

Gamers en games: een blik op een verscheiden fenomeen

Steven Malliet

Universiteit Antwerpen – Dept. Communicatiewetenschappen
Katholieke Hogeschool Limburg – Media & Design Academie



Universiteit Antwerpen



De aantrekkingskracht van games

Redenen waarom mensen games spelen:

- Humor, onvoorspelbaarheid, uitdagingen (M. Rayel, games ontwikkelaar)
- Controle, spectaculaire beelden (T. Malone, game onderzoeker)
- Vrijheid (M. Overmars, games ontwikkelaar)
- Uitleven van fantasie, het gevoel iets te bereiken (C. Crawford, games ontwikkelaar)

De aantrekkingskracht van games

Antwoord vanuit sociologisch onderzoek (Sherry & Lucas, 2006):

1. Opwinding
2. Uitdaging
3. Competitie
4. Relaxen (stress reduction)
5. Fantasie
6. Sociale Interactie

De psychologie van de speler

Verschillende types van gamers en manieren van spelen:

- Sociaal gamen
- Controle en opwinding
- 'Serious gaming'
- 'Role Playing'
- E-sports en games als competitie

Sociaal gamen

- Een specifiek type van sociale interactie
anoniemer → intiemer
gevaren (bijv. cyberpesten)
- Gaming community als een laboratorium voor sociale interacties in de echte wereld
- Gaming en zelfbeeld

Controle en opwinding

- Korte termijn effect van het spelen van schieten vechtspele: verhoogd gevoel van opwinding
- Games als *catharsis* of games als *catalysator* voor gewelddadig gedrag?
- Inleving van de speler speelt hier belangrijke rol in

1999 Eric Harris, Dylan Klebold: Columbine shootings

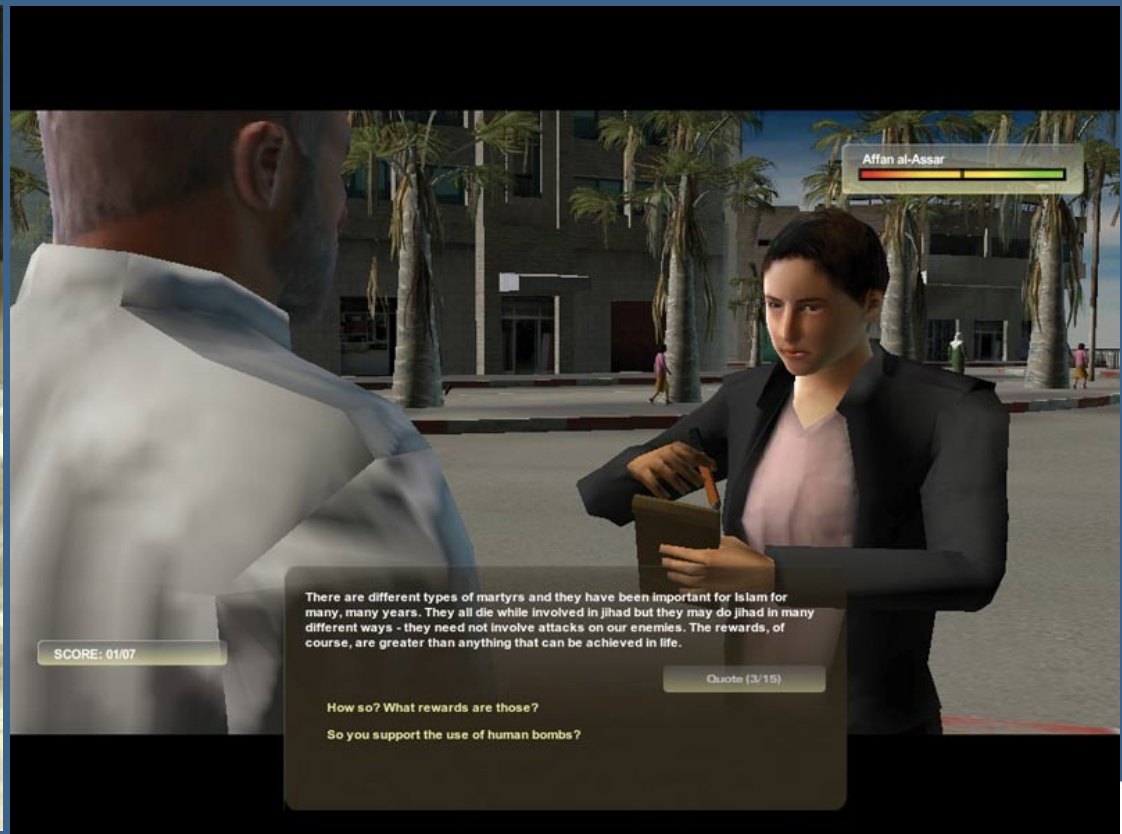


“It’s going to be like fucking Doom. Tick, tick, tick, tick... Haa! That fucking shotgun is straight out of Doom!”

'Serious gaming'

- 'Serious game': elk type van game dat niet als hoofdbedoeling heeft te entertainen.
- Verschillende types: advergames, politieke games, persuasive games, edutainment, simulation games, ...
- Moeilijkheid: balans vinden tussen plezier en onderricht/sensibilisering

Global Conflicts: Palestine (2007)



'Role Playing'

- Games als een tweede, derde of vierde 'zelf': experimenteren met verschillende identiteiten
- Spelen als een eerste persoons ervaring: 'ik' ben het die speelt
- Spelen als een derde persoons ervaring: ik bestuur 'hem/haar'

'e-sports'

- Gamen als sport??
- Oosterse landen: voornamelijk RPG's (bijv. Starcraft)
- Westerse landen: voornamelijk schietgames (bijv. Counter-Strike, Far Cry, Fallout,...)
- De flow ervaring als achterliggende principe

Slotbemerkingen

- Deels gerelateerd aan kenmerken van speler
- Deels gerelateerd aan de aard van de spelen
- Continu proces van 'mentale onderhandeling' tussen speler en ontwikkelaar