

Loner aan het keyboard

De beeldvorming in de media van online-gamers

Bachelorscriptie

17 oktober 2014

Student: Molenaar, R.C.
Studentnummer: 090538
Begeleider: Drs. Snel, J.
School: Christelijke Hogeschool Ede
Studie: HBO Journalistiek
Verdiepingsminor: Cultuur en Religie



Adresgegevens student

Naam: Ruben Cornelis Molenaar
Adres: President Kennedystraat 14
Postcode en woonplaats: 2631 AD, Nootdorp
Telefoon: 06 83 16 08 23

Inleiding	3
Hoofdstuk 1: Wie is de gamer? Zelfstandig onderzoek	7
Hoofdstuk 2: Daedalus	17
Hoofdstuk 3: Eve, Uru en de geheime wereld	22
Hoofdstuk 4: Mediatheorie: wat doet een goede journalist?	29
Hoofdstuk 5: Beeldvorming in de Nederlandse media	36
Conclusie	55
Verklarende woordenlijst	58
Nawoord	61
Bibliografie	62
Bijlage: grotere weergave grafieken	77

Over de verklarende woordenlijst

De wereld van gaming kent een eigen jargon - afkortingen en woorden die een speciale betekenis hebben binnen de subcultuur van de gamer. Om deze scriptie overzichtelijk te houden en het verhaal niet continu op te hoeven breken voor uitleg, worden al deze termen die in de scriptie voorkomen nader verklaard in de woordenlijst. Begrippen als 'handle', 'RTS', 'MMORPG' en 'guild' worden gewoon gebruikt in de tekst - voor de betekenis van deze begrippen is de verklarende woordenlijst te raadplegen.

Inleiding

Ik ben een gamer. Ik identificeer mezelf niet op die manier, maar ik voldoe aan de eisen voor het etiket. Voor deze eisen kijk ik naar een editorial^[C] die recent op The Escapist verscheen:

*"Let us not be fooled: **Not everyone who plays games is a gamer.** A gamer is a **game enthusiast**, a person whose primary hobby or avocation is the enjoyment of games. The "enjoyment of games" is a deeper pursuit than merely playing them. It encompasses dedication towards their mastery; understanding of their history; commentary on the design; insight as to their relationships into the web of source material from which they are derived."* - Alexander Macris

Wat een gamer moet voorstellen is duidelijk, maar over welke games gaat het hier? De gamer subcultuur draait om het ontlenen van plezier aan *video games*: een soort spel dat gespeeld wordt met behulp van een beeldscherm, zij het een pc of een spelcomputer.

De *online-game* die aan het hart van deze scriptie ligt, is een soort video game dat gespeeld wordt met behulp van het internet, spelers in staat stellend samen te spelen ongeacht de fysieke afstand tussen de spelers. Er bestaan talloze genres binnen het kader van online-games die ieder een andere mate van interactie tussen de spelers toestaan, maar de mogelijkheid is universeel - een online-game die spelers niet laat interacteren bestaat niet.

In augustus 2014 breekt er een rel uit op het internet: *Gamergate*. De aanleiding van de rel is de verdenking dat een gameontwikkelaar met een gamejournalist het bed deelde voor een positieve recensie van haar spel. Gamers uiten hun ontevredenheid met de integriteit van de gamejournalistiek en veroordelen de (onbewezen) handelingen van de gameontwikkelaar in kwestie. Feministische groepen veroordelen op hun beurt de gamers - het zou hen niet gaan om de integriteit van de gamejournalistiek, maar het hart van de kwestie zou liggen in vrouwenhaat. Gamers zouden niet willen dat vrouwen zich mengen in gameontwikkeling. In deze rel wordt een stereotype gehanteerd dat zo oud is als de weg naar Rome - gamers zijn allemaal blanke, anti-sociale puberjongens die de hele dag in de kelder van het ouderlijk huis zitten te spelen.

Dat stereotype geeft een heel ander beeld van de gamer dan het citaat van Macris. Een hele subcultuur over één kam scheren leidt meestal tot een vertekend beeld - door geen rekening te houden met verschillen in leeftijd, etniciteit, geslacht, burgerlijke stand, minderheden en meerderheden en hoe luid die verschillende groepen zijn, is het onmogelijk een accuraat beeld te schetsen. Daarom is het vreemd dat wanneer mensen over gamers praten, het vrijwel altijd met het hierboven geschetste beeld in gedachte is. Het gaat hier om een hobby, en in feite bestaan zulke algemeen geaccepteerde vooroordelen alleen over serieuzere zaken, zoals religieuze groeperingen.

Tot in hoeverre is dit stereotype correct? Wie zijn gamers?

Een van de grootste factoren in de ontwikkeling van publieke opinie is de beeldvorming in de media. Welke onderwerpen behandelen ze, wat zeggen ze erover? Houden de media het stereotype omtrent gamers in stand of werpen ze een objectieve blik op deze subcultuur? De journalistiek speelt een belangrijke rol in de profilering van ieder behandeld onderwerp omdat journalisten bepalen welke aspecten van een zaak ze belichten. Wie wordt er geïnterviewd, welke onderzoeken worden aangehaald, welke toon krijgt een artikel? De journalist is de ooggetuige die het publiek vertelt wat er gebeurt en hoe de zaak in elkaar steekt. Om die reden heeft de journalist een verantwoordelijkheid om zo accuraat mogelijk te berichten, opdat de lezers, kijkers en luisteraars hun mening kunnen bouwen op feiten en een heldere, ongekleurde interpretatie van die feiten.

In deze scriptie wordt gekeken naar hoe de media hun rol spelen in de berichtgeving omtrent gamers. Aan de hand van twee simpele deelvragen komt het antwoord op de hoofdvraag naar boven. Deze vragen zijn:

1. Hoe sociaal is de online-gamer?
2. Wat zeggen de media over de sociale vaardigheden van online-gamers?

Hoofdvraag. *Hoe is de beeldvorming in de media van de sociale vaardigheden van online-gamers?*

Dit onderzoek draait om de rol die de journalistiek speelt in het bestaan van een van de grootste vormen van entertainmentindustrie, maar de eerste deelvraag heeft niets te maken met de media. Omdat de kern van deze kwestie ligt in de integriteit en professionaliteit van journalisten wil ik eerst zelfstandig onderzoek doen naar online-gamers, zonder mijn onderzoek te laten framen door de beeldvorming in de media. Pas zodra ik een duidelijk beeld heb van hoe sociaal online-gamers werkelijk zijn, neem ik de media onder de loep. Bij het naast elkaar leggen van de antwoorden op de deelvragen wordt duidelijk hoe accuraat de media berichten over de sociale vaardigheden van online-gamers - wat leidt tot het antwoord op de hoofdvraag.

Online-gaming is een wereldwijde industrie. Het verbindt gamers van over de hele aardbol met elkaar. Het is zo'n massief onderwerp dat enige afbakening vereist is. Naar **welke online-games** wordt er gekeken? **Welke online-gamers** worden onderzocht? **Welke media?**

Welke online games vallen binnen dit onderzoek?

Voor de afbakening van online-games wordt gekeken naar twee factoren: *Identiteit* en *sociale component*. Voor een online-game kan voldoen aan de in dit onderzoek gehanteerde definitie moeten gamers dat specifieke spel verbinden aan hun identiteit en moet het spel een sociale component hebben, een mogelijkheid bieden tot sociale interactie.

Het begrip 'online-gaming' omvat veel facetten. Als 'online' alleen betekent dat een spel met of tegen elkaar gespeeld kan worden via een internetverbinding, dan kwalificeren zelfs de meest simpele smartphone apps en Facebookspelletjes. Voor dit onderzoek kijken we echter naar 'online-gamers' en zoals eerder uitgelegd zijn gamers een stuk fanatieker over hun hobby dan de casual gamers die doorgaans op Facebook en hun smartphone spelen. Gamers laten de apps en browsergames meestal links liggen en besteden hun tijd en geld aan *Call of Duty* of *World of Warcraft*, spellen die door gerenommeerde studio's ontwikkeld zijn en een hogere mate van complexiteit kennen. Vaardigheid in zulke spellen verwerven kost veel tijd en moeite en is daarom een statussymbool onder gamers. Omdat gamers spellen als Farmville niet aan hun identiteit verbinden, tellen we zulke spellen niet mee.

Het hierboven genoemde *Call of Duty* is een FPS, een First Person Shooter. Zulke spellen bevatten vaak een singleplayer campaign en een multiplayer-component. De multiplayer biedt de ruimte voor groepen van twee tot 32 of soms zelfs 64 spelers om elkaar op een map te bestrijden. Zo'n map kan een brandend bos zijn, een verlaten stad of zelfs een open veld. Spelers moeten vaak in teams werken om te winnen. *Call of Duty* en soortgelijke spellen zijn berucht vanwege de mogelijkheid om te communiceren met medespelers via een headset. Omdat deze vorm van communicatie moeilijk te controleren is, zien ongemaneerde spelers hun kans schoon om de tegenspeler (of een incompetent teamlid) de huid vol te schelden. Deze vorm van online interactie (voice chat) is de meest directe en laat weinig aan de verbeelding over (een geschreven chat heeft bijvoorbeeld geen intonatie). Het interessante aan voice chat is dat spelers op vrijwel hetzelfde niveau met elkaar kunnen

communiceren als wanneer ze in dezelfde kamer zouden zijn, maar vanwege de anonimiteit die een handle biedt ontbreekt er een sociaal filter.

FPS games als Call of Duty vallen binnen de definitie van online-games die voor dit onderzoek gehanteerd wordt omdat het grootste deel van de spelers in de gamer subcultuur valt en het spel een hoge mate van interactie met medespelers biedt.

Een ander genre dat online spel biedt is het RTS genre. Real-Time-Strategy games hebben meestal geen voice chat, maar een chatbox waar spelers in kunnen typen. Matches hebben vaak niet meer dan acht spelers en de communicatie in het spel draait vooral om diplomatie, een sociale vaardigheid. Om die reden vallen RTS games binnen de definitie.

Binnen het RTS genre bestaat er nog een subgenre: MOBA. Deze Multiplayer-Online-Battle-Arena spellen nemen vaak plaats op een kleine map waar twee teams van vijf spelers het tegen elkaar opnemen. Iedere speler kiest een door de spelontwikkelaar gemaakt karakter met bepaalde krachten en zwaktes - hier komt het strategische element naar voren - en de compositie van een team, samen met de communicatie tussen de teamleden, bepaalt de uitkomst van een match. De meest bekende MOBA is *League of Legends*, een spel waar internationale toernooien met grote geldprijzen voor worden gehouden. De gemeenschap van het spel is echter berucht: onvriendelijk tegen nieuwe en minder vaardige spelers, makkelijk met schuttingtaal. MOBA's zijn ook deel van dit onderzoek.

Veruit het bekendste online genre in gaming is het MMORPG-genre. Massively-Multiplayer-Online-Roleplaying-Games zijn een gigantische markt, met als vlaggenschip *World of Warcraft*. Al tien jaar is dit niet alleen de grootste MMO, deze game heeft ook het meeste geld in het laatje gebracht - *all time*. Op dit moment zijn er zo'n zeven miljoen actieve accounts, maar sinds de lancering van het spel zijn er meer dan honderd miljoen accounts aangemaakt. Ieder jaar komt er een nieuwe MMORPG uit waarmee de makers hopen WoW te overtreffen. MMORPG's worden gekenmerkt door het hoge gehalte aan interactie tussen spelers: vrijwel alle spelinhoud is gemaakt om in groepen te spelen, er is een door spelers beheerste economie en de chat is wereldwijd. MMORPG's simuleren de sociale kant van de echte wereld meer getrouw dan ieder ander genre.

Om precies die reden ligt de focus in dit onderzoek op MMORPG's. Het is een grote markt waar veel gamers in zitten, het genre biedt de meeste mogelijkheid tot sociale interactie en veruit de meeste vooroordelen en stereotypes omtrent gamers worden gelinkt aan de spelers van MMORPG's. Er zal in de scriptie wel verwezen worden naar de andere genres, maar het grootste deel van het onderzoek is gericht op de MMORPG omdat deze voor de hoofdvraag van deze scriptie het meest relevant is.

Dus, samengevat:

Wel in het onderzoek verschijnen FPS-spellen, RTS-spellen, MOBA-spellen en MMORPG's. Op deze laatste categorie ligt de focus. Niet in het onderzoek meegerekend zijn browserspellen als Farmville en Angry Birds, evenals spellen waarin het enige online component een scorebord is.

Naar welke gamers wordt onderzoek gedaan?

Omdat online-gamers overal ter wereld te vinden zijn en een internationale subcultuur vormen, worden *alle* online-gamers in dit onderzoek meegerekend. De gamer-identiteit overstijgt landsgrenzen en hoewel er guilds bestaan die alleen mensen van hun eigen nationaliteit rekruteren, zullen deze spelers ook geregeld interacteren met spelers uit een ander land. De enquête in dit onderzoek is in het Engels geschreven en geplaatst op verscheidene fora, waar online-gamers van

over de hele wereld de enquête konden zien en invullen. Naast deze enquête zijn Nederlandse gamers geïnterviewd om herhaaldelijke bereikbaarheid te optimaliseren.

Welke media worden onderzocht?

In tegenstelling tot de wereldwijde aanpak voor gamers zal er (bijna) alleen naar Nederlandse media gekeken worden in dit onderzoek. Het is makkelijk om gamers over de hele wereld te bereiken, maar verschillende landen berichten op eigen wijze over deze subcultuur en het onderzoek naar media-aandacht is veel intensiever. Er zijn geen concrete gegevens waar het de beeldvorming in de media van online-gamers betreft, wat inhoudt dat het mediaonderzoek op dit vlak een individuele onderneming is. In deze scriptie zijn interviews met drie Nederlandse journalisten te vinden. Daarnaast wordt er met behulp van de digitale krantenarchieven gekeken naar de geschreven artikelen die er de afgelopen tien jaar zijn verschenen over gaming, in de hoop een ontwikkeling in kaart te kunnen brengen. Om dit soort onderzoek op internationale schaal te verrichten zou te lang duren, daarom ligt de focus op de Nederlandse media. Ook kijk ik voornamelijk naar de geschreven pers, aangezien dat mijn studierichting is en ik dus over meer expertise beschik in dit deel van het journalistieke werkveld.

Samengevat:

In dit onderzoek wordt gekeken naar online-gamers op internationale schaal, maar alleen naar Nederlandse media. Dit heeft te maken met de bereikbaarheid en de algemene, internationale identiteit van de gamer. Om de media op dezelfde wereldwijde schaal te onderzoeken zou het onderzoek teveel verwateren omdat daar teveel tijd in zou gaan zitten, daarmee de mogelijkheid tot dieper onderzoek uitsluitend. Er wordt gekeken naar geschreven pers - ik heb niet gestudeerd voor radio en televisie, al mijn journalistieke vaardigheid en kennis rust op het geschreven vlak.

Onderzoeker als ervaringsdeskundige

Aangezien ik ben opgegroeid met games zie ik mezelf als ervaringsdeskundige op dit gebied. Ik speel sinds mijn zesde video games en sinds mijn dertiende speel ik online. Ik heb veel verschillende online gemeenschappen meegemaakt en ben voor dit onderzoek opnieuw op verkenningstocht gegaan in de online wereld: ik heb op verscheidene spellen een nieuw account aangemaakt om te testen hoe de gemeenschap reageert op een nieuwe speler.

Deze spellen zijn:

MMORPG

Star Wars The Old Republic
The Secret World

MOBA

League of Legends

In hoofdstuk 3 zijn mijn persoonlijke ervaringen te vinden.

Hoofdstuk 1: Wie is de gamer? Zelfstandig onderzoek

Om de gamer accuraat te profileren, moeten we hem vanuit verschillende oogpunten bekijken. Daarvoor zijn antwoorden op de volgende vragen nodig:

- Hoe sociaal vinden gamers zichzelf?
- Wat wijst bestaand onderzoek uit?
- Wat zegt de geschiedenis van gemeenschappen in online-games over deze sociale vaardigheden?
- Hoe ervaar ik gamers in het kader van dit onderzoek?

Voor deze scriptie zijn verschillende online-gamers geïnterviewd, is er een enquête onder online-gamers afgenomen en werden bestaande onderzoeken en kenmerkende casussen onder de loep genomen. Aangezien ik zelf beschik over of toegang heb tot verschillende online-games en opgegroeid ben met videogames, beschouw ik mezelf als ervaringsdeskundige en zal ik ook gebruik maken van mijn eigen waarnemingen.

Interviews

De geïnterviewde gamers zijn Bas (30), Connor (23), Esther (24), Joey (23), Kevin (24), Menno (30) en Wouter (19). De groep ligt qua leeftijd dicht bij elkaar, maar de levenssituatie van iedere gamer is verschillend - de één heeft een full-time baan, de ander studeert bijna af, de één is getrouwd en een ander komt net van de middelbare school, etcetera. Deze interviews dienen om een persoonlijker respons uit te lokken dan mogelijk met een algemene enquête, al worden dezelfde onderwerpen behandeld.

Op de vraag *'Hoeveel uren per week besteed je aan online-gaming?'* verschilden de antwoorden:

Wouter zegt minstens tien uur per week te gamen en speelt voornamelijk alleen.

Connor besteedt tussen de tien en vijftien uur per week aan gaming, afhankelijk van zijn werk en hoeveel tijd hij buitenshuis besteedt aan vrienden en zijn relatie.

Esther vertelt dat ze gemiddeld 25 tot 30 uur per week games speelt.

Joey en **Bas** gamen veertig uur per week - Joey hoeft weinig op school te verschijnen en kan zijn werk zelf indelen en Bas heeft op dit moment geen baan en dus veel vrije tijd.

Menno speelt het meest, met vijftig uur per week.

De gamers zien online-games als vrijetijdsbesteding, een hobby die plaats kan maken voor andere zaken met een hogere prioriteit of zaken die voor hen meer vermaak bieden. Voor sommigen is het 'een van meerdere' hobbies, niet belangrijker dan de andere tijdsverdrijven, terwijl gamen een belangrijker (primaire) hobby vormt voor hen die meer uren per week aan gaming besteden.

Wanneer de gamers gevraagd wordt of ze *"deze games met vrienden spelen die je al kende voor je samen speelde?"* antwoordden ze als volgt:

Bas speelt *"sommige wel (met vrienden die hij al kende), andere spellen alleen of met onbekende mensen"*.

Connor zegt voornamelijk online-games te spelen die vrienden ook spelen. *"Ook al ontmoet je wel veel nieuwe mensen. Soms leer je deze mensen puur van het spel kennen, maar soms kom je ook in contact met vrienden van jouw vrienden die het spel ook toevallig spelen"*.

Esther: *"Niet allemaal, maar het overgrote aantal heb ik leren kennen vanwege gamen. Of ik ben bevriend met iemand die me dan introduceert aan andere mensen die ook gamen en die ik zo leer kennen".*

Volgens **Joey** speelt hij zelf af en toe met mensen die hij al kende voordat hij met ze samen speelde en **Kevin** zegt vrijwel altijd met vrienden en bekenden samen te gamen. Daarnaast *"speel ik ook met andere mensen die ik alleen ken via de zogenoemde TeamSpeak. Zo heb ik ook leuke gesprekken met mensen die ik nog nooit in het echt heb gezien of anders niet ontmoet zou hebben"*.

Menno speelt eigenlijk uitsluitend met vrienden.

Wouter antwoordt: *"Af en toe. Meestal speel ik alleen, maar soms word ik gevraagd om een keer mee te doen. Het komt ook voor dat ik alleen aan het spelen ben en ik zie dat een van mijn vrienden online is/komt. In zo'n geval vraag ik meestal wel of we iets samen kunnen doen"*.

Alle geïnterviewden spelen dus wel samen met vrienden, zij het in verschillende mate. Vaak komen deze verschillen vanwege conflicterende tijdsindeling - niet iedereen heeft op precies hetzelfde moment tijd om een uurtje te gamen, op dezelfde manier dat een kroegafspraak met een diverse groep altijd moeilijk is om in te plannen. Veel vaker spelen mensen met een vergelijkbaar schema samen in kleinere groepen. Mocht er dan een bekende online komen, dan is het makkelijk om die uit te nodigen mee te doen. De online-game werkt dus als een soort vrije inloopkroeg. Je speelt wanneer je kunt met de mensen die op dat moment beschikbaar zijn. Als je het prettig vindt om in je eentje te spelen kun je de uren zelf wel volmaken, als je liever alleen samen speelt kun je inloggen, kijken of er iemand anders online is en zo niet - dan log je weer uit en doe je wat anders.

De doorvraag op *'Speel je deze games met vrienden die je al kende voor je samen speelde?'* was: *'Heb je nieuwe vrienden gemaakt in deze games of vanwege deze games?'*. De relevantie van deze vraag wordt later in dit hoofdstuk benadrukt wanneer we kijken naar een casus over *Uru: Ages Beyond Myst*. Het is natuurlijk makkelijk voor twee vrienden die dezelfde interesses hebben om samen hetzelfde spel te gaan spelen, maar in een online-game komt de speler ook zeeën van vreemdelingen tegen. Hoe gaat de gamer daarmee om?

Bas laat de vreemdelingen meestal voor wat ze zijn. Als hij voor een missie of quest samen met vreemden moet spelen doet hij dat gerust, maar daarna is de interactie meestal afgelopen en gaan iedereen zijn eigen weg. In zijn bestaande vriendenkring is vrijwel iedereen een gamer, dus het ontbreekt hem meestal niet aan mensen om mee te spelen.

Voor **Connor** gaat het soms om vrienden van vrienden - als vriendengroepen overlappen en dezelfde games spelen ontstaat er soms blijvend contact tussen mensen die elkaar niet kenden voordat ze samen speelden. *"In zulke gevallen merk je dat er vaak wel een klik is. Ik weet niet of dit per se te maken heeft met het feit dat je het zelfde spel speelt of dat het simpelweg de zelfde type mensen zijn. Ik spreek zelf alleen niet snel van vriendschap, maar aangenaam contact is het zeker"*.

Esther antwoordt enthousiast: *"Absoluut! Ik ben al bijna tien jaar bevriend met twee jongens van wie ik niet zou kunnen denken dat ze niet in mijn leven zijn. We zijn allemaal totaal verschillend maar gamen verbindt ons. Al zijn er ook een aantal tussen die ik alleen in mijn gamewereldje wil en verder niet zozeer mee om hoeft te gaan, vind ik het met de meesten ook leuk om af en toe af te spreken"*.



'Noir', de guild van Esther in het spel Guild Wars 2.

Joey heeft zijn beste vrienden zelfs leren kennen via gaming - hij woont in België,

maar speelt vaak samen met zijn Nederlandse vrienden en reist geregeld voor een weekend af naar Nederland.

Kevin wil niet van 'vriendschap' spreken als het gaat om mensen die hij online leert kennen, aangezien hij vindt dat dat woord veel lading heeft. Wel vindt hij het prettig om samen met mensen te spelen, bekend of niet. De mensen waarmee hij in contact blijft bestempelt hij als bekenden of kennissen.

Voor **Menno** hangt het af van het spel, maar meestal houdt hij het bij zijn huidige vriendenkring.

Wouter geeft aan niet het soort persoon te zijn dat uit zichzelf een praatje maakt met anderen en de anonimiteit die online-gaming biedt maakt in dat opzicht niet echt een verschil. Wel heeft hij vrienden van vrienden leren kennen waar hij samen mee speelt.

Online-gaming kan dus nieuwe contacten opleveren, zij het uit aangrenzende cirkels of van de andere kant van de wereld. Bestaande kringen breiden uit of voegen samen vanwege een gedeelde hobby en mensen die elkaar anders nooit zouden hebben ontmoet maken kennis via dit medium. Mensen hebben echter ook menselijke relaties buiten hun hobbies om en gamen kost tijd die anders aan deze relaties besteed zou kunnen worden. Vandaar de vraag: *'Wat voor effect heeft online-gaming gehad op je relaties in het echte leven?'*

Bas moet zonder vaste baan toch keuzes maken wat zijn tijdsindeling betreft. Hij vertelt: *"Geen relatie is stuk gelopen door online-gaming, maar het is zeker niet positief geweest in romantische zin. Ik ga minder uit en kom dus minder mensen tegen, dus ook niet de persoon waar ik een relatie mee zou willen hebben. Ik ben niet al tien jaar vrijgezel puur vanwege het gamen, maar het heeft zeker niet geholpen".*

Voor **Connor** is hoe zijn hechtere relaties reageren op zijn hobby belangrijk. *"Ik heb geen directe invloeden gemerkt wat betreft relaties. Wel merk ik dat wanneer ik het met mijn partner heb over het spel dat de manier waarop zij reageert wel van belang is. Ze hoeft niet zelf het spel te spelen of vanuit haar zelf interesse te hebben, maar wanneer ze het raar vindt, merk ik dat ik dat vervelend vind".*

Esther ziet de waarde van al het interculturele contact dat een gamer heeft in: *"Ik probeer te denken dat het geen effect heeft op hoe ik me in het 'echte' leven gedraag, maar ik denk dat het ongetwijfeld wel invloed heeft. Omdat je zoveel andere soorten mensen ontmoet uit andere landen en culturen groei je anders. Ik denk dat gamers die daar voor open staan betere relaties aan kunnen gaan met mensen omdat ze een 'open mind' hebben voor hoe andere mensen in het leven staan".*

Joey heeft niets te zeggen over negatieve invloeden - hij heeft een relatie gehad met iemand die hij via gaming heeft leren kennen.

Kevin zegt niets te merken van enige invloed die zijn hobby op zijn relaties zou hebben terwijl **Menno** de reacties van mensen op zijn hobby een belangrijke indicator vindt van hun plaats in zijn leven: *"Het heeft mij wel aan het denken gezet of ik tijd wil spenderen aan relaties die zich afkeurend tegenover mijn tijdverdrijf opstellen".*

Wouter is wel te spreken over het gemak dat games aan zijn leven toevoegen: *"Ik denk dat het over het algemeen een positief effect heeft gehad. Het zorgt ervoor dat ik makkelijk samen wat kan doen met m'n vrienden, zonder dat er tijden en plaatsen afgesproken hoeven te worden. Verder hoeft er natuurlijk geen rekening gehouden te worden met reistijd. Het heeft er misschien wel voor gezorgd dat ik lokaal minder contact heb, maar dat komt waarschijnlijk ook door schoolwerk".*

Online-gaming kan dus wel degelijk een invloed hebben op het sociale leven. Dat lokt vragen uit: *'Wat vind je zelf van de sociale vaardigheden van online-gamers in het algemeen? En die van jezelf?'*

Bas:

"De meeste gamers die ik ken zijn sociaal niet helemaal honderd procent, vaak wat meer op zichzelf gericht. Ikzelf kán erg sociaal zijn, maar daar moet mijn hoofd wel naar staan. Ik kan zeker sociaal zijn, maar eerder wanneer ik dat nodig vind dan dat dat standaard zo is."

Connor:

"In het spel zelf zijn veel online-gamers heel sociaal, en ik merk in het dagelijkse leven niet wie wel of niet online-gamet. Dus ze vallen wat mij betreft niet op. Als mensen verslaafd zijn aan online-gamen; meer dan veertig uur spelen en het over niks anders kunnen hebben - dan vind ik het een ander verhaal. Dan scoren ze een stuk slechter op sociaal gebied. Maar elke andere verslaving heeft ook invloed op de sociale vaardigheden dus ik denk niet dat dit telt."

Esther:

"Ik denk dat het verschilt per persoon. Ik ken iemand die ontzettend asociaal is maar via online-games zich prima vermaakt met mensen en gewoon zichzelf kan zijn. Er zijn er ook die zowel in games als real life feestbeesten zijn en altijd aandacht naar zich toe trekken. Ik vind het persoonlijk best lastig om goed contact te leggen via gaming. Aan de ene kant is het makkelijk, ze zien je niet en klikt het niet? Dan spreek je ze nooit meer. Maar het is ook moeilijk om echt jezelf te blijven en dat over te laten komen, vooral via tekst. In het echte leven besteed ik best wat aandacht aan mezelf om een goede eerste indruk te maken en maak ik me best eens zorgen dat ik er niet goed genoeg uit zie. Stiekem ben ik ook nog eens enorm verlegen maar als ik dan doorzet voer ik leuke gesprekken en kan ik mensen geïnteresseerd houden en ze interessant laten voelen. Dus, wederom terug naar de vraag: Online-gamers hebben een apart soort sociale vaardigheid die ze wel goed kunnen gebruiken."

Joey:

"Ik ben zelf erg sociaal - dat heeft niets te maken met dat ik games speel, zo ben ik van mezelf al. Gamers in het algemeen zijn denk ik minder sociaal, vaak een beetje verlegen. Via online-gaming kunnen ze zich achter een beeldscherm verschuilen, het is makkelijker om met mensen te praten als je dat doet door een avatar. In real life zijn ze verlegen, maar het wordt steeds minder - steeds meer mensen verdiepen zich in gaming, zelfs mensen waarvan je het nooit zou verwachten. Dus procentueel gesproken worden gamers socialer omdat sociale mensen zichzelf in gaming zijn gaan mengen. Maar nu gamen populair wordt verdwijnt het stigma rond 'gamer zijn' ook een beetje, dus hebben de originele gamers minder reden om verlegen te zijn."

Kevin:

"Die vraag valt niet eenduidig te beantwoorden. Ik vind zelf dat er casual spelers zijn, maar er zijn ook veel hardcore spelers waarvan de sociale vaardigheden lager kan liggen dan die van anderen."

Menno:

"Soms komt het overeen met wat er geschetst wordt in de media, maar ik denk dat het overgrote deel van de gamers normale mensen zijn met normale sociale vaardigheden. Mijn sociale vaardigheden worden beperkt door mijn psychische aandoening (autisme en schizofrenie), dus ik zou als 'sociaal minder kundig' kunnen worden beschouwd."

Wouter:

"Dit hangt heel erg van de persoon aan de andere kant af. Er zijn mensen die het nodig vinden om anderen te beledigen omdat die persoon voor hen niets meer dan een naam is. Verder zijn er mensen die, ongeacht of iets mee of tegen zit, aardig blijven. En er zijn mensen zoals ik, die, als ze de persoon aan de andere kant niet kennen, hun mond houden tenzij ze wat gevraagd wordt."

Uiteindelijk zijn online-games dus gewoon een medium voor interactie met mensen over de hele wereld - hetzelfde kan gezegd worden over Facebook en Twitter. Vandaar de vraag: 'Vergelijk social media met online-gaming. De twee bieden allebei de mogelijkheid tot interactie met mensen over de hele wereld. In welke opzichten is online-gaming dan superieur aan social media? In welke opzichten inferieur?'

Bas ziet de kracht van gaming als een tweesnijdend zwaard. *"Games zijn superieur als je direct iets met elkaar te maken wilt hebben, maar daar ligt jammer genoeg ook het grootste nadeel. Elkaar helpen een doel te halen is positief, daarentegen zijn er erg veel voorbeelden van mensen die elkaar liever een oor aannaaien. En games zijn inferieur als je veel mensen wilt bereiken. Het is vaak een kleinere groep die je treft als je invloed zou willen uitoefenen. Ik kan niet twintig mensen bijhouden in een spel, maar wil ik via de social media honderd man bereiken is dit best eenvoudig".*

Connor denkt dat je niet iedereen in online-games kunt vinden, maar wel op social media. *"Ik vind mensen die constant op hun smartphone kijken minder sociaal dan online-gamers in de praktijk. Bij social media kun je wel met meer dierbare mensen in contact blijven zonder dat ze hetzelfde spel spelen. Maar hierdoor maak je minder nieuwe contacten. Dus kort gezegd zijn social media ten opzichte van online-gaming superieur in het onderhouden van meerdere (dierbare) contacten, en inferieur in het maken van nieuwe contacten".*

Esther is *"niet zo'n enorme social media-gebruiker. Social media zijn gewoon wat tekst en een foto de wereld insturen en de enige interactie die mensen geven is een like of wat tekst terug. In online-gaming ga je veel verder. Je moet samenwerken, ook met mensen die je nog nooit hebt ontmoet. Dat maakt de relatie heel anders. In dat opzicht is online-gaming superieur. Al is het maar voor een avond, de interactie die je hebt met anderen gaat wat dieper. Inferieur... ik denk dat je met social media makkelijker weg loopt. Als je een game begint moet je die ook afmaken en wordt het echt als asociaal gezien als je daar zo mee stopt of opgeeft".*

Joey voelt zich meer op zijn gemak in interactie met medegamers. *"Met online-gaming leer je de persoon beter kennen naar mijn gevoel. Je bent echt met ze bezig en je kan goed met ze lachen. Je vindt meer mensen met wie je wat gemeen hebt. Social media zijn voor mij allemaal fake, mensen die hun beste kant willen laten zien en je hebt niet echt 'contact'".*

Volgens **Kevin** leer je in een online-game sneller nieuwe mensen kennen, maar in tegenstelling tot social media kun je zo in een game opgaan dat je je manieren nog wel eens vergeet.

Menno: *"Online-games zijn superieur over global social media omdat je in de games samen een doelstelling deelt - tijdelijk of op langere termijn - terwijl dit bij de global social media niet het geval is. Ook is een online-game tegenwoordig makkelijker 'uit' te schakelen dan global social media. In mijn mening zijn online-games niet inferieur aan de global social media".*

Wat **Wouter** betreft heeft een online-gamer veel meer mogelijkheden, maar dat dit voor iedere gamer telt hoeft niet altijd goed te zijn: *"Met online-gaming kun je samen iets doen met mensen die je normaal niet zo vaak ziet, omdat ze ver weg wonen bijvoorbeeld. Verder is er bij online-gaming een zekere mate van anonimiteit, ook al hangt dit gedeeltelijk af van de gebruiker. Ik denk dat gaming inferieur is waar het de limieten die je zelf kunt stellen betreft. Op social media is er de mogelijkheid om mensen met wie je geen contact wilt te blokkeren, waardoor je niets meer met ze maken hoeft te hebben. Bij online-games is er meestal wel de mogelijkheid om iemand te negeren, maar in sommige gevallen moet je dan nog wel eerst wat afronden voordat je wegen uit elkaar kunnen gaan".*

Uit deze interviews valt op te maken dat online-games een eigen sociaal circuit hebben dat het leven offline simuleert, maar enkele cruciale aanpassingen kent: de mogelijkheid om iemand te blokkeren (daarmee alle chatmogelijkheden beëindigend), kunnen zien wanneer iemand online of offline is (in tegenstelling tot eerst iemand moeten bellen of tegen het lijf te lopen), iedereen in een online-game begint al met de kleine sociale bonus van een gedeelde hobby wat contact leggen vergemakkelijkt, etc. De geïnterviewde gamers komen uit verschillende leeftijdsgroepen en sociale/culturele posities, maar reageren vrijwel universeel positief over de sociale mogelijkheden die gamen biedt. Ze schamen zich echter niet om de gebreken van hun hobby aan te wijzen, zoals dat er veel tijd in kan gaan zitten wat ten koste gaat van face-to-face-contact of dat de anonimiteit en competitieve natuur van sommige games meer mogelijkheid bieden om je ongemanierd te gedragen.

Enquête

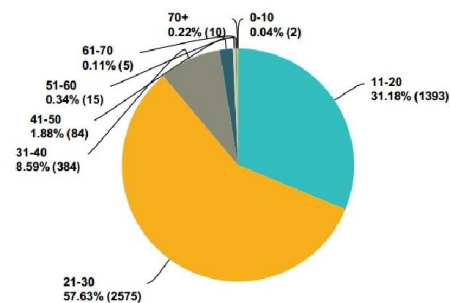
Dit is natuurlijk een kleine groep - interviews die meer voor diepte zijn afgenomen dan voor een representatieve steekproef. Om die reden bevat dit onderzoek een enquête. Op fora van verschillende online-games is de link naar deze enquête geplaatst met het verzoek aan gamers om hem waarheidsgetrouw in te vullen - anonimiteit verzekerd. Deze enquête is door 4468 verschillende gamers ingevuld.

Hieronder zijn grafieken te vinden, vergezeld door uitleg en interpretatie.

In de taartdiagram hiernaast is te zien hoe oud de verschillende respondenten zijn. Het is duidelijk dat het overgrote deel van de gamers tussen de 21 en 30 jaar oud is, direct gevolgd door tieners. Dertigers spelen ook nog wel, maar veel ouder dan veertig zijn de meeste gamers niet. Toch bestaan er gamers die ouder zijn dan zeventig. Zelfs als we rekening houden met mensen die de enquête voor de grap hebben ingevuld geeft het volume een representatief beeld van de leeftijdsverdeling binnen de gamergemeenschap.

Q10 How old are you?

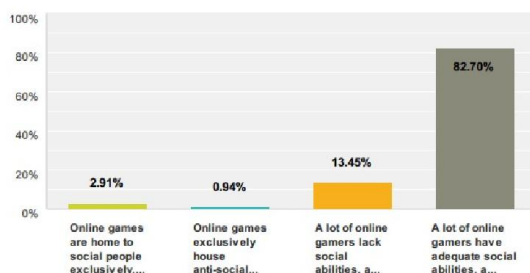
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses
0-10	0.04% 2
11-20	31.18% 1,393
21-30	57.63% 2,575
31-40	8.59% 384
41-50	1.88% 84
51-60	0.34% 15
61-70	0.11% 5
70+	0.22% 10
Total	4,468

Q6 What do you think about the social abilities of online gamers?

Answered: 4,468 Skipped: 0

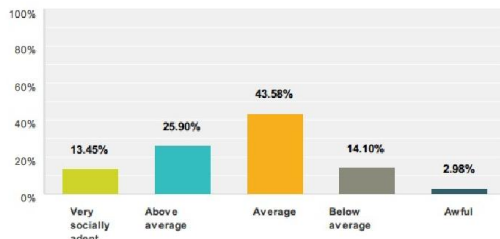


Answer Choices	Responses
Online games are home to social people exclusively. People without social skills would not play them.	2.91% 130
Online games exclusively house anti-social people. People with social skills wouldn't bother with online games.	0.94% 42
A lot of online gamers lack social abilities, a minority of online gamers have adequate social abilities.	13.45% 601
A lot of online gamers have adequate social abilities, a minority of online gamers lack social abilities.	82.70% 3,695
Total	4,468

In deze grafiek wordt weergegeven wat gamers denken over de sociale vaardigheden van hun medegamers. Een overweldigende meerderheid gelooft dat gamers even sociaal zijn als de gemiddelde mens en dat een minderheid van de gamers sociaal minder vaardig is. Het meest gegeven antwoord daarna ligt meer aan de 'minder sociale' kant van het spectrum, maar de uiteinden van dit spectrum werden nauwelijks gekozen.

Q8 How socially adept would you say you are?

Answered: 4,468 Skipped: 0

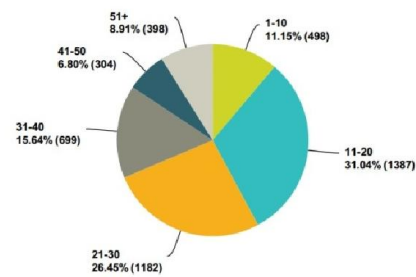


Answer Choices	Responses
Very socially adept	13.45% 601
Above average	25.90% 1,157
Average	43.58% 1,947
Below average	14.10% 630
Awful	2.98% 133
Total	4,468

Wanneer de gamers gevraagd werd naar hun leeftijd kregen we de te verwachten antwoorden. Voor de vraag 'Hoeveel uur per week besteed je aan online-gaming' geldt hetzelfde. De gamers die 11 tot 20 uur per week spelen en de gamers die 21 tot 30 uur per week spelen vormen meer dan de helft van de 4468 respondenten. Vooralsnog lijkt het erop dat de geïnterviewde gamers niet veel van het gemiddelde afwijken.

Q3 How often do you play online games? (in hours per week)

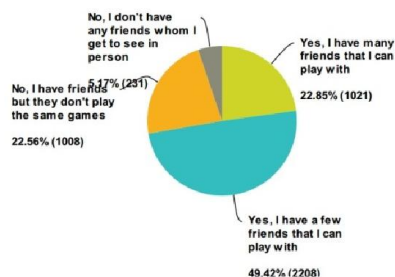
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses
1-10	11.15% 498
11-20	31.04% 1,387
21-30	26.45% 1,182
31-40	15.64% 699
41-50	6.80% 304
51+	8.91% 398
Total	4,468

Q4 Do you play with friends you knew in real life before you started playing these games with them?

Answered: 4,468 Skipped: 0

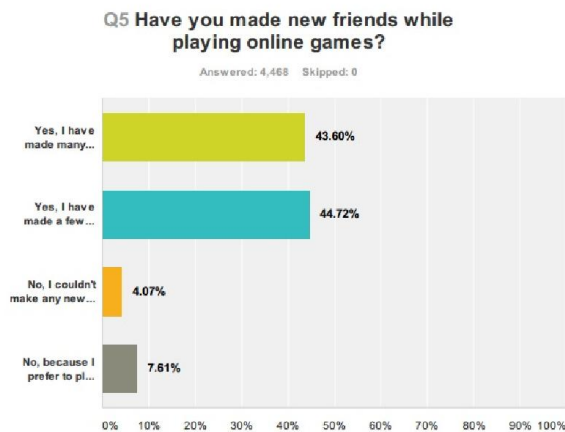


Answer Choices	Responses
Yes, I have many friends that I can play with	22.85% 1,021
Yes, I have a few friends that I can play with	49.42% 2,208
No, I have friends but they don't play the same games	22.56% 1,008
No, I don't have any friends whom I get to see in person	5.17% 231
Total	4,468

De helft van de respondenten zegt een paar vrienden te hebben om mee te spelen. Dit strookt met het beeld dat in de interviews geschetst werd: gamers spelen vaak in kleine, hechte groepen samen in plaats van in grote groepen. Online-games bevatten dan ook vaak missies voor groepen van vier tot acht spelers. De spelers die zeggen veel vrienden te hebben om mee te spelen, hebben het waarschijnlijk over de guild waar ze lid van zijn - mensen die ze dagelijks spreken op TeamSpeak. Andere mensen hebben wel vrienden, maar die vrienden spelen niet (dezelfde spellen). Een kleine groep zegt totaal geen vrienden te hebben.

Deze groep is vooral interessant. In de wereld van games zijn er onnoemelijk veel soorten spellen die gespeeld kunnen worden zonder enige interactie met andere mensen te vereisen. Online-games, met name MMO's, zijn de enige games waarbij interactie met andere spelers vereist is om vooruitgang te boeken in het spel - men kan denken aan een monster dat alleen verslagen kan worden door een groep. Als de spelers die zeggen geen vrienden te hebben er bewust voor kiezen deze online-games te spelen, roept dat de vraag op: waarom? Er zijn twee prominente mogelijkheden:

1. De sfeer of het merk van het spel spreekt de gamer zo aan dat hij het spel speelt ondanks het sociale component;
2. De speler ziet in de online-game de mogelijkheid tot sociale interactie met een verlaagde drempel. Anonimiteit kan een verlegen speler helpen en de gedeelde interesse in games maakt het makkelijker om contact te initiëren. De gamer houdt er misschien geen permanente vrienden aan over, maar het tijdelijke sociale contact kan als fijn worden ervaren.



Op de vraag 'Heb je nieuwe vrienden gemaakt tijdens het online spelen' zijn de antwoorden vrij symmetrisch verdeeld - 44 procent zegt veel nieuwe vrienden te hebben gemaakt terwijl 45 procent zegt een paar nieuwe vrienden te hebben gemaakt. Een overweldigende meerderheid van de respondenten heeft vrienden overgehouden aan hun hobby.

Van de mensen die zeggen er geen vrienden op nagehouden te hebben beweert acht procent dat dat komt omdat ze niet naar vrienden op zoek zijn, terwijl vier procent zegt dat het niet lukte.

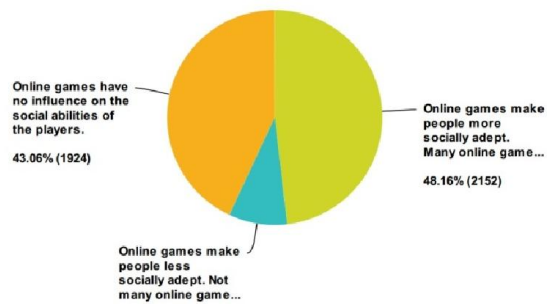
Answer Choices	Responses
Yes, I have made many friends in these games	43.60% 1,948
Yes, I have made a few friends in these games	44.72% 1,998
No, I couldn't make any new friends in these games	4.07% 182
No, because I prefer to play by myself	7.61% 340
Total	4,468

Een belangrijke noot bij deze vraag:

door een onopgeslagen bewerking voor de onlineplaatsing van deze enquête bevat deze vraag nog een onnodig en al beantwoord onderdeel. Deze vraag was eerst gecombineerd met de vraag 'Hoe sociaal zijn online-gamers?', maar deze vraag is later opgesplitst en door een opslagfout is dit deel van de vraag nog blijven haken. Dit kan de vraag negatief beïnvloed hebben, maar toch wordt deze vraag in de scriptie geplaatst - de respondenten moesten hem immers ook beantwoorden. Het advies is om deze informatie met een korreltje zout te nemen, aangezien het tweede deel van de vraag een onnodige voorwaarde aan de vraag toevoegt.

Q7 What kind of influence do online games have on the social abilities of players?

Answered: 4,468 Skipped: 0

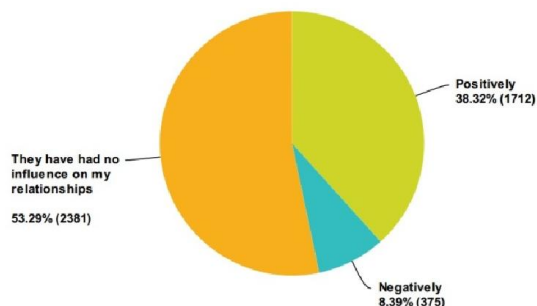


Answer Choices	Responses
Online games make people more socially adept. Many online gamers' social abilities are just fine.	48.16% 2,152
Online games make people less socially adept. Not many online gamers' social abilities are adequate.	8.77% 392
Online games have no influence on the social abilities of the players.	43.06% 1,924
Total	4,468

Dat gezegd hebbende lijkt deze grafiek te suggereren dat de helft (48 procent) van de respondenten vindt dat games de spelers socialer maakt dan ze al zijn, terwijl 43 procent van de respondenten zegt dat games geen verschil maken. Negen procent zegt dat games de sociale vaardigheden van de spelers negatief beïnvloeden. Van deze drie antwoorden is de 43 procent 'geen invloed'-fractie het minst gecorrumpet - deze optie had geen secundaire voorwaarde.

Q9 How have online games influenced your personal/professional/romantic relationships?

Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses
Positively	38.32% 1,712
Negatively	8.39% 375
They have had no influence on my relationships	53.29% 2,381
Total	4,468

Wat de invloed van gaming op het sociale leven van de gamers betreft, maken de meeste gamers zich geen zorgen. 53 procent van de respondenten zegt dat games geen verschil maken voor hun relaties - een hobby als iedere andere. 38 procent zegt dat gaming hun relaties positief beïnvloed heeft - waarschijnlijk is dat deze respondenten samen gamen met hun vrienden of partner. Acht procent zegt dat online-games een negatieve impact hebben op hun sociale leven - zij het door stigma of door het opnemen van veel tijd.

Over het algemeen genomen wijzen al deze cijfers uit dat gamers vaker wel dan niet nieuwe vrienden maken tijdens het spelen, dat ze denken socialer te worden van het spelen - of in bijna ieder geval niet minder sociaal en dat gamen hun leven niet tot nauwelijks negatief beïnvloedt. Gamers zijn ook een diverse groep waar het leeftijd en speluren betreft, al speelt het overgrote deel zo'n tien tot dertig uren per week en bestaat de gemeenschap voor het grootste deel uit tieners en twintigers.

Voor dat laatste is er uiteraard een logische verklaring - videogames waren veertig jaar geleden en langer terug lang niet zo groot als nu. *Pong* kwam uit in 1972, maar dat was niet een spel waar je je identiteit aan ophing. Naarmate de industrie groeide kwamen er steeds meer uiteenlopende games uit, de technologie ontwikkelde om steeds complexere en mooiere spellen te kunnen ondersteunen. De jaren tachtig waren goed voor games: *Legend of Zelda* (1986), *Final Fantasy* (1987) en *Prince of Persia* (1989) zijn enkele voorbeelden van succesvolle franchises. Spelontwikkelaars maakten naam en kregen fans, sommige spellen werden series - tegen de tijd dat 'gamer' als identiteit kon gelden zaten we al in de eenentwintigste eeuw. De twintigers van nu zijn opgegroeid met games (ikzelf ben 23 en speelde games vanaf mijn zesde). De dertigers van nu hebben als tiener nog kunnen gamen.

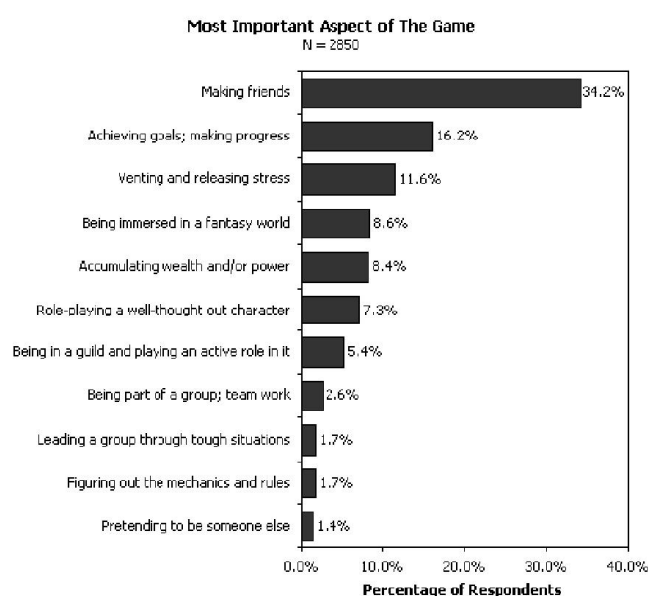
De zelfstandige interviews en enquêtes schetsen het beeld van een relatief sociale gamer, die aan gamen meer goeds dan slechts over houdt. Om dat te verifiëren kijken we naar *The Daedalus Project*^[G] van Nick Yee.

Nick Yee studeerde Liberal Arts aan Haverford College, net buiten Philadelphia, en Communicatie aan Stanford University. Hij is aan Haverford afgestudeerd met een onderzoek naar de MMORPG *Everquest*, kijkend naar hoe zaken als leeftijd, geslacht en persoonlijkheid te maken hebben met in-game zaken als het vormen van relaties, het spelen van een karakter van het andere geslacht en de dynamiek tussen spelers. Bij Stanford deed hij onderzoek naar hoe het uiterlijk van een spelers avatar invloed had op het gedrag van de speler, zowel binnen als buiten de virtuele wereld. Hij is nu werkzaam als onderzoekend wetenschapper bij het Palo Alto Research Center (PARC).

The Daedalus Project is een weblog van Nick Yee waarop hij enquêtes en anekdotes plaatst die inzicht bieden in de psychologie achter MMORPG's. Op het moment wordt de site niet ge-updatet, wat wil zeggen dat er geen nieuwe informatie bij komt maar alle informatie die er al op staat is nog steeds toegankelijk.

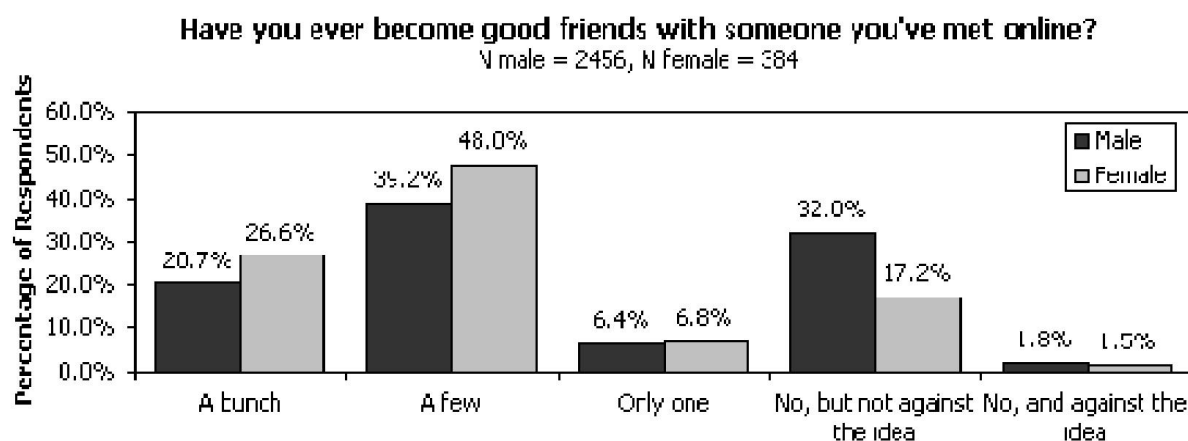
Zijn onderzoek overlapt met het onderzoek achter deze scriptie, dus door Yees cijfers te gebruiken moeten de antwoorden op de vragen in deze scriptie beter in beeld komen.

Een belangrijke vraag die Yee stelde is 'Wat vind jij het belangrijkste aspect van een MMORPG?' De antwoorden staan in de volgende grafiek^[G]:

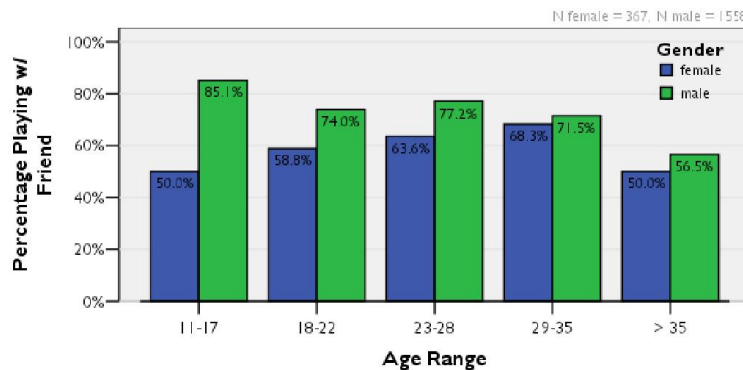


2850 gamers gaven antwoord op de vraag en de meerderheid van de spelers vond 'making friends' het belangrijkste deel van een MMORPG. Volgens Yee is dit voor vrouwen net iets belangrijker dan voor mannen: 50 procent (N=385) van de vrouwen gaf dit antwoord, 32 procent (N=2459) van de mannen deed dit.

Hieronder is te zien hoeveel respondenten vrienden hebben gemaakt in een MMORPG. Yee zegt hierover: *"These findings underscore the importance of thinking of MMORPGs as an environment where relationships form and social networks are created, rather than just a hack-and-slash playground"*.



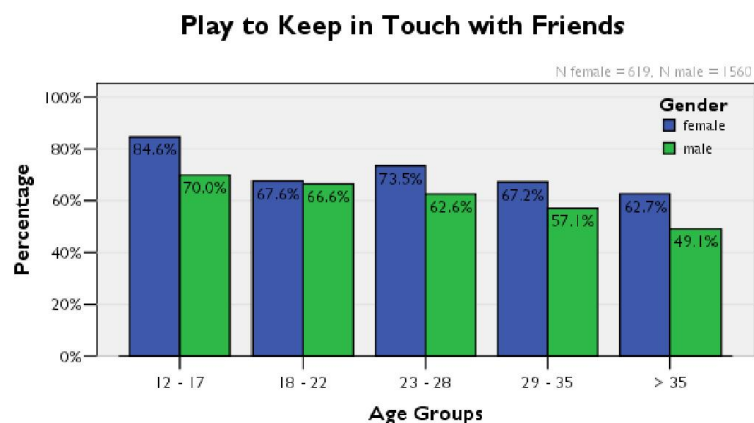
Dat MMORPG's een platform voor sociale interactie bieden, wordt duidelijk uit hoe vaak de gamers met hun vrienden spelen. Yee zegt dat gemiddeld 70 procent van alle respondenten samen met een vriend speelt. De grafiek toont welk percentage van bepaalde leeftijdsgroepen samen met vrienden speelt:



Dat spelers boven de 35 minder met mensen samen spelen zou goed kunnen komen omdat ze minder mensen van hun eigen leeftijd hebben om mee te spelen. Deze vraag draait namelijk om vrienden die de gamer ook in het echte leven ziet. Desalniettemin speelt in iedere leeftijdscategorie de meerderheid samen met een vriend, hoe nauw ook.

Zoals Wouter aangaf in het interview zijn online-games ook een uitstekende manier om contact te onderhouden met vrienden die ver weg wonen. Lange mails en video chat werken wel, maar iets te doen hebben als je even niets te vertellen hebt maakt de interactie op afstand toch wat soepeler.

Deze grafiek geeft aan welk percentage van de gamers binnen een leeftijdsgroep deze spellen speelt om in contact te blijven met vrienden die ver weg wonen. Opvallend is dat de vrouwen altijd hoger scoren dan de mannen in dit geval - net als bij de grafiek voor de vraag naar het belangrijkste onderdeel van een MMORPG.

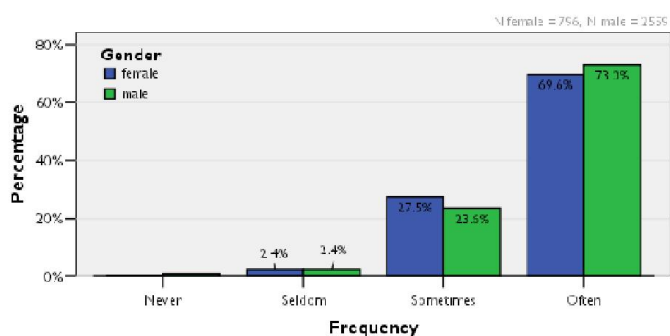


Er zijn ook gamers die MMORPG's spelen om contact te onderhouden met familie. Hoewel dit een kleiner percentage (14 procent vs 60 procent) is dan de gamers die contact houden met vrienden (doorgaans heeft iemand meer vrienden die gamen dan familie die gamet), beweert Yee dat games niet zo sociaal isolerend zijn als mensen denken:

"... while it's easy to think that playing online-games can be a socially-isolating experience, most MMO players in fact use online-games as a way to sustain relationships with friends and family who don't live close to them. While the media tends to emphasize the social isolation or the danger of meeting strangers in online-games, the data shows that online-games play a role in maintaining existing relationships for many players."^[G]

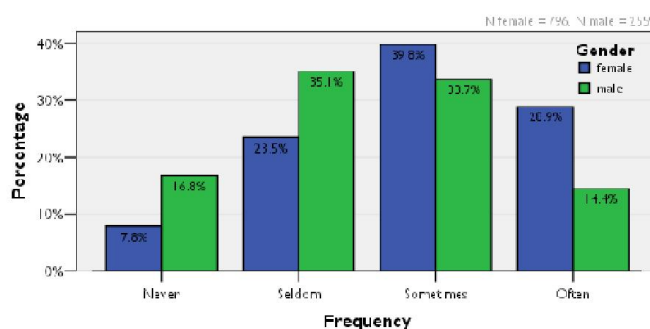
Met deze vrienden, familie en de mensen die gamers online leren kennen wordt heel wat afgespeeld - en gepraat. Zij het met de chatbox die het spel zelf biedt, met Skype of met professionele voicechat software, gamers zijn zelden stil tijdens het spelen. De chatbox in Guild Wars 2 beweegt in grote steden (in-game steden) zo snel dat de gamer veel moet scrollen om alles bij te kunnen houden. Yee stelde gamers de vraag waar ze het over hebben als ze online praten met hun medespelers.

Chat about Game-Related Issues



Deze twee grafieken geven weer hoe vaak spelers praten over zaken die enkel met het spel te maken hebben, en hoe vaak ze praten over zaken uit het echte leven. Mannen praten vaker over spelgerelateerde zaken terwijl vrouwen het liever over persoonlijke zaken hebben, hoewel beide geslachten het over allebei de zaken kunnen hebben. Dit is natuurlijk van een aantal zaken afhankelijk: 'RL Personal Issues' is een breed begrip. Was de hagelslag die ochtend op, of is een demeterend familielid overleden? Is de persoon waarmee de gamer praat een vriend die hij al langer kent, of iemand met wie hij alleen voor deze ene missie een groep heeft gevormd? Hoeveel sociaal filter heeft de speler zelf en in hoeverre vormt de anonimiteit van zijn avatar een brug of barricade? Al deze gevallen komen voor, maar zijn moeilijk in grafieken uit te drukken.

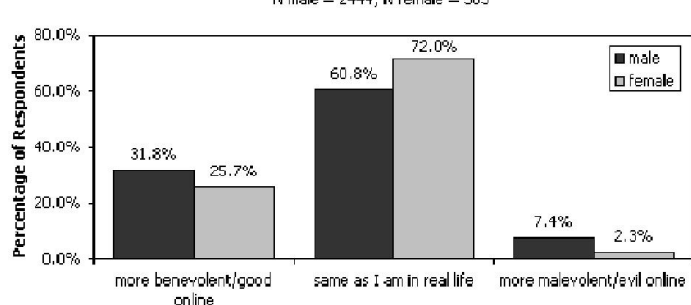
Chat About RL Personal Issues



Dat anonimiteit een extra laag vormt tussen twee gamers is al vaker naar voren gekomen in dit onderzoek. Wat betekent dit voor spelers? Volgens Wouter zullen sommige spelers de anonimiteit zien als een *carte blanche* om beledigingen de wereld in te slingeren, terwijl anderen er juist makkelijker een gesprek door aanknopen. Immers, tenzij je een reputatie hebt opgebouwd in het spel weet niemand wie jij als persoon bent - je zou jezelf online compleet kunnen heruitvinden.

Yee stelde daarom de vragen: 'Do you act more benevolent or malevolent when you're online?' and 'Do you act more aggressively or passively when you're online?'.

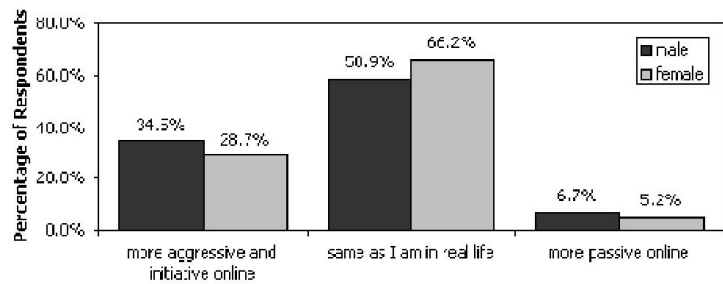
More Benevolent or Malevolent Online (By Gender)



Veel spelers zeggen zich niet anders te gedragen in het spel dan buiten het spel, en de meerderheid van de spelers die zich anders gedraagt is eerder geneigd om zich beter te gedragen dan normaal - mensen helpen met een missie, de besturing uitleggen, nieuwe spelers goede uitrusting geven, etc.

More Aggressive or Passive Online (By Gender)

N male = 2443, N female = 334



Tevens voelen de spelers die zich niet hetzelfde gedragen als in het echte leven zich assertiever online. Deze resultaten wijzen erop dat, hoewel online-games vaak de mogelijkheid bieden om eens goed los te gaan en alle frustratie bij andere spelers te dumpen, de meeste spelers die impuls negeren en zich hetzelfde of zelfs beter gedragen dan normaal - als een geïdealiseerde versie van henzelf?

Hoe groot zou de stap zijn om dat gedrag van de virtuele wereld naar de echte wereld over te brengen?

Yee zegt op zijn site: *"players who enjoy socializing and who use online-games as a form of escape feel their online identities are closer to 'who they really are'". The same is true for Introverts*. Door de resultaten op verschillende vragen te combineren komt hij tot de conclusie dat *"... while Introverts behave differently online, their online identity is actually more of who they really are. This seems to imply that online spaces allow Introverts to overcome some social or psychological barriers that prevent them from being who they want to be in the physical world"*.^[G]

Op zijn site geeft Yee ook voorbeelden van situaties waarin een online-game negatieve invloed heeft op het leven van gamers. Door middel van anekdotes van spelers legt hij uit hoe de grens tussen het spel en het echte leven soms kan vervagen:

"Often my character would get more loot and/or responsibility than my husband during raids. This would cause a rift between us in real life. Also, I would often find myself getting on to my husband for not being very skillful. He would break me, run up on the puller etc. It would embarrass me in front of my guild mates...resulting in either me silently resenting him or me giving him a good tongue thrashing about not paying attention." [EQ, F, 27]^[G] (EQ = EverQuest, F, 27 = Female, 27 jaar oud)

"I currently play with an ex-colleague. My colleague and I lost contact with each other after I left my job because our lives had taken different directions. I started up an account on EverQuest II and called my colleague and told him about it. That day he signed up and now we play together almost every night and even talk on the phone again. I'd say we're as close now as we were when we were working together. Since he always needs to be the best at everything, playing with him can be difficult at times. He plays often and is motivated by gaining experience and levels. His goal is always to be the highest level character in the game. I like to play multiple characters and find enjoyment in doing quests, helping others, chatting, role-playing, etc. His character (he concentrates on one at a time) will surpass mine in levels and we end up splitting up in the game. He doesn't care to slow down to wait for my character to catch up to his unless he needs my character to help his character with something." [EQ2, F, 28]^[G]

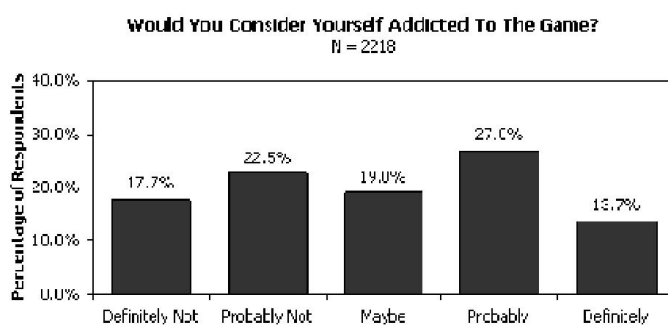
Samen spelen kan dus ook problemen met zich meebrengen. In die zin lijkt de virtuele wereld ook op de echte wereld - het is niet alleen leuk en samen spelen, interactie kan soms leiden tot conflicten. Misschien komt er een kant van een vriend naar boven die je nog nooit gezien had, misschien worden bestaande conflicten extra onderstreept door het spelen van een online-game. Alles wat je de virtuele wereld in brengt, neem je er ook weer uit mee. Maar misschien is dat juist goed. Hoe meer de virtuele wereld lijkt op de echte wereld, des te relevanter zijn de lessen die de gamer er leert en de ervaring die hij er op doet.

Een van de grootste bijdragers aan het stigma rondom online-gaming is verslaving. Gameverslaving is een serieus probleem dat slecht bespreekbaar is: de definitie van verslaving wordt vaak verbonden

aan een fysiek in te nemen middel. Games worden gespeeld, niet ingenomen. Ze hebben geen directe invloed op de gezondheid (al kan een ongezond patroon leiden tot gezondheidsproblemen, games zelf brengen bijvoorbeeld geen chemicaliën in het lichaam aan) en de gevolgen van overmatig spel zijn voor het grootste deel mentaal in plaats van fysiek. Discussies over gameverslaving blijven vaak haken op semantiek. Felle verdedigers van games proberen deze zijweg in te slaan om de echte discussie te vermijden, terwijl de aanvallende partij snel geneigd is om eigenschappen aan gameverslaving toe te kennen die alleen geldig zijn bij een fysieke verslaving, zoals aan cocaïne of alcohol. Yee zegt hierover op zijn site:

"There are several reasons why I prefer not to use the word "addiction". One reason is that the word has gained a lot of baggage. It's flung around by sensationalist media to portray MMOs in a particular light. But it's also used casually by gamers as a way of saying how good a game is. Another reason is that as soon as we use the word addiction, some people will argue that addiction can only occur where there is a physical substance causing a physiological response of dependence and withdrawal. Using the word addiction mires us in a debate of reconciling physical addiction theories with non-physical addiction theories."^[6]

Hoewel de term 'gameverslaving' dus niet per se geschikt is, is het toch belangrijk om naar de gegevens te kijken. Games kunnen op sociaal vlak veel te bieden hebben aan de speler, maar als de speler teveel waarde aan een bepaald spel gaat hechten, kan gaming opeens een stuk negatievere invloed hebben.



Van de 2218 respondenten ziet ongeveer veertig procent zichzelf als verslaafd. *"This percentage is quite striking given the social desirability bias built into the question"*, zegt Yee. Hij waarschuwt wel dat deze data misleidend kan zijn, aangezien het gebrek aan een duidelijke definitie van 'gameverslaafd' maakt dat slecht te bepalen valt wie daadwerkelijk

verslaafd is en wie gewoon veel tijd in een geliefde hobby steekt. Daarnaast is de manier waarop de gamers het woord 'verslaafd' interpreteren waarschijnlijk per persoon verschillend - een zelfstandig gestelde diagnose, of een uitdrukking van enthousiasme?

De gamers werd hiernaast gevraagd hoeveel uur per week ze speelden. De 'Definitely Not'-groep speelt gemiddeld 11,5 uur, de 'Probably Not'-groep 16,6 uur, de 'Maybe'-groep zegt 19,5 uur per week te spelen, de 'Probably'-groep 24,1 uur en de 'Definitely'-groep 32,7. Yee geeft ter vergelijking aan dat de gemiddelde Amerikaan 27 uur per week tv kijkt.

Gameverslaving, ongeacht hoe correct de term is, is een valide zorgfactor. Maar of verslaving aan games een groter gevaar is dan verslaving aan drugs of een andere hobby - zelfs of de aantallen vergelijkbaar zijn, is niet bekend. Kijkend naar de beschikbare data lijkt het erop dat een willekeurig persoon evenveel kans heeft om verslaafd te raken aan gaming als aan een andere hobby. De onduidelijkheid over wat de correcte term en indicatoren zijn voor verslaving aan games maken het bijzonder lastig om naar een representatief, uitsluitend gevend onderzoek te wijzen. Bij gebrek aan zekerheden moeten we echter niet het hele issue van verslaving negeren, maar rekening houden met de mogelijkheid en de gevolgen ervan. Dit zijn de uitschieters - op dezelfde manier dat er veel mensen zijn die op een gezonde manier met alcohol of tv kijken om kunnen gaan, maar dat er een minderheid bestaat die geen grenzen kan stellen. Ze zijn niet representatief voor de hele groep.

Conflict

Als online-games de echte wereld gaan simuleren, is er ook een element nodig dat de goede orde bewaart. Wij hebben rechten, wetten, politie - wat heeft de virtuele wereld?

Ieder spel schotelt de speler bij installatie een set algemene voorwaarden voor. Hierin staan vooral de regels die gelden tussen de speler en de eigenaars en ontwikkelaars van het spel. Indekking om ervoor te zorgen dat het bedrijf niet padoes wordt aangeklaagd door een speler. Voor interactie tussen spelers kan moeilijk een geautomatiseerd systeem van regels en sancties worden ingesteld. Voice chat is niet door een machine te reguleren, de chatbox kan gecensureerd worden maar spelers zijn uiterst creatief met het gebruik van letters, getallen en leestekens - je kunt andere spelers zelfs lastig vallen door continu de monsters te doden die de andere speler op het punt staat aan te vallen. Vaak is het aan de spelers zelf om elkaar te reguleren, en grijpt de spelleiding (moderator) alleen in bij extreme gevallen.

Een van de belangrijkere spelerformaties die regels kan creëren is de Guild. Een groep spelers die met een gedeeld doel samen een organisatie op zet - iedereen kan zien wie van de guild online is, er wordt een speciaal chatkanaal voor de hele guild gecreëerd en de guildleader kan leden uitnodigen, uit de guild schoppen, promotie geven of rechten afnemen. In *'Conflict, thought communities and textual appropriation in MMORPGs'*^[B] geeft Esther MacCallum-Stewart twee voorbeelden van een guildreglement - van Guilds 'FC' en 'TF' uit World of Warcraft.

Het reglement van FC luidt:

"FC Guild Rules

- 1. Behave and act in a polite way.*
- 2. G-chat=OOC, /s=IC [Brief translation: Guild chat should be Out Of Character, players talking to each other publicly using the /say command should talk to each other In Character]*
- 3. No selling to other guild members. We try to help and support each other without financial interests.*
- 4. Don't offend anyone else in an open channel.*
- 5. If you PvP, do so with honour and respect.*
- 6. In a matter of universal understanding, please use English*
- 7. Have fun or stop playing WoW*

(FC 2009)^{''[B, p45]}

Het reglement van TF ziet er anders uit:

"The TF Charter

We have 3 set raiding days for 25-man raids: Wednesday, Sunday and Monday.... You're strongly encouraged to make yourself available for as many raid days as you can, with a minimum of 2 raids per week (or 8 raids over a period of 4 weeks).

Any abuse will be dealt with on an individual basis.... actions will be taken according to the type/severity of abuse. harassment and ninja looting won't be tolerated. Rude behavior will receive a warning and might lead to a kick if repeated.

This charter is similar to a contract between us as a community and you as a member of said community. you can count on us to organize 25-man raids and assure all the logistics implied by that, while making the whole process as much fun as we can.

(TF 2009)^{''[B, p45]}

Afhankelijk van het doel dat de guild stelt, kan het reglement er compleet uniek uitzien. Maar lidmaatschap van een guild is niet nodig om tegen regels aan te lopen in het spel - zelfs bij het vormen van een tijdelijke groep tussen vreemden bestaan er ongesproken regels. De samenstelling van een groep kan namelijk het verschil betekenen tussen succes en een verspild uur. MacCallum-Stewart:

"The specialization of play has re-percussions in both gaming and social domains. Users are encouraged (or forced) to play diverse characters, since group play often requires a variety of abilities to succeed (e.g., the small group formation in many MMORPGs consists of a healer, a 'tank' who takes damage, and damage dealing classes who either melee or fight from range), and they tend to carry this thinking into the ways that they manage information and relationships relevant to the game." [B, p47]

Het is dus belangrijk voor spelers om erbij stil te staan met wie ze samen spelen. Welke rol vervullen ze zelf? Waar zijn ze goed in en waar hebben ze hulp bij nodig? Verschillende soorten personages zijn vereist om de groepsmissies in een spel te voltooien. Maar naast deze door het spel opgelegde rollen komt er ook een sociaal element bij kijken:

"An average group might not only contain avatars with a selection of abilities, but it might also include social roles within this such as the person who knows the dungeon/game/area best, a task leader, a quartermaster who allocates looted items and characters who might know when best to use their own skills or items." [B, p47]

Een goede speler weet zijn door het spel opgelegde rol in harmonie te brengen met zijn sociale sterke punten, daarmee gewild wordend door iedere groep. Vaak vinden spelers het belangrijker dat een groepslid aardig en geduldig is, met een gevoel voor humor en goede manieren, dan dat hij extreem goed is in het spel zelf. Allebei de kwaliteiten zijn gewenst, echter - de mate waarin het een of het ander meer gewaardeerd wordt verschilt per groep. Terugkijkend naar FC en TF kun je vaststellen welke guild welk soort speler meer zou waarderen. Volgens MacCallum-Stewart zijn goede spelers daarom *"often those who fit in with the group. A social guild will allow a great deal of leeway towards companionable players who are not particularly good at playing the game, instead valuing their social contributions. ... In contrast, guilds with an emphasis on raiding or end-game content requiring intensive levels of play are often more tolerant of lower social skills, making greater efforts to accommodate this through the justification of ludic ability and by explicit delineation of social rules."* [B, p49]

Als een speler zich aansluit bij de verkeerde groep of guild kunnen er dus conflicten ontstaan. Niet eens zozeer omdat de een of de ander iets fout doet, maar omdat de twee verschillende dingen uit het spel willen halen en elkaar in de weg zitten. Daarom besteden spelers veel tijd aan het vinden van de juiste groep om mee te spelen - overkoepelende regels van de spelleiding zijn er niet en verder maken verschillende groepen spelers verschillende regels. Het gaat erom de groep te vinden die bij jou past. In haar conclusie vertelt MacCallum-Stewart:

"Social conflict within games happens because players have different understandings of the virtual space. This is inevitable since MMORPGs provide, or players create, conflicting codes of conduct that are not shared unilaterally. This also means that when they try to regulate their behaviour or that of others, problems arise. A centralized system would be equally problematic, however, as dictating social behaviour to players would alienate them for the same reasons; MMORPGs are populated by a vast spectrum of players, all of whom have different needs. In this respect, MMORPGs are no different to any other society - the members will always apply different criteria to their experiences." [B, p56]

Een berucht geval van conflict door verschillende interpretaties van eerlijk spel is een incident uit *EVE Online*, een science-fiction space simulator. In *'Sin in cyber-edén: understanding the metaphysics and morals of virtual worlds'* vat Ashley Jon Craft samen wat er gebeurde:

"On April 18, 2005 Istvaan Shogaatsu, the leader of a group of mercenaries called the Guiding Hand Social Club in EVE Online, announced that his organization had just completed one of the biggest acts of theft and betrayal in the history of virtual worlds. Members of the Guiding Hand spent a year infiltrating a rival organization before assassinating their leader and stealing in-game assets valued at 16,500 US dollars, effectively shattering the trust within the organization's social network setting its members back months of playing time."^[A, p205]

In dit geval draait het om rollenspel - de Guiding Hand heeft een jaar lang de organisatie geïnfiltreerd en is goede vrienden geworden met leden van de organisatie, alleen beweert de Guiding Hand nu de diefstal eenmaal geslaagd is dat deze vriendschap puur toneel was. Spelers van de gedupeerde organisatie zijn niet alleen maanden speeltijd kwijt, ze hadden het idee vrienden gemaakt te hebben en dat bleek een leugen. De regels van het spel zeggen hier niets over. De gestolen *assets* zijn niet eens rechtmatig van de organisatie, want het zijn digitale voorwerpen. Bits. Data.



Craft stelt dat:

In één felle slag kan een hele vloot vernietigd worden in EVE Online.

"Unless they have made bets on the outcome or are playing professionally, game players can separate their persona from their person - that is, their interests in the game world from those in the real world. A shrewd Diplomacy player can betray another at an opportune moment within the game, and still retain his trustworthiness as a friend. ... In virtual worlds, we will see that the characters and objects found in the game represent users' personae and their person - and that the death of a character or the theft of an object sets back a user's interests both in the game worlds and in the real world."^[A, p209]

Online-games simuleren de samenleving in de echte wereld - niet alleen de positieve aspecten zoals vriendschap en samenwerking, maar ook de negatieve aspecten zoals hebzucht en ongezonde rivaliteit. Mensen die in het echte leven neigen naar ambitie en jaloezie zullen die trekken meenemen naar de virtuele wereld - uit het Daedalus Project blijkt immers dat spelers zich online over het algemeen niet anders gedragen dan offline - en als die virtuele wereld de mogelijkheid biedt, zullen deze spelers anderen kunnen uitbuiten. De digitale wereld is een weerspiegeling van de fysieke wereld en wordt steeds accurater naarmate de beperkingen van online-gaming afnemen. Technologische ontwikkelingen stellen spelontwikkelaars in staat hun MMO's van steeds meer eigenschappen van de echte wereld te voorzien. In veel gevallen biedt een online-game zelfs meer mogelijkheden dan het echte leven: een dief zal zijn identiteit een geheim willen houden. Een online dief werkt al vanachter een avatar, anonimiteit is al bereikt. Terwijl de grens tussen de echte wereld en de virtuele wereld steeds vager wordt, zijn het dit soort verschillen die mensen over het hoofd kunnen zien tot het te laat is.

In dit geval hebben spelers van beide organisaties een jaar samen gespeeld, zijn ze vrienden geworden - dat is een investering in het echte leven. Omdat het via een spel gebeurde zag de Guiding

Hand het als *fair game* om deze vriendschappen als in-game te beschouwen, buiten het spel niets waard. De leden van de andere organisatie werden hier niet van op de hoogte gesteld tot het te laat was. Craft legt uit hoe spelers zulke incidenten kunnen voorkomen:

"Because the anonymity of internet communication makes deception much easier than face-to-face communication, users often bolster this trust by getting to know each other through other media channels, such as message boards, Instant Messaging or IR chat programs, telephone calls, and face-to-face meetings. In forming friendships and gaining trust, users corroborate the identity and sincerity of others."[A, p211]

Spelers die persoonlijke gegevens met elkaar uitwisselen tonen een opmerkelijke hoeveelheid vertrouwen en verhalen als bovenstaande maken dat niet makkelijk. Gelukkig zijn er ook verhalen waarin zulk vertrouwen beloond wordt en vriendschappen zelfs het spel kunnen overleven.

Online migratie

De *Myst*-saga is een puzzelserie - een soort spel waarin de speler zijn karakter vanuit de eerste persoon bestuurt en raadsels en puzzels moet oplossen. Het eerste deel, *Myst*, kwam in 1993 uit. Het vierde deel, *Uru*, kwam tien jaar later en bood voor het eerst in de serie de mogelijkheid om online te spelen. De serie had inmiddels een *cult following* verworven, dus het idee van samen de wereld van *Uru* te verkennen en zijn mysteries te ontrafelen sprak de fans sterk aan. Voor een half jaar was alles prachtig en goed - tot het geld op was. De servers van *Uru* moesten offline en zo'n tien duizend spelers moesten hun virtuele thuis vaarwel zeggen.



Spelers verzamelen in het spel voor 'Black Monday'.

In *'Identity-as-place: the construction of game refugees and fictive ethnicities'* vertelt Celia Pearce hoe de wereld aan zijn einde kwam:

"Uru was released as a CD-ROM in the Fall of 2003, but the full multiplayer game was never opened to the public. Instead, the game was released as a beta test, known as 'Prologue', to which players had to request an invitation. Eventually, due in part to a 'clerical error', all the players who had requested an invitation received one, and at its peak, Uru Prologue hosted 10,000 players. The following February, with only a few days warning, publisher Ubisoft and developer Cyan announced that Uru Prologue would be closing and that the full public release, Uru Live, was being cancelled. players gathering in-world for the server shutdown is remembered by players as 'Black Monday' - or 'Black Tuesday', depending on which time zone players were in at the time of the closure. Players in the study described their reaction to this announcement and its aftermath as 'post traumatic stress', many using those precise terms, and most of them were surprised by the strength of their emotional response. As mentioned earlier, many identified in interviews as 'loners', prompting me to refer to them in publications as 'a community of loners'. For most, Uru was their first exposure to an online-

game, and they found themselves surprised at how quickly and easily they bonded with their fellow explorers. In a relatively short period, players had formed a cohesive community, especially within the 'hoods' (the Uru equivalent of MMO guilds)...^[D, p167]

Hoewel de initiële shock van het verliezen van een gemeenschap en een thuis groot was, vonden de spelers elkaar terug op fora en door uitgewisselde persoonlijke gegevens. Ze kwamen samen op fora en chatrooms om de gemeenschap in leven te houden. Zo kwamen ze op het idee om te migreren - naar *There.com*, een wereld waarin spelers zelf konden bouwen. De 'Uruvians' werden door sommige 'Thereians' goed ontvangen, door anderen geschuwd - deze spelers waren bang dat de groote instroom zou betekenen dat hun spel zou veranderen in het gefaalde *Uru*. Hoewel de Uruvians in eerste instantie probeerden hun thuiswereld na te bouwen, ontwikkelden ze vanzelf een waardering voor de autochtone aspecten van *There.com*. Hun zelfgevormde cultuur vermengde met die van *There.com* om een hybride gemeenschap te vormen. Een speler, Cola, schreef een inmiddels onder haar gemeenschap beroemde brief:

*"The merging of the soul of the Urufugee into the citizen of There is happening. It wasn't without its tantrums of not wanting to merge, not wanting to believe Uru was gone and the guilty feelings of actually enjoying something other than Uru. But time does tell and there will always be the memories of D'ni and having been together there. Perhaps we could have dual citizenship; Uruvian and Thereian. I have **Myst** being in D'ni, my soul, heart and being were **Riven** from D'ni, I am an **Exile** from the place where I want to be yet **Uru** has been put to bed. But perhaps the ending has not yet been written.*^[D, p170]

Toen in 2007 *Uru Online* een nieuwe kans kreeg onder de vleugel van 'Turner Broadcasting's GameTap', gebeurde er iets vreemds. De massa's spelers waarvan verwacht werd dat ze terug zouden stromen naar het originele spel bleven grotendeels weg. Hun nieuwe identiteit en gemeenschap was belangrijker voor hen dan het spel waar beiden ontstaan waren. Sommige spelers kwamen wel terug, anderen besloten *Uru Online* te spelen naast hun nieuwe thuis, maar de gemeenschap bleef bij elkaar op de plaats die ze samen opgebouwd hadden.

Deze mensen zagen het begrip 'thuis' niet langer als een vaste plaats. Het woord wordt meestal gelinkt aan een huis of een woonplaats, iets tastbaars en in zekere zin permanent. Gezien de vervagende grens tussen de virtuele en de echte wereld is het geen verrassing dat mensen een virtuele plaats thuis kunnen noemen. Toen hun thuis werd weggenomen zagen de spelers zich een tijdje als dakloos, als vluchteling, zoals men zou doen in het echte leven. Maar in plaats van om de verloren plek te blijven rouwen en het idee van een thuis met het spel te begraven, namen de spelers dat begrip en gaven het een nieuwe betekenis: elkaar. De medespelers waren nu hun 'thuis', het ging ze niet om het spel maar om de gemeenschap. En die gemeenschap valt overal een huis, een plek te geven - *There.com* deed goed dienst en de Thereians maakten op een gegeven moment zelfs deel uit van het 'thuis' van de Uruvians. Een apart verschijnsel dat duidt op de sociale aard van het beest.

Zelf de digitale straat op

Het makkelijke aan online-games is dat je binnen enkele minuten een account aan kunt maken en een spel kunt downloaden. Daarom leek het mij geen verkeerd idee om zelf nog eens een blik in de keuken te werpen. Ik maakte accounts aan voor drie spellen: MMORPG's *Star Wars The Old Republic* en *The Secret World*, en de beruchte MOBA *League of Legends*.

In *The Old Republic* maak ik een karakter aan dat zich bij de 'Imperials' aansluit. Terwijl ik de eerste paar quests doe kom ik maar een paar medespelers tegen. Het is pas later, op de 'Imperial Fleet', dat ik voor het eerst grote groepen spelers zie. Op een gigantisch ruimteschip zijn verschillende guilds

verzameld en staan bosjes avatars druk gebarend met elkaar te praten. Bijzonder: de meeste spelers staan gewoon stil op een centrale plek om daar met hun medespelers te kunnen interacteren. De toon in de chatbox is amiabel en veel vragen van nieuwe spelers worden er in rap tempo beantwoord. Binnen de korste keren raak ik verzeild in een gesprek over de originele filmtrilogie - in het spel zelf ben ik niet ver gekomen, maar gezellig was het er wel.



Op de Imperial Fleet in *The Old Republic* komen spelers samen.

League of Legends heb ik een jaar geleden al eerder gespeeld, maar ik ben ermee gestopt omdat ik geen vaste groep had om mee samen te spelen - en dan ben je overgeleverd aan de gemeenschap, die bekendstaat om zijn onbeleefde spelers. Je krijgt per match een team van willekeurige vreemdelingen toegewezen. Voor deze test speel ik een karakter dat ik nog nooit heb aangeraakt, om niet als ervaren over te komen. De match verloopt niet zo goed en mijn team verliest snel grondgebied aan de

tegenstander. Vooral het gebied waar ik verantwoordelijk voor ben krijgt het zwaar te verduren en het duurt niet lang voor mijn teammaten me in de chatbox kortaf verzoeken het spel van mijn computer te verwijderen. Voor de volgende match kies ik een personage waar ik vroeger aardig goed mee was - deze partij verloopt aanzienlijk beter en ik kan de rest van het team bijbenen. De chatbox blijft leeg, op de nodige informatiewisseling na. Tot ik op een gegeven moment een steek laat vallen - hoewel ik de rest van de match goed heb gespeeld, krijg ik nu evenveel op mijn donder als eerst. Op deze manier ontleen ik geen plezier aan het spel, de gemeenschap is zo competitief dat goede manieren links blijven liggen. Met een vaste groep vrienden om mee te spelen zou dit waarschijnlijk niet zo'n probleem zijn, maar voor een enkeling biedt *League of Legends* geen sociale omgeving.

The Secret World draait minder om actie en meer om intellect en probleemoplossing - raadsels en onderzoeksmissies. Ik loop vast op een raadselmissie waarbij ik Noorse runen moet ontcijferen en in de juiste volgorde in een verhaal moet plaatsen. In het gebied is op dat moment niemand die mij kan helpen. Na een tijdje zelf tobben, kom ik tot de conclusie dat ik niet alle runen goed kan interpreteren. Maar ik ken iemand met een talenknobbel. Al een tijdje niet gesproken, maar ik stuur hem toch een foto van de runen met de vraag of hij er wijzer uit wordt. Hij heeft zo snel geen idee, maar hij zal erop terugkomen. Ondertussen ontvlamt er een gesprek over Noorse mythologie, een gedeelde interesse. Misschien heeft *The Secret World* me dan geen bruisende sociale verzamelaars laten zien zoals *The Old Republic*, maar het spel leidde me wel tot een interessante discussie met iemand die ik al enige tijd niet meer gesproken had.

Games hebben een vermogen om mensen te verenigen - zij het in de vorm van simpel vermaak tijdens het chatten, of door het leveren van een interessant gespreksonderwerp, het samenbrengen van mensen in gedeelde interesse. Daar tegenover staat dat gamers gewoon mensen zijn en niet alle mensen zijn altijd even vriendelijk en beleefd. De spreekkoren van het voetbal vinden hun virtuele spiegelbeeld in de competitieve gamers die onkunde niet dulden. Over het algemeen zijn die onbeleefde gamers luider, maar zijn de sociale gamers talrijker. Het is voornamelijk een kwestie van weten welke buurten je beter kunt vermijden en waar je hartelijk welkom bent.

Deelvraag: Hoe sociaal is de online-gamer?

Onderzoek wijst uit dat gamers gemiddeld tussen de tien en dertig uur per week aan hun hobby besteden. Nick Yee zegt op zijn site:

"MMORPG players play on average about 22 hours per week. This, on the other hand, is less than the average number of hours that a typical American watches TV per week which is 27 hours. The important thing is to make sure you can set clear time schedules ("I'm only going to play for 2 hours") and to be able to log off when that time is up. I think around 22 hours is a reasonable amount per week." ^[G]

De gamer speelt vaker wel dan niet samen met vrienden die hij in het echte leven heeft leren kennen, en in online-games ontmoet hij ook een vriend of twee. Online-gamers beschouwen zichzelf en elkaar als gemiddeld sociaal en zien games over het algemeen als een positieve invloed op hun leven.

Anekdoten wijzen uit dat de gamers in veel gevallen gelijk hebben - er zijn altijd een aantal rotte appels die hun best doen om anderen te ziekten, maar over het algemeen wordt het sociale aspect van online-gaming door de spelers gewaardeerd en goed opgepikt. Vaak zijn de competitieve spelers sneller onbeleefd dan de coöperatieve spelers, op dezelfde manier als voetballers en tennissers hun emoties soms hoog op laten lopen tijdens een intensief potje. Er bestaat een groep gamers die te allen tijde rot doet tegen andere spelers, al lijkt dit een minderheid te zijn.

Gameverslaving is geen fabeltje, maar veel gamers behandelen het spelen als een hobby waar ze veel van houden en proberen een gezonde verhouding tot het spel aan te houden.

In veel gevallen houdt de gamer er positieve sociale relaties op na. Tijdens het online-gamen komt de gamer medespelers tegen waarmee hij kan samenwerken om een quest te doen of een guild te vormen. Vaak worden dit mensen met wie regelmatig online contact onderhouden wordt en in sommige gevallen ontstaat er een vriendschap met real-life ontmoetingen. Voor gamers die in het echte leven niet zo makkelijk een praatje maken, is de drempel om online iemand aan te spreken lager en bieden online-games een veilige oefenplek.

De gamer is socialer dan de stereotypes die er over de subcultuur bestaan. Maar komen die stereotypes uit de media?

Hoofdstuk 4: Mediatheorie: wat doet een goede journalist?

Voordat we kijken wat de media zeggen over gamers en hoe sociaal ze wel of niet zijn, moet eerst vastgesteld worden wat 'goede journalistiek' in deze context inhoudt. Het is belangrijk om te weten wat er van journalisten verwacht mag worden zodat we geen genoeg nemen met minder. Journalistiek is namelijk een belangrijk vak. Voor veel mensen is het beeld dat ze vormen van de wereld om hen heen afhankelijk van hoe de media over zaken bericht. Die berichtgeving is de manier waarop de meeste mensen de informatie ontvangen die ze nodig hebben om goed geïnformeerde beslissingen te maken en meningen te vormen. Het is dus van cruciaal belang dat journalisten hun werk goed doen.

Goede journalistiek rust op twee pijlers: ethiek en professionaliteit. Journalistieke ethiek gaat uit van de verantwoordelijkheid die de journalist heeft tegenover zijn publiek - hij moet op een moreel niveau betrouwbaar zijn, het publiek moet erop kunnen rekenen dat de journalist het belang van zijn publiek waardevoller vindt dan het doorgeven van zijn eigen opvattingen. Maar ook in professionele zin moet hij betrouwbaar zijn. Het mag niet zo zijn dat een journalist goede bedoelingen heeft, maar door onkunde, luiheid of onzorgvuldigheid geen feitelijk correct, evenwichtig artikel levert. In het proces van het schrijven van een artikel zijn er veel mogelijkheden tot het maken van fouten. Een goede journalist herkent deze mogelijkheden en navigeert hier bekwaam omheen.

Eerst besteden we aandacht aan de basisprincipes van de journalistiek, zoals ze beschreven worden in *The Elements of Journalism*^[K] van Bill Kovach en Tom Rosenstiel. Kovach is de voorzitter van de Committee of Concerned Journalists en Rosenstiel is de directeur van het Project for Excellence in Journalism. Beiden hebben meerdere jaren ervaring in het journalistieke vak. In dit boek weiden de schrijvers naar aanleiding van een vergadering van de Committee of Concerned Journalists uit over wat de essentie van de journalistiek is. Ze leggen uit hoe de journalistiek op een ethisch verantwoorde en professionele wijze kan worden bedreven aan de hand van tien 'elements', de belangrijkste principes in het vak:

1. Journalism's first obligation is to the truth.
2. Its first loyalty is to citizens.
3. Its essence is a discipline of verification.
4. Its practitioners must maintain an independence from those they cover.
5. It must serve as an independent monitor of power.
6. It must provide a forum for public criticism and compromise.
7. It must strive to make the significant interesting and relevant.
8. It must keep the news comprehensive and in proportion.
9. Its practitioners have an obligation to exercise their personal conscience.
10. Citizens, too, have rights and responsibilities when it comes to the news.

Sommige van deze elements klinken voor iedereen logisch, vanzelfsprekend zelfs. Anderen hebben verrassende implicaties: 'personal conscience' kan worden opgevat als toestemming tot zelfcensuur en subjectieve berichtgeving. En 'the significant interesting and relevant' maken, moet de journalist dan leuk doen of niet bestaande spanning toevoegen aan een serieus verhaal? Is dat de bedoeling? Mag dat wel?

Kovach en Rosenstiel schetsen in hun boek een idealistisch beeld van de journalistiek, een ultieme vorm - maar ze houden rekening met het feit dat alleen mensen de journalistiek kunnen bedrijven. En geen enkele mens is vrij van persoonlijke opvattingen, compleet objectief in alle zaken. Hun ultieme vorm van journalistiek is niet een ideaal dat nooit behaald kan worden, maar de beste mogelijke interpretatie. Er wordt uitgegaan van principes en verantwoordelijkheidsgevoel:

"The primary purpose of journalism is to provide citizens with the information they need to be free and self-governing."^[K, p12]

Een idee dat sterk naar voren komt in *The Elements of Journalism* is dat journalisten in hetzelfde team zitten als de burgers. Alles wat ze schrijven of uitzenden heeft als doel de burgers te informeren, op zo'n manier dat ze de informatie kunnen toepassen in hun leven. Wanneer er verkiezingen zijn, staat de journalist niet aan de kant van de ene kandidaat of de andere - hij staat aan de kant van de burger. En niet alleen aan de kant van burgers die er een bepaald politiek standpunt op nahouden, maar van alle burgers. De berichtgeving moet dan wel eerlijk zijn, op feiten berusten - niet iedereen volgt de politiek even aandachtig, niet iedereen zal de stroom aan informatie begrijpen zonder een journalist om deze te interpreteren en begrijpelijk te maken. Er zullen burgers zijn die misvattingen hebben over de ene of de andere politieke partij, die naar propaganda of reclame hebben geluisterd - de journalist is in de positie om die misvattingen de wereld uit te helpen door eerlijke berichtgeving. De journalist is er niet om mensen over te halen om te stemmen op de kandidaat waar hij zelf op stemt, hij is er om de burger te helpen een eigen keuze te maken gebaseerd op feiten, op informatie van een onpartijdige bron.

Een interessante indicator van de rol die de journalistiek hoort te spelen in het leven van de burger is hoe de Nederlandse Belastingdienst een freelance journalist classificeert. Er zijn drie verschillende BTW-tarieven: 21 procent, zes procent en het nultarief. Afhankelijk van de goederen of diensten die je levert, moet je een bepaald bedrag aan BTW afdragen. Maar daarnaast bestaan er ook vrijgestelde diensten: diensten die vrijgesteld zijn van BTW - er is dan geen omzetbelasting verschuldigd over de vergoeding. Deze diensten zijn onder andere de diensten van artsen, verpleegkundigen, verzekeringsadviseurs en *journalisten*. Een aantal vrij vitale diensten in dat rijtje - nieuwsgaring en nieuwsverspreiding wordt in dezelfde adem genoemd als het genezen van patiënten. Nog belangrijker: journalistiek werk is niet het verkopen van een product, maar het verlenen van een *dienst*. Logisch: als de eerste verplichting van de journalistiek aan de waarheid is en de loyaliteit van journalisten moet liggen bij de burger, dan kan de journalist die waarheid moeilijk als product te koop aanbieden. Het is te belangrijk. Dat onderstrepen Kovach en Rosenstiel:

"Out of necessity, citizens and societies depend on accurate and reliable accounts of events."^[K, p41]

Er zijn duizenden interpretaties van het woord 'waarheid'. Filosofische waarheid, spirituele waarheid, letterlijke waarheid - welke waarheid moet de journalist aanhangen? Kovach en Rosenstiel noemen een 'journalistic truth'. Een proces van onderzoek en verslaggeving dat leidt tot een functionele vorm van waarheid, een waarheid waar het publiek iets mee kan. Op dezelfde manier arresteert de politie verdachten op basis van bewijs, feiten die deel uitmaken van een groter verhaal. Een jury beslist op basis van alle waarheid die er te krijgen viel of de verdachte schuldig is of niet. Op scholen worden studenten onderwezen in geschiedenis, de wetten van natuurkunde, biologie.

"All of these truths - even the laws of science - are subject to revision, but we operate by them in the meantime because they are necessary and they work. This is what journalism is after - a practical or functional form of the truth. It is not truth in the absolute or philosophical sense. It is not the truth of a chemical equation. Journalism can - and must - pursue the truths by which we can operate on a day-to-day basis. "We don't think it's unreasonable to expect jurors to render fair verdicts, or teachers to teach honest lessons, or historians to write impartial history, scientists to perform unbiased research. Why should we set any lower goals for poor journalists," Bill Keller, then managing editor of the New York Times, told us at one committee forum. "Whether true objectivity is ever possible - I don't think that is what we're here for.... We strive for coverage that aims as much as possible to present the reader with enough information to make up his or her own mind. That's our fine ideal."^[K, p42]

Maar het draait niet alleen om het leveren van alle feiten. Feitelijk correct zijn is goed, maar als het artikel niet klopt vanwege gebrek aan context (of nodeloze focus op bepaalde delen van de context, zoals ras of etniciteit) worden stereotypes alleen maar kracht bijgezet. Alle feiten aanwezig hebben in een artikel en toch niet waarheidsgetrouw berichten is dus mogelijk. Journalisten moeten de feiten niet alleen goed hebben, ze moeten ze ook juist interpreteren. Zo moeten ze volgens Kovach en Rosenstiel geruchten, innuendo en spin uit de verhalen die ze vinden filteren, om te kunnen concentreren op de belangrijke informatie, de feiten. De informatie die ze vinden moeten ze checken, zorgen dat wat ze straks aan hun publiek voorschotelen klopt - de focus leggen op wat er werkelijk toe doet in een verhaal en geen tijd besteden aan het uitleggen van zaken die niet relevant zijn. Het nieuws moet begrijpelijk worden overgedragen aan het publiek zodat er van die functionele waarheid zoveel mogelijk zichtbaar is.

Eerder bespraken we hoe journalistiek gaat om dienstverlening, niet om het verkopen van een product. Dat is natuurlijk een mooi statement, maar media kosten net zo hard geld als ieder ander bedrijf. Journalisten worden al snel beoordeeld op of hun werk geld oplevert of niet - het ideaal van journalistiek als dienst strookt lang niet altijd met de werkelijkheid. Om een krant in leven te houden is een zakelijke geest nodig - er moet advertentieruimte in de krant verkocht worden. Over je adverteerders kun je als krant moeilijk kwaad spreken, maar wat nu als een adverteerder iets kwalijks doet? In de wereld van de journalistiek loopt men vaak tegen morele dilemma's aan, maar een conflict van belangen kan als geen ander de betrouwbaarheid van een medium schaden. Als de loyaliteit van de journalistiek bij de burger moet liggen, moeten de principes van de krant duidelijk zijn. Zakenmensen zijn nodig om een krant in leven te houden, maar ze moeten wel altijd het belang van de burger op de eerste plaats zetten. En de journalisten moeten het laatste woord hebben waar het het nieuws betreft. Dat een krant moet handelen als een bedrijf maakt burgers met recht wantrouwig, dus moet de krant zijn visie en principes helder communiceren naar het publiek toe. Transparantie in de gang van zaken binnen het bedrijf.

Transparantie is ook belangrijk als het op de berichtgeving aankomt. Hoe gaat een journalist te werk? Wat is zijn proces? Wat denkt hij zelf over wat hij schrijft? Eerder stelden we al vast dat mensen nooit compleet objectief kunnen zijn. In plaats van dat te verstoppen, te doen alsof het wel kan terwijl iedereen beter weet, heeft geen zin. Veel beter is het om eerlijk te zijn over wie je bent en wat je vindt, maar ondertussen wel professioneel werk te leveren. Kovach en Rosenstiel halen William Safire aan: een conservatieve ex-speechschrijver voor Nixon die later in de New York Times zou schrijven. Het publiek was niet wild van het idee - een partijdige ex-politieke activist mocht zich toch zeker geen journalist noemen? Toch werd hij jaren later gerespecteerd als journalist en won hij zelfs een Pulitzer. Ondanks zijn politieke verleden en zijn persoonlijke overtuigingen heeft hij kwalitatief werk geleverd. Zelf zegt hij er het volgende over:

"Where does loyalty lie - with your old personal friends and colleagues, with your political ideology or party, with your news medium, with the cold facts - or with The Truth? In real life, it's a fluctuating combination of all these. You don't burn a good long-term source to get a pretty-good story. You don't let your ideology turn you away from a good story. (You don't let a copy editor change "story" to "article" without a fight.) You don't let a series of hard facts lead you to a softly untruthful or misleading conclusion. You don't become a hero by joining a pack savaging your ideological soulmates. You don't quote from this paragraph selectively, reporting accurately but corrupting its whole meaning." ^[K, p116]

Safire stak zijn persoonlijke overtuigingen niet onder stoelen of banken, maar hij liet zijn werk daar niet door sturen. Zijn loyaliteit lag bij de burger, bij waarheidsgetrouwe berichtgeving. Hij kon zelfs zijn politieke ervaring gebruiken in zijn carrière als journalist - hij wist immers hoe zijn oude team dacht en sprak, hij kon gebruik maken van vrienden uit zijn oude vak als bronnen voor zijn nieuwe.

Belangrijk is dat objectiviteit dus niet hetzelfde is als neutraliteit. Je kunt als journalist nog steeds je eigen persoon zijn, zolang je maar professioneel bent.

Op de website De Nieuwe Reporter verscheen in maart 2014 een artikel getiteld: 'Subjectiviteit is de nieuwe objectiviteit in verhalende journalistiek'^[1]. In dit artikel vertelt Gerard Smit hoe er steeds meer aan subjectieve berichtgeving wordt gedaan en stelt hij de vraag of we journalistiek misschien anders moeten leren beoordelen. *"Wie transparant wil zijn, maakt zichzelf onvermijdelijk tot deel van het verhaal"*, zegt hij. Als transparantie een eis is voor goede journalistiek, is subjectiviteit dan nu geboden?

Objectiviteit is misschien niet meer het juiste woord voor hoe een journalist moet handelen - gedegen onderzoek, accurate weergave van feiten, eerlijke representatie van verschillende standpunten en een transparante houding tegenover het publiek over het hele proces zijn de dingen die een journalist betrouwbaar en 'objectief' maken, ongeacht wat hij zelf vindt. Wat niet wil zeggen dat ieder standpunt exact evenveel aandacht geven 'eerlijke berichtgeving' is - ieder standpunt moet evenveel aandacht krijgen als de mate waarin dat standpunt voor het onderwerp van het artikel en voor het maatschappelijk belang relevant is. Kovach en Rosenstiel:

"Balance, for instance, can lead to distortion. If an overwhelming percentage of scientists, as an example, believe that global warming is a scientific fact, or that some medical treatment is clearly the safest, it is a disservice to citizens and truthfulness to create the impression that the scientific debate is equally split. Unfortunately, all too often journalistic balance is misconstrued to have this kind of almost mathematical meaning, as if a good story is one that has an equal number of quotes from two sides. As journalists know, often there are more than two sides to a story. And sometimes balancing them equally is not a true reflection of reality."^[K, p88]

De journalist moet dus constant waakzaam zijn voor vooroordelen die hij zelf mee zijn vak heeft ingenomen, maar ook de vooroordelen die er in de wereld om hem heen bestaan. Vlugge aannames wat begrippen als 'balans' en 'eerlijkheid' betreft kunnen juist leiden tot het tegenovergestelde. De journalist moet altijd kritisch zijn - en altijd bescheiden. Door aan te nemen dat hij niet direct weet hoe alles werkt, hoe een zaak in elkaar steekt, kan hij zijn uiterste best blijven doen in het uitvoeren van zijn taken. Misschien is hij wel jarenlang opgegroeid met een bepaald vooroordeel over een politieke stroming, een subcultuur of een ras - maar klopt wat hij denkt te weten wel? Sommige vooroordelen zijn zelfs zo wijd verspreid dat ze worden gezien als algemene kennis. Als de journalist deze vooroordelen op diezelfde manier ziet, zal hij geen verschil kunnen maken in de berichtgeving - dan worden vooroordelen in stand gehouden en schiet de burger er niets mee op. Door telkens te toetsen wat hij en anderen denken zeker te weten, voorkomt de journalist dat hij zijn publiek verkeerde aannames voert alsof het feiten zijn. Stereotypes zijn een klassiek voorbeeld - de journalist kan ze herkennen door tijdens zijn onderzoek zichzelf de vraag te stellen: 'Op welke feiten rust dit beeld?' Stereotypes berusten vaker op aannames dan op feiten, als er überhaupt al feiten aan te pas komen. Bij gebrek aan een feitelijke basis kan de journalist ervan uit gaan dat het onderwerp dat hij behandelt last heeft van stereotypering. Gedegen onderzoek zal naar alle waarschijnlijkheid uitwijzen dat de groep die hij hoopt te bespreken veel diverser of genuanceerder is dan het stereotype doet vermoeden - en het is de verantwoordelijkheid van de journalist om juist die informatie naar zijn publiek te brengen.

Een ander gevaar is framing - het nieuws op een bepaalde manier inkaderen. Door een artikel een vertrouwde toon te geven, instemmend met latente meningen die leven bij (een groot deel van) het publiek of de media zelf, krijgt een artikel een bepaald gevoel van correctheid. Het gevoel van 'Hey, deze journalist snapt het' - maar is dat wel zo? Woordkeuze kan een immens effect hebben op hoe een artikel wordt gelezen. Spottend of prijzend taalgebruik kan van een puur feitelijk artikel een heel gekleurd artikel maken. Door te focusen op bepaalde aspecten van een kwestie en andere aspecten

te bagatelliseren, het gebruik van bepaalde beelden, is een heel impliciete manier om iemands mening te beïnvloeden. Zonder uit te spreken dat een zaak niet evenwichtig wordt onderzocht of verslagen kan een artikel nog steeds geloofwaardig klinken - grafiek hier, quote daar, een aantal schokkende cijfers, het is niet moeilijk. Ethisch verantwoord is anders - het publiek zal met zo'n artikel nooit een waarheidsgetrouw beeld kunnen vormen. De journalist moet dit soort praktijken altijd vermijden - het is niet zijn plaats de mening van het publiek te vormen door te kiezen welke informatie het te zien krijgt en welke informatie niet. Het publiek moet zelf een mening kunnen vormen, gebaseerd op een eerlijke representatie van feiten en een begrijpelijke interpretatie daarvan.

Crossfire en Stewart - lessen in professionaliteit

Op 15 oktober 2004 verscheen komiek Jon Stewart op het politieke debatprogramma *Crossfire* van CNN. In *Crossfire* komen politieke figuren van twee kanten van het spectrum samen om te debatteren, begeleid door gastheren Paul Begala (die zelf links op het spectrum valt) en Tucker Carlson (die rechts op het spectrum valt). Stewart is zelf de gastheer van *The Daily Show* op Comedy Central, een satirisch programma dat vooral focust op politieke kritiek, sociale kritiek en mediakritiek. In deze aflevering^[M] vertelt Stewart de gastheren van *Crossfire* dat ze hun vak niet goed uitoefenen. Hij uit zijn kritiek op de ruziecultuur die het programma in de hand speelt. De gastheren van *Crossfire* zijn niet blij:

Stewart: "... I made a special effort to come on the show today, because I have privately, amongst my friends and also in occasional newspaper and television shows, mentioned this show as being bad."

Begala: "We've noticed."

Stewart: "And I wanted to... I felt that that wasn't fair and I should come here to tell you that it's not so much that it's bad, as it's hurting America. But I wanted to come here today and say... Stop. Stop hurting America."^[M]

Stewart beschuldigt Begala en Carlson van het uitnodigen van belangrijke gasten, om ze vervolgens vrij baan te geven om op tv te ruziën en hun eigen praatje te geven. *Crossfire* zou niet het debatprogramma zijn dat het zou moeten zijn, dat Amerika nodig heeft - het zou politieke figuren een podium geven om hun eigen verhaal te vertellen zonder kritische noot of vraag van de gastheren. De gastheren zouden 'knee-jerk, reactionary talk' uitlokken in plaats van het vuur aan de schenen van hun gasten leggen. Het publiek heeft daar geen baat bij - ze krijgen niet de antwoorden te horen op de belangrijke vragen die hebben en in plaats daarvan krijgen ze het spinverhaal van politici op nóg een medium. De informatie die hier gewonnen kan worden komt van twee duidelijke kampen die beiden doen aan framing in hun eigen voordeel. Er is geen compleet perspectief te behalen. Met wat professionele journalistiek van de gastheren zou het programma een sterke bondgenoot voor de burger kunnen zijn. Kritische vragen, journalistieke integriteit - hierboven is herhaaldelijk vastgesteld dat deze wapens cruciaal zijn in het arsenaal van de journalist. Waarom gebeurt het hier dan niet? In deze luie vorm van journalistiek nemen de gastheren een rol aan als waarnemer, in plaats van als informatieverzamelaar. Ze pakken de informatie, zetten het in een programma en zo. Het publiek is geïnformeerd. Maar zonder het professionele ingrijpen van de journalist is de informatie niet compleet, niet geschikt voor consumptie. Vooroordelen zijn er niet uitgevist, slecht onderzoek wordt niet gedetecteerd en het belichten van alle aspecten van een kwestie (en niet alleen de twee meest voor de hand liggende) vindt niet plaats. De journalist hoort een actieve rol te hebben in het proces van nieuwsgaring, -verwerking en -verspreiding.

Passiviteit is niet de enige vorm van luiheid die de journalistiek rijk is - een ander zwaktebod geboren uit gemakszucht is sensationisme. Het is niet alleen lucratief om de meest sensationele verhalen

voorrang te geven ten koste van de belangrijke verhalen, het is ook makkelijk. Stewart beschuldigt in een verschijning bij FOX News Sunday^[N] de mainstream-media van deze zonde. Gastheer Chris Wallace vraagt Stewart of hij deze mainstream-media even partijdig en politiek activistisch vindt als FOX. Stewart zegt van niet:

Wallace: "Are you willing to say the same thing about the mainstream-media - about ABC, CBS, NBC, Washington Post, New York Times, would you say the same thing about them? That they are - in your words - a propaganda-delivery system relentlessly pushing a liberal agenda?"

Stewart: "No, I wouldn't say that."

Wallace: "Why not?"

Stewart: "Because I don't think they are. I think you are- Fox News is much more reactive in the sense that, even like, somewhat like my show... I guess I would say this: MSNBC is attempting that, I think they're attempting- they've looked at your business model and they've seen the success of it, and I think they're attempting to be a more activist organization-"

Wallace: "You don't think the New York Times is a liberal organization? Pushing a liberal agenda?"

Stewart: "Uh, the New York Times... No. I think that they are, to a certain extent, do I think that they are relentlessly activist? No. In a purely liberal partisan way? No."^[N]

Hierna wil Wallace aan Stewart het tegendeel bewijzen - toen er 24.000 e-mails van Sarah Palin werden gelekt, vroegen de Washington Post en de New York Times hun lezers om te helpen met het doorspitten van deze documenten. Maar toen er tweeduizend pagina's over het gezondheidszorgprogramma van Obama openbaar werden gemaakt, vroegen deze media hun lezers helemaal niets.

Stewart: "Because I think their bias is towards sensationalism and laziness. I wouldn't say it's towards a liberal agenda."

Wallace: "You don't think that maybe they went a little easier on the Obama healthcare bill?"

Stewart: "Oh, I think they went easier on the Obama healthcare bill in the same way they went easier on the Levin-Coburn financial disasters study. I think that the e-mails, A) They're in, you know, Twitter-type so it's a lot easier to go through; B) It's light fluff, so it's absolutely within the wheelhouse. I mean - if your suggestion is that they are relentlessly partisan, then why haven't they gone and backed away from Weiner? Now they've jumped into the Weiner-pool with such a delight and such relish because the bias of the mainstream-media-"

Wallace: "Some things are indefensible."

Stewart: "Oh, I'm not saying it's defensible. But the bias of the mainstream-media is towards sensationalism, conflict and laziness."^[N]

Partijdige bedoelingen zijn dus niet het enige gevaar voor verantwoordelijke berichtgeving. Luiheid en sensationisme zijn evengoed een risico. Terugblikkend op de Elements van Kovach en Rosenstiel is het niet de bedoeling dat sensatie en spanning bepaald wat er in het nieuws komt, maar dat de belangrijke verhalen juist interessant en relevant worden gemaakt door de journalisten. Interessant is niet per se waar een artikel begint, het is waar een artikel eindigt. Maar alleen als het éérs belangrijke informatie zijn. Door de zaken om te draaien wordt de burger niet geholpen. Het is misschien spannend om 24.000 mails van een high-profile politicus te lezen, maar uiteindelijk ging het niet om bijzonder relevante informatie. In de tijd die er aan zo'n verhaal besteed wordt zouden talloze belangrijkere onderwerpen behandeld kunnen worden. Uiteindelijk zal dit soort gedrag de reputatie van de journalist alleen maar schade berokkenen. En zonder een duidelijke, professionele reputatie is een journalist niet veel waard. Dan besluit het publiek dat wil leren dat de media hen niets zinnigs te vertellen hebben, terwijl het minder kritische publiek alleen maar zinloze informatie tot zich neemt.

Om samen te vatten:

De journalist moet zowel de journalistieke ethiek als de professionele eisen verstaan. Hij heeft een verantwoordelijkheid tegenover zijn publiek om hen van de informatie te voorzien die ze nodig hebben om beslissingen te maken en meningen te vormen. De journalist moet ervoor waken dat hij die mening niet onverantwoord beïnvloed door oneerlijk veel of weinig aandacht te besteden aan bepaalde aspecten van een issue, of door een bepaalde toon te hanteren in zijn artikel. Hij moet gedegen onderzoek doen naar zijn onderwerp en altijd vraagtekens zetten bij de kennis die hij zelf meent te hebben wanneer hij aan het artikel begint - evenals bij de kennis die wordt beschouwd als algemene kennis. Als hij dat niet doet, dan loopt hij het gevaar in stereotypes te trappen.

De journalist moet er ook voor waken dat zijn persoonlijke overtuigingen zijn werk niet negatief beïnvloeden. Professionaliteit houdt in dit geval in dat hij gedegen onderzoek doet, een accurate weergave biedt van de relevante feiten, een eerlijke representatie geeft van de verschillende standpunten en een transparante houding tegenover het publiek over het hele proces aanhoudt. Luiheid en sensatiezucht moeten vermeden worden - dit schaadt niet alleen de eigen reputatie, maar ook de beeldvorming van zijn publiek.

Nu we een helder beeld hebben van wat een journalist wel en niet moet doen, kunnen we kijken naar wat de journalisten te zeggen hebben over gamers. Hoe gaan zij met deze basisprincipes om?

Hoofdstuk 5: Beeldvorming in de Nederlandse media

Om te kunnen bepalen of de beeldvorming in de media overeenkomt met de conclusie uit het zelfstandig onderzoek, moet eerst gekeken worden naar wat de media eigenlijk zeggen. Hiervoor is er in dit onderzoek plaats gemaakt voor de volgende zaken:

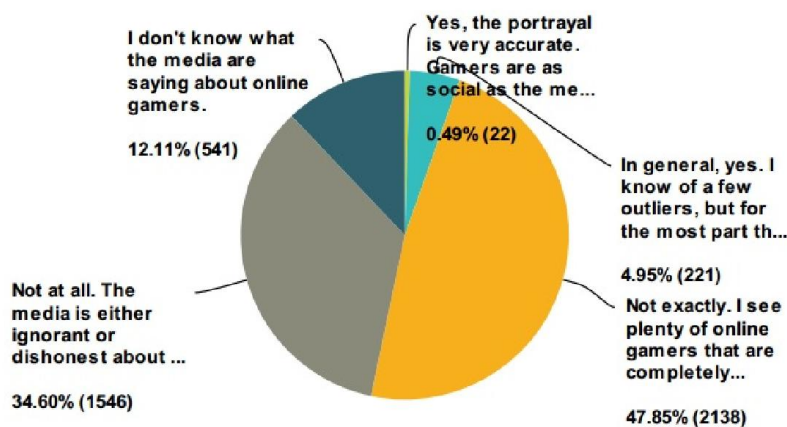
1. Enquête onder gamers
2. Interviews met gamers
3. Interviews met journalisten
4. Eigen onderzoek naar artikelen over gamers en sociale vaardigheden

In dezelfde enquête die in hoofdstuk 2 te zien was, werden vragen gesteld over het beeld dat de media schetsen van de sociale vaardigheden van online-gamers. Deze vragen waren: 'Hoe accuraat vind je het beeld dat de media schetsen over de sociale vaardigheden van online-gamers?' en 'Wat zeggen de media eigenlijk over de sociale vaardigheden van online-gamers?'

Die vragen resulteerden in de volgende grafieken:

Q1 Do you think the media shine an honest light on the social abilities of online gamers?

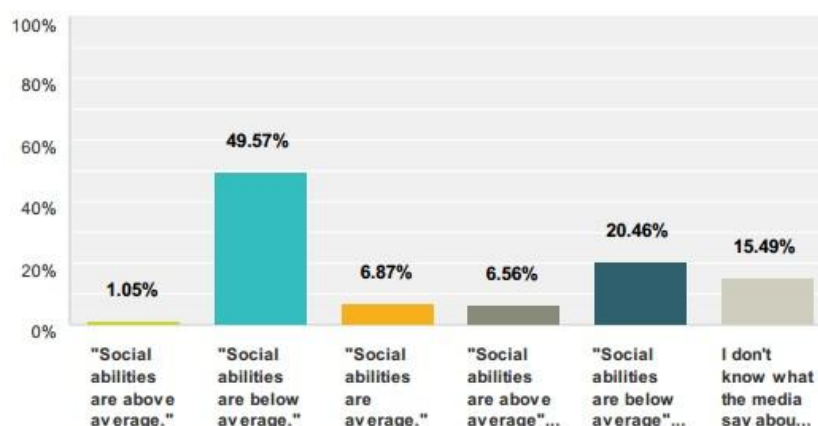
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses
Yes, the portrayal is very accurate. Gamers are as social as the media say they are.	0.49% 22
In general, yes. I know of a few outliers, but for the most part the media is correct.	4.95% 221
Not exactly. I see plenty of online gamers that are completely different from what the media says they are.	47.85% 2,138
Not at all. The media is either ignorant or dishonest about how social online gamers are.	34.60% 1,546
I don't know what the media are saying about online gamers.	12.11% 541
Total	4,468

Q2 What does the media say about the social abilities of online gamers?

Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
"Social abilities are above average."	1.05%	47
"Social abilities are below average."	49.57%	2,215
"Social abilities are average."	6.87%	307
"Social abilities are above average", but becoming more negative	6.56%	293
"Social abilities are below average", but becoming more positive	20.46%	914
I don't know what the media say about this.	15.49%	692
Total		4,468

De respondenten tonen ontevredenheid met het beeld dat de media schetsen. Bijna de helft (48 procent) van deze 4468 gamers vindt dat de media ernaast zitten, dat de zaken niet helemaal zo zijn als hoe ze worden weergegeven. 35 procent van de respondenten vindt zelfs dat de media glashard liegen - wat ze zeggen klopt *helemaal* niet, ze moeten wel onwetend of oneerlijk zijn in hun beeldvorming. twaalf procent geeft eerlijk toe geen flauw idee te hebben wat de media eigenlijk over ze zeggen en vijf procent vindt dat de media op zich wel oké berichten over hun subcultuur. Een halve procent is het vurig eens met de beeldvorming.

Die eerste grafiek is niet veel waard zonder de tweede - in grafiek 2 vertellen de gamers namelijk *welk* beeld de media vormen van online-gamers. Grappig genoeg zegt hier vijftien procent niet te weten wat de media zeggen - 151 mensen meer dan bij grafiek 1, al draait het om precies hetzelfde antwoord. Er zijn dus gamers in deze steekproef die wel graag hun mening over wat de media zeggen willen spuiten, maar die niet waten wat de media zeggen. Vijftig procent van de respondenten meent het wel te weten: de media zouden zeggen dat de sociale vaardigheden van online-gamers ondergemiddeld zijn. Twintig procent denkt dat de kranten koppen met 'Gamers zijn bovengemiddeld sociaal' en zeven procent denkt datzelfde, maar gelooft dat de media langzaamaan negatiever beginnen te berichten over de gamers. Nog zeven procent denkt precies het omgekeerde, dat de media zeggen dat gamers ondergemiddeld sociaal zijn maar dat ze wel steeds positiever over de gamers schrijven. Eén procent gelooft dat media zeggen dat het prima in orde is met de sociale vaardigheden van online-gamers.

De gamers die in hoofdstuk 2 antwoord gaven op de interviewvragen werden ook gevraagd wat zij van de beeldvorming vonden en of zij concrete ervaring hadden met die beeldvorming.

Op de vraag 'Wat vind je van de beeldvorming in de media van de sociale vaardigheden van online-gamers?' antwoordden ze als volgt:

Bas:

"De laatste tijd heb ik er minder over in het nieuws gezien, meestal worden 'wij gamers' wel neergezet alsof we geen leven hebben... dus sociaal gehandicapt zijn."

Connor:

"Er wordt vrij negatief over gamers gesproken in de media. In de praktijk merk ik zelf vrij weinig van gebrek aan sociale vaardigheden van online-gamers. Zoals ik al zei, ik merk meer dat mensen die de hele dag op hun smartphone kijken gebrekkige sociale vaardigheden hebben."

Esther:

"Ik denk dat de laatste jaren de beeldvorming is bijgesteld. Ten eerste omdat er veel meer gamers zijn en omdat gamers minder stereotype worden bekeken. Zowel mannen als vrouwen, thuiswerkers en acteurs gamen. De een wat minder hardcore dan de ander maar op ieder game-niveau vind je wel van iedere klasse iemand. Dus de beeldvorming kan niet alleen slecht meer zijn. Wel denk ik dat het potentieel van sociale vaardigheden van online-gamers onderschat wordt. Als online-gamer leer je een oneindig verschil aan culturen en mensen kennen die Jan Modaal nooit in zijn leven zal tegenkomen. Daarom denk ik dat online-gamers op dat gebied zelfs verder ontwikkeld zijn."

Joey:

"Ik vind dat het wel beter is geworden over de afgelopen jaren. Het begon voor mijn gevoel eerst écht negatief en tegewoondig krijgen we steeds betere dingen te horen over gamers, en wat games voor invloed kunnen hebben in het echte leven."

Kevin:

"Gamers worden vaak omschreven als niet sociaal, op zichzelf, moeite met in contact komen met andere mensen. Media leggen weinig aandacht op de positieve kanten van gaming."

Menno:

"Vaak worden online-gamers neergezet als mensen met een sociale achterstand. Wel heb ik het idee dat dit de afgelopen jaren wat positiever wordt bijgesteld."

Wouter:

"Verkeerd. Het probleem is dat de media alleen de extreme gevallen naar voren halen, terwijl de normale online-gamer niet eens in de buurt komt van dit beeld. Ik ken geen zogeheten hardcore gamers, maar als ik eerlijk ben zal het me niet verbazen als deze wel aan het door de media gevormde beeld voldoen."

Zorgen die door deze gamers worden genoemd zijn dus dat de media niet genoeg focus leggen op de positieve kanten van gamen, dat de media neigen naar de extreme gevallen (sensatielust) en dat de media achter de feiten aanhollen - al vinden sommige gamers wel dat de media vorderingen maken.

Op de vraag 'Heb je zelf een concrete ervaring met deze beeldvorming? Ooit beoordeeld op basis van hoe de media online-gamers profileren?' zeiden ze:

Bas:

"Jazeker: "Oh, je bent een gamer?... Dan zal je wel niet vaak uitgaan of wel?"

Connor:

"Ik heb zelf geen ervaring met deze beeldvorming. Maar ik moet eerlijk bekennen dat ik er ook niet veel in het openbaar over praat, mede door de vooroordelen. Maar wanneer ik het er wel over heb bij mensen waarvan ik denk dat het wel kan ben ik vaak aangenaam verrast als ze er niet raar op reageren."

Esther:

"Ik zelf krijg meestal verraste reacties. En ik ben van mening dat dat inderdaad komt door het beeld dat mensen nog wel krijgen van onder andere de media. Er wordt nog steeds gedacht dat gamers vooral jongens zijn, meiden spelen alleen Farmville, Candy Crush en My Little Pony. Maar de meeste van mijn vriendinnen spelen ook online-games, niet zo veel als ikzelf, maar ze doen het wel. Ook online kom ik steeds meer vrouwen tegen, je kan tegenwoordig nooit meer zeker zijn van het geslacht van de persoon met wie je speelt. Maar terug naar de vraag: ja, ik ben wel eens beoordeeld maar niet direct negatief, veel mensen weten eigenlijk niet zo goed hoe ze er op moeten reageren."

Joey, Kevin, Menno en Wouter zeggen geen persoonlijke ervaring te hebben met de beeldvorming in de media, of het in ieder geval niet te kunnen herinneren.

Het grootste deel van de groep heeft geen concrete ervaring bij de beeldvorming - is niet uitgescholden of in een hokje gestopt. Wat **Bas** en **Esther** vertellen strookt met het stereotype van de gamer: het is een jongen en hij zit vooral binnen in z'n eentje te gamen. Overigens valt wel op dat de reactie bij de man dan negatief is en bij de vrouw positief - al is de groep te klein om hier enige relevantie aan te kunnen toeschrijven.

Mensen uit het vak

Wat de gamers denken dat de beeldvorming is, is echter nog niet zonder twijfel waar. Niemand kan ál het nieuws volgen en niet iedereen is even geïnteresseerd in berichtgeving over gamers. Misschien zijn er enkele honderden gestopt met de berichtgeving te volgen nadat ze tien jaar geleden een aantal negatieve stukken lazen en dachten: 'Als dit het is, dan hoeft het voor mij niet'. Alleen het woord van de gamer is niet genoeg. Om een accuraat beeld te krijgen van de berichtgeving in de media is de inspraak van mensen in het vak nodig. Om die reden heb ik de volgende drie mensen geïnterviewd:

- Wouter van Grootheest, videodocent aan de CHE, hoofdredacteur van de lokale omroep en zelf gamer;
- Marieke Westerterp, gamejournalist bij het Nederlands Dagblad;
- Niels 't Hooft, schrijver en journalist. Heeft geschreven voor Power Unlimited en NGamer, startte de blog Bashers.nl en schrijft nu voor NRC Games.

Volgens **Van Grootheest** wordt gaming in de media voornamelijk behandeld door de internetredactie. *"In het Reformatorisch Dagblad bijvoorbeeld. Als er al games besproken worden, wat daar niet veel gebeurt, dan zou iemand van de internetredactie dat doen. Bij het NRC zie je dat dan wel weer vaker, vrijwel altijd van de hand van de internetredactie. Die hebben daar een subterreintje voor, dan bespreken ze meestal zaken als privacy en beveiliging. Binnen de geschreven pers krijgt gaming mijns inziens relatief weinig aandacht. Op tv ook niet zo veel, op de sporadische documentaire na berichtte de NOS tien jaar geleden zes keer in een jaar over gaming, dan is dat nu twaalf, maar nog steeds weinig. In het buitenland zie je het wel vaker langskomen, in talkshows als Conan bijvoorbeeld."*

Op de suggestie dat de pers achter zou lopen waar het gaming betreft, reageert Van Grootheest instemmend. *"Het is heel lastig om recente data te vinden. Als je voor een item onderzoek doet, vind je al snel onderzoeken en proefschriften van vijf, tien jaar geleden - dan werk je toch met oud materiaal. Het is wachten op initiatieven als deze scriptie, maar daarvoor zul je waarschijnlijk ook oude onderzoeken moeten gebruiken."*

Van Grootheest haalt zijn kennis van games niet alleen uit boeken en tien jaar oude studies, maar speelt zelf ook. *Battlefield '42*, een First Person Shooter die online gespeeld kan worden. Hij is wel te spreken van het sociale aspect van gaming: *"In Battlefield heb je verschillende soorten spelers. Sommigen pakken een sniper rifle en spelen het hele spel de eenzame sluipschutter. Dat kun je doen, is niets mis mee, als je het goed speelt zeer effectief. Ik vind het leuker om dan samen met mijn broer op te trekken, dan kun je met elkaar praten en elkaar actief waarschuwen en helpen. Dat is een stuk interactiever en je ziet het terug in de resultaten. Wat je wel merkt - als je online komt en je stapt een willekeurige match in, dan heb je vaak twee soorten teams. Het ene team heeft alles voor elkaar over, communiceert en speelt niet voor individueel gewin - en het andere team, dat niets voor elkaar over heeft en waarin iedereen gewoon z'n eigen ding doet. Dat voel je heel snel aan als je wat meer gamet, en als ik in zo'n match binnenkom, ga ik er vaak gewoon direct uit. 'Deze groep gaat niet werken', denk ik dan. Omdat je niet samenwerkt krijg je een veel lagere score."*

De sociale vaardigheden die in games zo nodig zijn, maken volgens Van Grootheest dat 'gamer' een positief label zou moeten zijn. Als hij een sollicitant zou ontvangen op wiens CV onder hobbies 'gamen' staat, gelooft hij dat de kans groot is dat de sollicitant basisvaardigheden heeft ontwikkeld in teamwork, patroonherkenning en misschien zelfs leiderschap. Daarom snapt Van Grootheest niet dat de media liever focusen op de ernstige gevallen waarin er iets misgaat met de gamer.

"Media letten erop wanneer er iets fout gaat, dan gaat de bel rinkelen. Als alles naar behoren verloopt komen ze niet kijken, want dan is er iets anders, interessanter om over te berichten. Je ziet wel eens een artikel waarin wordt verteld dat gaming sociale leermogelijkheden biedt, maar dat zijn vaak kleinere stukken dan de bijlage over gameverslaving. Dat trekt de lezer ook gewoon veel sneller. Tegelijkertijd schrijven ze dan minder over de negatieve gevolgen van tv kijken of bier drinken - een eerlijke blik op tijdsbesteding laat zien dat mensen meer tv kijken, drinken, autorijden, et cetera. Er zijn meer mensen verslaafd aan bier en tv dan aan gamen. Welk probleem is dan relevanter om over te berichten?"

Van Grootheest denkt wel dat gaming meer in het nieuws gaat komen - zij het niet positief, dan op zijn minst neutraal. *"Met de Oculus Rift bijvoorbeeld. Die Virtual Reality-bril. Dat zal een hele nieuwe fase voor gaming inzetten, ontwikkeling, verandering - tv is daarentegen behoorlijk eendimensionaal. Hetzelfde geldt voor radio, geschreven pers, boeken. Gaming is een medium dat continu evolueert en soms zitten daar grote sprongen in, zoals de Oculus Rift. In de afgelopen tien jaar is er zoveel gebeurd dat nauwelijks te voorspellen valt wat er in de toekomst gaat gebeuren. Ik denk dat er zeker ruimte is voor meer media-aandacht voor gaming. Of ze het dan daadwerkelijk gaan hebben over de positieve sociale invloed, of dat ze puur de focus leggen op de technologische ontwikkeling - dat is dan nog de vraag"*. Want Van Grootheest vindt het moeilijk om een lijn te ontdekken in de ontwikkeling van de beeldvorming van de media. Grillig in hoe ze hun aandacht verdelen over verschillende entertainment media, maar gaming wordt vaak genegeerd om het over andere vormen van vermaak te kunnen hebben.

Marieke Westerterp schrijft voor het Nederlands Dagblad over games. Voornamelijk reviews, maar ze bericht ook over trends en dergelijke. Het ND heeft een christelijke achterban dus de focus van haar stukken ligt op ethiek, geweld, magie, enzovoorts. Zij meent dat de vooroordelen over gamers voornamelijk ontspringen aan onbegrip en onbekendheid met de subcultuur.

"Games hebben een opmars gevonden bij pubers die er veel tijd aan besteden. Wat MMO's betreft brengt dat bepaalde labels met zich mee - de fantasy en science fiction thema's gaan gepaard met de nerdcultuur, Dungeons and Dragons, Star Trek. Het idee van jezelf verliezen in een andere wereld met eindeloze mogelijkheden - als in een boek, maar dan interactief. Het is voor de puber makkelijk om in die wereld te gewinnen. De buffer van anonimiteit gepaard met het maken van je eigen, ideale karakter zorgt voor een lage drempel. De puber kan zijn persoonlijkheid delen via het internet,

persoonlijk contact vinden - dat is belangrijk op die leeftijd, banden ontwikkelen, samen naar een doel toe werken. Maar daar tegenover staan de vooroordelen tegenover die fantasycultuur. En dat wordt gevoeld door de media met artikelen over verslaving, die veel luider klinken dan de artikelen over sociale normen en een virtuele samenleving."

Westerterp snapt net als Van Grootheest niet dat er in de media (op de sensatiestukken na) zo weinig aandacht wordt besteed aan gaming. *"Games zijn een belangrijker medium dan films, maar ze krijgen niet dezelfde expositie. De sensatieverhalen, ja. Die vinden bij een breed publiek aftrek, zelfs mensen die niet geïnteresseerd zijn in games lezen dat. Natuurlijk kan gamen negatieve gevolgen hebben en daar moet je voor oppassen, maar perspectief is ook nodig. Al denk ik wel dat er meer aandacht aan zit te komen - in technologisch opzicht, maar ook qua representatief materiaal. Daarvoor kijk ik dan wel naar de nieuwe media, internetredacties enzo. Oude media bestaan uit oude namen. Die berichten er niet graag over."*

Op zich is dat niet vreemd: wat de boer niet kent, eet hij immers niet. De mensen die met games zijn opgegroeid zijn nu dertig jaar oud, of jonger. Als daar journalisten tussen zitten, schrijven die misschien eerder op het internet?

Waar het games aangaat ziet Westerterp drie soorten media. *"De eerste soort is negatief, teert nog op de vooroordelen van weleer. Die zie je het vaakst op papier verschijnen. De tweede soort is serieuzer, herkent games als een medium en beseft dat dat medium een breed publiek heeft - denk aan de Telegraaf en het NRC. De derde soort bestaat uit dedicated websites en magazines, die alleen over gaming schrijven. Die zijn echter niet half zo kritisch als ze horen te zijn. Ze zijn te juichend, maar dat komt omdat ze afhankelijk zijn van advertenties en de voornaamste adverteerders op die sites zijn de mensen die games willen verkopen. Een conflict van belangen dus."*

Wel denkt Westerterp dat de vooroordelen omtrent games vanzelf een ding van het verleden zullen worden. *"De mensen die nu gezinnen stichten zijn al opgegroeid met games. Als die hun kinderen opvoeden zal er een stuk nuchterder over deze games worden gepraat. Als je eenmaal weet hoe spellen werken en wat erbij komt kijken, verliest het z'n taboe".* Ook wat de media betreft zal het wel recht trekken, aangezien de gamercultuur zich steeds verder uitbreidt en nieuwe media steeds meer tractie vinden. De negatieve gevolgen kennen we nu wel, dus er zit geen nieuws meer in om dat telkens weer te beschrijven. Met de opkomst van *serious games*, spellen die niet alleen voor vermaak dienen maar die een belangrijke boodschap dragen en een aangrijpend verhaal vertellen of die gericht zijn op het onderwijzen van de speler, wordt het aanlokkelijk om over die andere zijde van games te praten.

Niels 't Hooft schrijft iedere woensdag drie game-reviews voor NRC Games. Hij beschouwt zichzelf als een *hybrid writer*, gezien zijn cross-mediale werk - boeken, kranten, tijdschriften, internet. Hij beschrijft zichzelf ook als een *video game romantic*, er al artikelen over schrijvend sinds de jaren negentig. Hij heeft bewust de overstap gemaakt van *dedicated game media* naar mainstream-media zoals het NRC omdat hij vrij wil zijn in wat hij kan schrijven.

"Dedicated media (media die competeet gericht zijn op één specialisatie, in dit geval gaming) voeren een lastige balanceeract op. Ze willen hun publiek eerlijke reviews geven en van goed advies dienen, maar zijn altijd afhankelijk van de game-industrie. Bij het NRC kan ik eerlijk zijn over publishers en gamers want het publiek bestaat niet puur uit gamers, we zijn niet zo afhankelijk van de advertenties als een pure gaming website en onze advertenties liggen niet allemaal in hetzelfde kamp. Daarbij ergerde ik me aan de berichtgeving over games in kranten. Er wordt zo weinig over geschreven, en zo zelden professioneel. Sensatie wordt gegarandeerd gelezen, dus sensatie wordt geschreven. Dat frustreerde me, dus ben ik voor de krant gaan schrijven."

Idealistisch, het systeem van binnenuit veranderen. Al is daar natuurlijk iemand voor nodig die weet hoe games werken, wat de trends zijn - het 'nieuwe bloed' waar Westerterp het over heeft. 't Hooft is opgegroeid met games en zegt een brede interesse te hebben, zich niet toelegend op een enkel genre. Ideaal voor de krant:

"Ik speel van alles een klein beetje, dus ik kan moeilijk met veel diepgang over een bepaalde game schrijven - iets dat in de dedicated media een vereiste is. Hun publiek wil heel precies weten hoe een spel in elkaar zit, bevestiging krijgen dat de spellen die zij vet vinden, vet zijn. Ze hebben geen behoefte aan een breder kader of een kritische insteek - de gamers weten immers alles al. Ze zoeken op internet naar informatie en zo'n gameblad moet dus echt moeite doen om nog relevante informatie te bieden. Aparte redacteuren besteden veel tijd aan een bepaald genre of een bepaald spel om die informatie te kunnen geven. Als ik daarentegen een game recenseer, heb ik niet altijd de tijd om hem helemaal uit te spelen. Ik speel alles een beetje, dus ik kan daar nooit met die diepgang over schrijven. Maar dat sluit heel goed aan bij dat krantenpubliek: die hebben geen behoefte aan een diepgaande inhoudelijke bespreking, maar willen weten wat het is en waarom het relevant is. Vaak weten ze niet eens dat ze het willen weten, maar dan kan ik ze ervan overtuigen dat het interessant is. Mijn functie bij het NRC is lezers erop wijzen dat er ontzettend veel gebeurt op gamegebied."

't Hooft wijst zijn lezers op de interessante verhalen uit gameland, zoals belangrijke trends of innovatieve games. Dat is een bevoorrechte positie, maar ook een uitdaging: dedicated media hebben de aandacht van hun publiek al, 't Hooft moet zijn publiek overtuigen dat deze wereld interessant en relevant is. Voor een publiek dat al jaren een bepaalde smaak berichtgeving gewend is, kan dat als een schok worden ervaren - de uitdaging is dan om ze met de kop en de lead al in het artikel te krijgen, voor ze besluiten dat ze het artikel niet interessant zullen vinden.

Toch denkt ook 't Hooft dat het vanzelf wel goed zal komen met de gamejournalistiek. De huidige en volgende generatie journalisten zijn opgegroeid met videogames. Waar een traditionele recensent nog in de war raakt omdat hij een bepaalde trend of ontwikkeling gemist heeft, overkomt dat de nieuwe journalist niet meer. *"Een beetje perspectief is ook belangrijk. Ja, er zijn veel gamers die meer naar buiten moeten. maar zet het aantal verslaafden eens naast het totale aantal gamers. Dan zie je hoe opgeblazen dat issue is. Ik ben zelf tien jaar geleden actief geworden als gamejournalist en over de loop van die tien jaar heb ik de berichtgeving wel diverser, genuanceerder zien worden. Voor ieder artikel waarin wordt gewaarschuwd voor verslaving en geweld, verschijnt tegenwoordig een artikel dat verwijst naar een studie die beweert dat gamers sociale wezens zijn. Maar het mag nog meer. Diverser, genuanceerder, professioneler."*

Het stereotype van de nerdy gamer die niet genoeg buiten komt, is volgens 't Hooft trouwens niet helemaal gebakken lucht: *"Tot op zekere hoogte zit er natuurlijk waarheid in. Nerds: hoogopgeleide, intelligente, iets minder sociaal vaardige mensen. Dat is het slag mensen dat computers in eerste instantie heeft ontworpen, dus ook de eerste groep die games maakte en ze vervolgens ging spelen. Er zit een bepaalde cultuur in. Die cultuur wordt nu breder, inclusiever, toegankelijker - maar het is ergens begonnen."*

Grote kans dat het stereotype daar ooit is begonnen en zijn relevantie inmiddels al jaren overleeft. Maar dat het nu nog bestaat, kan alleen als het beeld in stand gehouden wordt. Als bij het krabben aan een korstje over een wond, blijft het stereotype in leven door de negatieve aandacht die op gaming gevestigd wordt. Het korstje blijft opengekrabd worden en de wond krijgt niet de kans te dichten. Dat er geen mensen bij de kranten schijnen te werken die verstand van games hebben, helpt niet:

"Dan kom je toch terug op de reden waarom ik graag voor de krant wilde gaan schrijven: omdat ik me bijzonder ergerde aan die onprofessionele berichtgeving. Ten eerste verschijnt er überhaupt

weinig over games in de krant, terwijl deze industrie juist zo groot aan het worden is en inhoudelijk zo interessant is. Je kunt iedere dag in de krant lezen welke films er in de bioscoop draaien, er zitten grote boekenbijlages bij, maar structurele aandacht voor games blijft uit. Als er dan al over geschreven wordt, dan is het vaak door iemand die duidelijk geen verstand van zaken heeft. Termen worden door elkaar gehaald, hij heeft niet door hoe de vork precies in de steel zit en hij wordt gedreven door een soort nieuwsachtige sensatiedrift: de enige reden waarom hij over games zou gaan schrijven, zou een onderzoek zijn waaruit blijkt dat games heel verslavend zijn, dat Warcraft-spelers in een lege Cola-fles plassen, enzovoorts. Verhalen over een school shooting waarin wordt verondersteld dat de dader zo'n 'gamer' was. Natuurlijk wordt dat gelezen, dat is heftig. Het beantwoordt ook een zekere techno-angst. Het ligt voor de hand dat als je op die manier over games bericht, het van geen kanten klopt."

Wat 't Hooft vooral opmerkelijk vindt, is welke games het meeste vuur aan de schenen wordt gelegd. *"Het is in de basis zo raar. MMORPG's, de meest sociale vorm van gamen, roept technofobe reacties op. De schrikverhalen van World of Warcraft-verslaving. Het is net als bij Facebook, een sociaal medium dat wereldwijd contact in de handpalm van iedereen plaatst - en dan wordt er gezegd dat je er minder sociaal van wordt. Overigens is dat de verkeerde mensen aanspreken. Er wordt tegen de gamers geroepen dat ze verslaafd raken en geen leuke hobby mogen hebben. Maar er wordt niet stilgestaan bij het belang van het bedrijf. Hoe kan Blizzard (ontwikkelaar van World of Warcraft) verslaving voorkomen? Willen ze dat wel? Daar zit het risico en dat issue wordt compleet genegeerd."*

Kranten en bladen

De dedicated media draaien alleen maar om games. Power Unlimited, Gameplay, NGamer, enzovoorts - hun publiek bestaat volledig uit gamers en daarom kunnen deze bladen zich een bepaalde stijl veroorloven. Dit is terug te zien in reacties op lezersbrieven in de Power Unlimited^[E]:

"Dat klinkt uiterst origineel, zeg! Waarom geen game waarbij je vogels bestuurt die, afgeschoten door een katapult, varkens proberen te vernietigen die worden beschermd door een constructie van wisselende materialen, zoals hout, ijs en steen? Maar goed, als je echt aan je plan van gevechten in een bos vast wil houden, heben wij in ieder geval al een fantastische titel voor je: Bos Battle!"

"Ja, hallo... wat is nou belangrijker: de PU lezen of je examen voorbereiden? Je draait de zaken om, gast. Dat natuurkunde examen had verplaatst moeten worden!"

"Het gaat inderdaad hard achteruit met Ed. Niet alleen herhaalt hij een grap die hij vier jaar eerder al maakte, maar ook met karten hield 'ie slechts tien man achter zich en hardlopen doet ie ook nog maar vijf keer per week waar zes keer ooit de standaard was. We denken dat Ed het 250e nummer nog net haalt, maar we zijn bang dat we 'm niet lang daarna zullen moeten laten inslapen."

Uit deze reacties wordt duidelijk dat de redactie zich ziet als een gelijke van de gamer in zijn publiek - ze spreken hetzelfde taaltje. Zo zou het NRC of ND nooit reageren op een brief, omdat het maar bij een klein deel van de achterban aan zou slaan, maar een dedicated blad kan dat maken. Ondanks dat het blad zich identificeert met zijn publiek is het echter nog steeds afhankelijk van de industrie en kunnen de loyaliteiten nooit compleet bij de lezer liggen. Het blad prijst de gamer niet de hemel in, behandelt hem niet als een schrikverhaal, maar praat over de gamer als een gelijke. Het kan alleen niet met diezelfde eerlijkheid berichten over de games, dus voor gamers dient het blad meer als vermaak dan als serieuze recensiebron. En niet-gamers lezen het blad überhaupt niet, dus dat de gamer niet in een negatief daglicht wordt gezet gaat aan al het publiek dat perspectief zou kunnen gebruiken voorbij.

Bladen als de Power Unlimited en Gameplay bevatten voornamelijk gamenieuws en -recensies. In het julinumnummer hebben beide bladen uitgebreid bericht over de space-sim van de toekomst: *Star Citizen*. In grote spreads werd ieder nieuwtje omtrent deze game vermeld en geanalyseerd. Voor nieuws zijn de dedicated media een vrij betrouwbare bron, maar het is moeilijk om te concurreren met het internet - waar een blad als Gameplay maar eens per maand uitkomt, kan een nieuwssite op ieder moment van iedere dag geüpdatet worden. Wat deze bladen daarom doen is het nieuws alvast plaatsen op de website zodra het bekend wordt, om er vervolgens in het fysieke blad dieper op in te gaan.

Naast de lezersbrieven wordt er in deze bladen bijzonder weinig geschreven over de gamers zelf. In de beide julinummers staat geen enkel artikel dat handelt over de spelers, de subcultuur in het algemeen of zelfs een specifieke gamer. Op de website van de Power Unlimited verschijnen wel blogs waarvan gamers soms het onderwerp vormen en wordt er door de reactie actief gereageerd op de reacties van sitebezoekers.

Al met al zijn de dedicated game media meer bedoeld als media vóór gamers dan als media over gamers. Het idee is om de gamer te voorzien van alle nodige informatie omtrent de hobby - de gamer kent zichzelf immers wel. Gezien de recente Gamergate-rel en het feit dat de dedicated media afhankelijk zijn van spelontwikkelaars en -uitgevers is het echter nog maar de vraag hoe serieus gamers deze media nemen: in hoeverre lezen de gamers deze bladen en sites voor informatie en in hoeverre dienen deze media enkel voor hun vermaak? Daar het niet van toepassing is op dit onderzoek laten we die vraag rusten. Het lijkt er in ieder geval op dat er in het huidige klimaat een rol voor de dedicated media is weggelegd als 'thuis' voor de gamers, maar voor de publieke opinie omtrent gamers zullen deze media niet veel kunnen betekenen: het algemene publiek is immers niet hún publiek.

Gameverslaving

In de Tijd-bijlage van de Trouw van zaterdag 15 maart 2014^[F] staat een artikel getiteld 'Gamers zonder grenzen'. In dit artikel bericht Suzanne Rethans over gameverslaving. De lead luidt:

"Zijn gitaar verstofte, hockey was ineens voor 'mietjes'. Het enige dat hem nog interesseerde was gamen. Binnen een jaar zakte hij twee schoolniveaus. Suzanne Rethans zag het gebeuren. En vroeg zich ineens af hoe gezond het gamegedrag van haar eigen zoon was."

De eerste streamer van het artikel klinkt eveneens onheilspellend:

"Je haalt de gamers er zo uit: bleke koppen, wallen, geen echte belangstelling voor wat er om hen heen gebeurt"

In het artikel wordt beweerd dat pubers geen remmen hebben en dat ze daarom verslaafd raken. Aangeraden wordt om de toegestane gametijd te verbinden aan schoolprestaties - het artikel bevat een aantal goede ideeën om verslaving tegen te gaan en balans in het leven te behouden. Maar het artikel biedt geen enkel perspectief of weerwoord voor de gamer - het geschetste beeld is dat je een gamer kunt herkennen aan wallen, bleke gezichten en algemene desinteresse. Het artikel zou geholpen zijn door een klein interview met een gezonde gamer, of een ervaringsdeskundige die van mening is dat gamen weldegelijk goed kan zijn voor de ontwikkeling. Zonder contrast ontbreekt het in zo'n stuk aan perspectief.

Voor een artikel in een gerespecteerde en veel gelezen krant schort het aan een aantal zaken: de kwestie van gameverslaving wordt maar van één kant belicht (die van bezorgde ouders en

deskundigen), het artikel wordt afgesloten met een bekentenis van een verslaafde gamer en eindigt met een domper en in het hele stuk worden geen cijfers van verslaafde gamers in verhouding tot het totale aantal gamers genoemd. Ellen van Geffen, hoofd behandelingen Jellinek Jeugd in Amsterdam, vertelt in het artikel dat in vier jaar tijd het aantal gameverslaafden dat zich meldde bij haar kliniek is vervijfvoudigd. *"Die cijfers zijn representatief voor het hele land"*, staat er.

Verslaving is absoluut een serieuze zaak en moet niet gebagatelliseerd worden, maar eenzijdige berichtgeving zal geen gezonde reactie oproepen. Om een probleem te begrijpen moet er helder en accuraat geschreven worden. Het probleem moet van alle kanten belicht worden: hoeveel procent van de gamers raakt verslaafd? Hoe verhoudt gameverslaving zich tot andere verslavingen? Waar ligt het probleem, bij de gamer, de games, de spelontwikkelaar? De opvoeding? In het bovenstaande artikel worden dit soort vragen niet gesteld en als gevolg is het beeld dat de lezer vormt van de kwestie 'gameverslaving' incompleet. Als artikelen als deze de norm zijn, is het niet verrassend dat gamers niet wild zijn van de beeldvorming in de media.

Nu is de vraag: is dit artikel representatief voor de berichtgeving over gamers?

Digitale krantenarchieven

Als we willen weten wat de media zeggen over gamers, is de volgende stap een simpele: lezen. Op de digitale krantenarchieven heb ik gezocht naar artikelen uit de afgelopen tien jaar die sleutelwoorden als 'gamer', 'online games' en 'mmorpg' bevatten. Ik zal niet alle artikelen hebben kunnen behandelen of zelfs vinden. Wel heb ik een breed scala aan kranten in de zoekopdracht inbegrepen en kijk ik ook in de artikelen waarin de sociale vaardigheden van gamers niet het onderwerp vormen hoe de gamers worden belicht. Door te kijken naar artikelen uit de periode van 2004 tot nu hoop ik niet alleen te ontdekken hoe de media berichten over gamers, maar ook of er de afgelopen tien jaar iets is veranderd in die berichtgeving. Ik hanteer drie categorieën:

1. Er wordt positief bericht over gamers in sociaal opzicht
2. Er wordt negatief bericht over gamers in sociaal opzicht
3. Er wordt evenwichtig bericht over gamers of er wordt niet over de gamer, maar over de games bericht.

In die laatste categorie kan de berichtgeving de gamer behandelen als ieder ander, of zowel positieve als negatieve aspecten van de subcultuur aanhalen. Als een artikel alle relevante opvattingen over gamers belicht en niet oneerlijk veel waarde aan de ene of de andere opvatting hecht, komt dat artikel in categorie 3 terecht. Ook kan het gebeuren dat het artikel wel gaat over video games, maar niets zegt over gamers en hun sociale vaardigheden. In plaats daarvan zou het artikel ingaan op technologische ontwikkelingen, de lancering van een nieuwe game of een evenement.

Het draait in dit krantenonderzoek puur om het sociale aspect van gaming. Een artikel dat gaat over hoe het regelmatig spelen van games betere oog-handcoördinatie oplevert kan een positieve toon hebben, maar het is niet relevant voor deze scriptie. Een dergelijk bericht komt dus in categorie 3 terecht. Een artikel kan alleen in categorie 1 of 2 komen wanneer er duidelijk positief of negatief bericht wordt over de *sociale vaardigheden* van gamers. Om te bepalen in welke categorie een artikel valt, kijk ik naar de volgende indicatoren:

- **Onderwerp** van het artikel. Gaat het over verslaving? Gaat het over een onderzoek naar gamers waaruit blijkt dat ze socialer zijn dan voorheen gedacht?
- **Aangehaalde bronnen**. Worden alleen de cijfers aangehaald die één beeld van de situatie kracht geven? Worden er onderzoekers met verschillende opvattingen geïnterviewd? Krijgen beschuldigde of beoordeelde/veroordeelde partijen een kans op weerwoord?

- **Toon** van het artikel. Woordkeuze kan het verschil maken tussen een objectief, evenwichtig stuk en een gekleurd, subjectief stuk. Door spottend taalgebruik of bagatellisatie van aangehaalde bronnen zal een stuk dat alle aspecten van een onderwerp belicht toch een bepaalde mening bij de lezer uitlokken.

- **De kop en de lead.** Vaak is de kop de verantwoordelijkheid van een redacteur die het artikel niet zelf geschreven (of zelfs helemaal gelezen) heeft. De kop kan dus misleidend zijn of een bepaalde toon geven aan een artikel dat met een neutralere kop heel anders zou klinken. De lead is bedoeld om de lezer het artikel in te trekken, te interesseren - wordt er hevig gechargeerd, belooft de lead sensatie?

Dit zijn allemaal factoren die meespelen in hoe de lezer de geboden informatie tot zich neemt en daarom belangrijk voor het onderzoek. Het gaat immers om beeldvorming - de lezer moet een accuraat beeld kunnen vormen van een situatie aan de hand van de informatie die de journalist hem geeft.

Een artikel is dus positief over de sociale vaardigheden van gamers als de lezer aan de hand van de geboden informatie waarschijnlijk een positieve mening over de sociale vaardigheden van gamers zal vormen. Positief taalgebruik, bronnen die de sociale waarde van games beamen zullen een artikel in categorie 1 plaatsen. Een artikel dat gaat over verslaving, maar dat doet alsof de aangehaalde bronnen er niet zo toe doen, gaat misschien over een negatief aspect maar behandelt de gamer alsnog positief. Zo'n artikel komt dus in categorie 1. Het tegenovergestelde is dan natuurlijk waar voor categorie 2.

Uit de periode van 2004 tot 2014 heb ik 398 unieke artikelen gevonden. Belangrijke noot: ik raadpleegde de digitale archieven in juni met de opdracht om tien jaar aan berichtgeving terug te gaan, dus de artikelen uit 2004 verschenen allemaal na juni en de artikelen uit 2014 allemaal voor juni. Daarom zijn er uit deze twee jaren minder artikelen in de zoekresultaten verschenen.

Alle negen artikelen uit **2004** berichtten op evenwichtige wijze over gamers. De meeste van deze artikelen zijn nieuwsitems die handelen over een evenement of de lancering van een nieuw spel.

Van de 22 artikelen uit **2005** werd er in twee positief bericht over gamers, drie keer negatief en zeventien keer evenwichtig of geheel niet.

Negatieve artikelen hebben koppen als 'Games vol geweld vallen in de prijzen' of bevatten verhalen over een Chinese gamer die een medespeler neerstak omdat deze een digitaal voorwerp van hem had gestolen. In een artikel dat gamers in een positief daglicht zet, staat:

"Voor veel spelers is juist dat sociale aspect het aantrekkelijkste element van het spel. Zoals voor Vlaming Dietbrand Tollenaere die al een jaar of vier, vijf online spelletjes speelt. Hij heeft een eigen gilde opgestaart met een stel Britten en dat bevalt hem uitstekend: "Dat is het allerleukste, voor mij toch. De groepsgeest."^[184]

Ik vond 43 artikelen uit **2006**. Daarvan waren 28 exemplaren neutraal, zeven positief en acht negatief.

Een negatief artikel vertelt over hoe veel westerse gamers te lui zijn om de saaie delen van World of Warcraft te spelen en dit uitbesteden naar China, waar van huis weggelopen kinderen die stukken van het spel voor hen spelen. Een ander negatief artikel heeft als lead:

"Lange slungelige nerds, verdwaalde skaters en verveelde pubers: de sterren van de FIFA Interactive World Cup - het WK voetbal voor gamers - steken schril af bij de spelers die afgelopen zomer bij het officiële wereldkampioenschap schitterden."^[347]

In datzelfde artikel staat dat de virtuele spelers "het charisma van de echte vedetten ontberen" en "op die manier geen recht doen aan de ambiance in de Amsterdamse Westergasfabriek", waar de wedstrijd gehouden wordt. De toon is niet luchtig of plagend - hoewel de ambiance in de Westergasfabriek die van het WK-stadium evenaart doet de gamers de voetballers geen eer aan door hun gebrek aan charisma.

Een positief artikel beweert dat twintig uur per week rondhangen in een game gezond kan zijn, volgens twee onderzoeken. De belangrijkste motivatie om in zo'n virtuele wereld rond te hangen zou het sociale contact met andere gebruikers zijn.

Veel van de artikelen in de neutrale categorie berichten niet zozeer evenwichtig over gamers - ze gaan over evenementen en lanceringen van nieuwe games. De technologische ontwikkelingen en verkoopcijfers, de prijzen die door bepaalde games zijn gewonnen.

In **2007** werd er zes keer positief, drie keer negatief bericht over gamers en 39 keer neutraal. Veel van deze artikelen gaan over de Nederlandse gamesindustrie: in 2007 werd de eerste gamesopleiding op MBO-niveau gestart en werd er hard gewerkt aan de game *Chronicles of Spellborn*, van Nederlandse bodem.

Een positief artikel is een oproep aan gamers "aller landen", om zich te verenigen en samen te spelen tijdens een online feest. Muziekzender TMF zou de muziek verzorgen en in tal van landen zouden gamers hun vrienden thuis uitnodigen om samen tegen en met andere groepen gamers te spelen.

Een negatief artikel handelt voornamelijk over gameverslaving. Er wordt aangehaald dat games positieve invloed kunnen hebben op de gamer, maar dit is niet op sociaal vlak - het draait dan om hand-oogcoördinatie, kansberekening en patroonherkenning.

In **2008** verschenen ook 39 neutrale artikelen - niet zozeer over gamers, maar over industrienuws - maar twee ronduit negatieve artikelen en vijf positieve berichten. De neutrale berichten waren voornamelijk nieuwsstukken: een nieuwe uitbreiding voor World of Warcraft, een concert van Wibi Soerjadi met muziek uit games, enzovoorts. De positieve artikelen halen nieuwe onderzoeken aan - gamers zouden goede werknemers zijn, aangezien ze belangrijke vaardigheden als samenwerken en coördinatie bezitten.

Een van de neutrale artikelen oppert dat mensen zich goed in online-games kunnen vinden omdat ze zich niet meer geïntegreerd voelen in onze individualistische samenleving. Online-games bieden een antwoord omdat ze van spelers onderlinge communicatie eisen.^[197]

De negatieve artikelen in 2008 draaien voornamelijk om verslaving. Verscheidene afkick-klinieken doen hun zegje over de gevaren van online-gaming. In sommige gevallen wordt een artikel van het ANP zelfs zonder regie gekopieerd.

In **2009** wordt er vijf keer positief bericht over gamers, zeven keer negatief en veertig keer neutraal. Zo handelt een artikel in de Trouw over een Koreaanse PC-bang (bang is Koreaans voor kamer). In deze kamers kunnen gamers hun spellen spelen op de modernste computers, tegen een kleine vergoeding uiteraard. Twee op elkaar volgende citaten:

"Ook Lee van PC-bang Tomato heeft klanten die soms twee, drie dagen doorhalen. "Geen jongens hoor, die hebben zoveel geld niet. Ja, ik maak me zorgen als iemand hier eet en slaapt en doorgaat. Maar als ik iets zeg, wuiven ze dat weg.""

"De eigenaar benadrukt dat zijn café ook een plek is waar je vrienden ontmoet."^[67]

In dit nieuwsstuk wordt gesproken over gamers, maar het artikel leunt niet op enkel negatieve of positieve beeldvorming. Op zakelijke toon wordt uitgelegd wat er gebeurt in zo'n PC-kamer, zowel de gezonde interactie als de hevige tijdsinvestering.

In scherp contrast een artikel van het Leidsch Dagblad. In dit artikel wordt de volgende karikatuur geschetst:

"De gamingnerd. Deze bijzondere subsoort van de mensheid komt voor in elke urbane regio. Hij verkiest als schuilplaats een slecht verlichte kleine kamer, waar een overschot aan voedselresten en een gebrek aan verse zuurstof een walm veroorzaken die voor normale mensen levensbedreigend is. voor de gamingnerd is het echter een hemels oord. ... hij heeft een paradijs aan pixels verkozen als een waardige vervanger voor menselijk contact."^[312]

In koppen als 'Say no to games' en 'Game addiction is killing our planet' is de technofobie waar 't Hooft eerder over sprak te zien. De stukken zijn hevig gechargeerd en het ontbreekt aan cijfers of wederhoor.

Enkele positieve berichten werpen de spotlight op de vrouwelijke gamer, die haar eigen opmars maakt. Gamers zouden een steeds diversere groep worden.

In **2010** werd er 24 keer neutraal geschreven over gamers en de industrie, zes keer negatief en vijf keer positief. In 2010 verscheen de film *R U There*, waarin het hoofdpersonage een gamer is die iets traumatisch meemaakt. De lead van de recensie in het AD luidt:

"Wie een gamer kiest als hoofdpersoon in een speelfilm vraagt om moeilijkheden. Types die de hele dag achter hun computer zitten om in competitieverband schietspelletjes the beoefenen zijn niet de meest interessante personages."^[F]

De film wordt eerder afgeserveerd om het idee dat een gamer een slechte hoofdpersoon zou zijn, dan dat slechte keuzes in regie en scriptschrijven tot een saaie film zouden kunnen leiden. Daarnaast gaan alle negatieve berichten over verslaving.

In een neutraler stuk wordt een ander punt van 't Hooft aangehaald: de gamesindustrie zou moeten waarschuwen voor verslavingsrisico. In Almere Vandaag verscheen een artikel waarin wordt beweerd dat de branche zijn verantwoordelijkheid ontloopt door te zwijgen over de verslavende werking van games. Dit is het eerste artikel in de 240 waarin de mogelijkheid wordt geopperd dat spelontwikkelaars en -uitgevers verantwoordelijkheid dragen voor de gevolgen die hun product kan hebben, in plaats van de 'schuld' van de verslaving bij games en gamers in het algemeen te leggen.

Ik kon 57 artikelen uit **2011** vinden, waarvan twee positief, twee negatief en de rest neutraal. Opvallend is dat vanaf 2011 melding wordt gemaakt van een wekelijkse gamecolumn in NRC.next, van de handen van David Nieborg en Niels 't Hooft - regelmatige aandacht voor de industrie en cultuur. Aangezien NRC.next een jongere doelgroep heeft dan de meeste kranten is het niet verrassend dat uitgerekend deze publicatie er een column aan wijdt.

In de Gooi- en Eemlander verschijnt op 21 juni een stuk waarin gamen wordt vergeleken met poolen en biljarten, als een vorm van ontspanning met vrienden. Gamen zou verbroederen, maar is vaak de zondebok in agressieonderzoek (schietpartijen worden vaak in verband gebracht met gaming - de dader wordt vaak geprofileerd als eenzame gamer). Silvian de Vries, eigenaar van Gamecafé Tournament in Groningen, zegt dat alcohol een veel grotere rol speelt in agressie dan gaming:

"In de negen jaar dat ik hier werk, is dat nog nooit voorgekomen [knokpartijen]. Zelfs geen onenigheidje. Dat zie je vooral in reguliere cafés, als er alcohol in het spel is. ... Gamers zijn de zondebokken in agressieonderzoeken. Bij boksers en paintballers zul je precies hetzelfde zien. Dat betekent niet automatisch dat je een vervelende jongen op straat meteen in elkaar ramt. Gamen heeft juist veel sociale aspecten, het draait om samenwerken."^[139]

In een artikel uit het AD/Rotterdams Dagblad van 20 april wordt ook over agressie en games gesproken, door professor Jeroen Jansz:

AD: *"Het brengt mensen soms ook op heel nare ideeën, getuige de moordpartij in Alphen."*

JJ: *"Er is zeker een risico dat je bepaalde gedragingen overneemt. De schutter is hoogstwaarschijnlijk beïnvloed door het spel Modern Warfare 2, waarin een zeer schokkende scène zit waarin op een vliegveld op onschuldige mensen wordt geschoten. Een winkelcentrum met roltrappen lijkt daar wel op. Griezellig. Toch, mijn saaie wetenschappelijke opmerking is dan: tienduizenden mensen spelen deze game, hij is de enige die dit doet. Je kunt het niet alleen op de game gooien."*^[219]

Neutrale artikelen handelen voornamelijk over industrieel nieuws, maar er verschijnen ook artikelen met een evenwichtige belichting van gamers. In de Leeuwarder Courant verschijnt op 27 september een artikel dat ouders oproept tot het maken van afspraken met hun kinderen. Gamen maakt socialer en slimmer, maar alleen als gezonde tijden worden aangehouden - de gamers worden niet als puur sociaal of puur verslaafd afgeschilderd.

Artikelen over de opkomst van serious gaming en lekken in de beveiliging van persoonsgegevens bij grote bedrijven spelen ook een rol in de neutrale berichtgeving in 2011.

In **2012** verschenen eveneens weinig uitgesproken artikelen - maar twee positieve en één negatieve exemplaren, tegenover dertig neutrale. Opvallend is een artikel van 14 april, waarin wordt gepraat over verslaving:

"Schattingen lopen al jaren uiteen, maar van elke honderd gamers vertonen afhankelijk van de onderzoeker één tot drie verslavingsgedrag."^[149]

Ondanks de vage afbakening van 'gameverslaving' wordt een figuur aangedragen: één tot drie procent van de gamers vertoont verslavingsgedrag. De rest van het artikel neemt een neutrale houding aan tegenover het verschijnsel, strooit niet met schrikverhalen maar behoudt een professionele toon.

Eveneens in het oog springend is een neutraal artikel over verslavingscijfers waarin heel nuchter wordt uitgelegd dat zowel mannen als vrouwen, jong en oud, verslaafd kunnen raken aan gaming. Het artikel eindigt met een hoopvolle alinea:

"Toch zijn games niet alleen kommer en kwel. Autistische jongens hebben bij sociale games bijvoorbeeld minder moeite met sociale vaardigheden. Volgens wetenschappers en game-ontwikkelaars kan serious gaming in toekomst ook een goed instrument zijn voor gedragsbeïnvloeding, vaardigheden trainen en kennisoverdracht bij kinderen en volwassenen."^[46]

De kop van het artikel luidt echter: 'Iedereen gameverslaafd'. Een typisch voorbeeld van een artikel waarbij de kop waarschijnlijk is verzonnen door de redacteur die de pagina samenstelt, in plaats van door de auteur van het artikel zelf. Een slecht gekozen kop kan de toon van een artikel veranderen en hiervoor zou gewaakt moeten worden - de redacteurs die de koppen maken moeten de artikelen wel goed lezen.

In **2013** verschenen er veertig berichten: 32 neutraal, één positief en acht negatief. De neutrale berichten gaan voornamelijk over ontwikkelingen in de industrie, maar opvallend dit jaar zijn de negatieve berichten: deze gaan vrijwel allemaal over neurowetenschapper Shanti Ganesh, die promoveerde aan de Radboud Universiteit met een onderzoek naar de relatie tussen gamers en hun avatars. Ze kwam tot de conclusie dat gamers hun avatar, een digitaal karakter, even belangrijk vinden als hun beste vriend, een echt mens. Enkele citaten uit een artikel van de Volkskrant:

"Voor wie voel je het meest: je avatar in World of Warcraft, of je beste vriend? Op basis van hersenonderzoek lijkt het antwoord voor fanatieke gamers te luiden: 'Ze zijn me allebei even dierbaar'."

"Op vragenlijsten gaven de gamers weliswaar aan dat ze toch het meest van hun echte vrienden hielden, maar dat kan volgens Ganesh een sociaal wenselijk antwoord zijn. Een blik in het brein is daarom misschien wel veelzeggender, vindt ze. 'Sommige gamers zijn echt gek op hun avatar, omdat die een soort ultieme versie van henzelf is.'"

"Dat gebeurt volgens De Rooij [expert op het gebied van mens-machine interactie bij de City University London] overigens niet alleen bij gamers en hun avatars. 'Je ziet het ook bij autoliefhebbers en hun auto'."^[251]

Veel verschillende media schreven over het onderzoek, in toon variërend van neutraal tot afkeurend.

In **2014** werd er acht keer neutraal over de cultuur en industrie geschreven en twee keer zowel negatief als positief. Wederom valt een vast onderdeel over games op, ditmaal in Spits:

"De entertainment experts van Sp!ts belichten elke dag hun specialisme. Vandaag: Jan Meijroos over games."

In datzelfde artikel verwijst Meijroos naar een onderzoek dat door Gamestudio Jagex gedaan werd. Tweeduizend spelers van hun spel, *Runescape*, werden gefotografeerd en deze foto's (zowel van mannen als vrouwen) werden over elkaar gelegd om een beeld te creëren van de gemiddelde gamer. Daarnaast werd een enquête gehouden onder de spelers, waaruit de diverse statistieken naar voren kwamen die ook in hoofdstuk 1 van deze scriptie te zien zijn. Meijroos reageert op de resultaten:

"Ik ben benieuwd of dergelijke ondezoeken eindelijk eens een einde maken aan die domme aannames die er over gamers heersen. De gemiddelde gamer bestaat namelijk niet."^[231]

De negatieve artikelen gaan wederom over verslaving. De neutrale artikelen besteden aandacht aan de NSA, die de activiteit van spelers online bijhoudt. Dit naar aanleiding van de mogelijkheid om terreuraanslagen te plannen via de chat in online games, aangezien telefoongesprekken niet écht meer privé zijn.

Over het algemeen verschillen de cijfers tussen deze **tien jaren** niet bijster veel. Het overgrote deel van alle artikelen legt de focus eerder op de industrie, de technologische ontwikkelingen en de

lancering van nieuwe games en spelcomputers. Stukken die een negatieve lading hebben, gaan voornamelijk over gameverslaving - de gevaren, schrikverhalen, weinig concrete cijfers. De positieve verhalen verwijzen vaak naar onderzoeken die uitwijzen dat gamers socialer en diverser zijn dan het stereotype, maar de positieve stukken negeren het onderwerp van verslaving vrijwel universeel.

Er valt niet te spreken van brede ontwikkeling in de berichtgeving. Sommige media wijden een rubriek aan games, maar de meerderheid bericht nog steeds sporadisch over dit onderwerp. Daar komt bij dat de berichtgeving zelf niet verandert: ieder jaar worden dezelfde berichten als nieuws aangedragen, maar op geen enkel punt wordt het 'nieuws' in deze artikelen algemene kennis die bij de volgende artikelen gebruikt wordt. Ieder jaar dezelfde waarschuwingen voor verslaving, dezelfde verwijzingen naar genadige onderzoeken. Het enige aspect van de berichtgeving rondom games dat enige groei ziet, is de verslaggeving van ontwikkelingen in de branche: nieuwe spellen, technologie als de Oculus Rift, verhalen over Nederlandse spelontwikkelaars, enzovoorts.

Deze artikelen komen voornamelijk uit de papieren media. Doet het internet het beter?

Nieuwe media

Volgens de geïnterviewde journalisten is het 'nieuwe bloed' in het journalistieke werkveld een stuk genadiger jegens gamers dan de oude garde. Op het internet zou positiever bericht worden over gamers en hun sociale vaardigheden. Verscheidene artikelen lijken dat te beamen - misschien niet positiever dan de positieve artikelen in de papieren krant, maar de toon wordt wel regelmatig gehanteerd en het is een stuk makkelijker om de positieve artikelen te vinden met dezelfde zoektermen als ingevoegd in de digitale krantenarchieven. Natuurlijk verschijnen er ook neutrale artikelen en zelfs negatieve artikelen zijn op het internet niet vreemd, maar het verschil in deze ligt in de toon.

Op Nu.nl verscheen in 2007 een artikel genaamd: "Online gamen gezond voor sociaal leven". Het is een kortje, maar er wordt wel een deskundig onderzoek aangehaald. Hier het artikel:

"AMSTERDAM - Gamers zijn geen teruggetrokken nerds op zolderkamertjes. Het spelen van computerspelletjes via internet is juist goed voor hun sociale leven, zo constateerden wetenschappers op een congres in Brussel.

Volgens de wetenschappers, die hun bevindingen uit verschillende onderzoeken presenteerden op de ISFE 2007 Expert Conference, draagt online gamen bij aan de vorming van gemeenschappen. Zo vond 35 procent van de ondervraagde gamers dat het spelen de familieband versterkte. Veertien procent meende zelfs dat online gamen bijdraagt aan de vorming van de democratie, aldus onderzoeker James Brand van de Bond University in het Australische Robina.

Volgens de Italiaanse onderzoeker Alessandro Antonietti zijn online spellen bovendien heel geschikt om te leren omgaan met groepsprocessen als sociale uitsluiting."^[1]

Het internet is niet alleen vrijgeviger met een positieve belichting, maar beschikt daarnaast over enkele eigenschappen die ontbreken bij de papieren media. Zo kan een website zijn nieuws razendsnel brengen, zonder te hoeven wachten op publicatiedata. Daarnaast verspreid nieuws zich over het internet veel sneller: een artikel van site A wordt gelezen door een redacteur van site B, die naar het artikel linkt of het in eigen woorden herschrijft om zelf te publiceren. Het nieuws is voor iedereen gratis toegankelijk en te lezen vanaf pc, laptop, smartphone of tablet. Nieuws wordt niet alleen anders geleverd op het internet, het wordt anders ontvangen.

(Overigens opvallend hoe de stereotype gamer in dit artikel niet in de kelder zit, maar op zolder - zelfs het stereotype wordt al hoger ingeschat!)

Als er op het internet bericht wordt over gameverslaving, wordt er een andere invalshoek geoperd: gameverslaving zou niet automatisch de oorzaak zijn van gering sociaal welbevinden, maar een gevolg kunnen zijn.

"Moeten we dan zeggen dat het aan de games ligt als iemand verslaafd zou raken aan gamen? Nee, games zijn er niet de oorzaak van dat iemand verslaafd raakt, al hebben ze wel kenmerken die de games verslavend kunnen maken voor hen die daarvoor gevoelig zijn. Het gaat dan met name om mensen die weinig zelfvertrouwen hebben, eenzaam zijn en last hebben van verlegenheid.

Dus dat iemand gameverslaafd wordt is terug te voeren op gering psychosociaal welbevinden. Onderzoek laat echter ook zien dat eenzaamheid niet alleen een oorzaak is voor gameverslaving, maar ook een gevolg. Iemand gaat zich er dus niet beter door voelen op de lange termijn."^[1]

Ook op de site van het NRC verschijnen er regelmatig artikelen over games: of gaming binnenkort een officieel erkende sport is, hoe de Nederlandse gamesindustrie zijn opmars maakt, verslagen van

competities en ook artikelen over verslaving - alle game-gerelateerde onderwerpen passeren de revue.

Met name de Nederlandse online media lijken een nuchtere blik te bewaren in de berichtgeving omtrent de gamer subcultuur.

Een artikel^[1] op de Washington Post citeerde 5 juni een studie die gamers identificeerde als "*anyone who has played a game on a digital device in the past 60 days*" en zette de gamer vervolgens neer als sociaal superieur aan zijn medemens. Of die afbakening wel een goede beschrijving is van de leden van deze subcultuur valt te betwijfelen.

Op het internet is het makkelijker om een artikel te vinden dat over gamers gaat dan in de papieren media. Relevant aan dit verschil is dat er sinds augustus veel gebeurt op het internet dat met gamers te maken heeft, de in de inleiding genoemde rel *Gamergate* bijvoorbeeld. Social media als Twitter worden gebruikt om artikelen rond dit onderwerp te delen met massa's volgers, iets dat met een artikel uit de fysieke krant een stuk moeilijker is. Het is dan ook niet verrassend dat het op het internet een stuk makkelijker is om nieuws over games te vinden. Waar het ontwikkeling betreft: online mag iedereen schrijven, dus de berichtgeving is dermate divers dat er geen vaste lijn aan te duiden valt. Wel volgt de berichtgeving op het internet actuele trends op de voet en is er veel ruimte voor opinie, van professionele journalisten en van enthousiastelingen. Niet raar, gezien het internet een belangrijk medium voor gamers is.

Deelvraag: Wat zeggen de media over de sociale vaardigheden van online-gamers?

Media zijn niet zo negatief over games en gamers als dat de gamers denken - het gros van de artikelen, zelfs in de papieren media, gaat gewoon over ontwikkelingen in de industrie en velt geen oordeel over gamers en hun sociale vaardigheden. Desalniettemin zijn lang niet alle artikelen, zowel positief als negatief, gebouwd op grondig en objectief onderzoek. De bouw en toon van de artikelen waaruit wel een oordeel weerklinkt, lijkt erop te wijzen dat de schrijvers hun onderwerp niet hebben benaderd vanuit een professionele journalistieke houding.

In veel van de negatieve artikelen wordt het stereotype in de hand gespeeld door de focus te leggen op alle negatieve aspecten en gevolgen van gaming, ongeacht de relevante cijfers en zonder wederhoor van een gezonde gamer of deskundige die gaming als positief ervaart.

De positieve artikelen wijzen vaak naar studies om hun argumenten te ondersteunen, maar net als bij de negatieve artikelen ontbreekt de andere zijde van de munt - positieve artikelen gaan nooit teveel in op zaken als verslaving en onprettige ervaringen online.

Dit is natuurlijk een kwestie van relevantie. Voor een artikel is er vaak maar ruimte voor een beperkt aantal woorden en dus is er niet altijd de mogelijkheid om alle aangrenzende kwesties van het onderwerp te behandelen. Als gebrek aan relevantie daadwerkelijk de reden is om de sociale kant van gaming maar van één kant te belichten, dan zij het zo. In veel gevallen is er echter sprake van voldoende relevantie - de positieve en negatieve artikelen staan vaak lijnrecht tegenover elkaar. De één beweert dat gamers er sociaal op achteruitgaan en hun schoolprestaties en gezondheid laten aftakelen, de ander beweert dat gamers juist sociaal zijn en socialer worden van online-gaming. In deze gevallen hoort er gedegen onderzoek gedaan te worden - niet alleen naar het eigen standpunt en de eigen argumenten, maar ook naar alternatieve invalshoeken. En dat ontbreekt in de meeste gevallen. Terugblikkend op hoofdstuk 4 kunnen we zien waarom dit slecht is: een eerlijke weergave van verschillende standpunten hoeft niet in te houden dat er precies evenveel aandacht wordt besteed aan de twee meest voor de hand liggende standpunten, maar er moet wel gewerkt worden binnen de relevante kaders. Als dat niet gebeurt, is er sprake van framing - het weglaten van bepaalde informatie, het bagatelliseren van het andere standpunt en de focus leggen op de statistieken en citaten die het eigen standpunt versterken.

Over het algemeen zijn de media echter neutraal over gamers. Er verschijnen überhaupt weinig artikelen over gaming in de papieren krant, op het internet vaker. Op de nieuwspagina's zijn weinig artikelen te vinden over gamers en meer artikelen over ontwikkelingen in de industrie. Artikelen over gamers verschijnen in bijlagen en op opiniEPagina's, of in een kortje of blog op het internet. Op het internet zijn artikelen over gamers bepaald niet moeilijk om te vinden, al kan dat te maken hebben met dat gamers op het moment zeer actueel zijn op Twitter in verband met een recente internetrel. Desalniettemin biedt het internet veel meer mogelijkheid aan alle schrijvers met een internetconnectie om te schrijven over wat hen aangaat - en op het internet zijn nu eenmaal meer mensen te vinden die iets met gaming hebben dan in de papieren media.

De dedicated media hebben helemaal weinig over gamers te zeggen: die praten vrijwel exclusief over gamenieuws en recenseren pas uitgebrachte games. Wellicht doen ze dit vanuit de overweging dat er niet gepredikt hoeft te worden voor de eigen parochie. De mening van niet-gamers kunnen ze hoogstwaarschijnlijk toch niet beïnvloeden, die lezen hun blad namelijk niet.

Al het voorgaande onderzoek heeft als doel het antwoord te produceren op de **hoofdvraag**:

Hoe is de beeldvorming in de media van de sociale vaardigheden van online-gamers?

Om die vraag te beantwoorden, is hij in twee stukken gedeeld - twee deelvragen. Aan de ene kant de sociale vaardigheden van de online-gamers, aan de andere kant de berichtgeving daarover in de media. Door allebei apart te onderzoeken en vervolgens de conclusies naast elkaar te leggen, wordt duidelijk hoe accuraat, hoe helder, hoe *professioneel* de beeldvorming in de media over de sociale vaardigheden van online-gamers werkelijk is.

In **hoofdstuk 1** werd duidelijk dat de gamer niet zomaar te labelen valt: grofweg evenveel mannen als vrouwen identificeren zich als gamer en qua leeftijd is de groep een stuk diverser dan het stereotype doet vermoeden. Waar het stereotype 'blanke, mannelijke tiener met ondergemiddelde sociale vaardigheden' luidt, neigt de gemiddelde gamer naar de dertig jaar, kan deze man of vrouw zijn - en gamers zijn overal in de wereld te vinden, wat 'blank' ook een onterechte beschrijving maakt.

Gamers zijn dus divers, maar zijn ze sociaal? Deze vraag is beantwoord aan de hand van een enquête, interviews en literatuuronderzoek. Gamers zien zichzelf als normale mensen, zo sociaal als de gemiddelde niet gamende mens - en de statistieken bevestigen dat. De meeste online-gamers spelen namelijk online zodat ze samen kunnen spelen met vrienden, familie en zelfs vreemden. Online leggen de gamers contact met mensen die aan de andere kant van de wereld wonen en vormen ze een hechte gemeenschap. In één bepaald genre van deze spellen wordt de samenleving zo getrouw mogelijk nagebootst in een virtuele wereld: de MMORPG stelt de spelers in staat om een weerspiegeling van de echte wereld te creëren en die te vullen met een door spelers beheerste hiërarchie, economie en normen en waarden. De MMORPG is niet alleen een spel maar fungeert daarnaast als een sociale oefenplaats voor wie in het echte leven wat minder makkelijk in de omgang is. Gamers zijn niet alleen gemiddeld sociaal vaardig, de tijd die ze online doorbrengen versterkt hun sociale vaardigheden.

De zorgen die online-games opwekken bij onder andere ouders zijn echter niet geheel ongegrond: een deel van de gamers geeft aan dat ze het moeilijk vinden om te stoppen met spelen. Voor de meerderheid is het spelen van deze games puur een hobby waar ze erg enthousiast over zijn, maar voor anderen is online-gaming een verslaving geworden. Omdat het ontbreekt aan een definitieve medische diagnose is het lastig om vast te stellen wanneer een gamer verslaafd is en gamers gebruiken de term soms in enthousiasme in plaats van uit zorg. Ze denken er echter wel over na, in tegenstelling tot het stereotype dat zich niet bewust is van zijn toestand.

Onderzoek wijst dus uit dat gamers sociaal vaardig zijn en socialer worden vanwege hun games. Maar wat zeggen de media daarover?

In **hoofdstuk 4** hebben we de journalistieke verantwoordelijkheden onder de loep genomen, om beter te kunnen begrijpen wat er van de journalistiek op het gebied van gamers verwacht mag worden. Uit het literatuuronderzoek blijkt dat de journalistiek een cruciale rol speelt in hoe de burger zijn wereldbeeld vormt. De journalist is echter niet zozeer de invloed van buitenaf die hij soms lijkt - zijn loyaliteit moet immers liggen bij de burger. Journalist en burger zitten in hetzelfde team. De journalist verzamelt belangrijke informatie en maakt deze begrijpelijk voor de burger, zodat deze een goed geïnformeerde mening kan vormen van de wereld om zich heen. Een verantwoordelijkheid op zowel moreel als professioneel vlak - er zijn veel valkuilen waar de journalist in kan lopen, maar er is veel literatuur te vinden over het onderwerp. Een journalist die de moeite neemt zichzelf te

onderwijzen, die zijn vak serieus neemt en zichzelf continu kritisch blijft bekijken, dat is wat de burger nodig heeft. En het is geen onhaalbaar doel. In *The Elements of Journalism* beweren Kovach en Rosenstiel dat de journalist niet moet streven naar een ideale waarheid die niet te behalen valt, maar naar een functionele waarheid waar de burger iets mee kan. Er wordt geen beeld geschetst van een makkelijk vak, maar wel van haalbare doelen.

In **hoofdstuk 5** werd er gekeken naar wat de media precies zeggen over gamers. Om dat uit te vinden, zijn gamers en journalisten geïnterviewd en zijn artikelen uit kranten, tijdschriften en van het internet geanalyseerd. Een grote meerderheid van de gamers is ontevreden over hoe ze in de media worden afgeschilderd en zegt dat hun sociale vaardigheden worden onderschat. De geanalyseerde artikelen wijzen echter uit dat er even vaak positief als negatief wordt bericht over hun sociale vaardigheden. Niet dat er veel over wordt geschreven - het overgrote deel van alle artikelen die met gaming te maken hebben, doen geen uitspraken over gamers en hoe sociaal ze wel of niet zijn. De meeste artikelen gaan over nieuws uit de industrie, evenementen, de lancering van nieuwe spellen of spelcomputers, enzovoorts. Er zijn ook artikelen die zowel de positieve als de negatieve kanten van gaming belichten, maar die zijn relatief schaars.

De artikelen die wel uitspraken bevatten over gamers zijn extreem gepolariseerd - een artikel is ofwel bijzonder positief en haalt triomfantelijk studies aan die de gamer als een sociale vlinder neerzetten; of een relaas tegen de verslavende werking van games en hoe ze gamers van hun schoolprestaties en sociale leven beroven. In geen van beide gevallen wordt de zaak van een afwijkende invalshoek belicht.

Deze polarisatie lijkt het product te zijn van twee zaken, valt op te maken uit de interviews met de journalisten. Negatieve artikelen komen vaak van de hand van een journalist die niet met games is opgegroeid - doorgaans iemand die al wat langer meegaat en weinig verstand heeft van de gamesindustrie. Deze artikelen moeten het vaak hebben van de sensatie: verslaving en *school shootings* door eenzame gamers zijn heftig en trekken lezers. De positieve artikelen komen dan weer vaker van jongere journalisten die wel zijn opgegroeid met games. Die snappen het jargon en volgen de trends in de industrie makkelijker - al kan het hen soms ontbreken aan kritische geest. Hun stukken verschijnen sneller op internet dan op papier.

Deze kloof tussen de oude garde en het nieuwe bloed binnen de journalistiek wordt door de geïnterviewde journalisten aangehaald als reden voor de vreemde scheiding in berichtgeving over gamers. Technofobie en enthousiasme zijn geen van beiden goede motivators voor het schrijven van een artikel - professionaliteit vergt objectiviteit, het benaderen van een verhaal vanuit verschillende invalshoeken.

Naast deze scheiding tussen de oude en de nieuwe media is er nog een scheiding te benoemen: het verschil tussen mainstream-media en dedicated game media. Deze laatste groep bestaat uit specialiteitsbladen wiens publiek vrijwel exclusief bestaat uit gamers. Dit stelt de bladen in staat om op persoonlijker toon met de gamer in gesprek te gaan, maar tegelijkertijd zal deze vorm van gamejournalistiek nooit een breed publiek bereiken en zal het de publieke opinie omtrent gamers en hun sociale vaardigheden niet snel beïnvloeden. De mainstream-media bestaat uit kranten, publiekstijdschriften en internet - ze beschikken over een breder publiek, maar dat publiek is niet altijd even geïnteresseerd in nieuws over de gamewereld. Als een journalist in de mainstream-media zijn publiek zover wil krijgen zijn artikel over gamers te lezen, moet hij daar veel meer moeite voor doen dan een journalist bij de dedicated media.

Met de antwoorden op de twee deelvragen naast elkaar kan de **hoofdvraag** beantwoord worden. Zoals het nu staat, is er sprake van een kloof tussen de toestand van de gamers en de geschetste beelden in de media. Gamers zijn socialer dan dat het gros van de artikelen zou doen vermoeden,

maar dat is niet de enige dissonantie - de artikelen waarin de sociale vaardigheden van de gamers wel accuraat worden weergegeven, bevatten geen informatie over de schaduwzijde van gaming. In het nieuws in zijn geheel komen alle aspecten van gaming wel naar voren, maar aangezien de artikelen zelf niet compleet zijn, hangt het beeld dat de lezer vormt af van welke artikelen hij meekrijgt. Aangezien artikelen over de gamewereld überhaupt al schaars zijn, is het waarschijnlijk dat de lezer maar een beperkt beeld kan vormen met de informatie die hem bereikt.

Voor zo'n grote entertainmentindustrie is zulke beperkte berichtgeving natuurlijk niet genoeg. De gamewereld evolueert en de gamer subcultuur groeit met de dag. Games vertonen steeds meer overeenkomsten met de echte wereld en dus ook steeds meer relevantie - maar dat wordt niet weerspiegeld in de aandacht die de media deze industrie en cultuur schenken. Het is voor opvoeders en gamers zelf belangrijk om een helder, accuraat beeld te kunnen vormen van deze groeiende wereld en de journalistiek speelt daarin een belangrijke rol. Deze rol moet dan ook serieus genomen worden.

Een oplossing voor de huidige situatie zou kunnen bestaan uit drie onderdelen: de media zouden meer aandacht kunnen besteden aan de gamewereld, met de nadruk op gamers, hun sociale vaardigheden en de risico's die online-games met zich meebrengen; de berichtgeving zou op professionele wijze moeten verlopen, met voldoende aandacht voor afwijkende invalshoeken en gedegen onderzoek; tot slot zou de informatie in de artikelen op begrijpelijke en kleurloze wijze moeten worden overgedragen aan de lezer - heldere taal die de persoonlijke gevoelens van de journalist niet verraadt.

Als de journalist de waakhond van de samenleving moet zijn, dan heeft hij een goed stel ogen nodig om de belangrijke zaken te kunnen herkennen en een goed stel tanden om deze zaken behapbaar te maken voor het publiek. De taak van de journalist is om de verhalen van de wereld te verzamelen, te interpreteren en begrijpelijk te maken voor het publiek - zodat het publiek zelf een goed geïnformeerde mening kan vormen.

Wat de in deze scriptie behandelde kwestie betreft, is er ruimte voor verbetering.

Avatar

Het karakter van een speler in een online-game. Dit kan alleen een plaatje zijn, of een compleet 3D-model.

Browser game

Een spel dat via de internetbrowser (Internet Explorer, Chrome, etc.) gespeeld wordt. Voorbeelden zijn Angry Birds en Farmville, te vinden op Facebook.

Campaign

Een campaign kan gezien worden als het verhaal van een spel. Sommige spellen hebben één grote campaign, andere spellen hebben meerdere kleine campaigns. Campaigns zijn vaak bedoeld om in je eentje te spelen.

Casual gamer

Hoewel het woord 'gamer' in deze term zit, worden 'casuals' niet gezien als echte gamers. Casual gamers spelen spellen met een lage drempel en zijn niet zo fanatiek over gamen als hobby als gamers dat zijn. Casual games zijn bijvoorbeeld Facebookspelletjes of spellen die gericht zijn op een bijzonder breed publiek qua leeftijd en spelvaardigheid. Als iedereen het kan spelen zonder tegen echte uitdaging aan te lopen, wordt een spel gekwalificeerd als een casual game. De casual gamer is iemand die enkel casual games speelt en de complexere spellen links laat liggen.

F2P

Free to play. Slaat op (online) games die gratis te downloaden zijn en geen abonnementskosten hebben.

FPS

First-Person-Shooter. Een schietspel dat wordt gespeeld vanuit het oogpunt van het spelkarakter in plaats van over de schouder (dat heet een TPS, Third-Person-Shooter).

Gamer

Iemand die videogames speelt en dit als primaire hobby bestempelt.

Guild

Een groep spelers in een online-game die samen een organisatie vormen. Ook wel 'clan'.

Handle

De naam die een speler gebruikt voor zijn karakter. Ook wel 'nickname', 'username' of 'character name'.

In-game

Zaken die in een spel gebeuren. In-game versla je een baas met een zwaard, Out-game druk je op toetsen op je keyboard.

Level

Heeft twee betekenissen:

1. Het niveau van een personage. Als een personage in niveau stijgt gaat hij 'level-up'.
2. Een gebied in een spel. Te lezen als: "Mam, als ik dit level uitgespeeld heb kom ik pas eten!"

Map

Een gebied in een spel, vaak afgesloten. Bestaat in verschillende groottes. De term 'map' is uitwisselbaar met 'level', maar wordt in andere context gebruikt: map slaat vaak op een afgesloten gebied in het multiplayer-component van een spel, terwijl level vaker slaat op een gebied of hoofdstuk in het singleplayer-component van het spel. Daarnaast volgen levels vaak op elkaar in een logische volgorde (hoofdstuk 2 volgt op hoofdstuk 1, karakters reizen van gebied 1 naar gebied 2) terwijl multiplayer maps geen logisch begin en einde kennen.

MMO

Massively-Multiplayer-Online. Een variant van videogames die op grote schaal over het internet gespeeld wordt. Kan miljoenen spelers tegelijkertijd ondersteunen.

MMORPG

Een combinatie van het MMO-genre en het RPG-genre. Een Massively-Multiplayer-Online-Roleplaying-Game. Het meest prominente voorbeeld is *World of Warcraft*. Deze spellen plaatsen de speler met een zelfgemaakt karakter in een wereld die wordt gedeeld met miljoenen andere spelers.

Multiplayer

Meerdere spelers. Wordt gebruikt om spellen te beschrijven die je met of tegen elkaar kunt spelen. Tegenovergestelde van Singleplayer, een spel dat je in je eentje speelt.

Online

Via een internetverbinding verbonden met het world wide web. In relatie tot games betekent dit dat een spel online is wanneer dat spel zijn spelers via internet aan elkaar verbindt.

P2P

Pay to play. Het tegenovergestelde van Free to play. Deze term wordt gebruikt voor spellen waarvoor men één keer betaalt in de winkel en daarna nooit meer hoeft te betalen, maar ook voor spellen waarvoor bij aankoop betaald wordt en die abonnementskosten hebben.

PvE/PvP

Player versus Environment/Player versus Player. Het verschil tussen coöperatief spel en competitief spel.

Quest

Een opdracht in een spel. Bij de voltooiing van deze opdracht krijgt de speler vaak een beloning. Afhankelijk van het type spel kan een quest singleplayer of multiplayer zijn.

RPG

Roleplaying game. Een variant van videogames waarin de speler zijn karakter zelf kan opbouwen. De speler kan ervoor kiezen de focus te leggen op fysieke kracht, intelligentie, behendigheid of tal van andere eigenschappen.

RTS

Real-Time-Strategy. Een strategisch spel dat in plaats van een beurt-om-beurt-structuur te hanteren werkt in *real time*. Spelers kunnen tegelijkertijd acties ondernemen zonder op elkaar te hoeven wachten.

Space-sim

Space-simulator. In deze spellen wordt een universum als dat van Star Wars of Star Trek nagebootst en krijgt de speler de vrijheid om in een eigen ruimteschip rond te vliegen. Vaak zijn simulatorspellen (of het nu om space-sims gaat of om andere simulators) bijzonder open waar het de inhoud betreft: er zijn geen vastgestelde doelen, de speler mag zelf bepalen wat hij belangrijk vindt om te doen.

Videogame

Een videografisch spel dat wordt gespeeld op een spelcomputer of pc.

Voice chat

De mogelijkheid om met een microfoon en koptelefoon (vaak gecombineerd in een headset) te communiceren met medespelers. Sommige spellen bieden deze functionaliteit van zichzelf. Wanneer dat niet het geval is vallen spelers vaak terug op Skype, of op professionelere software zoals TeamSpeak of Ventrilo.

WoW

Afkorting voor World of Warcraft, de meest succesvolle MMORPG aller tijden.

Voor zolang als ik me kan herinneren gaat het etiket 'gamer' hand in hand met een aantal vooroordelen. Zo zou je als gamer weinig buiten komen, weinig vrienden hebben, nagenoeg geen persoonlijke interactie in het echte leven - je bent een nerd die liever een nepwereld bewoont dan een echte. In mijn tijd op de basisschool en middelbare school kwam ik deze vooroordelen vaak tegen en ik snapte het niet. Ik had vrienden, een relatie, sportte actief en sprak meerdere malen per week bij iemand anders thuis af. Ondanks mijn onbegrip maakte ik me er destijds niet teveel zorgen over, want mijn leven was best in orde.

Anno 2014 is de gamercultuur helemaal *booming*. Dingen die vroeger nerdy waren, zijn nu algemeen geaccepteerd en vrijwel iedereen heeft wel eens een game gespeeld. Mijn leven is nog steeds best in orde, maar ik vroeg me nu toch wel af: waarom is het beeld dat mensen van gamers hebben zo verschoven? Er zijn ongetwijfeld meerdere aanleidingen voor, maar de meest relevante voor mij als journalist is de beeldvorming in de media. Mensen kijken al eeuwen naar de media voor hun cues om op hun omgeving te reageren. Wat gebeurt er in de wereld? Wat moeten wij ervan vinden? De media grijpen de onmogelijke hoeveelheden informatie die de wereld rijk is en interpreteren ze voor hun publiek, ze maken de informatie begrijpelijk voor mensen die niet direct *in the know* zijn over een bepaald onderwerp. Ze vormen het verhaal - en dat is een hele verantwoordelijkheid.

Om die reden heb ik onderzoek gedaan naar de beeldvorming in de media van de sociale vaardigheden van online-gamers. Ik, als journalist en gamer, heb er dubbel belang bij dat de berichtgeving omtrent gamers op professionele wijze plaatsvindt. Wellicht zal ik daar later zelf aan bijdragen, maar in eerste instantie wilde ik weten hoe de media op dit moment met gamers omspringen. Een immense, multidimensionale industrie die op zo'n rap tempo evolueert, moet goed in de gaten gehouden worden. Boeken zijn boeken, films zijn films - maar games zijn iedere paar jaar iets nieuws en de gamers worden met de dag talrijker en diverser.

Het is een uitdaging voor de journalistiek om daar als vakmensen, als professionals mee om te gaan. De journalistiek evolueert namelijk ook en de gamer subcultuur is een dankbaar onderwerp - een mogelijkheid om te laten zien hoe een goede journalist omgaat met steeds veranderend terrein.

Ik ben benieuwd.

- [A] Craft, A. J. (2007). Sin in cyber-eden: understanding the metaphysics and morals of virtual worlds. (Proefschrift, School of Law, New York University.)
- [N] dmtagentsmith. (2013, 6 november). Jon Stewart Vs Chris Wallace On Fox Bias extended version [Video file]. Geraadpleegd op: <http://www.youtube.com/watch?v=XV2MxD779c0>
- [M] DomesticShmomeestic. (2012, 26 november). Jon Stewart on Crossfire [Video file]. Geraadpleegd op: <http://www.youtube.com/watch?v=392RhslPeUI>
- Kisjes, H., Mijland, E. (2009). It's all in the games: gamen is geweldig. Gamers geeft problemen. InnoDoks Uitgeverij, Middelbeers.
- [K] Kovach, B., Rosenstiel, T. (2001). The Elements of Journalism. (Rev. ed.). New York: Three Rivers Press.
- Kussendrager, N., Lugt, van der, D. (2007). Basisboek Journalistiek. (2e druk) Noordhoff Uitgevers bv, Groningen/Houten.
- Kussendrager, N. (red.) (2007). Onderzoeksjournalistiek. Wolters-Noordhoff bv, Groningen/Houten.
- [B] MacCallum-Stewart, E. (2013). Conflict, thought communities and textual appropriation in MMORPGs. (Hoofdstuk in Crawford, G., Gosling V., Light, B. (eds.) *Online-gaming in Context: the social and cultural significance of online-games.*) Routledge.
- [C] Macris, A. (2014). Publisher's Note: The State of Gaming. *The Escapist*. Geraadpleegd op: <http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/editorials/12223-The-Escapist-Publisher-Issues-Public-Statement-on-Gamergate>
- Meredith, A., Hussain Z., Griffiths, M. D. (2009). Online-gaming: a scoping study of massively multi-player online role playing games. (Onderzoekspaper, gepubliceerd bij Springer Science+Business Media, Verenigd Koninkrijk.)
- [D] Pearce, C., Artemisia. (2008). Identity-as-place: the construction of game refugees and fictive ethnicities. (Proefschrift, IT University, Kopenhagen, Denemarken).
- Redactie *Gameplay*. (2014, juli-augustus). *Gameplay*. Hitpoint Bvba, Geel, België.
- [E] Redactie *Power Unlimited*. (2014, juli). Reacties op lezersbrieven. *Power Unlimited*, p8. Reshift Digital, Haarlem.
- [F] Rethans, S. (2014, 15 maart). Gamers zonder grenzen. *Trouw*, Tijd bijlage, p6.
- [G] Yee, N. (2009) The Daedalus Project. (Online.) 28 September 2014 geraadpleegd op: <http://www.nickyee.com/daedalus/>

Uit de digitale krantenarchieven

1. 1 Racen; 4 redenen om thuis te blijven. (2008, 17 april). *NRC.Next, Vanavond*, p. 35.
2. De aankleding van monster tot level - 'Speler moeten even alles vergeten'. (2007, 30 maart). *Algemeen Dagblad*, p. 10.
3. Aantal gameverslaafde jongeren in klinieken is sterk toegenomen. (2014, 17 februari). *NRC Handelsblad, Media*.
4. Advies voor gamer. (2005, 31 augustus). *BN/De Stem*.
5. Aken, D., van. (2010, 23 februari). Poker is te serieus. *Metro*, p. 23.
6. Akkermans, P. (2013, 21 december). Koppeling tussen twee werelden. *BN/De Stem*.
7. Ammelrooy, P., van. (2014, 16 mei). Gemiddelde gamer blijkt juist ontzettend sociaal. *De Volkskrant, V Opening*, p. 17.
8. Ammelrooy, P., van. (2013, 12 december). Live uit de huiskamer: naakte en scheldende gamers. *De Volkskrant, Economie*, p. 27.
9. Ammelrooy, P., van. (2013, 5 november). Jacht op verkooprecord geopend. Call of Duty. *De Volkskrant, Economie*, p. 23.
10. Ammelrooy, P., van. (2012, 30 november). App speelt nieuwe Wii eruit. Spelcomputer dreigt het af te leggen tegen tablets, smartphones en Facebook. *De Volkskrant, Ten Eerste*, p. 7.
11. Ammelrooy, P., van. (2011, 29 december). Titanengevecht aan het gamefront. *De Volkskrant, Economie*, p. 27.
12. Ammelrooy, P. van. (2011, 11 april). Goldfarming door Aziatische gamers loont. *De Volkskrant, Ten Eerste*, p. 11.
13. Ammelrooy, P., van. (2010, 22 december). Belgen (16) pletten een Hollands (6) spelrecord. *De Volkskrant, Achterop*, p. 20.
14. Ammelrooy, P., van. (2009, 3 augustus). Paradijs met licht gebrek; media voorbeschouwing. *De Volkskrant, Media en mensen*.
15. Ammelrooy, P., van. (2009, 28 februari). Dwerg is fit, maar nogal depressief; Sociale netwerk Gedrag gamers op internet niet anders dan offline. *De Volkskrant, Kennis*, p. 3.
16. Ammelrooy, P., van. (2007, 8 oktober). Gratis walhalla voor voetbalweduwe; Simpele computerspellen trekken elke maand miljoenen Europeanen naar 'best bewaarde geheim' van internet. *De Volkskrant, Economie*, p. 8.
17. Ammelrooy, P., van. (2007, 1 mei). Ontdek je innerlijke Hobbit. *De Volkskrant, Economie*, p. 6.
18. Ammelrooy, P., van. (2007, 17 april). Iedereen meester in zijn eigen Big Brother-huis; Accent Tv-show als online spel. *De Volkskrant, Economie*, p. 7.
19. Ammelrooy, P., van. (2007, 7 maart). Dwerg zonder puntoren in Haags miljoenenspel. *De Volkskrant, Economie*, p. 9.
20. Ammelrooy, P., van. (2006, 5 december). Meer paardenkracht voor de nieuwe games. *De Volkskrant, Economie*, p. 8.
21. Ammelrooy, P., van. (2006, 5 september). Een schitterende mislukking. *De Volkskrant, Economie*, p. 8.
22. Ammelrooy, P., van. (2006, 30 mei). Vechten in op hol geslagen sprookjesboek. *De Volkskrant, Economie*, p. 8.
23. Ammelrooy, P., van. (2005, 26 oktober). Het geld is echt in sprookjeseconomie; De handel in virtuele goederen, figuren en locaties uit internetspellen loopt op tot 900 miljoen dollar per jaar. *De Volkskrant, Economie*, p. 7.
24. Andries, N. (2005, 3 december). GUTZ – Verslaafd aan games. *BN/De Stem*.
25. Apple lust DS en PSP rauw. (2008, 2 december). *Spits, Entertainment*, p. 12.

26. APS: Codemasters Campzone MMORPG en HDTV Gaming. (2006, 17 juli). *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
27. Avondje gamen net zo leuk als danceparty. (2008, 23 september). *Spits, Entertainment*, p. 15.
28. Aziaten gamen voor westerlingen. (2011, 28 april). *Trends*, p. 96.
29. Beek, H. van der. (2006, 5 maart). Virtuele werkelijkheid wekt weerzin. *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant*.
30. Bekritiseerd boek MMORPG van Schiedamse auteur vliegt weg. (2011, 25 oktober). *AD/Rotterdams Dagblad, Rotterdam*, p. 7.
31. Benjamin, J. (2008, 5 maart). De strijd om de agressieve en de lieve gamer. *NRC.Next, Cover*, p. 4.
32. Bergmans, E. (2006, 28 juni). Afkicken van computergames. *NRC Handelsblad, Media*, p. 22.
33. Berkhout, C. (2008, 23 november). Koop 'the Lich King' niet als je geen woord Engels kent. *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant*, p. Z08 (35).
34. Beroemd of berucht: Fable. (2004, 10 juli). *Algemeen Dagblad, Magazine*, p. 43.
35. Bervoets, H. (2007, 26 mei). Gamen moet; Gamers zijn betere werknemers, zo blijkt uit Amerikaans onderzoek. *Elsevier, Thema: Carrière: Div.*, p. 22.
36. De beste gamers van Wevelgem. (2012, 28 december). *De Krant van West-Vlaanderen*, p. 33.
37. Beste games. (2006, 28 november). *De Telegraaf*, p. 22.
38. De beste Harry Potter Gamer? (2005, 5 november). *De Gelderlander*.
39. Bèta-versie van Medal of Honor 25 oktober. (2012, 26 september). *Metro*, p. 14.
40. Betlem, R. (2014, 26 februari). Nijmeegse tieners stampen miljoenenbedrijf uit de grond. *Het Financieele Dagblad, Ondernemen*, p. 19.
41. Bibliotheek zoekt Flevolands beste gamer. (2011, 18 november). *De Stentor/Dagblad Flevoland*.
42. Blok, S. (2011, 4 mei). Gegevens gamers op straat. *De Volkskrant, Economie*, p. 23.
43. Bluemink, H. & Bosman J. (2011, 23 mei). Doorgaan tot je erbij neervalt. *Dagblad De Limburger*, p. 10.
44. Bockting, B.J. (2008, 27 maart). Gamepiraat drijft de industrie tot wanhoop. *De Volkskrant, Economie/Beurs*, p. 8.
45. Boer, C., de. (2007, 12 mei). Op stap in Midden-aarde. *Leeuwarder Courant, Play!*
46. Boersma, B. (2013, 18 september). Het is net GTA, maar dan wel onder water. *AD/Rotterdams Dagblad, Regio-Rotterdam*, p. 5.
47. Boersma, B. (2012, 23 november). Iedereen gameverslaafd. *Spits*, p. 6.
48. Breek alle records. (2008, 7 november). *Almere Vandaag, Regio*.
49. Brein gamer kiest sneller; Onderzoek. (2010, 20 september). *Dagblad De Pers*, p. 13.
50. Bordspellen nieuwe poot 999 games. Geen cent teveel Nederlander gamet zuinig? Rock Band echte drums bij rockspel. (2010, 31 mei). *De Pers*, p. 13.
51. Bronzwaer, S. (2011, 1 maart). Wet moet jonge gamers in China 'beschermen' *NRC Handelsblad, Media*, p. 19.
52. Bronzwaer, S., Hijnk, M. (2010, 1 december). Gekraakte Kinect is serieus gereedschap. *NRC Handelsblad, Media*, p. 21.
53. Bronzwaer, S. (2010, 8 november). Geen leven buiten het spel; Jongeren met een laag zelfbeeld raken sneller gameverslaafd. *NRC.next: Nederland*, p. 10.
54. Brouwer, A. (2007, 28 september). De derde plaats; Gaming. *De Groene Amsterdammer*.
55. Bulthuis, A. (2007, 27 december). De gamer wordt een 'gameher'. *Trouw, De Gids*, p. 10.
56. Business Wire Nederlands. (2013, 27 augustus). Nexon America gaat first-person shooter Extraction uitbrengen; Toonaangevende free-to-play game-uitgever en bekroonde

- ontwikkelstudio Splash Damage slaan handen ineen voor nieuwe online game. *Business Wire Nederlands*.
57. Business Wire Nederlands. (2010, 25 november). Operation 7, de realistische online FPS game lanceert eigen liga in Europa. *Business Wire Nederlands*.
 58. Business Wire Nederlands. (2010, 3 juni). Kalicanthus Entertainment selecteert Level 3 ter ondersteuning van het op de markt brengen van Craft of Gods; Level 3 levert content delivery, caching, download- en opslagdiensten voor langverwachte online game. *Business Wire Nederlands*.
 59. Business Wire Nederlands. (2006, 29 juni). EA SPORTS FIFA Online breekt nieuw record voor online games in Korea. *Business Wire Nederlands*.
 60. Business Wire Nederlands. (2006, 22 juni). EA neemt Mythic Entertainment over; de studio wereldwijd erkend vanwege top-ontwikkelingstalent, alom geprezen franchises en grensverleggende on-line ervaringen. *Business Wire Nederlands*.
 61. Cats, R. (2005, 27 augustus). Khaeon wil de wereld volgend jaar hebben veroverd. *Haagsche Courant*.
 62. Chaos heerst bij Hyves, gamers zijn tonnen aan speeltegoeden kwijt. (2011, 15 september). *Algemeen Dagblad, Nieuwsdienst*, p. 11.
 63. Charmant allegaartje; Runescape 3. (2013, 25 mei). *De Telegraaf*, p. 25.
 64. China pakt verslaving aan. (2009, 21 januari). *Metro, Games*, p. 21.
 65. China probeert zijn jeugd onder controle te houden. (2008, 23 februari). *Dagblad De Limburger*, p. 7.
 66. De CIA jaagt nu op gamers. (2008, 29 februari). *Dagblad De Pers*, p. 1.
 67. Claus, S. (2009, 16 december). Koreanen zijn gek op games. *Trouw, De Verdieping*.
 68. Conan strijdt om onlinegamers. (2008, 20 mei). *Spits, Entertainment*, p. 14.
 69. Controllers nog zonder luchtjes. (2013, 29 november). *De Gooi- en Eemlander*.
 70. Damen, A. (2011, 12 september). Dames spelen overal en altijd. *Algemeen Dagblad, Vrouw*, p. 16.
 71. Damen, A. (2011, 18 juni). De geboden. *Algemeen Dagblad, Gids*, p. 4.
 72. Demonen overspoelen Londen. (2007, 13 december). *Spits, Entertainment*, p. 13.
 73. Deurloo, P. (2011, 12 december). LAN-party: gamen, leren en elkaar beter gaan kennen. *De Gelderlander, NY & OM*.
 74. Dierckx, M. (2007, 26 mei). Frodo's verdiensten. *Het Financieele Dagblad, Lifestyle*, p. 35.
 75. 'Dit spel is niet alleen uniek voor Nederland, maar ook voor Europa' – Chronicles of Spellborn zet game-industrie op de kaart. (2008, 26 november). *BN/De Stem*, p. A12.
 76. DOK wil met gamers de jeugd de bieb in krijgen - Computergamers moeten jongeren bieb in krijgen. (2008, 17 juli). *AD/Haagsche Courant*, p. 1.
 77. Dorren, E. (2007, 30 maart). Ook de stad heeft een 'second life'. *NRC Handelsblad, Boeken*, p. 34.
 78. Duik in echte leven; R U There. (2011, 21 mei). *De Telegraaf, Boeken*, p. 7.
 79. Ebisch, B. (2011, 13 januari). Topjaar voor gamers. *Dagblad De Limburger*, p. 12.
 80. Een frisse MMO-start Nu op Gamert.nl. (2007, 25 september). *Spits, Your entertainment*, p. 14.
 81. Eenzame gamer Lars van school getrapt. Toen zijn moeder ingreep, mepte hij. (2010, 13 november). *Het Parool, Wetenschap*, p. 37.
 82. E-gamer. (2009, 7 februari). *BN/De Stem*.
 83. Eigen verhaal in Lost-game. (2008, 22 januari). *Spits, Entertainment*, p. 10.
 84. Eind deze maand nieuwe content TES: Online. (2014, 9 april). *Metro, Games*, p. 12.
 85. Elf miljoen spelers World of Warcraft . (2008, 31 oktober). *Almere Vandaag, Regio*.
 86. Er schuilt een held in iedereen. (2011, 1 februari). *Spits*, p. 10.

87. 'Eredivisie' speelt zich naar prestigieus wk in Seattle. (2007, 30 augustus). *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
88. Eskes, J. (2009, 20 juli). LANDSCHAPSKUNST Speelbal van wind en water – Spierballentaal in het veen. *AD/Groene Hart*, p. 5.
89. Even Eddie Van Halen kunnen 'zijn'. (2009, 5 januari). *Dagblad De Limburger*, p. 1.
90. Faber, H. (2013, 24 september). Succes met 'Mario-graphics'. *Noordhollands Dagblad*.
91. Free Gaming niet alleen voor nerds – Zaterdag 18 juli Schouwburgplein R'dam – Uitgelicht. (2009, 27 juni). *AD/Rotterdams Dagblad*, p. 8.
92. Free Record richt pijlen op gamers. (2009, 30 januari). *Dagblad van het Noorden*, p. 21.
93. Funcom stapt in de strijd om de online gamer. (2008, 24 mei). *De Telegraaf, Imail*, p. 18.
94. Funnekotter, B. (2006, 21 december). Cyberkoelies voor luie gamers. *NRC Handelsblad, Media*, p. 25.
95. Funnekotter, B. (2006, 21 december). Van het platteland naar de pc; Voor ongeveer 200.000 Chinezen is gamen een beroep. *NRC.Next, Media*, p. 31.
96. Funnekotter, B. (2006, 2 juni). Gamer wordt 'terrorist'. *NRC Handelsblad, Voorpagina*, p. 1.
97. Gaalen, E., van. (2011, 29 juli). Aanslag lijkt exact op verhaal in boek van Schiedamse schrijver. *Algemeen Dagblad, Nieuwsdienst*, p. 8.
98. Gaalen, E., van. (2011, 21 maart). Debuterend schrijver schudt CIA en AIVD wakker. *Algemeen Dagblad, Nieuwsdienst*, p. 11.
99. Gadgets; Draagbaar gamemonster. (2008, 26 augustus). *Spits, Entertainment*, p. 12.
100. Game Guild Wars is een zogenaamde MMORPG. (2005, 16 mei). *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant*.
101. 'Game addiction is killing our planet'. (2009 27 juni). *Noordhollands Dagblad, Regio*.
102. Gamecarrière is goud waard. (2011, 17 augustus). *De Telegraaf, FinBeurs*, p. 20.
103. Game-expert – 'Sociale kant is belangrijk: gamers bouwen band op'. (2006, 26 mei). *Algemeen Dagblad*, p. 5.
104. Gamemaker naar next level. (2013, 27 juli). *De Telegraaf, Finance*, p. 26.
105. Gamen goed voor je reactie –Onder de loep door Loepkijker. (2012, 22 juni). *Brabants Dagblad*.
106. Gamen is veranderd. (2011, 24 oktober). *Brabants Dagblad*.
107. Gamen moet spel blijven. (2009, 2 oktober). *Dagblad De Limburger*, p. 2.
108. Gameonderzoek Nederlandse gamer zuinig. Australië geen 'left for dead'. (2009, 21 september). *Dagblad De Pers*, p. 12.
109. Gamepersonage als beste vriend. (2013, 10 september). *De Gooi- en Eemlander*.
110. Gamer geen nerd op werk. (2008, 29 februari). *Dagblad De Pers*, p. 19.
111. Gamer kan op zoek naar Utrechtse schatten. (2010, 2 december). *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
112. Gamer krijgt 23 jaar voor moord op zijn moeder. (2009, 18 juni). *Dagblad De Limburger*, p. 6.
113. Gamer moet op loopband voor ultieme ervaring. (2013, 22 juni). *Trouw, De Verdieping, Tijd*, p. 37.
114. Gamer naar kliniek om af te kicken; Steeds meer tieners computerverslaafd. (2006, 27 mei). *Eindhovens Dagblad, Binnenland*.
115. Gamer Sven de Vries boekt Guinness Record. (2010, 20 juli). *De Stentor*.
116. Gamer wint masters toernooi in China. (2009, 22 december). *AD/Utrechts Nieuwsblad*, p. 21.
117. Gamer ziet avatar als goede vriend. (2013, 24 augustus). *De Telegraaf, Wetenschap*, p. 4.
118. Gamers 24 uur in actie. (2006, 25 maart). *De Stentor/Sallands Dagblad*.
119. Gamers aller landen! (2007, 9 februari). *De Volkskrant, Radio en televisie*, p. 18.

120. Gamers dromen lucide. (2006, 31 augustus). *NRC Handelsblad, Voorpagina*, p. 1.
121. Gamers Fans breken binnen bij Game Mania voor nieuwe Playstation4. (2013, 29 november). *Almere Vandaag*.
122. Gamers gaan flink op het gas. (2013, 22 juli). *De Stentor, Flevoland3*.
123. Gamers helpen biologen eiwitten op te vouwen. (2011, 19 september). *NRC Handelsblad, Wetenschap*, p. 16.
124. Gamers In de cockpit op de beurs. (2009, 28 november). *Noordhollands Dagblad*.
125. Gamers in Thialf. (2007, 21 juni). *Leeuwarder Courant, Uitgelicht*.
126. Gamers kappen met hacken. (2011, 25 januari). *Spits*, p. 15.
127. Gamers meten hun krachten. (2005, 2 augustus). *Utrechts Nieuwsblad, UG3 (stadspagina)*.
128. Gamers ontwerpen zelf een spel. (2013, 2 juli). *AD/Utrechts Nieuwsblad, Regio-Utrecht*, p. 6.
129. Gamers ook in Tilburg in de rij voor nieuwste spel Call of Duty. (2010, 9 november). *Brabants Dagblad*.
130. Gamers schieten raak op computerhobbydagen. (2005, 26 november). *De Stentor/Zutphens Dagblad*.
131. Gamers spelen in Nieuwegein. (2005, 2 augustus). *Utrechts Nieuwsblad, UZ3 (stadspagina)*.
132. Gamers verbreken wereldrecord. (2010, 19 juli). *Dagblad van het Noorden, Nederland*, p. 4.
133. Gamers vestigen record in Maastricht. (2010, 19 juli). *Algemeen Dagblad/Rotterdams Dagblad, Regio Rotterdam*, p. 2.
134. Gamers vestigen een nieuw wereldrecord. (2011, 9 augustus). *Algemeen Dagblad, Stad en Land*, p. 1.
135. Gamers winkelen 's nachts. (2011, 3 november). *De Telegraaf*, p. 23.
136. Gamers zijn de Kasparovs van de nieuwe generatie; tv vooraf. (2009, 3 september). *Trouw, Media*.
137. Gamers zoeken attractiepark. (2005, 12 oktober). *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant*.
138. Gamers zoeken Campzone weer massaal op. (2006, 21 juli). *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
139. Gamers zondebok in agressieonderzoek. (2011, 21 juni). *De Gooi- en Eemlander*.
140. Games vol belofte; Bandai Namco. (2014, 10 mei). *De Telegraaf, Digitaal*, p. 25.
141. Games vol geweld vallen in de prijzen. (2005, 14 november). *Provinciale Zeeuwse Courant*.
142. GAMES voor altijd en iedereen. (2009, 28 mei). *Dagblad De Limburger*, p. 12.
143. Games zo verslavend als drugs. (2010, 16 november). *De Gooi- en Eemlander*.
144. Gedreven door eigen passie voor de game. (2008, 19 november). *Metro, Games*, p. 21.
145. Geel, J., van. (2011, 28 april). THE PARTY Grootste LAN-party van de BENELUX in Eindhovens Beursgebouw – Online je vrienden neerschieten. *Eindhovens Dagblad*.
146. Geen gehoor oproep fans City of Heroes. (2012, 4 oktober). *Metro*, p. 19.
147. Geen titel. Er zijn twee soorten gamers... (2009, 17 november). *Noordhollands Dagblad*.
148. Geen titel: Gamers Kleine oogjes uit heel het land zaten dit weekend... (2010, 1 maart). *De Stentor*, p. A12.
149. Geen titel: Schattingen lopen uiteen....verslavingsgedrag. (2012, 14 april). *Het Parool, PS Media*, p. 13.
150. Geen titel: Tien jaar hebben Amerikanen zich moeten afreageren op de voortvluchtige Osama bin Laden door het spelen ... (2011, 14 mei). *Het Parool, PS Media*, p. 13.
151. Geen titel: Zijn computerspelletjes een gevaar voor de volksgezondheid?... (2010, 16 juni). *Eindhovens Dagblad*.

152. Gegevens op straat na kraak Playstation. (2011, 28 april). *Provinciale Zeeuwse Courant, Economie*.
153. Gevaren computergames. (2007, 13 maart). *De Telegraaf*, p. 22.
154. Glasvezel bewijst waarde op 'Nightmare on Dorpsstraat'. (2010, 1 maart). *De Stentor*, p. A12 (12).
155. Godenoorlog. (2010, 5 juni). *Almere Vandaag, Regio*.
156. Gokken op je vaardigheden; Games Online toernooi. (2009, 17 augustus). *Dagblad De Pers*, p. 11.
157. Gordts, E. (2007, 20 januari). Internet: een wereld waarin (bijna) alles kan. *Elsevier, Digitaal; N. 3 van 2007, J63*; pp. 102 - 106.
158. Grand Theft Auto beste game. (2005, 14 november). *NRC Handelsblad, Media*, p. 16.
159. Gratis game bij Xbox Live. (2005, 2 augustus). *De Telegraaf*, p. 22.
160. Gratis gamen en een frisse neus halen. (2009, 7 juli). *Spits, Entertainment*, p. 14.
161. Groot geld in juridisch niemandsland. (2007, 2 september). *Noordhollands Dagblad (KEN Edition), FEA*, p. 723.
162. Guild Wars 2. (2012, 15 september). *Algemeen Dagblad, Digi*, p. 7.
163. Guild Wars 2: miljoen keer vooraf verkocht. (2012, 30 augustus). *Metro*, p. 12.
164. Guild Wars zoethoudertje. (2007, 25 september). *Spits, Your entertainment*, p. 14.
165. Hageman, E. (2006, 21 oktober). Nog gevaarlijker dan gedacht; Internetspel. *Trouw, De Verdieping*, p. 7.
166. Halo-gamers woedend op Microsoft. (2004, 29 oktober). *De Stentor/Sallands Dagblad*.
167. Hardcore vs. casual. (2009, 14 maart). *Noordhollands Dagblad, Regio*.
168. Harde actie en flauwe grappen gaan slecht samen. (2009, 16 april). *Dagblad van het Noorden, Regio*.
169. Heer, M., De. (2007, 27 januari). Je moet wel spelen, anders blijf je steeds verder achter. *Trouw, De Verdieping, degids*, p. 5.
170. Hele familie uit de stoel; Nintendo komt met nieuwe serie controllers. (2007, 21 juli). *De Telegraaf*, p. 18.
171. Hek, G., van 't. (2006, 21 mei). Netjes oorlog voeren GAME (GPD). *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant*.
172. Hengelse gamer breekt wereldrecord. (2010, 19 juli). *De Twentsche Courant Tubantia, Vandaag*.
173. 'Het meest exclusieve gamefeestje van het jaar'. (2008, 2 september). *Spits, Entertainment*, p. 14.
174. Het weekend van ... Patricia de Ryck – Gamers wereldvreemd? Hoe kom je er bij. *BN/De Stem*, p. 10.
175. Hiertussen zit 'de beste gamer van Nederland'. (2007, 23 april). *NRC.Next, In beeld*, p. 16.
176. Hijnk, M. (2006, 3 oktober). Op zoek naar de betovering; Wat doet twintig uur per week gamen met mensen. *NRC Handelsblad, Media*, p. 18.
177. Hobbits. (2007, 21 april). *NRC Handelsblad, Leven & cetera*, p. 59.
178. Hoeks, L. (2009, 27 mei). Om snel te groeien, moet het geld er eerst met bakken tegelijk uit vliegen. *Het Financieele Dagblad, Entrepreneur*, p. 10.
179. Hoogendoorn, F. (2008, 5 juli). Verslavend (rot)spel. *De Gooi- en Eemlander, FEA*.
180. Hoogerwaard, J. (2005, 7 september). Spelletjes spelen via internet is niet alleen maar iemand voor zijn kop schieten. *Trouw, De gids*, p. V09.
181. Hooijenga, R. (2004, 1 augustus). Lineage spelen met de wereld. *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant*.
182. Hooijenga, R. (2004, 26 juni). Lineage spelen met de wereld. *Haagsche Courant, VRT4 (bijlage Vrije Tijd – bit voor bit)*.
183. House Of The Dead vestigt vloekrecord. (2009, 18 maart). *Metro, Games*, p. 14.

184. Hover, M. (2005, 9 juli). Weekend lifestyle – Draken doden achter het toetsenbord. *BN/De Stem*.
185. Huffels, D. (2012, 11 februari). Tussen de nazi's, de cowboys en de planten. *NRC Handelsblad, Media*.
186. Huffels, D. (2011, 12 december). Fantasyspel wint van schietende kaskraker. *NRC Handelsblad, Media*, p. 32.
187. Hulp voor verslaafde Brabantse gamers. (2009, 2 mei). *Dagblad van het Noorden, Binnenland*.
188. Iedereen speelt! (2008, 3 juni). *Spits, Entertainment*, p. 14.
189. Ik mag bijna fulltime schrijver worden. (2011, 4 augustus). *AD/Rotterdams Dagblad, Rotterdam*, p. 7.
190. In de rij voor nieuwste versie Call of Duty (2010, 9 november). *Leeuwarder Courant*, p. 1.
191. Industrie moet waarschuwen voor verslavingsrisico. (2010, 3 maart). *Almere Vandaag, Regio*.
192. Inspiratie via Instagram; Melania Mylioti. (2012, 4 augustus). *De Telegraaf*, p. 24.
193. Jasper Schoo van E-Sportbond.nl (gamers) 3 vragen. (2005, 3 september). *Algemeen Dagblad*, p. 64.
194. Jellinek nodigt gokkers en gamers uit. (2008, 30 september). *Metro, Amsterdam*, p. 13.
195. Jonker, S. (2008, 21 juni). Nog één spelletje?; Vijftigplussers spelen steeds fanatieker simpele games; een vijfde is bang om verslaafd te raken. *Elsevier, Digitaal*, p. 75.
196. Kahlmann, R. (2012, 5 maart). Niets kan tippen aan het simpele genot van een knop. *NRC.Next, Uit*.
197. Kamer vervangt jeugdhonk. (2008, 13 februari). *Metro, DOT*, p. 10.
198. Kim Jong Il steelt met hackers geld uit games. (2011, 9 augustus). *NRC.Next, Internationaal*.
199. Klaassen, M. (2012, 15 juni). Ook gamer wil een echte racestoel. *De Stentor/Sallands Dagblad*.
200. Klaver, M. (2008, 26 november). Ieder land krijgt zijn eigen 'casual game'; Miljoenen bezoekers voor games van Spil. *NRC.Next, Media*, p. 28.
201. Klaver, M. (2008, 4 juni). Gamers, dat zijn de leiders van de toekomst; Werknemers die veel gamen, werken goed samen. En ze zijn gewend aan complexe situaties, zo blijkt uit studie. ... *NRC.Next, Economie*, p. 14.
202. Klees, R. (2007, 11 mei). Mensen neerknallen als goed doel. *De Stentor/Sallands Dagblad*.
203. Klieken en spieken. Microsoft helpt gamer. Noodbericht rampnieuws via xbox. Comeback arcadegame AfterBurner uit het graf. Traininggame Marine met playstation. (2009, 30 november). *Dagblad De Pers*, p. 15.
204. Kluyver, A., de. (2006, 4 maart). In het tweede leven op internet is het altijd vakantie. *Leeuwarder Courant*.
205. Kool, D. (2010, 22 juni). Wat vinden de gamers zelf? *Spits*, p. 16.
206. Kort. Virtuele reizen. (2006, 28 oktober). *De Volkskrant, De Verleiding*, pp. 16-17.
207. Korte berichten – Werkvloer gebaat bij goede gamers. (2008, 16 december). *De Twentsche Courant Tubantia*.
208. Korte berichten economie; Computergame steeds populairder. (2006, 24 november). *Eindhovens Dagblad*.
209. Kortom. (2008, 29 oktober). *Metro, Games*, p. 19.
210. Kremer, M. (2013, 2 april). Defiance: Game en serie ineen. *Spits*, p. 12.
211. Kuipers, D. (2006, 5 december). Spelletjes maken de ondernemer. *AD/Rotterdams Dagblad*, p. 6.
212. Kuyten, M. (2006, 11 december). Gamen en alles wat met gamen te maken heeft op TU/e; 'Het is gratis en hier zijn meer spelletjes dan thuis'. *Eindhovens Dagblad*.

213. Laan, M. (2007, 21 juli). Buitenwereld pikt graag graantje mee. *De Telegraaf, Economie*, p. 99.
214. Lagerweij, P. (2013, 29 augustus). Gamer ziet digitale held als beste vriend. *Algemeen Dagblad, Algemeen - Nieuwsdienst*, p. 10.
215. Lammers, E. (2012, 27 januari). 'Wie wil er Call of Duty spelen zo?'. *Eindhovens Dagblad*.
216. LAN party voor gamers. (2011, 3 februari). *AD/Utrechts Nieuwsblad, Utrecht*, p. 6.
217. Landewe, J. (2004, 30 november). De Sjonnie's bepalen wat we gaan zien. *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant, WR3 (bijlage Werken)*.
218. Lanparty Diepenveen. (2013, 18 februari). *De Stentor/Deventer Dagblad*.
219. Leeuwen, M., van. (2011, 20 april). Jeroen Jansz Gameprofessor: De lonely nerd is echt een uitzondering. *AD/Rotterdams Dagblad, Rotterdam*, p. 5.
220. Leger smerige beesten; Ambitieuze Guild Wars 2. (2012, 25 augustus). *De Telegraaf*, p. 25.
221. Leplae, B. (2008, 5 juni). "Intensief spelen bracht me discipline bij"; Bertrand Leplae (28), e-communicatiespecialist bij ING. *BIZZ magazine*, p. 38.
222. Lesuis, J. (2011, 3 september). Serieuze spelletjes. *Algemeen dagblad, Gids*, p. 4.
223. Maak afspraken over gamen met je kind. (2011, 27 september). *Leeuwarder Courant*, pp. 1 en 11.
224. Lith, R., van. (2011, 12 mei). Therapie verslaafde gamers. *Dagblad De Limburger*, p. 4.
225. Luisteren naar games met Wibi Soerjadi. (2008, 13 november). *AD/Amersfoortse Courant*, p. 12.
226. Made in Holland. (2007, 24 maart). *BN/De Stem*.
227. Maikel Lensen (18) uit Beverwijk. (2009, 27 juni). *Noordhollands Dagblad, Regio*.
228. Marathon Zelda voor goede doel. (2011, 14 december). *Metro*, p. 16.
229. Meijboom, J. (2013, 12 september) Vissen in virtuele wereld mogelijk goudmijn voor spelbedenker. *De Stentor/Dagblad Flevoland*, p. 29.
230. Meijer, G. (2004, 14 juli). Gamers in beweging. *De Stentor/Veluws Dagblad*.
231. Meijroos, J. (2014, 20 mei). De gemiddelde gamer zonder de stereotypen. *Spits, Entertainment*, p. 8.
232. Meijroos, J. (2012, 14 november). Heineken Music Hall wordt tempel van game Call of Duty: Black Ops II. *Metro*, p. 15.
233. Meijroos, J. (2012, 7 november). PlayStation Plus biedt gamers meer. *Metro*, p. 4.
234. Meijroos, J. (2011, 14 september). Allesbeslissend gevecht in Gears of War, deel 3. *Metro*, p. 14.
235. Meijroos, J. (2011, 6 juli). Studio achter WoW bestaat twintig jaar. *Metro*, p. 10.
236. Meijroos, J. (2006, 25 september). Scoren met aaibare spellen; Viva Piñata is Microsofts antwoord op het Pokémon-succes. *NRC Handelsblad, Media*, p. 16.
237. Meijroos, J. (2006, 2 mei). PC-game vecht terug; Oneindige fantasierijken, via internet en losse games. *NRC.Next, Media*, p. 27.
238. Merbel, C., van de. (2012, 14 januari). Gamers verhuizen naar kelder ABS. *Provinciale Zeeuwse Courant, Zeeland*.
239. Met Warlords of Draenor terug naar de basis. (2014, 26 februari). *Metro, Games*, p. 12.
240. Meuleman, S. (2007, 7 juli). Virtueel verleden, tomeloze toekomst; Beschouwing Online gaming wordt volwassen. *Vrij Nederland, Kunst en cultuur*.
241. Michiel Sala. (2006, 22 augustus). *De Telegraaf*, p. 22.
242. Microsoft sluit gamers af. (2009, 12 november). *NRC.Next, Vanmorgen*, p. 3.
243. Minder vaak naar de winkel voor spel op nieuwe Wii U. (2012, 1 december). *De Gooi- en Eemlander*.
244. Mons, D. (2010, 26 oktober). Champions League voor gamers. *Spits*, p. 19

245. Mons, D. (2010, 19 augustus). Verkoop Wii-games wiebelt. *Spits*, p.17.
246. Mons, D. (2010, 18 mei). Knutselen aan je kartje. *Spits*, p. 21.
247. Mons, D. (2010, 18 mei). ‘Sommige gamers racen helemaal niet’. *Spits*, p. 21.
248. Mons, D. (2010, 5 januari). Game van LOTR-achtige proporties. *Spits*, p. 10.
249. Mooie meiden voor gamers in Jaarbeurs. (2004, 10 september). *Amersfoortse Courant, Drie*, p. 3.
250. Most, J. van der. (2012, 30 november). Minder vaak naar de winkel voor nieuwe Wii. *Algemeen Nederlands Persbureau, Economie*.
251. Mudde, T. (2013, 27 augustus). Avatar en beste vriend zijn gamer even dierbaar. *De Volkskrant, Wetenschap*, p. 19.
252. Mudde, T. (2012, 19 mei). Next level: red de wereld. *De Volkskrant, Wetenschap*, p. 1.
253. Mulders, R. (2011, 16 december). Red Herring eert Haarlems techbedrijf. *Het Financieele Dagblad, Entrepreneur*, p. 12.
254. “Naar Los Angeles voor finale”; Hakim Mansouri wint Call of Duty-tornooi in Amsterdam. (2011, 5 augustus). *Krant van West-Vlaanderen*, p. 13.
255. Nachtopening voor nieuwe CoD Black Ops. (2012, 6 november). *Provinciale Zeeuwse Courant, Zeeland*.
256. Nederlander spendeert het minste aan games. Consument laat online spellen links liggen. Gratis games populair. (2010, 28 mei). *Het Parool, Economie*, p. 19.
257. Needse gamer leert van Koreanen op kampioenschap. (2011, 31 december). *De Stentor/Gelders Dagblad, Lochem*.
258. Netwerk 77 miljoen Playstation-gamers gekraakt. (2011, 28 april). *Algemeen Dagblad, Nieuwsdienst*, p. 12.
259. Nieborg, D. (2013, 12 maart). De kunst van het episch falen. *NRC.Next, Weten*.
260. Nieborg, D. (2012, 21 december). Aai, koester ze! Zonder walvis geen gratis games; Final level. *NRC.Next, Wetenschap*.
261. Nieborg, D. (2011, 18 november). Ich bin ein Gamer; next level. *NRC.Next, Uit*.
262. Nieborg, D. (2011, 2 september). De gamer in mij wil punten, geen geld. *NRC.Next, Uit*.
263. Nieborg, D. (2011, 13 mei). Dat lossen we samen op. *NRC.Next, Economie*, p. 12.
264. Nieborg, D. (2009, 11 mei). Verhuurder van digitale trapveldjes; Hardware Gameservers. *Dagblad De Pers*, p. 18.
265. Nieborg, D. (2008, 29 december). ‘Ik heb lak aan de economische crisis’; Games Tips voor tussen de oliebollen. *Dagblad De Pers*, p. 14.
266. Nieborg, D. (2008, 8 december). Levels maken met sokkenpopje; Games Little Big Planet. *Dagblad De Pers*, p. 19.
267. Nieborg, D. (2008, 9 mei). Creëer je eigen game, sla op en deel 't met andere spelers; Games Elektronikagigant onthult langetermijnstrategie Playstation 3. *Dagblad De Pers*, p. 18.
268. Nieborg, D. (2008, 21 maart). ‘Je moet toch wat met je leven’; Games De wereld van online games blijft maar groeien. *Dagblad De Pers*, p. 23.
269. Nieborg, D. (2007, 21 december). Manhunt 2: niet geschikt voor politici, van alle leeftijden; Games. *Dagblad De Pers*, p. 17.
270. Nieborg, D. (2007, 26 november). Paardje rijden met virtuele teugels; Games Jonge meiden als doelgroep serieus genomen. *Dagblad De Pers*, p. 19.
271. Nieuwe classificatie voor onlinegames. (2007, 3 juli). *Spits, Your entertainment*, p. 14.
272. Nintendo test zorgzame gamer. (2005, 15 september). *De Stentor/Zutphens Dagblad*.
273. Nog een weekje wachten op GTA V. (2013, 10 september). *Spits*, p. 26.
274. NSA houdt ook virtuele werelden goed in de gaten. (2013, 10 december). *Het Parool, Buitenland*, p. 13.
275. NSA kijkt mee tijdens gamen. (2013, 11 december). *Metro, Games*, p. 15.

276. Oefening baart kunst; World of tanks. (2013, 28 september). *De Telegraaf, Digitaal*, p. 25.
277. Oirschot, C. van. (2006, 21 juli). Tweeduizend zwetende gamers op Campzone. *De Stentor/Deventer Dagblad*.
278. Olivier, T., Ulijn, R. (2007, 21 april). De Nederlandse gamesindustrie wordt volwassen. *Dagblad van het Noorden*.
279. Olivier, T. (2006, 24 november). Computergame steeds geliefder in Nederland. *Provinciale Zeeuwse Courant*.
280. Onderkant: Zeven gamers in container. (2005, 28 september). *Brabants Dagblad, Buitenland*.
281. Online de werelden van Stargate verkennen. (2009, 24 januari). *De Telegraaf, Imail*, p. 6.
282. Online gamers zijn niet gek. (2006, 3 oktober). *NRC Handelsblad, Media*, p. 19.
283. Online games. (2008, 10 april). *Dagblad De Limburger*, p. 19.
284. Ook 11-jarigen al verslaafd. (2014, 2 april). *De Twentsche Courant Tubantia*.
285. Orcs in de rij voor nieuwe Warcraft. (2008, 13 november). *Het Parool, Binnenland*, p. 5.
286. Paradijs Gamers. (2007, 23 juli). *De Telegraaf*, p. 3.
287. Pardoën, J., Pijpers, R. (2006, 9 mei). Wie bang is laat kind eenzaam achter op web; Internet. *Trouw De Verdieping, Podium*, p. V08.
288. Patriottisme op het internet. (2006, 10 juni). *De Stentor/Sallands Dagblad*.
289. Paymans, L. (2011, 9 november). 'Call of Duty is gewoon heel erg bruut'. *BN/De Stem*.
290. Pietersen, R. (2013, 6 maart). Spelend leren over Oeganda en over journalistiek. *Trouw, De Verdieping, Onderwijs en Opvoeding*, p. 8.
291. Pirates vs aliens. (2009, 14 augustus). *Almere Vandaag, Regio*.
292. PlayStation-gamers balen als een stekker. (2011, 5 mei). *Spits*, p. 12.
293. PlayStationnetwerk weer toegankelijk. (2011, 1 juni). *Eindhovens Dagblad*.
294. Podium – Een wekelijks overzicht van culturele activiteiten in Enschede. The Overkill. (2013, 6 november). *De Twentsche Courant Tubantia, Enschede*.
295. Powers: Je krachten meten in de virtuele wereld. (2009, 1 juli). *Metro, DOT*, p. 14.
296. Prijzen voor de beste gamers. (2004, 6 november). *Amersfoortse Courant*.
297. Primera: prepaid gamecards voor Sony en Nintendo. (2011, 30 augustus). *Haarlems Dagblad*.
298. PRIVACY Draadloze verbindingen en internetaansluitingen lekken persoonsgegevens van gebruikers - 'Bekende bedrijven zijn niet altijd veilig'. (2011, 28 april). *De Stentor/Apeldoornse Courant*.
299. PS2 meest populair in VS. (2009, 7 januari). *Metro, Games*, p. 17.
300. Psychologische last: Betutteling in Brazilië. (2009, 9 april). *Metro*, p. 20.
301. Put, B., van der. (2009, 8 oktober). Gamers spelen met echte mensen in hun schietspel. *Provinciale Zeeuwse Courant*.
302. R U There ontbeert originele invalshoek. (2010, 17 juni). *Algemeen Dagblad, Film*, p. 24.
303. Raar spelletje sla je vrouw online. Xbox-ban gebande gamers in protest. Gamewinkel nieuwe online shop. (2009, 23 november). *Dagblad De Pers*, p. 13.
304. Rakt, M. van de. (2006, 25 november). Computeraars en gamers massaal naar 'digitrend event'. *Dagblad van het Noorden*.
305. Ramaer, J. (2006, 9 februari). Within Temptation in Mmorp. *De Volkskrant, Kunst*, p. 15.
306. Rayman: Legends. (2013, 19 december). *Provinciale Zeeuwse Courant, 30UIT*.
307. Regen? Lekker! (2013, 15 oktober). *Spits*, p. 8.
308. Renout, F. (2009, 27 juli). DOFUS Tijdens spelen kan worden gechat met vrienden en medespelers – Een game met twintig miljoen spelers. *Algemeen Dagblad, Economie*, p. 14.
309. Romashuk, D. (2013, 21 september). Hoe Frank Project X ontketende. *Dagblad van het Noorden, Voorpagina*, p. 1.
310. Rosman, C. (2009, 17 april). Als de game niet meer over gaat... . *BN/De Stem*.

311. Rosman, C. (2007, 20 oktober). De PMS-clan speelt alle games, als er maar een geweer inzit - Help! Een vrouwelijke gamer! *BN/De Stem*.
312. Say no to games. (2009, 26 juni). *Leidsch Dagblad, Regio*.
313. Schoo, J. (2008, 23 april). Meer betekenen voor de bezoeker. *Metro, Games*, p. 23.
314. Schouten, E. (2007, 2 oktober). Liever in de rij voor Master Chief dan voor Madonna; Games verkopen nu beter dan muziek. *NRC.Next, Economie*, p. 12.
315. Second Life. (2007, 7 maart). *Brabants Dagblad*.
316. The Secret World. (2012, 11 augustus). *Algemeen Dagblad, Media*, p. 12.
317. Sims in de grote stad. (2008, 20 september). *Haarlems Dagblad, Regio*.
318. Smith, K. (2006, 24 april). 'Vijf miljoen gamers, dat zijn niet alleen puberjongetjes'; Online game is verslavend, maar ook een sociaal spel. *NRC.Next, Media*, p. 27.
319. Smolenaars, E. (2006, 1 april). De gamers komen eraan; twintigers en dertigers werken anders door computerspellen. *NRC Handelsblad, Wetenschap & Onderwijs*, p. 51.
320. Sociaal alleen thuiszitten. (2007, 24 augustus). *De Gooi- en Eemlander, Regio*, p. 803.
321. 'Soms speel ik ook 's nachts'. (2014, 2 april). *De Twentsche Courant Tubantia, RE-VERHAAL VAN*.
322. Sony is aangeschoten wild na cyberaanval. (2011, 4 mei). *Trouw, De Verdieping, Economie*, p. 13.
323. Spaak, M. (2009, 11 november). 'Gamers zijn geen eenzame zonderlingen'. *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
324. Spel met vlees en bloed; GAMER. (2010, 30 januari). *De Telegraaf*, p. 7.
325. 'Spellborn de beste game in zijn genre'. (2008, 26 november). *Metro, Games*, p. 24.
326. Spelletjessite Zynga naar \$20 miljard. (2011, 30 juni). *De Telegraaf, Finance*, p. 30.
327. Stadhouders, C. (2013, 19 december). Gamers in glazen huis. *BN/De Stem*.
328. Stil, H. (2012, 1 december). Nieuwe Wii U is vooral een dikke clusterbom. *Het Parool, PS Media*.
329. Stil, H. (2012, 24 november). Star wars. *Het Parool, PS Media*, p. 13.
330. Stil, H. (2011, 4 oktober). Social games. Spelers geven minder uit aan virtuele behoeften – Spelletjesgiganten sidderen. *De Stentor/Deventer Dagblad*.
331. Stil, H. (2008, 29 november). Game Spellborn. *Het Parool, PS*, p. 9.
332. Stil, H. (2006, 30 september). Veilig surfen in Gebouw 13. *Het Parool, PS*, p. 17.
333. Stop DE VARKENSGRIEP. (2009, 20 juni). *Dagblad De Limburger*, p. 12.
334. Stormloop op winkels voor game GTA V. (2013, 18 september). *De Twentsche Courant Tubantia, RE-Twente*.
335. Strijd tussen goed en kwaad in Star Wars. (2011, 24 december). *De Telegraaf*, p. 12.
336. Surroundheadset voor gamefanaten. (2008, 1 maart). *De Telegraaf Stadseditie*, p. 16.
337. Terminatortje spelen. (2009, 22 juli). *Almere Vandaag, Regio*.
338. Terpstra, A. (2014, 19 mei). Spil Games ontslaat honderd man, maar de gaming industrie floreert. *NRC Handelsblad, Media*.
339. Terpstra, A. (2012, 5 juni). Nintendo moet scoren met de opvolger van de Wii; Japanse gamefabrikant presenteert vandaag het langverwachte spel Wii U op gamebeurs E3 in Los Angeles. *NRC Handelsblad, Media*.
340. Terpstra, A. (2011, 27 juni). Nintendo weigert; Wii U. *Dagblad De Pers*.
341. Terpstra, A. (2010, 6 december). Game recensie Grijs Mickey heeft weer kleur. *Dagblad De Pers*, p. 14.
342. Terpstra, A. (2009, 30 maart). Revolutie in de gamewereld? Waarom OnLive het niet gaat worden; Games Game over voor de Wii, PS3 en XBox. *Dagblad De Pers*, p. 14.
343. Tiekstra, J. (2005, 4 november). Heden geopend: Club Neverdie. *De Volkskrant, Kunst*, p. 14.

344. Tieleman, Y. (2014, 30 april). HC is maand Mekka voor gamers. *AD/Groene Hart, Regio*, p. 7.
345. 'Tien voor Taal'. (2009, 9 september). *Almere Vandaag, Regio*.
346. Tieten, schieten en een auto op lauwe pis. (2009, 8 oktober). *Spits, Entertainment*, p. 25.
347. Tio, J. (2006, 11 december). Alle ballen op Ronaldinho, weet de gamer; Nederlander Andries Smit verovert wereldtitel in Amsterdamse Westergasfabriek. *De Volkskrant, Sport*, p. 22.
348. De toekomst van internet: meer 3-D werelden. (2007, 9 juni). *NRC Handelsblad, Leven & cetera*, p. 53.
349. Tomb Raider Legend. (2006, 11 juni). *Dagblad Tubantia/Twentsche Courant*.
350. Top Gear in nieuwste versie van Gran Turismo. (2007, 25 oktober). *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
351. Treffer, P. (2011, 18 oktober). Koreaanse profgamers vullen stadions. *NRC Handelsblad, Media*.
352. Treffer, P. (2011, 11 februari). Speel en red de wereld. Twee studies naar verleden, nut en toekomst van 'social media'. *NRC Handelsblad, Boeken*.
353. Twitter. (2012, 7 november). *Metro*, p.7.
354. Uit woonkamers getrokken gamers wedijveren. (2010, 14 juli). *Almere Vandaag, Regio*.
355. Van gamen word je een beter mens. (2007, 8 september). *Noordhollands Dagblad, Regio*, p. 205.
356. Vectrex en Nintendo 64 doen het goed bij retro Gaming Night. (2012, 12 november). *De Twentsche Courant Tubantia, R_ Enschede*.
357. Veilig spelen met je eigen webpanda. (2009, 3 juni). *Dagblad De Limburger*, p. 10.
358. Velde, R., van der. (2013, 20 november). De wereld rond door zijn games. *Noordhollands Dagblad*.
359. Verband niet hard aangetoond. (2008, 10 mei). *De Gooi- en Eemlander, Regio*.
360. Verhaes, P. (2011, 21 januari). "Meer dan enkel schieten"; Bryan Vandamme nam deel aan gametornooi in bibliotheek. *Krant van West-Vlaanderen*, p. 16.
361. Verkerk. (2007, 6 september). Gamen is ook een vrouwelijke aangelegenheid. *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
362. Verslaafd aan de virtuele wereld. (2008, 24 januari). *Algemeen Nederlands Persbureau, Binnenland*.
363. Verslaafd aan gamen. (2007, 13 januari). *BN/De Stem*.
364. Versmelten game en speelfilm faliekant mislukt. (2010, 30 januari). *Dagblad van het Noorden, Regio*, p. 24.
365. Vet boven de middelmaat met online games; Internet Eindhovens bedrijf. (2009, 12 maart). *Dagblad De Pers*, p. 13.
366. Vijf uur wachten voor nieuwe game. (2009, 25 augustus). *Spits, Entertainment*, p. 12.
367. Virtueel een balletje slaan. (2007, 4 mei). *Almere Vandaag, Regio*, p. 226.
368. Virtuele vis om op te eten. (2008, 17 april). *Trends*, p. 80.
369. Virtuele werelden zijn big business. (2011, 2 mei). *Nederlands Dagblad*.
370. Visscher, R. (2013, 2 maart). Net echt racen op je mobiel. *Trouw, De Verdieping, Tijd*, p. 36.
371. Vlaskamp, M. (2009, 2 juli). Chinese afkickcentra voor internetjunks. *Algemeen Dagblad*, p. 12.
372. "Volgens mij is iedere gamer wel mediageil". (2008, 4 juni). *Metro, Games*, p. 19.
373. Voor gamers die willen nadenken. (2006, 22 april). *Provinciale Zeeuwse Courant, Editie Walcheren*.
374. Vries, J. de. (2007, 16 november). Als een virus; Viral Video's. *De Groene Amsterdammer*.

375. Vriesema, I. (2008, 19 juni). Na Pacman is er wel het een en ander gebeurd; in de bladen. *NRC.Next, Media*, p. 28.
376. Vrouw speelt vaakst sociaal internetspel. (2010, 18 februari). *Leeuwarder Courant, Economie*, p. 2.
377. Vrouw verdringt eenzame 'nerd'. (2013, 20 september). *De Telegraaf, Binnenland*, p. 7.
378. 'Vrouwen houden nèt als mannen van SCHIETSPELLEN'. (2009, 14 juli). *Dagblad De Limburger*, p. 10.
379. Vusse, P., van de. (2006, 24 november). Playstation 3 dé attractie voor gamers. *AD/Utrechts Nieuwsblad*, p. 16.
380. Waarom zijn gamers maangevoelig? (2013, 20 maart). *NRC.Next, Denken*.
381. Wat is het. (2006, 26 mei). *Algemeen Dagblad*, p. 5.
382. Wayenburg, B. (2013, 16 juli). En, zijn gamers nu ook echt speelser? *NRC.Next, Weten*.
383. Weekend lang non-stop gamen. (2008, 5 mei). *Noordhollands Dagblad, Regio*.
384. Weenink, C. (2005, 16 april). Van Pacman tot Playstation. *Het Financieele Dagblad*.
385. De wereld van het computerspel. (2005, 12 augustus). *NRC Handelsblad, CS*.
386. Westerterp, M. (2014, 8 januari). World of warplanes. *Nederlands Dagblad*.
387. Wie kijkt er mee in de slaapkamer? (2013, 12 december). *NRC Handelblad, Media*.
388. Wildeman, D. (2012, 28 november). Maasland al twee keer in de prijzen met research. *Brabants Dagblad*.
389. Winnen niet belangrijk. (2007, 21 april). *Dagblad van het Noorden*.
390. Winnen niet belangrijk. (2007, 24 maart). *BN/De Stem*.
391. Wismans, L. (2012, 19 oktober). Nieuwe hobby: games kijken. *NRC.Next, Wetenschap*.
392. Witlox, M. (2004, 30 juni). Het evenement: Electronic Sports Cup. *Brabants Dagblad, Regio*.
393. Woerden, S., van. (2009, 28 november). Simpele spelletjes; Puzzelen, groente verbouwen of maffioso worden: eenvoudige online-games winnen aan populariteit. *Elsevier, Digitaal*, p. 74.
394. Woordenboekje – Rpg, Mmorpg en World of Warcraft. (2007, 30 maart). *Algemeen dagblad*, p. 11.
395. World of Warcraft. (2005, 13 februari). *Dagblad Tubantia/ Twentsche Courant*.
396. Zeven jaar nummer één; Oudje World of Warcraft geeft concurrentie het nakijken. (2012, 7 januari). *De Telegraaf*, p. 13.
397. Zuil, W. (2009, 25 september). 'Geen gezeik op school, gewoon programmeren'. *Leeuwarder Courant, Regio 2*, p. 13.
398. Zwollenaar hoopt met Fishao op doorbraak. (2013, 12 september). *De Stentor/Dagblad Flevoland, IJsseldelta3*, p. 41.

Webartikelen

Ellis, J. (2014, 21 oktober). Where you get your news depends on where you stand on the issues. *Niemanlab.org*. Geraadpleegd op: <http://www.niemanlab.org/2014/10/where-you-get-your-news-depends-on-where-you-stand-on-the-issues/>

[H] Heijstek, J. (2013, 24 november). Gering sociaal welbevinden vaak oorzaak gameverslaving. *Hetgoedeleven.com*. Geraadpleegd op: <http://www.hetgoedeleven.com/Samenleving/Samenlevingdetail/tabid/243/IndexId/19649/Default.aspx>

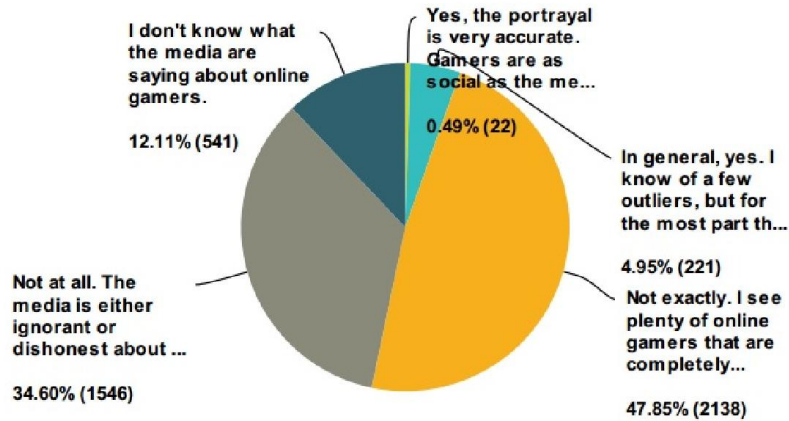
[L] Smit, G. (2014, 29 maart). Subjectiviteit is de nieuwe objectiviteit in verhalende journalistiek. *Denieuwereporter.nl*. Geraadpleegd op:

<http://www.denieuwereporter.nl/2014/03/subjectiviteit-is-de-nieuwe-objectiviteit-in-verhalende-journalistiek/>

- [I] Tsukayama, H. (2014, 5 juni) Study: Gamers are more educated, more social than the people who make fun of them. *Washingtonpost.com*. Geraadpleegd op: <http://www.washingtonpost.com/blogs/the-switch/wp/2014/06/05/study-gamers-are-more-educated-more-social-than-the-people-who-make-fun-of-them/?hpid=z14>
- [J] Van Dijk, W. (2007, 2 augustus) 'Online gamen goed voor sociaal leven'. *Nu.nl*. Geraadpleegd op: <http://www.nu.nl/internet/1179497/online-gamen-goed-voor-sociaal-leven.html>

Q1 Do you think the media shine an honest light on the social abilities of online gamers?

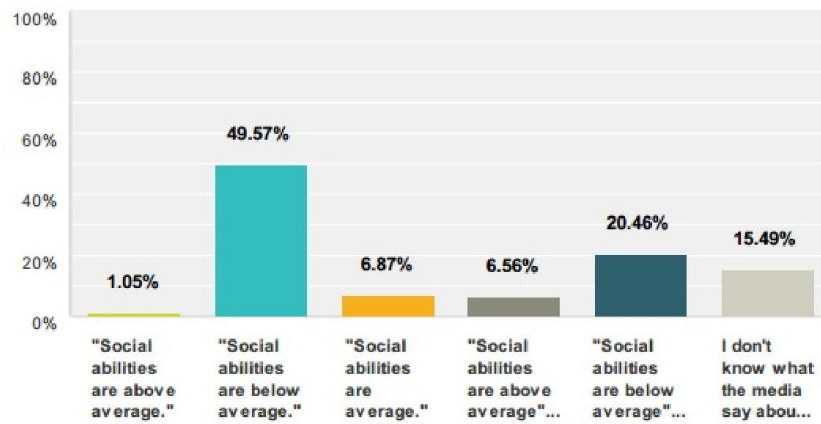
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
Yes, the portrayal is very accurate. Gamers are as social as the media say they are.	0.49%	22
In general, yes. I know of a few outliers, but for the most part the media is correct.	4.95%	221
Not exactly. I see plenty of online gamers that are completely different from what the media says they are.	47.85%	2,138
Not at all. The media is either ignorant or dishonest about how social online gamers are.	34.60%	1,546
I don't know what the media are saying about online gamers.	12.11%	541
Total	4,468	

Q2 What does the media say about the social abilities of online gamers?

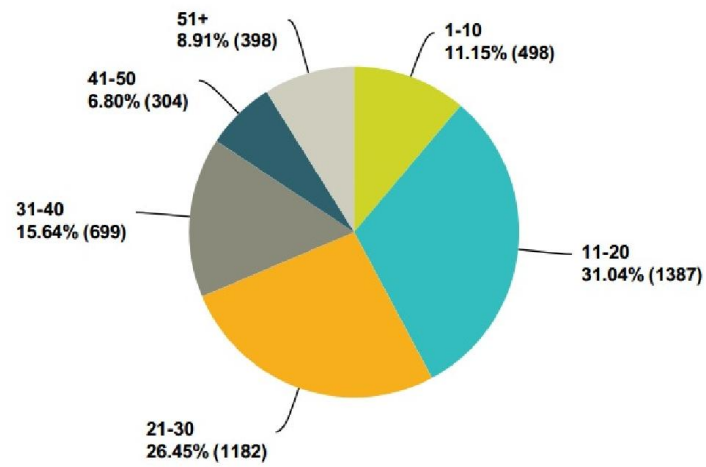
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
"Social abilities are above average."	1.05%	47
"Social abilities are below average."	49.57%	2,215
"Social abilities are average."	6.87%	307
"Social abilities are above average", but becoming more negative	6.56%	293
"Social abilities are below average", but becoming more positive	20.46%	914
I don't know what the media say about this	15.49%	692
Total		4,468

Q3 How often do you play online games? (in hours per week)

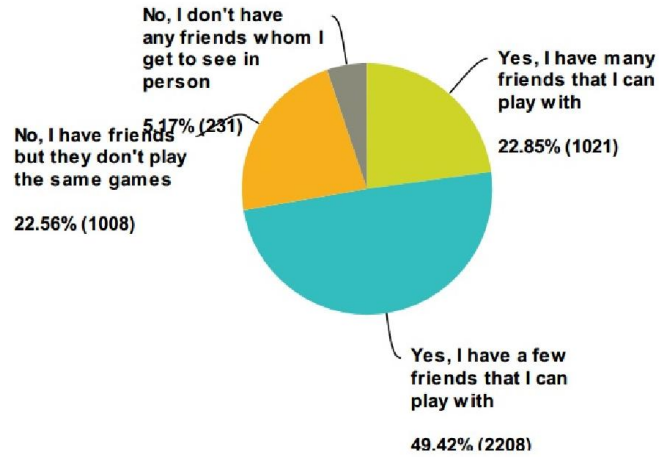
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
1-10	11.15%	498
11-20	31.04%	1,387
21-30	26.45%	1,182
31-40	15.64%	699
41-50	6.80%	304
51+	8.91%	398
Total		4,468

Q4 Do you play with friends you knew in real life before you started playing these games with them?

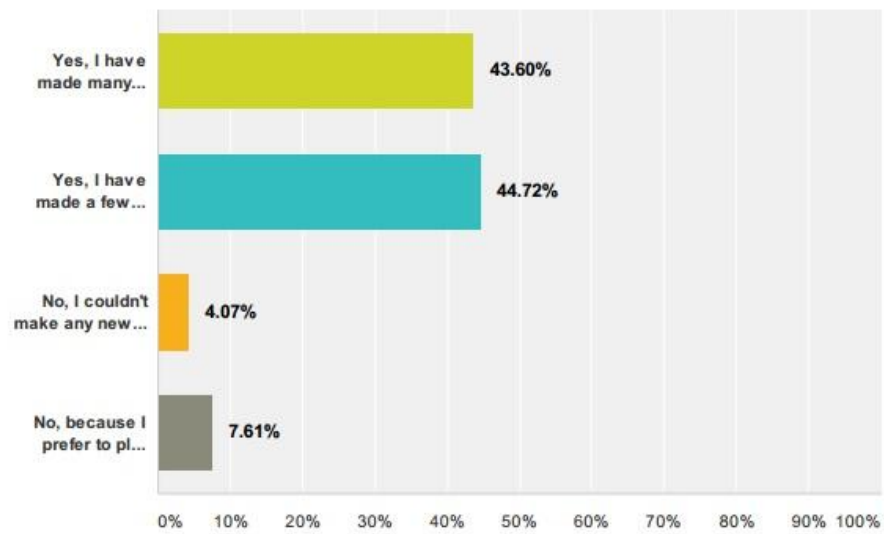
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
Yes, I have many friends that I can play with	22.85%	1,021
Yes, I have a few friends that I can play with	49.42%	2,208
No, I have friends but they don't play the same games	22.56%	1,008
No, I don't have any friends whom I get to see in person	5.17%	231
Total		4,468

Q5 Have you made new friends while playing online games?

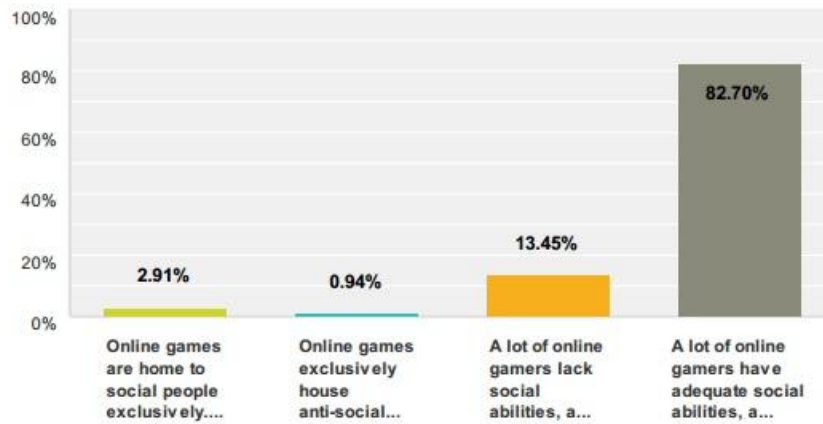
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
Yes, I have made many friends in these games	43.60%	1,948
Yes, I have made a few friends in these games	44.72%	1,998
No, I couldn't make any new friends in these games	4.07%	182
No, because I prefer to play by myself	7.61%	340
Total		4,468

Q6 What do you think about the social abilities of online gamers?

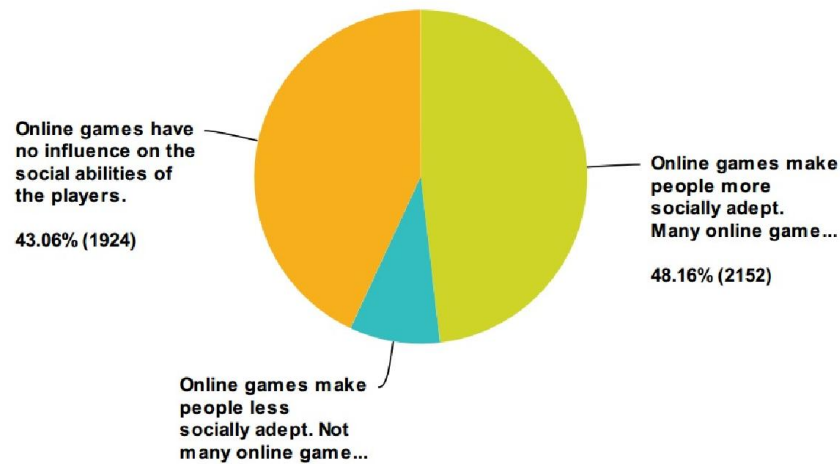
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses
Online games are home to social people exclusively. People without social skills would not play them.	2.91% 130
Online games exclusively house anti-social people. People with social skills wouldn't bother with online games.	0.94% 42
A lot of online gamers lack social abilities, a minority of online gamers have adequate social abilities.	13.45% 601
A lot of online gamers have adequate social abilities, a minority of online gamers lack social abilities.	82.70% 3,695
Total	4,468

Q7 What kind of influence do online games have on the social abilities of players?

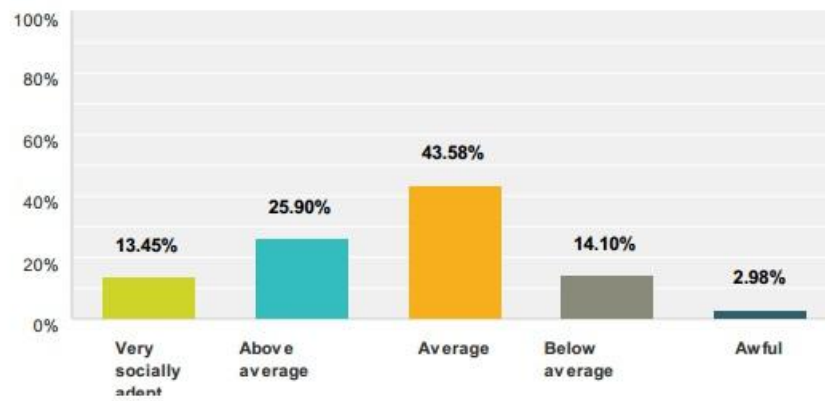
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
Online games make people more socially adept. Many online gamers' social abilities are just fine.	48.16%	2,152
Online games make people less socially adept. Not many online gamers' social abilities are adequate.	8.77%	392
Online games have no influence on the social abilities of the players.	43.06%	1,924
Total		4,468

Q8 How socially adept would you say you are?

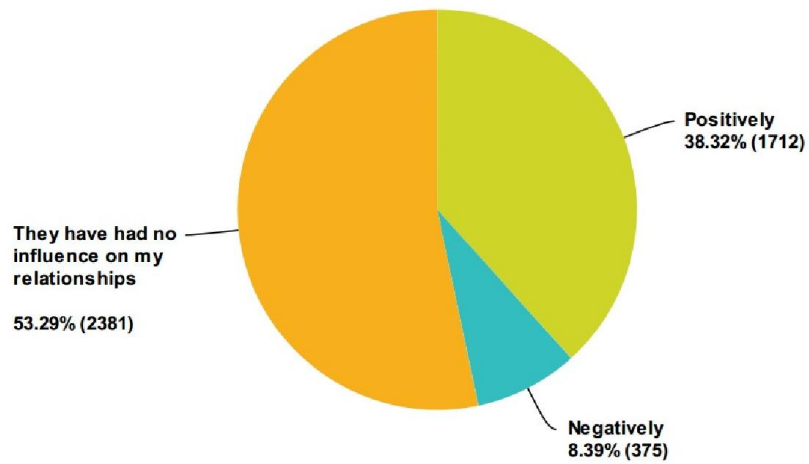
Answered: 4,468 Skipped: 0



Answer Choices	Responses	
Very socially adept	13.45%	601
Above average	25.90%	1,157
Average	43.58%	1,947
Below average	14.10%	630
Awful	2.98%	133
Total		4,468

Q9 How have online games influenced your personal/professional/romantic relationships?

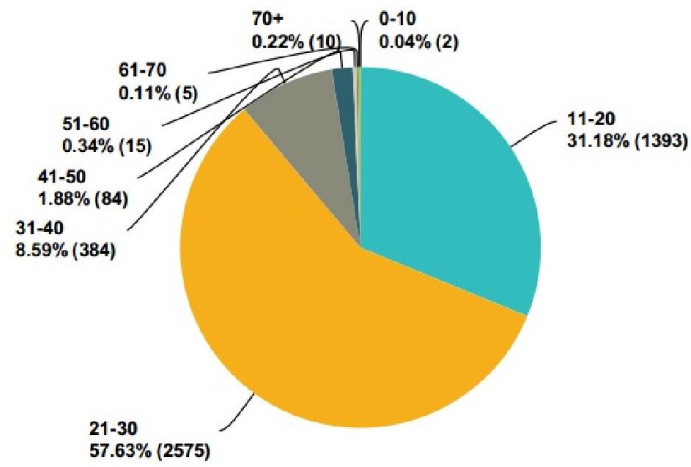
Answered: 4,468 Skipped: 0



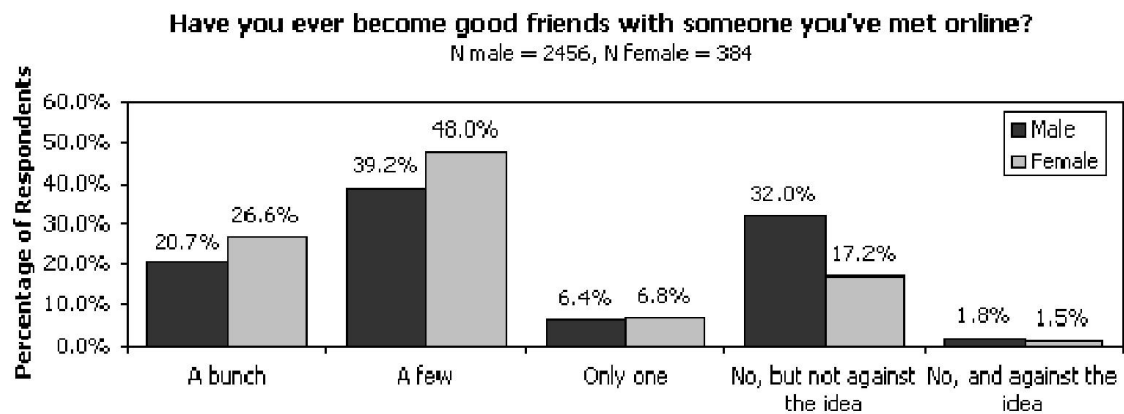
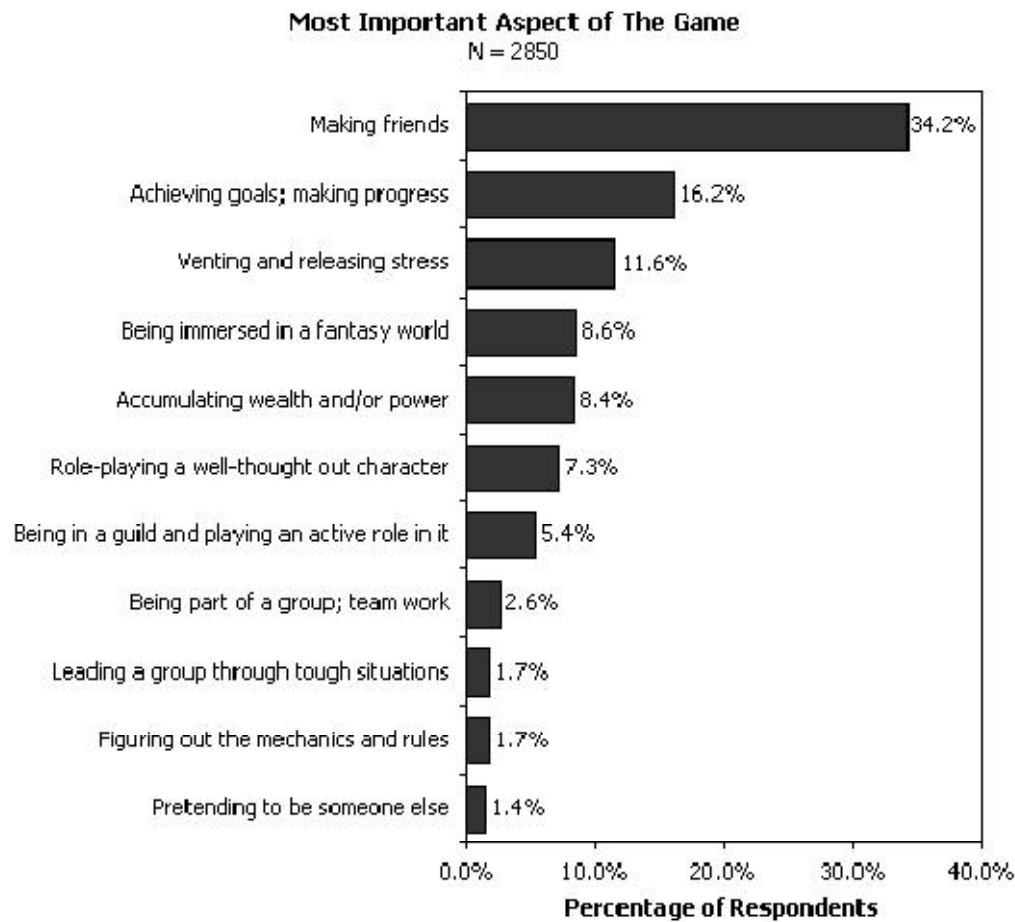
Answer Choices	Responses	
Positively	38.32%	1,712
Negatively	8.39%	375
They have had no influence on my relationships	53.29%	2,381
Total		4,468

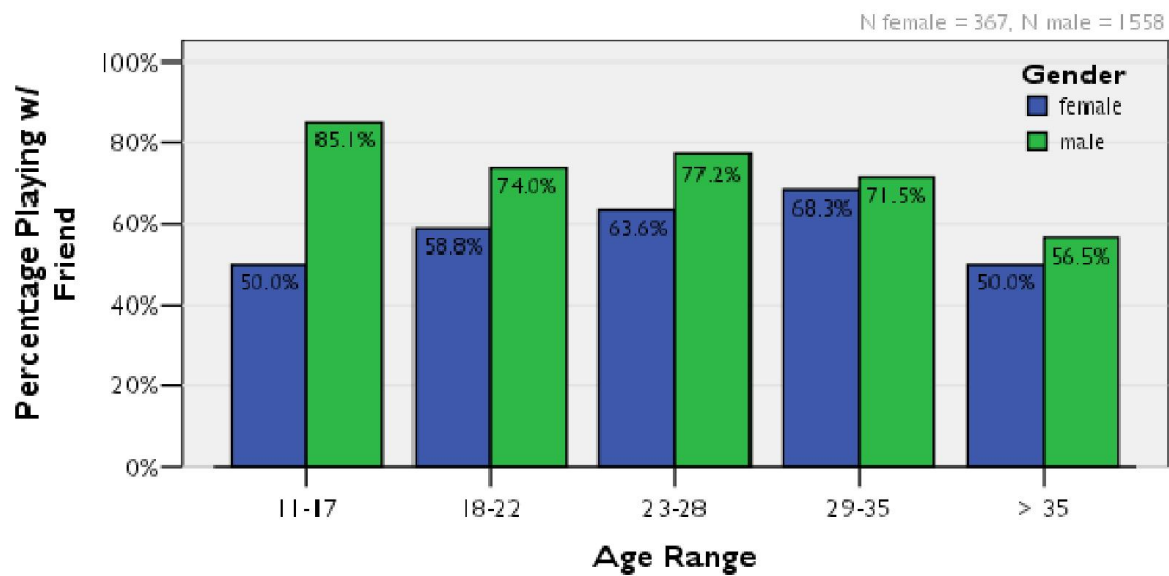
Q10 How old are you?

Answered: 4,468 Skipped: 0

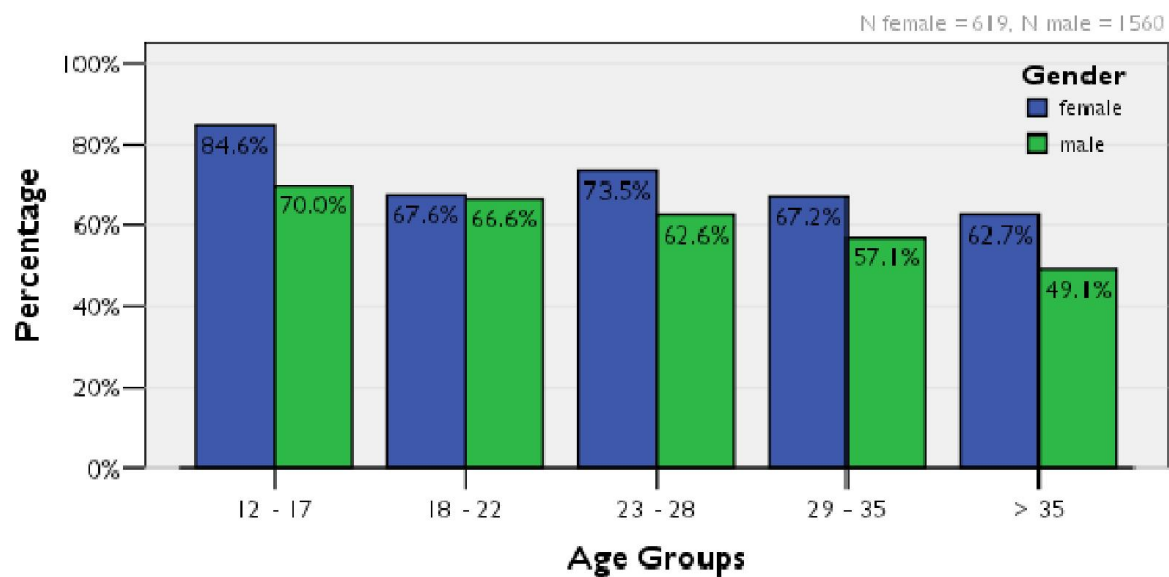


Answer Choices	Responses	
0-10	0.04%	2
11-20	31.18%	1,393
21-30	57.63%	2,575
31-40	8.59%	384
41-50	1.88%	84
51-60	0.34%	15
61-70	0.11%	5
70+	0.22%	10
Total		4,468

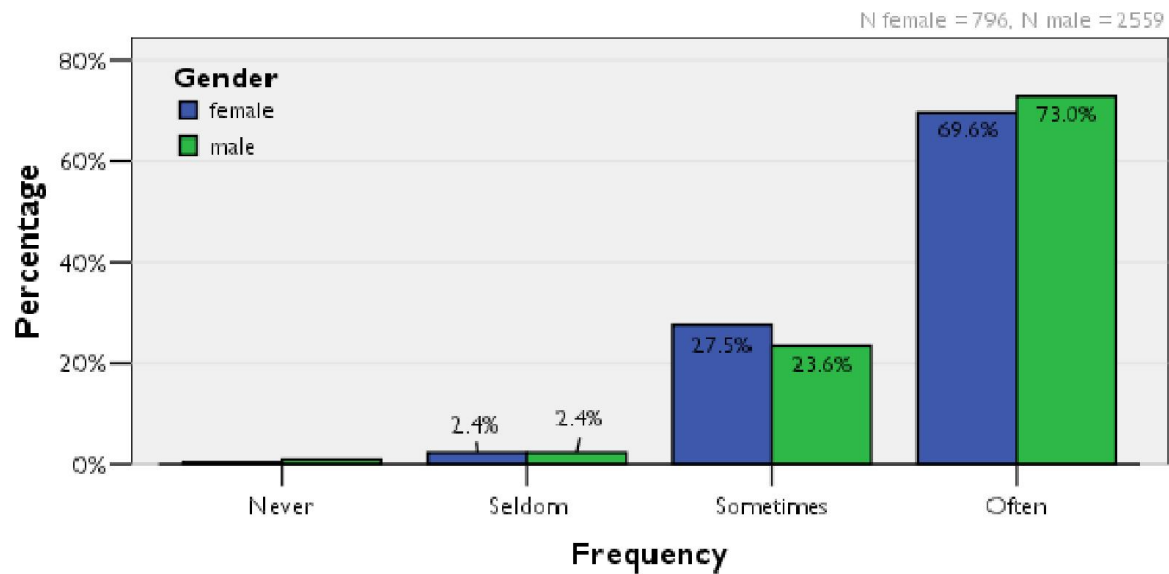




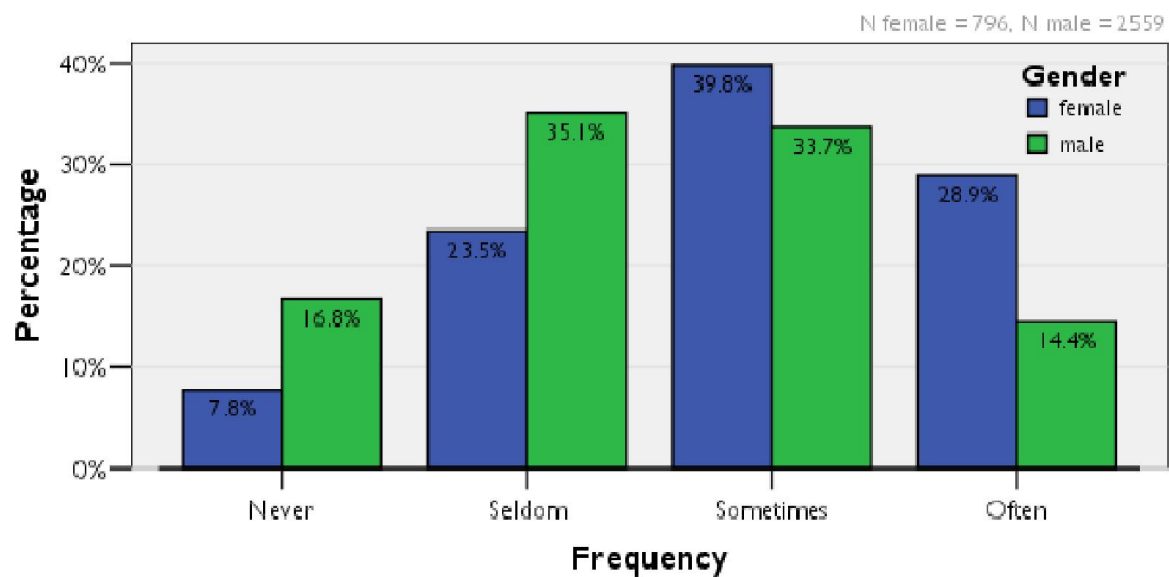
Play to Keep in Touch with Friends



Chat about Game-Related Issues

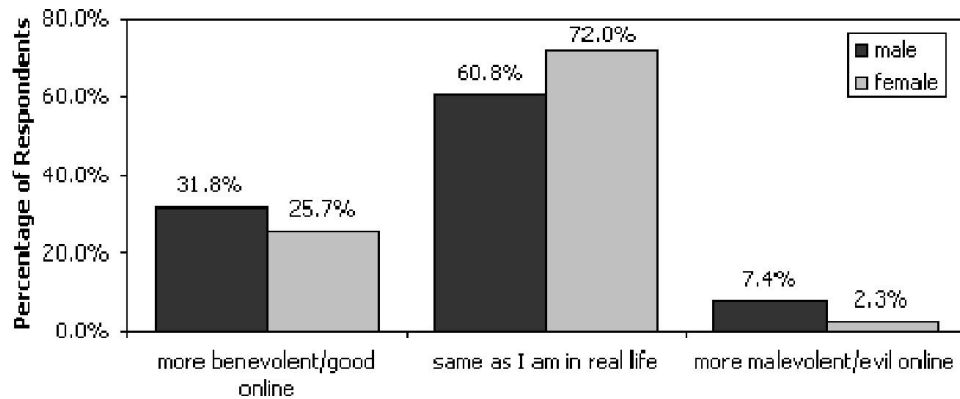


Chat About RL Personal Issues



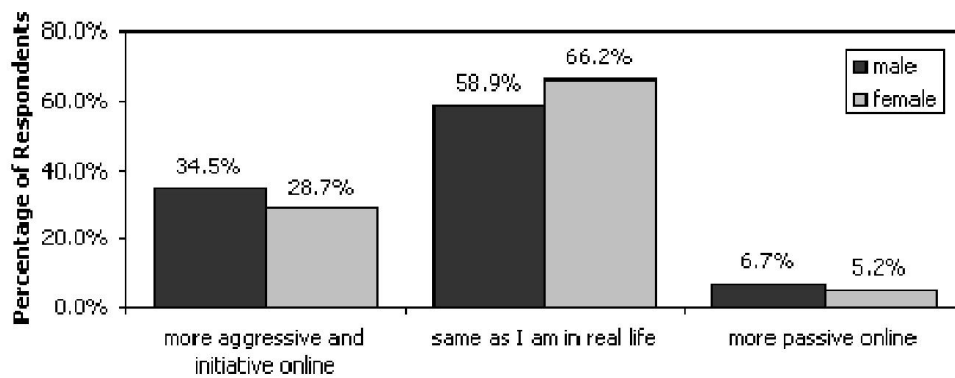
More Benevolent or Malevolent Online (By Gender)

N male = 2444, N female = 385



More Aggressive or Passive Online (By Gender)

N male = 2443, N female = 384



Would You Consider Yourself Addicted To The Game?

N = 2218

