSGs te gaan spelen en of FPSGs verschillend zijn van MMORPGs gezien de invloed op excessief gamegedrag en de speelmotivatie is tot nu buiten beschouwing gebleven (Jansz, & Tanis, 2007).

Een kleine groep onderzoekers heeft zich tot nu toe bezig gehouden met de speelmotivatie en excessief gamegedrag (King, & Delfabbro, 2009). In het volgende onderdeel zullen deze onderzoeken en hun resultaten gezien de speelmotivatie nader worden toegelicht.

## **1.2 Motieven om online te gaan gamen**

Uit eerder onderzoek naar de onderliggende speelmotivatie van jongvolwassene gamers zijn een aantal belangrijke motieven naar voren gekomen. Uit de literatuur zijn onder andere



vijf belangrijke hoofdmotieven zoals ‘social’, ‘achievement’, ‘immersion’, ‘entertainment’ en ‘emotional coping’ en elf belangrijke submotieven zoals ‘socializing’, ‘teamwork’, ‘social affiliation’ en ‘relationship’ (social), ‘advancement’ en ‘competition’ (achievement), ‘discovery’, ‘role playing’ en ‘escape’ (immersion) en ‘enjoyment’, ‘leisure’ (entertainment) en ‘emotional coping’ naar voren gekomen. Tabel 2 geeft een overzicht van de meest genoemde motieven en submotieven. Deze indeling is voornamelijk gebaseerd op onderzoek van King en Delfabbro (2009), Koo, Lee en Chang (2007), Wan en Chou (2006) en Yee (2006).

*Tabel 2 Overzicht Motieven*

Social	Achievement	Immersion	Entertainment	Emotional coping
<u><i>Socialization</i></u> Met anderen chatten, anderen helpen, en vriendschappen vormen	<u><i>Advancement</i></u> Verder komen in het spel (voortgang), sterker worden en een hoge status bereiken	<u><i>Discovery</i></u> Het spel exploreren en kennen, en nieuwe spelelementen vinden	<u><i>Enjoyment</i></u> Zich vermaken <u><i>Leisure</i></u> Tijd verdrijven	<u><i>Emotional coping</i></u> Stemming reguleren
<u><i>Teamwork</i></u> Met anderen groepen vormen, samenwerken, en tegen andere groepen aantreden	<u><i>Competition</i></u> Anderen tot een gevecht uitdagen, provoceren en domineren	<u><i>Role-Playing</i></u> Karakters ontwikkelen, bijdragen aan het verhaal van een game, en fantasie - wereld beleven		
<u><i>Social Affiliation</i></u> Tot een groep willen behoren en waardering en respect willen ontvangen		<u><i>Escape:</i></u> Willen vluchten van negatieve ‘life events’		
<u><i>Relationship</i></u> Vrienden vinden en elkaar ondersteunen				

Echter onduidelijk is welke rol deze factoren met betrekking tot excessief speelgedrag kunnen spelen. Tot nu toe zijn hierover onder de wetenschappers nog relatief grote meningsverschillen. Yee (2006) rapporteerde dat alleen ‘escape’ en ‘advancement’ een rol zullen spelen ter verklaring van excessief speelgedrag. Koo et al. (2007) maakten duidelijk dat alleen ‘enjoyment’ en ‘social affiliation’ een belangrijke rol spelen ter verklaring van excessief gamen. En King en Delfabbro (2009) rapporteerde dat zowel ‘advancement’ als ‘social affiliation’ zullen leiden tot excessief speelgedrag.

Gezien het feit dat er onder de onderzoekers nog relatief grote meningsverschillen zijn met betrekking tot excessief speelgedrag en het feit dat hiernaar in Nederland tot nu toe nog geen onderzoek is gedaan geeft aanleiding tot dit onderzoek.

### **1.3 Doel van het onderzoek**

Doel van dit kwalitatief onderzoek is om meer inzicht te verkrijgen in de onderliggende speelmotivatie van jongvolwassen, mannelijke gamers. Voornamelijk zal de gamer en zijn motivatie om online games te gaan spelen worden geanalyseerd. Gezien het feit dat tot nu toe relatief weinig onderzoek is gedaan naar FPSGs, zal verder worden gekeken of er qua speltype (MMORPGs en FPSGs) verschillende speelmotieven naar voren zullen komen. Afsluitend zullen er verbanden worden gelegd tussen de motieven om online te gaan gamen en het steeds aan populariteit winnend verschijnsel van excessief gamegebruik.

### **1.4 Onderzoeksvragen**

In dit onderzoek worden de volgende deelvragen geformuleerd:

1. Wat maakt online gamen onder jongvolwassen, mannelijke gamers zo aantrekkelijk?  
Welke kernmotieven om online te gamen bestaan er?
2. Welke aspecten van games zijn aantrekkelijk en verschilt dit per speltype (MMORPGs/FPSGs)?

3. Hangen bovenstaande factoren samen met excessief gamen en zo ja hoe? Wat zijn uitlokkende factoren, wat zijn versterkende factoren en wat zijn factoren die het moeilijk maken om te stoppen met gamen?

## 2. Methoden

### 2.1 Respondenten

In totaal hebben tien mannelijke gamers (17-24 jaar) uit de regio Enschede aan het onderzoek deelgenomen. De gemiddelde leeftijd van de deelnemers was 20.8 jaar (SD=3.1). De speelintensiteit onder de ondervraagden varieerde van één tot tien uur per dag. Onder de tien ondervraagden waren MMORPGs en FPSGs de meest genoemde speelgenres. Vier van de tien geïnterviewden speelden voornamelijk MMORPGs zoals Wow of Guildwars, drie van de tien speelden voornamelijk FPSGs zoals Counterstrike en Modern Warfare en de overige drie respondenten rapporteerden dat ze zowel FPSGs als MMORPGs speelden. Tabel 1 geeft een overzicht van de demografische gegevens.

*Tabel 1: Overzicht demografische gegevens*

Respondent	Leeftijd <sup>1</sup>	Woonsituatie	School/arbeidsituatie	Speelintensiteit (per dag)
1	21	Uitwonend	Student (universitair)	5uur > (12uur) <sup>2</sup>
2	17	Uitwonend/ (Woonproject)	Scholier (VMBO)	9 uur <sup>3</sup>
3	23	Thuiswonend	Student (universitair)	4 uur > (12uur) <sup>2</sup>
4	17	Thuiswonend	Scholier (VWO)	5uur >
5	22	Uitwonend	Student (HBO)	4uur <
6	18	Thuiswonend	Student (HBO)	2uur >
7	24	Uitwonend	Werkloos	4 uur > (20uur) <sup>2</sup>
8	21	Uitwonend	Student (universitair)	8uur <sup>2</sup> (10uur) <sup>4</sup>
9	21	Thuiswonend	Werkend (VMBO)	8uur > (10uur) <sup>4</sup>
10	19	Thuiswonend	Student (HBO)	2uur >

<sup>1</sup>Leeftijd 17-24 jaar <sup>2</sup>Hoogtefase <sup>3</sup>Weekend <sup>4</sup>Vakantie

## 2.2 Materiaal

In dit kwalitatief onderzoek is een semigestructureerd interviewschema ontwikkeld (voor een volledige versie zie bijlage I). Het interviewschema werd ontwikkeld om de onderliggende speelmotivatie van jongvolwassen, mannelijke gamers en de mogelijke risicofactoren ter verklaring van excessief speelgedrag te kunnen onderzoeken. De interviewvragen zijn zo ontwikkeld dat ze vooral het proces van excessief speelgedrag kunnen achterhalen. Het interview bestond zowel uit open als gesloten vragen. De interviewvragen zijn (deels) gebaseerd op bestaande literatuur, voornamelijk op literatuur over speelmotivatie (King & Delfabbro, 2009; Yee, 2006). De vragen stonden echter niet volledig vast om de geïnterviewden de mogelijke ruimte en vrijheid te geven datgene in te brengen wat voor hun relevant was binnen de kaders van de vooraf vastgelegde onderwerpen. Een pilot interview werd uitgevoerd om te onderzoeken of het interviewschema goed werkte.

Aan het begin van het interview werd naar demografische gegevens gevraagd zoals leeftijd, woonsituatie en schoolopleiding (bijlage I, 1a t/m c). Vervolgens werden vragen geformuleerd om het algemene speelgedrag te onderzoeken zoals: “Welke spellen speel je?”, “Speel je alleen of met vrienden?”, “En hoe vaak speel je games?” (bijlage I, 2 a t/m c en e t/m f). Verder werden vragen geformuleerd om de onderliggende speelmotivatie te kunnen achterhalen. De vragen waren ingedeeld in drie groepen. Ten eerste vragen naar in gang zettende factoren, ten tweede gedragversterkende factoren en ten derde factoren die het moeilijk maken gedrag te stoppen. Om een globale indruk van de onderliggende speelmotivatie en de in gang zettende factoren te krijgen, werd de open vraag: “Kan je vertellen wat je leuk vindt aan het gamen?” geformuleerd (bijlage I, 3a). Als onderwerpen die voor het onderzoek belangrijk waren, niet ter sprake kwamen, werd vervolgens doorgevraagd. Hiervoor werden zowel open vragen als gesloten vragen geformuleerd zoals: ‘Zijn er nog andere dingen van het gamen die je leuk vindt?’, ‘Zijn er per spel dat je speelt verschillende dingen die je leuk vindt?’, ‘Speel je wel eens games omdat je jezelf verveelt?’, ‘Speel je wel

eens games om met anderen te kunnen praten in het spel of speel je games omdat je beter wilt worden in het spel?’ (bijlage I, 3a). Vervolgens werden vragen geformuleerd om excessief gamegedrag en gedragversterkende factoren evenals factoren die het moeilijk maken gedrag te stoppen te kunnen achterhalen. Hiervoor werden een aantal open vragen geformuleerd zoals: ‘Kan je een situatie herinneren van de afgelopen tijd waarin je voor je gevoel te lang door hebt gespeeld?’, ‘Wat was je toen aan het spelen?’, ‘Waarom vond je het moeilijk om te stoppen?’ en ‘Welke aspecten in het spel zorgden ervoor dat je langer doorspeelde?’ (bijlage I, 3E). Afsluitend zijn een aantal vragen geformuleerd om meer inzicht te krijgen in mogelijke gevolgen van online gaming. Hiervoor zijn vragen geformuleerd zoals: ‘Welke positieve gevolgen heeft het gamen voor jou?’ en ‘Kan je voorbeelden noemen van een situatie waarin je merkte dat het gamen andere dingen in je leven beïnvloedde (bijlage I, 4A-D). Als de geïnterviewde zelf geen problemen met online gamen had werd doorgevraagd naar personen die naar hun mening probleemgedrag zullen vertonen (bijlage I, 5a-d).

## **2.3 Onderzoeksprocedure**

### *Werven respondenten*

Het werven van respondenten en het afnemen van de interviews vond plaats rond december 2009. Om variatie in het type spelers te krijgen zijn de respondenten op verschillende manieren en locaties benaderd. Vier verschillende wervingsmethoden zijn hiervoor gebruikt. Ten eerste zijn er flyers op de Universiteit Twente, op een hogeschool en in een Gameshop in Enschede verspreid. Verder zijn er e-mails gestuurd aan personen die al eerder aan een onderzoek naar gaming hebben deelgenomen. Ook zijn er oproepen geplaatst op verschillende websites/ game fora (gamez.nl, etc.). Tot slot is er gebruik gemaakt van de sneeuwbal methode. Dit houdt in dat respondenten die aan het onderzoek hebben deelgenomen zijn gevraagd het onderzoek in hun omgeving onder de aandacht te brengen.

### *Inclusiecriteria*

Om aan het onderzoek te mogen deelnemen moesten de respondenten aan een aantal eisen voldoen. De geformuleerde inclusiecriteria zijn deels gebaseerd op items uit schalen die compulsief gamegebruik meten zoals de schaal van Lemmens (Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J., 2009). De volgende inclusiecriteria werden geformuleerd:

1. Ben je tussen 14 en 26 jaar?
2. Speel je online games?
3. En kan je op een of meer van de volgende stellingen met 'ja' antwoorden?
  - Denk je weleens dat je meer speelt dan goed voor je is?
  - Ben je door het gamen steeds minder tijd gaan besteden aan andere activiteiten zoals school?
  - Als je niets te doen hebt is gamen dan het eerste waaraan je denkt?
  - Denk je dat het gamen nu geen probleem is, maar heb je weleens meegemaakt dat je jouw gamegedrag niet meer goed onder controle had?

Respondenten die aan de eisen hebben voldaan werden uiteindelijk uitgenodigd om mee te doen aan het onderzoek.

### *Locatie en afname*

Het onderzoek vond plaats in een afgesloten ruimte op de Universiteit en in de stadsbibliotheek. Aan de respondenten werd vooraf een korte uitleg gegeven over de procedure. Punten die hierbij aan de orde kwamen waren; duur van het interview, de thema's die besproken werden en toestemming om het interview te mogen opnemen. Bovendien werd aan de deelnemers verteld dat alle gegevens anoniem werden gehouden en als beloning ontvingen de respondenten een cadeaubon.

### *Ethische toetsing*

Conform de WMO is dit onderzoek niet toetsplichtig.

## **2.4 Data Analyse**

Voor de analyse van de gestructureerde interviews is gebruik gemaakt van een inhoudsanalyse (Baarda, De Goede en Teunissen, 2009). Deze analyse houdt een aantal belangrijke stappen in. In totaal zijn er vijf stappen doorlopen. Ten eerste werden de tien opgenomen interviews uitgetypt. In samenwerking met een andere onderzoeker werd er vervolgens naar codes gezocht die inhoudelijk passen bij de gegevens. Onder een code wordt in deze context verstaan het benoemen ofwel het labelen van een bepaald onderwerp. Uiteindelijk werden de verzamelde codes opgenomen in een codelijst (zie hiervoor bijlage II) en de interviewgegevens ingedeeld in fragmenten. Zodanig dat ieder fragment informatie geeft over één onderwerp. Voordat de data werd gecodeerd werd er een inter-beoordelaarovereenstemmings toets uitgevoerd om de betrouwbaarheid van de codelijst te garanderen. Met behulp van de opgestelde codelijst werden een aantal voorbeeld interviews gecodeerd onafhankelijk van de andere onderzoeker. De tekstfragmenten werden voorzien van codes die goed aansluiten bij de inhoud van de fragmenten. Bekend staat deze methode als ‘open coderen’ van fragmenten (Baarda, De Goede en Teunissen, 2009). Vervolgens hadden er een aantal bijeenkomsten plaatsgevonden, bedoeld om te kunnen controleren of de andere onderzoeker tot dezelfde codering was gekomen. Dit proces werd net zo lang herhaald tot de codelijst als betrouwbaar kan worden beschouwd. De inter-beoordelaarbetrouwbaarheid werd echter niet berekend. Vervolgens werden de gegevens van de tien interviews gecodeerd. Gezien de onderzoeksvragen werd de gecodeerde data afsluitend geanalyseerd. Omdat de onderzoeksvragen van verklarende aard zijn, is er gebruik gemaakt van een netwerkanalyse waarbij gekeken is naar mogelijke verbanden tussen de codes (Baarda, De Goede en Teunissen, 2009). Hierbij werden de tekstfragmenten met dezelfde codes met elkaar



vergeleken. Vragen zoals welke codes komen vaker voor dan andere, welke combinaties van codes zijn er of welke codes hebben invloed op andere codes speelden een belangrijke rol bij het beantwoorden van de onderzoeksvragen.

### *Codelijst*

De gebruikte codelijst is ingedeeld in 5 kernthema's; demografische gegevens (leeftijd, woonsituatie, schoolopleiding), games (spelgenre), gamegedrag (speelintensiteit, speelvoorkeur en speelpatroon), motieven (sociaal, prestatie, etc.) en problemen (situatie te lang doorspelen, symptoom, impact op leven en probleembesef) (zie bijlage II). Voor dit onderzoek is vooral het kernthema 'motieven' belangrijk. Met motieven wordt de onderliggende motivatie om te gaan gamen bedoeld. Dit onderwerp is onderverdeeld in een aantal hoofd- en subcodes. Genoemd worden hier alleen die codes die gebruikt zijn voor de analyse. De codes zijn gekoppeld aan de literatuur, maar in dit onderzoek hernoemd.

*Het motief vermaak* (in de literatuur is er sprake van 'enjoyment'; Koo, Lee & Chang, 2007) beschrijft dat gamers online gamen om zich te vermaken, plezier te beleven.

*Het motief stemming regulering* (in de literatuur was er sprake van 'emotional coping'; Wan, & Chiou, 2006) beschrijft dat gamers online gamen om zich aan de ene kant van negatieve emoties zoals frustratie en stress te kunnen bevrijden en aan de andere kant om vanuit een neutrale gemoedstoestand positieve energie eruit te kunnen halen.

*Het motief 'verhaal'* (in de literatuur was er sprake van 'immersion'; Yee, 2006) van een game beschrijft dat de spelers alles binnen het spel willen ontdekken, helemaal onderdompelen in de virtuele wereld van games (immersie) en hierdoor willen ontsnappen aan de realiteit (escapisme), hechten aan hun gekozen spelfiguren (avatars), onvoorspelbare situaties willen

beleven, niet reële situaties willen ervaren (wensvervulling/fantasie) en eindeloos willen spelen (oneindigheid).

*Het motief 'prestatiegerichtheid'* (in de literatuur was er sprake van 'achievement'; Yee, 2006; Wan, & Chiou, 2006) beschrijft dat de spelers van online games steeds beter willen zijn dan anderen (competitie), aanzien en reputaties willen ontvangen, beloningen in de vorm van scores, karaktergroei of dergelijke willen behalen, en deze willen bijhouden om uiteindelijk trots op zichzelf te kunnen zijn.

*Het sociale motief* (de literatuur gebruikt dezelfde code 'social'; Yee, 2006) van games beschrijft de interactie tussen bekende (vrienden) of onbekende spelers binnen een spel. Verplichtingen zoals afspraken en afmeldverplichtingen, het afhankelijk zijn van elkaar en een vorm van sociale controle spelen hierbij een rol (sociale druk). Maar ook samenwerken, in een groep gaan presteren (teamwork), vriendschappen vormen (relaties) en elkaar willen steunen spelen een belangrijk rol.

### 3. Resultaten

De resultaten zijn gepresenteerd in zes verschillende onderdelen. De eerste vijf onderdelen gaan over het beschrijven van belangrijke motieven om te gaan gamen. Het laatste onderdeel gaat over de mogelijke risicofactoren van excessief speelgedrag. Belangrijke uitspraken zijn met citaten onderbouwd. De citaten zijn als volgt aangegeven: [R1, R2, ...etc.,leeftijd], waarbij ‘R’ staat voor respondent.

#### *Vermaak als motief online te gaan gamen*

Online games zijn tegenwoordig een van de populairste vormen van elektronisch entertainment vooral voor jongvolwassenen. Uit de interviews komt naar voren dat meer dan de helft van de ondervraagden voornamelijk gamen om zich te vermaken (*“Het gaat me puur om vermaak”* [R5,22]). De respondenten geven aan dat het gamen een ideale manier is om tijd te verdrijven. Vaak wordt gamen ook als een goede ‘anti- verveelmethode’ beschouwd. In deze context rapporteren meer dan zes van de tien ondervraagden dat ze vooral gamen om verveling tegen te gaan. Een respondent beschouwt het gamen zelfs als zo belangrijk dat hij zich zou gaan vervelen als hij niet zou kunnen gamen (*“Vaak als ik niet game dan verveel ik me”* [R9,21]). Een andere respondent rapporteert dat hij zelfs de creativiteit is verloren om een andere vrijetijdsactiviteit te verzinnen (*“Ik moet wel toegeven waar ik woon valt heel weinig te doen. Het is vervelend, want ik zou niet weten wat ik zou moeten doen. Ik ben een beetje de creativiteit verloren om dan iets te verzinnen”* [R4,17]). Vermaak en verveling spelen zowel voor MMORPG als FPS spelers een belangrijke rol. Welke rol deze twee motieven spelen ter verklaring van excessief speelgedrag komt echter niet naar voren.

#### *Stemming regulering als motief online te gaan gamen*

Uit de interviews komt verder naar voren dat het gamen meer is dan vermaak of alleen een methode om verveling tegen te gaan. Sommige respondenten geven aan dat het spelen van

online games vaak een belangrijke rol speelt om aan de ene kant vanuit een neutrale gemoedstoestand positieve energie te krijgen en aan de andere kant vanuit een negatieve gemoedstoestand tot een neutrale toestand te komen. In verband met positieve energie verkrijgen noemen sommige respondenten dat vooral 'stress reductie' een belangrijke rol speelt (*"Als ik stress heb dan ga ik gamen om aan iets anders te denken"* [R5,21]). De respondenten rapporteren dat ze vooral gaan gamen na een drukke werk- of schooldag of voor een aankomend tentamen (*"Stel je voor je hebt stress voor een toets en je hebt er al voor geleerd, dan is gamen echt de ideale oplossing. Je denkt dan niet aan de studie op dat moment"* [R5,22]). Uit de interviews kwam naar voren dat 'stress reductie' niet alleen motief is om te gaan gamen, het leidt echter ook tot langer door blijven gamen.

Onder de ondervraagden speelt naast 'stress reductie' ook ontspanning een belangrijke rol. Vijf van de tien geïnterviewden rapporteren dat het spelen van online games een ideale manier is om te ontspannen (*"Ik vind dat het wel een goede manier is om rust te krijgen"* [R1,21]). Dit geldt zowel voor MMORPG als FPS spelers.

Uit de interviews komt verder naar voren dat het spelen van online games bovendien een ideale manier is om negatieve emoties kwijt te kunnen raken. Hierbij speelt vooral ontlasting van frustratie een belangrijke rol. Een respondent geeft aan: *"Stel je hebt slaap te kort en je bent chagrijnig dan is het heel goed een FPS te gaan spelen. Want een FPS is de ideale manier om frustratie kwijt te raken. Daar kan je lekker mensen of beestjes doden"* [R5,22]. De respondent beschrijft verder dat in een dergelijke situatie een andere soort spel geen goede oplossing zou zijn. Vooral MMORPGs zullen hier geen goede keuze zijn want deze spellen vereisen vaak hoge concentratie. De kans dat dingen mis kunnen gaan als je gefrustreerd bent beschreef hij als veel te groot.

Samenvattend is te zeggen dat sommige gamers vaak online spelen om hun stemming te reguleren. Stress reductie en ontspanning speelt zowel voor MMORPG als FPS spelers een

belangrijke rol. Verschillend is echter dat frustratie kwijt raken vooral belangrijk is voor FPS spelers. Voor MMORPG spelers geldt dit niet.

### *Het verhaal- als motief om online games te gaan spelen*

Het verhaalelement speelt tegenwoordig een steeds grotere rol in de gaming wereld. Game ontwikkelaars besteden veel tijd en moeite aan het creëren van fascinerende, steeds realistischere en meest eindeloze verhalen. In negen van de tien interviews is deze trend duidelijk te zien. De geïnterviewden rapporteren dat het volgen van een goed verhaal voor hen tot een van de belangrijkste motieven behoort niet alleen om te gaan gamen maar ook om langer door te blijven gamen. Vooral MMORPG spelers beschouwen een goed verhaal als een belangrijk speelmotief. Uit de interviews komen een aantal aspecten naar voren welke duidelijk maken waarom spelers voor een goed verhaal spelen. In dit verband spelen aspecten zoals het kunnen ontdekken van een verhaal, immersie, het hechten aan een spelfiguur, de onvoorspelbaarheid van een verhaal en het eindeloos kunnen spelen een belangrijke rol.

Ontdekking was een van de meest genoemde aspecten in deze context. Het kunnen exploreren van een verhaal wordt vaak als een verrassend, spannend en soms ook uitdagend proces beschouwd. Vooral tijdens het spelen van nieuwe spellen rapporteerden vier van de tien respondenten de drang het verhaal helemaal te willen ontdekken (*“Ik wil het hele verhaal kennen, het helemaal willen beleven”* [R10,19]). Een respondent beschreef dit proces net als het lezen van een boek: *“Je blijft maar doorlezen, je wilt het in een keer uitkijken, want je raakt er zo nieuwsgierig van dat je wilt weten wat er verder gebeurd”* [R1,21]. Vooral MMORPGs worden door de respondenten als bijzonder spannend beschouwd. Door het continu toevoegen van nieuwe spelelementen (nieuwe wapens, etc.) bieden deze spellen de spelers steeds de mogelijkheid nieuwe dingen te kunnen beleven. Een respondent beschouwt deze continue vernieuwing als een soort uitdaging: *“In MMORPGs is er altijd vernieuwing, altijd uitdaging”* [R8,21].

Uit de interviews komt verder naar voren dat voor drie ondervraagden ook immersie een belangrijke rol speelt. Zij geven aan dat het spelen van zowel MMORPGs als FPS hun de mogelijkheid biedt om helemaal onder te kunnen dompelen in de virtuele wereld. Een respondent beschrijft dat hij hierdoor prima kan ontsnappen aan de realiteit (*“Ik ontsnap vooral in FPSGs aan de realiteit”* [R6,18]). Het ontsnappen aan de realiteit ofwel escapisme speelt voor zes van de tien ondervraagden een rol. Maar het wordt echter niet beschouwd als een van de belangrijkste redenen om te gaan gamen. (*Ik speel wel omdat ik me verveel, maar het is niet mijn beweegreden, niet mijn motivatie”* [R2,17]). Voornamelijk gaat het om het vluchten voor verveling, stress of andere alledaagse problemen buiten de virtuele wereld. De respondenten rapporteren dat het gamen, ofwel het onderdompelen in de virtuele wereld, een ideale manier is om te kunnen ontsnappen aan deze negatieve aspecten. In dergelijke situaties rapporteren de respondenten dat ze vaak zo in de virtuele wereld opgaan, dat ze alles om zich heen vergeten. Vooral een verlies aan tijdsbesef wordt in deze context genoemd (*“Ik ga zo op in rollenspellen. Soms als ik me omkijk is het al een uur later”* [R10,19], *“Meestal als ik moet studeren ga ik tussendoor gamen om niet meer aan mijn tentamen te hoeven denken. Soms game ik langer dan gepland, terwijl ik eigenlijk verder had moeten leren”* [R5,22]).

Naast ontdekking en immersie speelt voor zeven van de tien ondervraagden ook het kunnen spelen van bepaalde karakters (avatar) binnen een spel een grote rol. De respondenten rapporteren dat er vooral in MMORPGs vele mogelijkheden bestaan om tussen verschillende karakters te kunnen kiezen. Uit de interviews blijkt dat de respondenten voornamelijk bezig zijn met één karakter per spel met als hoofddoel deze steeds verder te ontwikkelen. Terwijl een respondent zijn karakters meer als een middel ziet om met het spel te kunnen interacteren, beschouwen andere respondenten hun karakters als heel belangrijk. Zes van de tien respondenten rapporteren dat ze een grote waarde hechten aan hun karakters en er bovendien heel trots op zijn. Want uiteindelijk hebben ze hier veel tijd en moeite in gestoken. Een

respondent beschrijft: *“Net als het verzamelen van postzegels, je raakt er zo gehecht aan dat je deze nooit zou willen weggooien. Datzelfde geldt dan ook voor je karakters, je hecht er zo veel waarde aan ook als deze digitaal zijn je zou deze nooit kunnen verwijderen”* [R8,12]. Het hechten aan een spelfiguur is voornamelijk te zien onder MMORPG spelers, voor FPS spelers geldt dit echter niet.

Als het gaat om het spelen voor een goed verhaal geven de respondenten bovendien aan dat ook de onvoorspelbaarheid van een verhaal een belangrijke rol speelt. Een respondent rapporteert dat vooral schietspellen steeds verrassend en onvoorspelbaar zijn: *“Door altijd met een ander team te gaan spelen ontstaan steeds nieuwe situaties die nooit op elkaar lijken”* [R2,17]. Ook wensvervulling speelt onder de ondervraagden een belangrijke rol. Twee ondervraagden beschouwen de mogelijkheid dingen in een spel te kunnen beleven die ze in het echte leven niet zullen kunnen beleven als heel positief. Een respondent beschrijft in deze samenhang vooral de mogelijkheid macht uit te kunnen oefenen over een grote groep (*“Dan heb je 3000 man onder je en daar kun je alles mee doen wat je maar wilt”* [R4,17]). Een andere respondent ziet hier echter ook de mogelijkheid wapens te kunnen gebruiken, want in het echt zou hij dit nooit kunnen doen.

Naast de opgevoerde motieven noemen veel respondenten ook het eindeloos kunnen spelen als een belangrijke factor om niet alleen te gaan gamen maar ook om langer door te blijven gamen. Een respondent beschouwt het eindeloos kunnen spelen als heel leuk. Spellen die uitgespeeld kunnen worden, worden als minder leuk beschreven. Maar vijf van de tien respondenten rapporteren in deze context voornamelijk negatieve effecten. De respondenten zien vooral een grote samenhang tussen de oneindigheid van games en het langer door blijven spelen. Bekritiseerd worden vooral MMORPGs: *“Deze vaak ontzettend grote spellen kunnen moeilijk worden uitgespeeld, het blijft steeds gaan, het houdt niet op”* [R5,22].

Samenvattend is te zeggen dat uit de interviews duidelijk naar voren is gekomen, dat spelers vaak gamen vanwege nieuwsgierigheid en om een fantasievol verhaal te kunnen

beleven. Aspecten zoals ontdekking, immersie, gehechtheid aan spelfiguur, onvoorspelbaarheid en het eindeloos kunnen spelen, spelen voor veel respondenten een grote rol. Maar er is ook duidelijk naar voren gekomen dat het spelen voor een leuk verhaal niet alleen positief wordt beleefd. Veel spelers zijn zich ervan bewust, dat sommige factoren, vooral de structurele factor van oneindigheid van games heel riskant kunnen zijn. Ontdekking, immersie en onvoorspelbaarheid kunnen zowel aan MMORPGs als FPSGs worden toegekend. Oneindigheid en gehechtheid spelen voornamelijk in MMORPGs een belangrijke rol.

### *Prestatiegerichtheid*

Video games bieden de spelers vaak verschillende vormen van beloning en positieve feedback. De beloningssystemen van games zijn vaak verschillend van elkaar en bedienen verschillende spelers. De meeste respondenten rapporteren dat het steeds beter willen worden in een spel tot een van de belangrijkste redenen behoort om te gaan gamen. Uit de interviews komt duidelijk naar voren dat prestatiegerichtheid zowel voor MMORPG spelers als FPS spelers van groot belang is. De doelen zijn vaak hetzelfde: *‘steeds hoger op willen komen en altijd beter dan andere spelers willen zijn’*. Onder de ondervraagden spelen niet alleen materiële beloningen (hierbij gaat het niet om geld of goederen) zoals het behalen van punten of het kunnen overstappen naar een hoger niveau een belangrijke rol. Maar ook ‘sociale beloningen’ (niet materiële beloningen) zoals status, waardering en respect door anderen worden vaak genoemd als een positief beleefde vorm van beloning. Een respondent beschrijft het als volgt: *“Anderen zullen zien hoe sterk ik ben, wat voor een goede speler ik ben”* [R4,17]. Sommige respondenten rapporteren dat deze competitiegevoelens vaak gepaard gaan met gevoelens van trots (*“Je hebt een competitiegevoel dat jij gewoon met een groepje mensen iets presteert en daar kan je trots op zijn want niet veel mensen kunnen dat”* [R2,17]).



De respondenten rapporteren verder dat ze in sommige spellen vaker en sneller beloningen ontvangen en dat ze duidelijk weten hoeveel inspanning hiervoor nodig is, terwijl in andere spellen dit echter niet het geval is. Vooral het spelen op hoog niveau leidt ertoe langer door te blijven spelen. Want hoe hoger men in een spel komt hoe moeilijker het is een gewenst doel te kunnen bereiken. In deze context worden vaak MMORPGs genoemd. In MMORPGs duurt het vaak heel lang om de gewenste beloning te ontvangen, waarbij bovendien niet duidelijk is hoeveel energie en tijd hiervoor nodig is. De ondervraagden geven aan, dat ze er veel tijd en kracht in moeten steken om titels, punten of dergelijke te kunnen behalen. Een respondent rapporteert dat in zulke situaties vooral gedisciplineerd blijven spelen van groot belang is (*“Het kan echter dagen, weken soms ook maanden duren. Elk dag weer opnieuw van 's ochtends vroeg tot 's avonds laat gedisciplineerd blijven spelen. Je moet constant spelen om verder te komen in het spel”* [R3,23]). Een andere respondent rapporteert een fanatieke gedrevenheid in het willen behalen van beloning (*“Ik moet doorgaan, ik wil het halen ik wil het bereiken”*[R6,18]) en hij zag hier zelfs een groot verslavend karakter in (*“Terwijl beloning je aan de ene kant een goed gevoel geeft, raak je aan de andere kant verslaafd aan dat goede gevoel”* [R6,18]).

Uit de interviews komt verder duidelijk naar voren, dat voor de meeste respondenten ook de behoefte om sessies af te willen maken van groot belang zijn. Om een doel te kunnen bereiken nemen de respondenten het vaak langer door moeten blijven spelen op de koop toe (*“Je wilt in zo'n situatie echter niet stoppen anders raak je alles kwijt. Je moet dus blijven spelen tot het doel is behaald ook als dit langer dan van tevoren ingepland zou kunnen duren”* [R6,18]). Als het gamen in een dergelijke situatie wordt onderbroken door bijvoorbeeld de moeder die in de kamer komt met de stofzuiger, of het uitvallen van de stroom, rapporteren sommige ondervraagden gevoelens van irritatie. Want zij zijn vooral bang alles opnieuw te moeten doen.

Samenvattend is te zeggen, dat competitiegevoelens en het verwachten van materiële evenals niet-materiële beloningen vaak belangrijke motieven zijn om niet alleen te gaan gamen maar ook om langer door te blijven gamen. De behoefte missies af te willen maken gecombineerd met vaak moeilijk te behalen doelen kan ertoe leiden excessief speelgedrag te ontwikkelen.

### *Het sociale karakter van games als belangrijk motief om online te gaan gamen*

In veel online games speelt tegenwoordig het sociale karakter een essentiële rol. De mogelijkheid samen te kunnen spelen online of offline wordt door alle tien ondervraagden als heel belangrijk beschouwd. Als het gaat om redenen om te beginnen met een gamesessie, noemen drie van de tien geïnterviewden het sociale aspect van games zelfs als het belangrijkste spelmotief. Het gaat om meer dan het spelen op zich, het is een sociale activiteit waarbij het kunnen communiceren, anderen kunnen helpen en lid kunnen worden van een van de talrijke guilds of clans een belangrijke rol spelen. Voor sommige ondervraagden is het sociale aspect zelf zo belangrijk dat ze zonder hun teamleden niet zouden gaan beginnen met een gamesessie (*“Het gaat me vaak om anderen. Met hun even iets doen is heel gezellig. Als er ‘niemand’ is dan ga ik snel weer offline”* [R3,23]; [R2,17]). Vijf belangrijke onderwerpen komen in deze context duidelijk naar voren; de sociale interactie, het vormen van sociale relaties, teamwork, sociale druk en sociale discriminatie.

Sociale interactie vormt de essentie van het sociale karakter van games. Het kunnen interacteren met anderen wordt door de meeste ondervraagden als heel positief beleefd. Vooral factoren zoals gezelligheid en vermaak spelen een belangrijke rol. De respondenten beschouwen het spelen met hun teamleden of vrienden als heel gezellig, leuk en grappig. Daarentegen wordt ‘alleen spelen’ vaak als saai en minder uitdagend gezien (*“Alleen spelen is saai, je bent sneller klaar, want je hebt sneller genoeg van het spel. Het spelen met vrienden is heel gezellig daar speel je dan ook langer mee”* [R6,18]). Ook als het gaat om het beleven

van bijzondere spelelementen (nieuwe spelelementen zoals wapens, etc.), geven de respondenten aan dat ze deze liever met hun groepsleden of vrienden delen dan deze alleen te moeten beleven. Hierbij maakt het voor de ondervraagden weinig uit of ze met andere spelers in een ruimte of alleen online op afstand samen kunnen spelen. Voor de meeste respondenten maakt het ook weinig uit of de andere spelers bekenden (vrienden) of onbekenden zijn. Maar sommige ondervraagden, vooral FPS spelers, rapporteren dat ze liever gaan gamen met ‘real life vrienden’, want van hen weten ze wat ze kunnen verwachten. Een respondent geeft aan dat hij liever met onbekenden speelt want voor hen is hij minder verantwoordelijk (*“Het spelen met onbekenden is wel gezellig, je kent ze niet en daar heb je dan ook geen verantwoordelijkheid aan”* [R1,21]). Uit de interviews komt bovendien naar voren, dat sommige ondervraagden het leuk vinden met mensen te kunnen interacteren die ze nooit in het echte leven zullen tegenkomen. Vooral het internationale aspect van games komt hier ter sprake. Het kunnen spelen en interacteren met buitenlanders wordt als een positieve bijzaak van het gamen beschouwd. Tijdens het gamen vindt de communicatie tussen de spelers vaak pratend via een headset, maar ook schrijvend via chatrooms plaats. Een respondent rapporteert dat de directe communicatie via headsets vaak beter werkt, want *“je weet sneller hoe en wat iemand bedoeld”* [R2,17]. Een andere respondent geeft aan dat hij liever via chatrooms communiceert want hier heeft hij de mogelijkheid alles (nieuwe strategieën, etc.) nog een keer te kunnen herlezen.

Drie van de tien geïnterviewden, vooral MMORPG spelers, rapporteren verder dat uit de voorafgaande sociale interactie met onbekenden soms sociale relaties (vriendschappen) kunnen ontstaan. De sociale interactie vindt vaak buiten het gamen plaats via MSN en Hyves. Soms gaan ze elkaar ontmoeten, een biertje drinken of op andere manier tijd met elkaar doorbrengen. Een respondent beschouwt deze nieuw gewonnen vrienden echter net zo belangrijk als zijn real life vrienden, alhoewel ze elkaar nog nooit in realiteit hebben ontmoet. Maar een groot deel van de ondervraagden, zowel MMORPG spelers als FPS spelers,

beschouwen de andere spelers gewoon als groepsleden die allemaal hetzelfde doel hebben; *in het spel gemeenschappelijk verder te komen*. Zij rapporteren dat de sociale interactie alleen binnen het spel plaatsvindt. Een respondent maakt duidelijk dat online- contacten niet als vrienden kunnen worden beschouwd (*“Om mensen als echte vrienden te kunnen beschouwen moet ik deze in realiteit hebben gezien”* [R10,19]). Bovendien speelt sociale isolatie onder de tien ondervraagden geen rol. De respondenten geven aan dat het hun er niet om gaat nieuwe vrienden te zoeken. Als zij in contact willen komen met andere mensen rapporteren de respondenten dat ze voldoende vrienden buiten de gaming wereld hebben.

Naast de twee opgevoerde aspecten vormt teamwork een ander belangrijk onderwerp met betrekking tot het sociale karakter van games. Het spelen met een team vaak ‘guilds’ of ‘clans’ genoemd, speelt tegenwoordig in bijna alle games een belangrijke rol. In sommige spellen, vooral multiplayer spellen, is teamwork zelfs zo belangrijk dat je alleen maar verder komt in het spel als je gezamenlijk gaat presteren. Bijna alle respondenten rapporteren dat ze tot een of meerdere teams behoren. Terwijl MMORPG spelers voornamelijk met een vaste guild spelen, geven FPS spelers aan dat ze vaak geen vaste groepen hebben. Teamwork speelt echter zowel voor MMORPG spelers als FPS spelers een belangrijke rol. Door de meesten ondervraagden wordt het spelen met een team als heel positief beleefd. Elkaar steunen, gezamenlijk voor een doel te gaan vechten of met mensen uit je team dingen te kunnen delen wordt door de respondenten als heel leuk beschouwd. Als respondenten met hun team goed hebben gepresteerd rapporteren ze vaak gevoelens van trots en teamverband

*(“Als je wint met je team, dan voel je teamverband, dan voel je je duidelijk bij een team horen. Alles wat je doet dat doe je voor je team“* [R4,17]). De ondervraagden noemen verder dat het wederzijds helpen en steunen in een team niet alleen maar belangrijk is, maar ook tot ieders plicht behoort. Zes van de tien respondenten rapporteren zelfs een verantwoordelijkheidsgevoel tegenover hun teamleden, vooral als het spelen van buitenaf wordt onderbroken: *“Soms wordt ik onderbroken door mijn moeder die mij vraagt iets voor*

*haar te gaan doen. Dan moet ik wel stoppen met het spelen en dat voelt niet alleen maar irritant voor mij maar ook voor mijn groepsleden. Want deze moeten dan op mij gaan wachten*” [R9,21]. Uit sommige interviews komt er bovendien een afhankelijkheid tussen de spelers naar voren. Is een groep bijvoorbeeld niet compleet, omdat er een bepaalde speler niet aanwezig is, dan kan de hele groep voor een geplande wedstrijd niet aantreden. In een dergelijke situatie moet de teamleader ervoor zorgen dat een andere speler wordt geregeld. Teamwork wordt echter niet door alle respondenten als positief beleefd. Sommige ondervraagden vooral FPS spelers beschouwen de wederzijdse afhankelijkheid van elkaar en het verplicht moeten spelen met een team als heel negatief.

De volgende twee onderwerpen ‘sociale druk’ en ‘sociale discriminatie’ maken de negatieve kanten van het sociale aspect duidelijk. ‘Sociale druk’ komt vooral onder de MMORPG spelers naar voren. Zij rapporteren dat het spelen in guilds vaak sociale plichten en sociale controle vereist. In deze context spelen vooral verplichte afspraken en het verplicht moeten afmelden een belangrijke rol. De meesten, vooral MMORPG spelers, geven aan dat ze vaak vijf tot zes dagen in de week, 20 tot 24 uur aan zogenaamde ‘raids’ of ‘dungeons’ moeten deelnemen. Van iedereen wordt verwacht dat ze zich afmelden als zij op een bepaalde dag niet kunnen deelnemen. (*“Je mag niet zomaar spontaan er niet zijn terwijl ze wel op je rekenen*” [R1,21]). Drie respondenten rapporteren in deze context een vorm van ‘sociale controle’. Een respondent beschrijft het als volgt: *“Als je onafgemeld niet gaat deelnemen aan een ‘raid’ dan wordt je erop aangesproken. Vaak hebben ze jouw e-mailadres of je mobiele nummer dan bellen ze je op en vragen waarom je er niet bent. Doe je dat vaker, dan halen ze je uit de guild en krijg je de volgende keer geen invite meer*” [R7,24]. De respondenten rapporteren dat er verschillende guilds bestaan. Vooral de zogenaamde ‘raiding guilds’ vereisen een groot verantwoordelijkheidsbesef. Sociale plichten nakomen en zich afmelden als je geen tijd hebt wordt als bijzonder belangrijk beschouwd. In andere guilds zijn de eisen en regels wat lossier. Sociale verplichtingen spelen wel een rol maar in minder sterke mate.

Sociale druk komt alleen onder MMORPG spelers voor. Voor FPS spelers geldt dit echter niet. FPS spelers rapporteren dat zij voornamelijk gaan gamen als er iemand uit hun team toevallig online is. Het spelen met een vast team wordt wel als handig beschouwd maar het is niet verplicht. In tegenstelling tot MMORPGs is er ook geen vast aantal aan spelers noodzakelijk. Terwijl in MMORPGs minmaal 25 personen verplicht aanwezig moeten zijn om aan een 'raid' te mogen deelnemen is het in de meeste FPSGs mogelijk met een willekeurig aantal aan spelers uit je team of een ander team te kunnen spelen. De meeste ondervraagden beschouwen de sociale druk als bij het spel horend en hebben hier weinig problemen mee (*"Je wilt verder komen in het spel hiervoor heb je jouw team nodig. Sociale verplichtingen en discipline horen daarbij om hoger op te komen"* [R1,21]). Voor de meeste respondenten is het ook geen probleem als een raid langer duurde dan gepland (*"Je wilt iets afmaken dat duurt even. Je wilt niet halverwege ermee stoppen want dat is niet alleen vervelend voor jou maar ook voor jouw team"* [R5,22]). Drie van de tien ondervraagden beschouwen de sociale druk als heel negatief. Een respondent maakt het duidelijk: *"Verplichtingen op krijgen gelegd, op een bepaald niveau te zitten daar doe ik niet aan mee. Mensen maken gebruik van elkaar gewoon als middel om hun eigen doel te bereiken en dat vind ik is een heel negatief aspect van online games"* [R10,19].

Uit de interviews komt verder naar voren dat ook het aspect van sociale discriminatie in spellen als heel negatief wordt beschouwd. Sociale discriminatie komt vooral voor in MMORPGs. Twee respondenten rapporteren dat in deze spellen een soort discriminatie op spelniveau plaatsvindt. Spelers die minder geskild zijn hebben geen kans in een goed guild te gaan spelen. Alleen heel goede spelers hebben de mogelijkheid in een goed team te worden opgenomen. Vooral de zogenaamde 'raiding guilds' stellen hoge eisen. Een respondent beschrijft: *"Het wordt van je verwacht dat je een goede speler bent. Ben je dat niet dan wordt je niet opgenomen in de guild"* [R7,24]. Een andere respondent rapporteert verder dat vaak ook verbale discriminatie in de chatrooms voorkomt. Spelers die niet goed hebben gespeeld

worden beledigd en uitgescholden (*“Als spelers niet goed genoeg zijn dan werden ze uitgescholden of heel negatief bekritiseerd”* [R10,19]).

Samenvattend valt te zeggen dat alle tien respondenten het sociale aspect van games als een van de belangrijkste redenen beschouwen om online te gaan gamen. In het bijzonder voor de MMORPG spelers speelt het sociale karakter van games een belangrijke rol. Niet alleen omdat ze het leuk vinden om met andere spelers te kunnen spelen, maar ook omdat het gemeenschappelijk spelen in MMORPGs noodzakelijk is om verder te komen. Het sociale aspect wordt door de meeste respondenten als heel positief beleefd. Sociale druk en sociale discriminatie worden geaccepteerd. Slechts een klein deel van de ondervraagden beschouwt sociale druk en sociale discriminatie als heel negatief. Het verplicht moeten spelen in een vast team en het verplicht moeten deelnemen aan de zogenaamde ‘raids’ zijn voor sommige respondenten echter redenen genoeg om zulke vooral MMORPGs niet te gaan spelen. Want zij hadden zelf ervaren hoe sterk vooral een groot verantwoordelijkheidsgevoel tegenover hun groepsleden en de sociale druk zouden kunnen leiden tot excessief speelgedrag. In tegenstelling tot MMORPG spelers rapporteren FPS spelers geen sociale druk en sociale discriminatie.

#### *Mogelijke factoren die leiden tot langer gamen/ excessief gamen:*

Uit de interviews komt naar voren dat vooral het sociale aspect van games leidt tot langer door blijven spelen. De sociale interactie met bekenden of onbekenden wordt door sommige respondenten als heel verslavend beschouwd. Een respondent beschrijft dat het spelen met onbekenden minder verslavend is dan het spelen met bekenden (vrienden). Als redenen noemt hij vooral het aspect van verantwoordelijkheid tegenover zijn vrienden. Tegenover onbekenden rapporteert hij dat hij geen verantwoordelijkheid heeft. *“In spellen waar je met mensen speelt is de drempel om te gaan stoppen heel hoog. Soms ben je met hun iets aan het doen. Dan wil je er niet halverwege mee gaan stoppen je wilt het afmaken. Doe je dat niet is*

*het niet alleen maar vervelend voor jou maar ook voor jouw groep” [R5,22].* Verantwoordelijkheid tegenover vrienden of teamleden speelt ook voor de anderen, vooral MMORPG spelers, een belangrijke rol. Zoals eerder genoemd vereist het spelen in een team sociale plichten in het bijzonder het nakomen van verplichte afspraken en het afmelden als je op een bepaalde dag niet zou kunnen deelnemen (sociale druk). Uit de interviews komt naar voren dat deze sociale druk invloed heeft op de speelintensiteit van de ondervraagden. De spelers verwachten van elkaar dat iedereen zich aan de verplichte afspraken houdt, want zonder je teamleden kom je niet verder in de meeste multiplayer spellen. Deze wederzijdse afhankelijkheid van elkaar leidt tot verantwoordelijkheidsgevoel tegenover je teamleden, wat weer leidt tot langer doorspelen. Vooral in situaties wanneer een ‘raid’ langer dan gepland doorloopt rapporteren de respondenten dat ze niet gaan stoppen omdat ze hun teamleden niet in de steek willen laten: *“Soms kan het wel langer duren. Je moet nog iets gaan afmaken. In een dergelijke situatie loopt het spel wel langer door. Dan voel je wel sociale druk om te blijven want je bent verantwoordelijk voor je teamleden” [R1,21].*

Uit de interviews komt verder naar voren dat in combinatie met het sociale aspect (sociale druk, etc.) en ‘prestatiegerichtheid’ (het willen winnen) leidt tot langer door blijven spelen. Sommige respondenten geven aan dat vooral het willen winnen met hun team (teamwork) leidt tot verlies van tijdsbesef, wat leidt tot langer blijven spelen (*“Je bent mooi op dreef met je team. Je wilt een missie afmaken en wilt het nog een keer proberen. Hierbij raak je gewoon de tijd kwijt” [R1,21]*). Prestatiegericht spelen komt zowel onder MMORPG als FPS spelers naar voren. Vooral FPS spelers rapporteren een fanatieke gedrevenheid in het willen behalen van beloningen. Om beloningen te behalen geven de meeste respondenten aan dat ze vaak langer dan gepland moeten spelen. Uit de interviews komt naar voren dat het willen behalen van beloning invloed heeft op het verhogen van de speelintensiteit: *“Om titels te kunnen behalen moet je er veel tijd in het spel steken. Je moet gedisciplineerd blijven spelen elke dag van 12 tot 3 uur” [R3,23].* Naast beloning speelt ook competitie een belangrijke rol als het



gaat om langer blijven spelen. Sommige respondenten rapporteren dat ze vaak meer spelen omdat ze steeds beter willen zijn dan andere spelers.

Uit de interviews komt verder naar voren dat het verhaal van een game niet alleen een motief is om te gaan gamen maar ook kan leiden tot langer door gamen. Als het gaat om langer door blijven spelen, spelen vooral ‘ontdekking’, ‘immersie’ en ‘oneindigheid’ van vooral MMORPGs een belangrijke rol. Ondanks het feit dat de meeste respondenten ‘ontdekking’ als een heel positief proces beschouwen, maakt een deel van de respondenten duidelijk dat het willen ontdekken van een verhaal ook negatieve aspecten voortbrengt. Uit de interviews komt naar voren dat het willen ontdekken vaak leidt tot langer blijven spelen, vooral bij nieuwe spellen en MMORPGs. Spanning, nieuwsgierigheid en het continu kunnen beleven van nieuwe elementen van een spel zijn bovendien vaak genoemde aspecten die leiden tot langer door blijven spelen. Uit de interviews komt verder naar voren dat ook ‘immersie’ leidt tot langer blijven gamen. Drie van de tien respondenten rapporteren dat ze vaak in hun eigen wereld zitten (*“Ik zit helemaal in mijn eigen wereld”*, [4,17]). Hierdoor kunnen ze prima ontsnappen aan de realiteit (escapisme). Maar zij rapporteren ook dat ze het soms moeilijk vinden de tijd in de gaten te houden. De respondenten geven aan dat ze soms zo opgaan in zowel MMORPGs als FPS dat ze alles om zich heen vergeten. Hierbij speelt vooral een verlies aan tijdsbesef een belangrijke rol. Ook escapisme wordt door meer dan de helft als belangrijke reden beschouwd om te gaan gamen. Maar een samenhang met excessief gamen komt niet naar voren. Naast ‘ontdekking’ en ‘immersie’ noemen de respondenten ook het eindeloos kunnen spelen als een belangrijk motief om te gaan gamen maar ook om langer door te blijven gamen. Een respondent beschouwt het eindeloos kunnen spelen als heel positief. Spellens die uitgespeeld kunnen worden, worden door hem als minder leuk beschouwd. De meesten respondenten rapporteren in deze context voornamelijk negatieve effecten. Bekritiseerd worden vooral MMORPGs (*“Deze vaak ontzettend grote spellen*

*kunnen moeilijk worden uitgespeeld, het blijft steeds gaan, het houdt niet op*” [R5,22]). Een kleine groep respondenten ziet er zelfs een groot verslavend karakter in.

Bovendien komt uit de interviews naar voren dat vermaak, tijdverdrijf en verveling belangrijke motieven zijn om te gamen maar geen rol spelen in langer door blijven gamen. Verder speelt ook stemming regulering (stress reductie, ontspanning en frustratie kwijt raken) een belangrijke rol als het gaat om speelmotivatie. Maar hier is alleen een verband gevonden tussen ‘stress reductie’ en excessief gamen. Er is geen verband gevonden tussen ontspanning en excessief gamen en frustratie kwijt raken en excessief gamen.

Samenvattend is te zeggen dat vooral het sociale aspect van games, het verhaal van games en prestatiegerichtheid niet alleen motieven zijn om te gaan gamen maar ook risicofactoren zijn die leiden tot langer door blijven spelen. Bovendien kunnen deze factoren ertoe leiden excessief speelgedrag te ontwikkelen. Vooral de combinatie uit deze drie motieven worden door sommige respondenten als heel gevaarlijk beschouwd. Duidelijk naar voren komt deze combinatie vooral in de zogenaamde ‘prestatiegerichte raiding guilds’. Sociale druk, sociale controle en het ‘high end content’ in een spel te willen behalen speelt in deze guilds een grote rol. Gezien het ontwikkelen van excessief speelgedrag worden door de respondenten vooral de MMORPGs als bijzonder gevaarlijk beschouwd. Vooral omdat deze spellen alle drie van de factoren bevatten die kunnen leiden tot excessief speelgedrag (het sociale aspect vooral sociale druk, prestatiegerichtheid, oneindigheid). FSPGs worden door de respondenten als minder gevaarlijk beschouwd. Maar sommige FPS spelers rapporteren wel dat prestatiegerichtheid leidt tot excessief gamen. Factoren zoals oneindigheid en sociale druk komen onder FPS echter niet naar voren.

#### **4. Discussie**

Dit kwalitatief onderzoek is uitgevoerd om de aantrekkingskracht van online gamen te kunnen verklaren en bovendien mogelijke risicofactoren van excessief gamen naar voren te kunnen brengen. Uit dit onderzoek zijn twee groepen motieven naar voren gekomen. Ten eerste diegene die de gamers motiveren om met een gamesessie of een spel te beginnen (in gang zettende factoren) en ten tweede diegene die het gamegedrag versterken en het zelfs moeilijk maken om te stoppen met gamen (versterkende factoren en risicofactoren). Gezien deze motieven zijn er bovendien verschillen naar voren gekomen tussen MMORPG spelers en FPS spelers. In het volgende onderdeel zullen de toevoegende waarde van dit onderzoek aan bestaande inzichten over zowel de speelmotivatie als risicofactoren van excessief speelgedrag worden besproken. Vervolgens zullen de relevante risicofactoren van excessief speelgedrag en aanbevelingen voor vervolgonderzoek worden gediscuteerd. Afsluiten zullen de beperkingen van dit onderzoek worden besproken.

##### *Toevoegende waarde en aanbevelingen*

Uit dit onderzoek zijn vijf in gang zettende motieven naar voren gekomen zoals de behoefte met andere spelers te kunnen interacteren, het willen behalen van beloningen, de nieuwsgierigheid een fantasievol verhaal te willen beleven, zich willen vermaken en de behoefte naar stemming regulatie. Vooral het sociale aspect en prestatiegerichtheid kunnen als mogelijke speelmotieven worden beschouwd. Gezien de literatuur is het echter niet verrassend dat deze motieven een belangrijke rol kunnen spelen ter verklaring van de onderliggende speelmotivatie. Uit eerder onderzoek komt duidelijk naar voren dat de boven opgevoerde motieven min of meer motiverend kunnen zijn om te gaan gamen. De meeste onderzoekers beschouwen vooral het sociale aspect en prestatiegerichtheid als bijzonder belangrijk (Brian, & Wiemer- Hastings, 2005; King, & Delfabbro, 2009; Ryan, Rigby, & Przybylski, 2006). Daarentegen zien andere onderzoekers vooral het spelen voor vermaak en

het reguleren van de stemming als de belangrijkste motieven (Wan, & Chiou, 2006; Koo, 2008). In tegenstelling tot eerder onderzoek voegt dit onderzoek toe dat verschillen kunnen bestaan in de speelmotivatie van MMORPG spelers en FPS spelers. Uit dit onderzoek komt naar voren dat het sociale aspect en het willen beleven van een fantasievol verhaal als mogelijk en belangrijke speelmotieven van vooral MMORPG spelers kunnen worden beschouwd. Daarentegen kunnen voor FPS spelers vooral prestatiegerichtheid en stemming regulering mogelijke motieven zijn om te gaan gamen. Het spelen voor vermaak zou voor zowel MMORPG als FPS spelers een belangrijke rol kunnen spelen. Gezien de literatuur is hier nog weinig onderzoek naar uitgevoerd. Vervolgonderzoek zal zich hier meer op kunnen richten.

Uit dit onderzoek zijn verder drie belangrijke motieven naar voren gekomen die zowel gamegedrag kunnen versterken als ook potentiële risicofactoren kunnen zijn in het ontwikkelen van excessief speelgedrag. Vooral aan het sociale aspect van games en het willen behalen van beloning kunnen risico's verbonden zijn. Maar ook het gebruik van gamen als manier om stemming te reguleren, de meeslependheid van het verhaal in een game het structurele aspect van de oneindigheid kunnen als mogelijke risicofactoren van excessief gamen worden beschouwd. Bovendien is naar voren gekomen dat deze mogelijke risicofactoren niet los van elkaar kunnen worden beschouwd. Vooral de combinaties uit de opgevoerde risicofactoren kunnen invloed uitoefenen op het ontstaan van excessief gamegedrag. Deze factoren kunnen vooral MMORPGs worden toegekend. Het kan worden aangenomen dat vooral deze spelers groot risico kunnen oplopen excessief gamegedrag te ontwikkelen. In tegenstelling tot MMORPG spelers kunnen voor FPS spelers vooral prestatiegerichtheid vooral het willen behalen van beloning en het af willen sluiten van een sessie als een mogelijk gevaar voor het ontwikkelen van excessief gamegedrag worden beschouwd. Gezien de literatuur is het ook hier niet verrassend dat deze risicofactoren een belangrijke rol kunnen spelen ter verklaring van excessief speelgedrag. Uit onderzoek van

King et al. (2009) en onderzoek van Brian et al. (2005) is naar voren gekomen dat vooral het sociale aspect van games als het willen behalen van beloning mogelijke risicofactoren kunnen zijn voor excessief speelgedrag. Het kunnen bovendien ook risico's verbonden zijn aan het structureel aspect van de oneindigheid van games. In tegenstelling tot eerder onderzoek kan deze studie vooral toevoegen dat een combinatie uit mogelijke risicofactoren bijzonder riskant kunnen worden beschouwd. Dit onderzoek voegt bovendien toe dat er verschillen kunnen bestaan in het ontwikkelen van excessief gamegedrag van MMORPG en FSP spelers. Gezien het feit dat ook hier nog relatief weinig onderzoek naar is gedaan, zou zich vervolgonderzoek hier meer op kunnen richten.

### *Implicaties en aanbevelingen*

Uit dit en eerder onderzoek naar excessief gamegedrag zijn vooral het sociale aspect van games en de prestatiegerichtheid van de spelers als belangrijke risicofactoren van excessief speelgedrag naar voren gekomen. In dit onderdeel zal de relevantie van deze factoren voor de spelers worden besproken. Bovendien zullen aanbevelingen worden gegeven voor vervolgonderzoek.

Uit dit en eerder onderzoek is duidelijk naar voren gekomen dat het sociale aspect van games aan de ene kant als positief kan worden beschouwd, want het biedt de jongvolwassenen de mogelijkheid aan een uitgebreid sociaal netwerk van sociale contacten te komen. De ondervraagden uit dit onderzoek beschouwen deze mogelijkheid als heel positief en geven zelfs aan dat ze in de virtuele wereld serieuze sociale relaties hebben gevormd. Aan de andere kant komt ook duidelijk naar voren dat het sociale aspect van games een dwingend karakter zou kunnen voortbrengen, wat ongewenst invloed kan hebben op het ontstaan van excessief speelgedrag. Te denken is hier vooral aan teamwork en sociale druk welke mogelijkwijze invloed kunnen hebben op excessief gamen. De meeste ondervraagden uit dit onderzoek rapporteren dat ze tot een of meerdere groepen behoren. Het spelen in een groep wordt aan de

ene kant als leuk, maar aan de andere kant wordt het als verplicht beschouwd. De spelers kunnen tegenwoordig, vooral in MMORPGs, niet kiezen of ze met andere mensen samen willen spelen, want in deze spellen is teamwork vereist. Om verder te komen in een spel zijn de spelers verplicht met anderen te gaan spelen. Het is mogelijk dat hieruit een grote afhankelijkheid van de spelers kan ontstaan. Bovendien zal deze afhankelijkheid kunnen leiden tot verantwoordelijkheidsgevoelens tegenover je teamleden. Het spelen in een team vereist bovendien dat de spelers zich aan gameafspraken houden en zich moeten afmelden als ze aan een bepaald afspraak niet kunnen deelnemen. Vormen van sociale druk kunnen hier naar voren komen. De combinatie uit afhankelijkheid, sociale druk en verantwoordelijkheidsgevoelens kunnen worden beschouwd als mogelijke risicofactoren van excessief speelgedrag. Het geldt echter niet voor iedere speler. De vraag is nu wie is bijzonder kwetsbaar voor deze aspecten. Het zou vooral kunnen worden verwacht dat spelers die geïsoleerd zijn bijzonder gevoelig voor deze risicofactoren kunnen zijn want ze kunnen niet op een bestaand sociaal netwerk terug grijpen. Het sociale aspect van games zal hun behoefte naar sociale contacten kunnen bevredigen. Maar deze factor zal voor hen ook een mogelijke risicofactor zijn van excessief gamegedrag. Uit dit onderzoek kunnen echter geen uitspraken worden gemaakt over sociale isolatie als risicofactor voor excessief speelgedrag. De respondenten rapporteren dat ze voldoende vrienden hebben buiten de gaming wereld. Vervolgonderzoek zal zich hier meer op kunnen richten.

Uit dit en eerder onderzoek is bovendien naar voren gekomen dat in verband met het sociale aspect van games ook het willen behalen van beloning en het beter willen zijn dan anderen als bijzonder riskant in het ontstaan van excessief gamegedrag kunnen worden beschouwd. Uit de sociale psychologie komt duidelijk naar voren, dat ieder mens min of meer naar beloning streeft. Uit de 'sociaal leertheorie' van Bandura (1977) komt duidelijk naar voren, dat beloning een goed gevoel geeft en dit zou kunnen resulteren in het tonen van een bepaald gedrag. Uit dit en eerder onderzoek is naar voren gekomen dat sommige spelers een

grotere waarde zullen hechten aan het willen behalen van beloning dan anderen. Gezien de onderzoeksresultaten zou overmatig behoefte aan beloning kunnen resulteren in excessief speelgedrag. Daarnaast zal ook een overmatig behoefte aan competitie (het beter willen zijn dan anderen) kunnen resulteren in excessief speelgedrag. De vraag is nu wie kwetsbaar is en wie niet. Het zal kunnen worden verwacht dat bepaalde persoonlijkheidstrekken (bijv. ‘competitiveness’ of ‘reward sensitivity’) sommige mensen kwetsbaarder zullen maken voor het willen behalen van beloning en het beter willen zijn dan anderen. Persoonlijkheid wordt in dit onderzoek echter niet onderzocht. Vervolgonderzoek zou zich hierop kunnen richten om duidelijkere uitspraken te kunnen maken welke spelers een bijzonder waarde zullen hechten aan beloning.

Samenvattend is te zeggen dat deze studie een aantal nieuwe en oude bevindingen wat betreft de speelmotivatie en mogelijke risicofactoren van excessief gamegedrag oplevert en bevestigt. Maar omdat dit een kwalitatief onderzoek is kunnen er geen causale uitspraken worden gedaan. Vervolgonderzoek zou zich vooral kunnen richten op persoonlijkheid van de spelers en sociale isolatie ter verklaring van excessief speelgedrag. Bovendien zal zich toekomstige onderzoek ook kunnen richten op de verschillen van MMORPG en FPS spelers.

#### *Beperking van dit onderzoek en aanbevelingen*

Afsluitend moeten een aantal beperkingen van dit onderzoek worden besproken. Ten eerste is dit een relatief kleinschalig onderzoek. Slechts tien respondenten hebben aan dit onderzoek deelgenomen. Bovendien hebben voornamelijk hoog opgeleide gamers uit de regio Enschede deelgenomen. Dit is vooral terug te voeren op de wervingslocaties, welke als een volgende beperking van dit onderzoek kunnen worden beschouwd. De respondentenwerving heeft alleen plaatsgevonden in de regio Enschede, vooral aan de Universiteit Twente en aan een hogeschool. Respondentenwerving heeft ook plaatsgevonden in een gameshop en op diverse webfora. Maar vanuit hier hebben weinig respondenten meegedaan. Ook het feit dat aan het

onderzoek alleen mannelijke gamers tussen 17-24 jaar hebben deelgenomen kan als een beperking van dit onderzoek worden beschouwd. Uit onderzoek van Griffiths et al. (2004) komt naar voren dat 84-88% van de gamers mannelijk zijn. Maar of alleen mannelijke gamers excessief gamegedrag zullen ontwikkelen is tot nu toe nog niet helemaal duidelijk. Duidelijk is wel dat weinig onderzoek heeft plaatsgevonden naar vrouwelijke gamers. Bovendien is ook niet duidelijk hoe oud deze spelers zijn die risico lopen excessief speelgedrag te kunnen ontwikkelen. Terwijl sommige onderzoekers vooral onderzoek doen naar jongeren tussen 13 en 16 jaar, doen andere onderzoekers voornamelijk onderzoek naar jongvolwassenen tussen 14 en 29 jaar (Meerkerk, van Rooij, Amadmoestar, 2009; Schoenmakers; Griffiths, Davies, & Chappell, 2003). Maar welke groep als risicogroep kan worden beschouwd is tot nu toe niet helemaal duidelijk. Gezien de boven opgevoerde beperkingen kan niet worden geconcludeerd dat de respondenten representatief zijn voor alle online gamers. De onderzoeksresultaten zijn dus niet generaliseerbaar voor andere online gamers. Toekomstig onderzoek moet zich ten eerste ermee bezig houden meer onderzoek te doen naar demografische gegevens van online gamers. Ten tweede moet er meer grootschalig onderzoek plaatsvinden. Ten slotte moet de respondentenwerving op meerdere locaties van Nederland plaatsvinden. Om in de toekomst ook cross-cultural onderzoek te kunnen doen moet bovendien meer onderzoek in andere landen worden uitgevoerd.

Het niet kunnen generaliseren van de onderzoeksresultaten naar andere online gamers is echter niet de enige beperking van dit onderzoek. Het feit dat een kwalitatief onderzoek is uitgevoerd kan bovendien ook als een belangrijk beperking worden beschouwd. De nadruk in dit soort onderzoek ligt vooral in het begrijpen en doorgronden van mensen, groepen en situaties. Kwalitatief onderzoek doet echter geen uitspraken over causaliteit van de gevonden resultaten (Baarda, de Goede, & Teunissen, 2009). Bovendien kan ook de retrospectiviteit van dit onderzoek als een belangrijke beperking worden beschouwd. De meeste respondenten gaven aan dat ze momenteel geen problemen hebben met gamen maar wel in het verleden



excessief gedrag hadden vertoond. Door retrospectief onderzoek kunnen hypothesen worden opgesteld en bestaande hypothesen worden onderbouwd, maar het is niet mogelijk causale uitspraken over een bepaald onderwerp te kunnen doen. Uit de literatuur komt naar voren dat retrospectieve studies vaak als ‘quick en dirty’ worden beschouwd (Hess, 2004). ‘Dirty’ vooral omdat de resultaten geen causale antwoorden kunnen geven. Gezien deze beperkingen moeten de resultaten van dit onderzoek voorzichtig worden geïnterpreteerd. Toekomstig onderzoek moet zich richten op meer kwantitatief en bovendien prospectief onderzoek om duidelijk significante resultaten te kunnen vinden en hierover causale uitspraken te kunnen doen.

## 5. Literatuur

American Medical Association (2007). *Featured report: Emotional and behavioral effects of computer games and Internet overuse*. Verkregen op 20. Juni, 2010, van <http://www.ama-assn.org/ama1/pub/upload/mm/443/csaph12a07-fulltext.pdf>

Baarda, D.B., de Goede, M.P.M., & Teunissen, J. (2009). *Basisboek Kwalitatief onderzoek*. Nederland: Noordhoff Uitgevers bv Afdeling Hoger Onderwijs.

Brehm, S.S., Kassin, S., & Fein, S. (2005). *Social Psychology*. USA: Houghton Mifflin.

Brian, D.N., & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the Internet and Online Gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 8, 110-115.

Gameverslaving.nl (2010). *Wat is gameverslaving*. Verkregen op 03. December, 2009, van [http://www.gameverslaving.nl/wat\\_is\\_gameverslaving/](http://www.gameverslaving.nl/wat_is_gameverslaving/)

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2003). Breaking the Stereotype: The Case of Online Gaming. *CyberPsychology & Behaviour*, 6(1), 81-91.

Hess, D.R. (2004). Retrospective Studies and Chart Reviews. *Respiratory Care*, 49(10), 1171-1174.

Griffiths, M.D., Davies, M.N.O., & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Gaming. *CyberPsychology and Behavior*, 7(4), 479-487.

- Jansz, J., & Tanis, M. (2007), Appeal of Playing Online First Shooter Games. *CyberPsychology & Behavior, 10(1)*, 133-135.
- King, D., & Delfabbro, P. (2009). Understanding and Assisting Excessive Players of Video Games: A community Psychology Perspective. *The Australian Community Psychologist, 21(1)*, 62-74.
- Koo, D.-M. (2008). The moderating role of locus of control on the links between experiential motives and intention to play online games. *Computers in Human Behavior, 25 (2009)*, 466-474.
- Lemmens, J., Valkenburg, P., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychology, 12(1)*, 77-95.
- Liu, M., & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior, 25(2009)*, 1306- 1311.
- Meerkerk, G.J., van Rooij, A.J., Amadmoestar, S.S., & Schoenmakers, T. (2009). *Nieuwe verslavingen in zicht. Een inventariserend onderzoek naar aard en omvang van 'nieuwe verslavingen' in Nederland*. Rotterdam: IVO.
- Orford, J. (2003). *Problem Gambling and Other Behavioural Addictions (internet)*. London: Foresight, Government Office for Science, Department of Innovation, University and Skills.

- Ryan, R., Rigby, C.S. & Przybylski, A. (2006). *The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach*. Springer Science & Business Media, (2006)
- Van Rooij, T., Schoenmakers, T., Meerkerk, G.J., & van de Mheen, D. (2008). *Monitor Internet en Jongeren. Videogames en Nederlandse jongeren*. Rotterdam: IVO.
- Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M., Meerkerk, G.J., & van de Mheen, D. (2009). *Introduction to video games, their publishers, and social responsibility concerning video game addiction*. Rotterdam: IVO.
- Van Rooij, A.J., Schoenmakers, T.M., Meerkerk, G.J., Griffiths, M., van de Mheen, D. (2010). *Monitor Internet en Jongeren. Videogameverslaving & maatschappelijke verantwoordelijkheid van de game-industrie*. Rotterdam: IVO
- Wan, C.-S., & Chiou, W.-B. (2006). Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Williams, D., & Yee, N. (2008). Who plays, how much, and why? Debunking the stereotypical gamer profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 993-1017.
- Wood, R.T.A., Griffiths, M.D., Chappell, D., & Davies, M.N.O. (2004). The Structural Characteristics of Video Games: A Psycho-Structural Analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 7(1), 1-10.
- Yee, N. (2006). Motivations for Play in Online Games. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 772-775.

## Bijlage I: Interviewschema

### Opening:

Dit interview gaat over het spelen van online games. Het doel van dit interview is om meer inzicht te krijgen in factoren die hierbij een rol kunnen spelen. Tijdens het interview zullen een aantal punten ter sprake komen: allereerst vraag ik naar algemene informatie zoals je leeftijd en je opleiding. Daarna zal ik een aantal vragen stellen over welke games je zoal speelt en hoe vaak je speelt. Vervolgens zal ik hier dieper op ingaan door te vragen naar wat je leuk vindt aan gamen, en de eventuele gevolgen die het gamen voor jou heeft.

Er zullen voornamelijk open vragen gesteld worden. Vervolgens zal ik doorvragen om ergens dieper op in te kunnen gaan. Aan de hand van jouw antwoorden zal deels de richting van het interview bepaald worden. Als een vraag niet helemaal duidelijk is geef het dan gerust aan. Als je het goed vindt neem ik het interview op om het achteraf terug te kunnen luisteren, ondertussen maak ik aantekeningen. De resultaten worden anoniem verwerkt. Het interview zal ongeveer 1 uur gaan duren.

### 1. Algemene vragen.

	Vragen	Doorvragen	Punten die we willen weten
a	Wat is je leeftijd?		Leeftijd
b	Wat is momenteel je school en/of arbeidsituatie?	Welke opleiding volg je? In welke klas zit je? Welke opleiding heb je afgerond? Heb je ook een bijbaan?	Opleiding/werk
c	Kan je wat meer vertellen over je woonsituatie?	Woon je thuis bij je ouders of zelfstandig? Heb je broers/zussen Waar in huis game je meestal? Heb je een eigen spelcomputer?	Thuisituatie
d	Heb je afspraken met je ouders over het gamen?	Weten je ouders welke games je speelt? Mag je zelf weten wanneer/hoe lang/hoe vaak je games speelt? Krijg je wel eens games van je ouders?	Toezicht ouders

### 2. Gamegedrag

	Vragen	Doorvragen	Punten die we willen weten
a	Welke spellen speel je?	Zijn er nog andere games die je vaak speelt? Welk genre speel je over het algemeen? Speel je over het algemeen 1 game of wissel je af met andere games? Wissel je ook af met andere type games (ander genre)? Speel je wel eens meerdere games tegelijkertijd? Hoe was dit in het verleden?	Uitgebreid inzicht in gamepatroon zoals: welk type game/genre, 1 spel of meerdere spellen, etc.
b	Is er een game die je momenteel het meest speelt? Speel je dit spel online of	Verschilt dit per keer dat je speelt? En de andere spellen die je speelt?	Online/offline spelen

	offline?	Verschilt dit per game? Was dit in het verleden anders?	
c	Speel je het spel dat je nu het meeste speelt alleen of met vrienden?	Zijn dit vrienden die je in het echte leven hebt leren kennen of online? Speel je ook met mensen die in andere landen wonen, andere tijdszone? Spreek je ook online af om samen te gamen? Spreek je deze mensen ook buiten het gamen? Hoe belangrijk zijn deze mensen voor jou? En de andere spellen die je speelt? Verschilt dit per game? Speel je thuis wel eens met een groep vrienden tegen elkaar? Was dit in het verleden anders?	Sociale aspect, relaties online
d	Welk karakter ben je in het spel dat je nu het meest speelt?	Wie ben je? Hoe belangrijk is dit karakter voor jou? Behoor je ook tot een guild of tot een andere groep? Hoe belangrijk is deze groep voor jou? Hoe belangrijk is dit karakter voor deze groep of in dit spel?	
e	Hoe vaak speel je games?	Hoeveel dagen per week speel je games? Hoeveel uren per dag/keer speel je? Hoeveel uren speel je meestal achterelkaar? Verschilt dit per spel dat je speelt? Welke dagdelen speel je? Speel je in het weekend evenveel als door de week? Speelde je in het begin van dit spel ook al dit aantal uren of is dit steeds meer geworden? Hoe was dit in het verleden?	Hoe ziet het game patroon eruit
f	Zijn er periodes dat je meer of minder speelt?	Speel je meer als er nieuwe spellen uit zijn? Speel je meer of minder als het vakantie is?	

### 3. Redenen om te gamen.

	Vragen	Doorvragen	Punten die we willen weten
a	Kan je vertellen wat je leuk vindt aan gamen?	Zijn er nog andere dingen van het gamen die je leuk vindt? Verschilt dit wel eens per moment of is dat altijd hetzelfde? Zijn er per spel dat je speelt verschillende dingen die je leuk vind? Wat vind je leuk aan het spel dat je nu speelt? Speel je wel eens games omdat je je verveelt? (verveling) Speel je wel eens games om met anderen te kunnen praten in het spel? (sociale interactie) Speel je games omdat je graag beter wilt worden in het spel? (prestatie)	Wat biedt de gamewereld: Peer pressure Sociale interactie Prestatie Uitdaging Status, aanzien Nieuwe dingen Ontsnapping uit echter wereld Verveling Karaktergroei Controle Oneindig, game gaat steeds door
B	Als je begint met een game sessie wanneer is dit dan na meestal?	Is dit bijvoorbeeld als je alleen thuis bent? Is dit bijvoorbeeld als je uit school komt?	
C	Kan je je een situatie herinneren dat je	Moest je bijvoorbeeld stoppen van je ouders?	

	gamen werd onderbroken?	Had je bijvoorbeeld een belangrijke les of college? Wat vond je hiervan? Hoe voelde je je toen? Waarom voelde je je zo? Hoe lang bleef dit gevoel hangen?	
D	Kan je je nog een andere soortgelijke situatie herinneren?	Zie vragen hierboven.	
E	Kan je je een situatie herinneren van de afgelopen tijd waarin je voor je gevoel te lang door hebt gespeeld?	Wat was je toen aan het spelen? Waarom vond je het moeilijk om te stoppen? Welke aspecten in het spel zorgden ervoor dat je langer doorspeelde? Waarom ging je zo lang door met gamen? Ging er iets vooraf aan deze situatie? Waarom ben je uiteindelijk toch gestopt? Hoe voelde je je toen je eenmaal gestopt was met gamen?	Wat zijn redenen voor jou om te gamen/steeds langer door te gaan met gamen? Onder welke omstandigheden gebeurt dit?
F	Kan je je nog een andere soortgelijke situatie herinneren?	Zie vragen hierboven.	Wat zijn redenen voor jou om te gamen/steeds langer door te gaan met gamen? Onder welke omstandigheden gebeurt dit?

#### 4. Gevolgen van het gamen

	Vragen	Doorvragen	Punten die we willen weten
A	Welke positieve gevolgen heeft het gamen voor jou?		
B	Kan je een voorbeeld noemen van een situatie waarin je merkte dat het gamen andere dingen in je leven beïnvloedde?	Zijn er dingen waar je minder tijd voor maakt door het gamen? Zijn er dingen waar je niet aan toe komt door het gamen? Heb je bepaalde wensen waar je niet aan toe komt door het gamen? Zoals geen zin hebben in een sociale afspraak (verjaardag of naar je ouders gaan) omdat je liever door bleef spelen?	Invloed op sociale leven/vrienden buiten de game. Invloed op vrijetijdsbesteding zoals sport en clubs/vereniging. Invloed op schoolprestaties. Invloed op emoties/gemoedstoestand . Invloed op lichaam zoals slaapgebrek, vermoeidheid, hoofdpijn.
C	Zijn er nog andere situaties waarin je merkte dat het gamen invloed had op je leven?		
D	Heb je wel eens gedacht dat het gamen te belangrijk voor je werd?	Waarom dacht je dat? Waarom merkte je dit? Wat vond je hiervan? Wat vonden anderen van hiervan? Kan je wat meer vertellen over hoe het gamen voor jou een probleem is geworden? Ging je van de een op de andere dag veel gamen of was dit een geleidelijk proces? Heb je wel eens geprobeerd je gamegedrag te	Probleembesef, symptomen Proces van 'normaal' gamen tot problematisch gamen

		veranderen? Kan je beschrijven hoe dit is verlopen? Hoe voelde je je toen? Heb je wel eens overwogen hulp te zoeken?	
--	--	---	--

5. Andere personen (als ze zelf geen probleem ervaren)

	Vragen	Doorvragen	Punten die we willen weten
a	Ken je iemand die zoveel tijd aan gamen besteed, waardoor het een probleem is geworden?	Waarom dacht je dat? Waaraan merkte je dit?	
b	Kan je wat meer vertellen over hoe het gamen voor deze persoon een probleem is geworden?	Ging hij/zij van de een op de andere dag veel gamen of was dit een geleidelijk proces?	
c	Kan je een voorbeeld noemen van hoe het gamen andere dingen in het leven van deze persoon beïnvloede?		Invloed op sociale leven/vrienden Invloed op vrijetijdsbesteding zoals sport en clubs/vereniging Invloed op emoties/gemoedstoestand Invloed op lichaam zoals slaapgebrek, vermoeidheid, hoofdpijn.
d	Ging je je hierdoor ook afvragen of dit ook voor jou opging?		

Dit waren alle vragen, zijn er dingen niet zijn besproken, maar waarvan je denkt dat het wel belangrijk is?

Hartelijk dank voor je deelname!



## Bijlage II Codeschema

RF = risicofactor.

AP = andere persoon.

+/- = wel/niet

Thema	Label	Sublabel	Uitleg	
<b>Achtergrond</b>	<b>Leeftijd</b>			
	<b>School/arbeidsituatie</b>			
	<b>Woon/thuissituatie</b>			
	<b>Gamelocatie</b>		Waar speelt de persoon games	
	<b>Ouders</b>	<b>Afspraken (+/-)</b>		Welke afspraken zijn er met de ouders
		<b>Controle</b>		Hebben de ouders controle over gamegedrag
		<b>Toegang</b>		Samen spelen, vroeg een pc thuis
		<b>Discussie</b>		Discussie, ruzie over gamegedrag
	<b>Persoonlijk</b>			
<b>Games</b>	<b>Genre</b>		Shooters, MMORPG, Actie etc.	
	<b>Games</b>		WOW, Warcraft 3, Sims, Modern Warfare 2, etc.	
	<b>Spelaspect</b>			
<b>Gamegedrag</b>	<b>Speelintensiteit</b>		Dagpatroon, duur etc.	
	<b>Speelvoorkeur</b>	<b>Richten op 1 spel</b>		1 spel tegelijkertijd
		<b>Activiteiten naast spelen</b>		Tegelijk met gamen ook bijv. msn
		<b>Gevarieerd</b>		Variatie in games, online/offline etc.
		<b>Online</b>		
		<b>Offline</b>		
		<b>Uitspelen</b>		Missie af willen maken, uit willen spelen
		<b>Duur van gamesessie</b>		Voorkeur voor korte/lange potjes
	<b>Spelen met anderen</b>			
	<b>Speelpatroon (+/-)</b>	<b>Vrije tijd</b>		
		<b>Weekenden</b>		
		<b>Nieuw spel</b>		
		<b>Zomer/winter</b>		
		<b>Wisselend veel/weinig</b>		
		<b>Vakantie</b>		
<b>Tentamens</b>				
<b>Carrière</b>	<b>Begin moment</b>		Startleeftijd, verandering	

			gamegedrag >, begonnen door veel vrije tijd, veel gamen gevolg van andere dingen
		<b>Stopmoment</b>	Bewust gamen verminderd, verandering gamegedrag <, meerdere stopmomenten
		<b>Proces</b>	Geleidelijk meer gaan gamen, Periode veel gamen, wisselt tussen veel en weinig
		<b>Terugval</b>	Mogelijkheid om weer te beginnen, weer begonnen met spelen, meer spelen door...
	<b>Omstandigheden minder gamen</b>	<b>Andere personen</b>	Bijv. door ouders
		<b>Afweging voor/nadelen</b>	Kost geld, kost teveel tijd, geen nut meer om door te gaan
		<b>Andere prioriteiten</b>	
		<b>Minder behoefte aan online contact</b>	
		<b>Samen stoppen</b>	
		<b>Spel veranderd</b>	
<b>Motieven/spelervaring</b>			
	<b>Geweld</b>		
	<b>Leerzaam</b>		
	<b>Strategisch</b>		
	<b>Vermaak</b>		
	<b>Gameplay</b>		Goede besturing van het spel
	<b>Prestatie</b>	<b>Competitie</b>	Score bijhouden, aanzien, trots, reputatie
		<b>Beloning</b>	Groei, veel doelen te behalen, scoren
		<b>Grinden</b>	Herhalende gameplay om toegang te krijgen tot bepaalde spelkenmerken
	<b>Sociaal</b>	<b>Sociale druk</b>	Verplichting, afhankelijk van elkaar, afmeldingverplichting, sociale controle, verantwoordelijkheidsgevoel, voorbereiding
		<b>Sociale interactie</b>	Contacten maken, praten in het spel
		<b>Relaties</b>	Vriendschap, elkaar steunen, persoonlijk, ontmoeting RL
		<b>Teamwork</b>	Samenwerken, groepen, gezamenlijk presteren, afspraken, raiden, leiding geven, sollicitatie
	<b>Verhaal</b>	<b>Gehechtheid</b>	Karakteridentificatie, investering in spel

		<b>Onvoorspelbaarheid</b>	
		<b>Ontdekking</b>	
		<b>Oneindigheid</b>	
		<b>Meeleving,</b>	
		<b>Wensenvervulling,</b>	Ervaring van niet reële situaties,
		<b>Verzamelen</b>	
	<b>Stemming veranderen</b>	<b>Escape</b>	Ontsnappen, Verveling
		<b>Stress afbouwen</b>	Hoofd leegmaken, Vermaak, afreageren
<b>Problemen</b>	<b>Situatie te lang doorspelen</b>	<b>Closure</b>	Spel prettig afsluiten, nog even doorgaan, er meer uit willen halen
		<b>Tijdsverlies</b>	Opgaan in spel, geen tijdsplanning vooraf, discipline
		<b>Bewust spelen</b>	Bewust langer doorspelen, bewust van moeten stoppen
		<b>Verloren tijd inhalen</b>	
		<b>Gevoelens</b>	
		<b>Met vrienden</b>	
		<b>Stopmoment</b>	
		<b>Middelengebruik</b>	
	<b>Symptoom</b>	<b>In gedachten met game bezig</b>	Cognitieve salience
		<b>Aantrekking spel</b>	
		<b>Constant willen spelen</b>	
		<b>Terugval</b>	
		<b>Stemming</b>	Frustratie, irritatie
		<b>Karakter wissen om probleem te ontlopen</b>	
	<b>Impact op leven</b>	<b>Vrije tijd</b>	Sport, vervanging van bijv. boeken lezen
		<b>Studie/school/werk</b>	
		<b>Fysiek</b>	Slaap, lichamelijke klachten
		<b>Familie/vrienden</b>	Thuisituatie, afspreken vrienden
	<b>Probleembesef</b>	<b>Achteraf</b>	
		<b>Inzicht</b>	Merkte dat het niet meer ging
		<b>Anderen</b>	Door anderen op gewezen

## Bijlage III Appendix- Begrippenlijst

**Browser games:** Browser games zijn laagdrempelige en gratis kleine spelletjes op websites die gespeeld kunnen worden in de webbrowser (bijv. Internet Explorer). Te denken is hier bijvoorbeeld aan Zylom.nl of Spele.nl.

**Clans:** Een gaming clan is een groep mensen die regelmatig met elkaar online een computerspel spelen. In zogenaamde ‘tournaments’ treden deze clans tegen elkaar aan.

**Dungeon:** Als een dungeon kan een ruimte, vaak een kerker, binnen vooral MMORPGs worden beschouwd. Dungeons hebben vaak een griezelige sfeer. In een dungeon kunnen de spelers relevante objecten vinden en tegen monsters vechten.

**FPS:** Een first- person- shooter of FSP is een genre in de computerspellen. Het speltype wordt altijd gebruikt bij shooters (schietspellen). De speler bekijkt de wereld vanuit de ogen van het personage dat hij/zij speelt. Deze houdt een wapen of een ander voorwerp in zijn handen waarmee vijandige personages kunnen worden uitgeschakeld of gedood.

**Guilds** (het Engelse woord voor gilde): Guilds zijn specialiseerde groepen spelers die allemaal hetzelfde doel volgen elkaar te helpen verder te komen in een spel. Regelmatig spelen deze groepen samen tegen andere groepen spelers. Guilds zijn vooral populair in MMORPGs.

**MMORPG:** Een ‘massively multiplayer online role playing game’ of kort MMORPG is een grootschalige game voor meerdere spelers over een computernetwerk. In MMORPGs speelt vooral de sociale interactie tussen de spelers een belangrijke rol. De meeste spelers spelen in guild samen met andere spelers. Elkaar te ondersteunen en problemen op te lossen wordt van iedere speler verwacht. Samen treden deze groepen spelers in zogenaamde raids tegen andere groepen spelers aan.

**Raids:** Met een raid wordt een overval op een spelgebied beschouwd. Vaak komen meerdere spelers uit een guild kort samen om tegen hun tegenstanders aan te treden.