DE BETEKENIS VAN DIGITALE SPELLEN VOOR EEN OUDER PUBLIEK

Bob De Schutter

KATHOLIEKE UNIVERSITEIT LEUVEN

FACULTEIT SOCIALE WETENSCHAPPEN

De betekenis van digitale spellen voor een ouder publiek

Promotor: Prof. Dr. A. De Meyer
Onderzoekseenheid:
Centrum voor Mediacultuur en Communicatietechnologie [CMC]

Proefschrift tot het verkrijgen
van de graad van:
Doctor in de Sociale Wetenschappen
aangeboden door
Bob De Schutter

2011

KATHOLIEKE UNIVERSITEIT LEUVEN

FACULTEIT SOCIALE WETENSCHAPPEN

De betekenis van digitale spellen voor een ouder publiek

Bob DE SCHUTTER

Proefschrift tot het verkrijgen van de graad van
Doctor in de Sociale Wetenschappen

Nr. 186

Samenstelling van de examencommissie:

Prof. Dr. August De Meyer (promotor), Prof. Dr. Dirk De Grooff, Prof. Dr. Jeroen Jansz [Erasmus Universiteit Rotterdam, NL], Prof. Dr. Karolien Poels [Universiteit Antwerpen], Prof. Dr. Heidi Vandebosch [Universiteit Antwerpen]; Prof. Dr. J. Van den Bulck (voorzitter)

2011

De verantwoordelijkheid voor de ingenomen standpunten berust alleen bij de auteur.

Gepubliceerd door:
Faculteit Sociale Wetenschappen - Onderzoekseenheid: Centrum voor Mediacultuur en Communicatietechnologie [CMC], K.U.Leuven, Parkstraat 45 bus 3603 - 3000 Leuven, België.

© 2011 by the author.

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur / No part of this book may be reproduced in any form without the permission in writing from the author.

D/2011/8978/10

Inhoudsopgave

Lijst met figuren 12

Lijst met tabellen 13

Inleiding 15

1 Het oudere publiek: het gebruik van media en het verouderingsproces 29

1.1 Een Life-span Perspective op menselijke ontwikkeling 31

1.2 Fysiologische, cognitieve en psychosociale veranderingen in middelbare en late volwassenheid 34

1.2.1 Fysiologische veranderingen 34

1.2.2 Cognitieve veranderingen 35

1.2.3 Psychosociale veranderingen 37

1.2.4 Aanpassingen ten gevolge van fysiologisch, cognitief en psychosociaal verouderen 40

1.3 Continuïteit in generationele verschillen, historische en non-normatieve invloeden 43

1.4 Empirisch onderzoek naar het gebruik van televisie en het Internet in middelbare en late volwassenheid 45

1.4.1 De betekenissen van televisie in het leven van een ouder publiek 45

1.4.1.1 Televisie naast andere activiteiten 46

1.4.1.2 De sociale functie van televisie voor ouderen 47

1.4.1.3 Inhoudsvoorkeuren 48

1.4.2 De betekenissen van het Internet in het leven van een ouder publiek 52

1.4.2.1 Het Internet naast andere activiteiten 53

1.4.2.2 De sociale functie van het Internet 53

1.4.2.3 Inhoudsvoorkeuren 54

1.4.3 Conclusie 55

2 De betekenis van digitale spellen: een functioneel perspectief 57

2.1 Algemeen 57

2.1.1 Cultureel-filosofische benaderingen 57

2.1.2 Het industrie- of ontwerpperspectief 59
2.2 Uses and Gratifications Theory 63
2.2.1 Algemeen 63
2.2.2 Toepassing op digitale spellen 67
2.3 Een verfijning van de Uses and Gratifications benadering 77
2.3.1 Een mediapsychologische uitwerking van de begrippen 'enjoyment' en 'interesse' 77
2.3.1.1 Algemeen 77
2.3.1.1 Toegepast op digitale spellen 85
2.3.1.2 Conclusie 90
2.3.2 Digitale spellen vanuit intrinsieke of extrinsieke motivatie 92
2.3.2.1 Algemeen 92
2.3.2.2 Toepassing op digitale spellen 94
2.3.2.3 Conclusie 95
2.3.3 Verdere verfijning aan de hand van adoptiestudies 96
2.3.3.1 Algemeen 96
2.3.3.2 Technology Acceptance Model 96
2.3.3.3 Theory of Planned Behavior 98
2.3.3.4 Empirische toepassing op digitale spellen 102
2.3.3.5 Conclusie 103
2.3.4 De potentiële pluspunten van digitale spellen 104
2.4 Conclusie 108
3 Het oudere publiek van digitale spellen: een overzicht van de literatuur 111
3.1 Studies naar de potentiële pluspunten van digitale spellen voor hulpbehoevende senioren 112
3.2 Studies naar het ontwerp van digitale spellen voor niet-spelende vijftigplussers 115

3.3 Exploratief onderzoek naar de motieven en het gebruik van digitale spellen door vijftigplussers 121
4 Probleemstelling en onderzoeksvragen 125
4.1 Digitale spellen 126
4.2 Vijftigers en zestigers (en hun levensloop) 131
4.3 Betekenissen 132
4.4 Doelstelling 134
5 Onderzoeksmethoden 139
5.1 Verkennende respondentenwerving 143
5.2 Kwantitatief vooronderzoek 147
5.2.1 Dataverzameling 147
5.2.2 Samenstelling respondentengroep 149
5.2.3 Analysemethode 149
5.2.4 Interpretatie 152
5.3 Kwalitatief onderzoek 153
5.3.1 Gebruik van de tweede steekproef 153
5.3.2 Dataverzameling 156
5.3.3 Analyse 158
5.3.3.1 Exploratiefase 160
5.3.3.2 Specificatiefase 161
5.3.3.3 Reductiefase 163
5.3.3.4 Integratiefase 164
5.3.4 De kwaliteit van de studie 164
5.3.4.1 Interne validiteit 165
5.3.4.2 Betrouwbaarheid 167
5.3.5 Opmerkingen bij Grounded Theory 168
5.3.5.1 De onderzoeksliteratuur 168
5.3.5.2 Presentatie van de data 169

5.3.5.3 De toepassing van een analytische routine op data 170
5.3.5.4 Varia 170
5.4 Conclusie 170
6 Kwantitatieve voorstudie 173
6.1 Genre- en platformvoorkeuren 175
6.2 Speeltijd 178
6.3 Speelmotieven 179
6.4 Inhoudelijke voorkeuren 181
6.5 Contextuele leeftijd 183
6.6 Digitale spellen en andere media 183
6.7 Conclusie 184
6.8 Verder onderzoek 186
7 Een beschrijving van het oudere publiek van digitale spellen 189
7.1 Digitale spellen binnen de tijdsbesteding 191
7.1.1 Van tijdsbesteding tot tijdverdrijf 191
7.1.1.1 Tijd besteden aan het spelen van digitale spellen 191
7.1.1.2 Tijd verdrijven met het spelen van digitale spellen 194
7.1.2 Excessief spelen en controle 198
7.1.2.1 Verslaving en excessief spelen 200
7.1.2.2 Controle 202
7.1.3 Specifieke speelmomenten 204
7.1.4 Continuïteit versus verandering 207
7.1.4.1 Veranderingen 207
7.1.4.2 Continuïteit 209
7.1.4.3 Adoptie 210
7.2 Digitale spellen binnen de sociale context 214
7.2.1 Spelen in een sociale of een solitaire situatie 214

7.2.1.1 Solitaire situatie 214

7.2.1.2 Sociale situatie 216

7.2.1.3 Online spelen 224

7.2.2 Taboe versus sociale aanvaarding 232

7.2.3 Continuïteit versus verandering 236

7.3 Digitale spellen en inhoudelijke voorkeuren 240

7.3.1 Interactieve versus immersieve spelinhouden 240

7.3.1.1 Interactieve spelinhouden 241

7.3.1.2 Immersieve spelinhouden 247

7.3.2 Potentiële pluspunten 253

7.3.3 Interesses en attitudes 258

7.3.4 Continuïteit en verandering 264

7.4 Conclusie 266

8 Een model ter verklaring van de betekenissen die digitale spellen voor het oudere publiek hebben. 269

8.1 Van kernbegrip tot verklarend model 269

8.1.1 Sociale context en persoonlijke kenmerken 273

8.1.2 Behoeften 274

8.1.2.1 Cognitie 275

8.1.2.2 Affectie 275

8.1.2.3 Individualiteit 275

8.1.2.4 Verbondenheid 276

8.1.2.5 Escapisme 276

8.1.3 Speelmotieven 277

8.1.3.1 Spelinhoudelijke motieven 277

8.1.3.2 Sociale motieven 279

8.1.3.3 Escapistische motieven 280

8.1.4 Speelgedrag 280
8.1.5 Gratificaties 282
8.1.6 Verdere verfijning vanuit de literatuur en conclusie 282
8.2 De evaluatie van de betekenissen 285
8.2.1 Spelinhoudelijke en contextuele motieven 287
8.2.1.1 Tijdsbesteding, sociale context en inhoudelijke voorkeuren 289
8.2.1.2 Continuïteit en verandering 291
8.2.2 Verfijning vanuit intrinsieke en extrinsieke motivatie 293
8.2.2.1 Autonomie 295
8.2.2.2 Competentie 296
8.2.2.3 Verwantschap 297
8.2.3 Conclusie 299
8.3 Spelersclassificatie 299
8.3.1 De tijdverdrijvers 300
8.3.2 De vrijheidszoekers 301
8.3.3 De compenseerders 302
8.3.4 De meerwaardezoekers 303
8.3.5 De speelvogels 304
8.3.6 De socializers 305
8.3.7 De competitiebeesten 305
8.3.8 De samenspelers 306
8.4 Conclusie 307
9 Algemene conclusie en discussie 309
9.1 Bijdrage aan de onderzoeksliteratuur 309
9.1.1 Welke zijn de betekenissen die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen? 311
9.1.1.1 De betekenissen van digitale spellen binnen de tijdsbesteding 312
9.1.1.2 De betekenissen van digitale spellen vanuit de sociale context 315

9.1.1.3 De betekenissen van digitale spellen met betrekking tot inhoudelijke voorkeuren 317

9.1.2 Hoe worden deze betekenissen door vijftigers en zestigers geëvalueerd? 320

9.1.3 Hoe veranderen deze betekenissen doorheen de levensloop? 321

9.1.4 Aansluiting met voorgaand onderzoek 322

9.2 Maatschappelijke relevantie 325

9.3 Transfereerbaarheid van de bevindingen 331

9.3.1 Televisie en het Internet 331

9.3.2 Internationaal 334

9.3.3 Toekomstige cohorten 334

9.3.4 Jongere spelers 335

9.4 Suggesties voor verder onderzoek 335

Samenvatting 339

Summary 343

Résumé 347

Dankwoord 351

Appendices 355

Bijlage 1 – Factorladingen: Contextuele Leeftijd 355

Bijlage 2 – Factorladingen: Televisiegenres 356

Bijlage 3 – Factorladingen: Speelmotieven 357

Bijlage 4 – Factorladingen: Inhoudelijke Voorkeuren 358

Bijlage 5 – Kwalitatief onderzoek: Interviewgids 359

Bijlage 6 – Kwalitatief onderzoek: Coderen 362

Bijlage 7 – Kwalitatief Onderzoek: Codeboom 363

Bijlage 8 – Kwalitatief Onderzoek: Profielmemo's 364

Bijlage 9 – Kwalitatief Onderzoek: Begrippenmemo's 366

Bijlage 10 – Kwalitatief Onderzoek: Reductieschema 368

Bijlage 11 – Kwalitatief Onderzoek: Reductiematrix 369

Referenties 377

Lijst met figuren

Fig. 1: Rogue, 1980 (Cross-Platform) 17

Fig. 2: Heavy Rain, Februari 2010 (Playstation 3)....17

Fig. 3: 3D Dot Game Heroes, Mei 2010 (Playstation 3) 17

Fig. 4: De menselijke informatieverwerking (naar Berk, 2004)....36

Fig. 5: Het Uses and Gratifications model volgens Rosengren (1974) 63

Fig. 6: Een proces-model met betrekking tot emotie, meta-emotie en emotieregulatie in mediagebruik 80

Fig. 7: De Disposition Theory....82

Fig. 8: De ervaring van flow in functie van uitdaging en vaardigheid (Csikszentmihalyi, 1990) 87

Fig. 9: Een overzicht van de spelervaring 88

Fig. 10: Twee niveau's van motivatie voor het gebruik van entertainment 91

Fig. 11: Het Technology Acceptance Model 97

Fig. 12: Expectancy-Value Theory....99

Fig. 13: De Theory of Planned Behavior....100

Fig. 14: Formele uitdrukking van de Expectancy-Value Theory binnen het Uses and Gratifications paradigma....101

Fig. 15: Expectancy-Value Theory binnen de Uses and Gratifications Theory....101

Fig. 16: Screenshot van de internetenquête op Gameonderzoek.be....147

Fig. 17: Het verklarend model van deze dissertatie 272

Fig. 18: Schematische weergave van de spelerstypes ten opzichte van de twee gehanteerde dimensies. 300

Fig. 19: De drie sociale spelerstypes. 305

Lijst met tabellen

Tabel 1: Overzicht van de motieven uit Uses and Gratifications studies.....76

Tabel 2: Usability richtlijnen met betrekking tot softwareontwikkeling voor senioren.....117

Tabel3: Leeftijdsverhoudingen in het publiek van Arena 51 en 9lives in 2005.....145

Tabel 4: Leeftijdsverhoudingen binnen het publiek van Seniorennet.be in 2007 145

Tabel 5: Een overzicht van de 35 respondenten van het kwalitatief onderzoek.....156

Tabel 6: Overzicht van de vier fasen van de Grounded Theory benadering. 159

Tabel 7: Frequentie waarmee de respondenten bepaalde spelgenres speelden. 175

Tabel 8: Frequentie waarmee de respondenten op bepaalde spelplatformen speelden. ...177

Tabel 9: Gemiddeldes op het Uses and Gratifications instrument van Sherry et al. (2006) per geslacht.....180

Tabel 10: Overzicht van de vier thema's. 190

Tabel 11: Digitale spellen van 'tijdsbesteding' tot 'tijdverdrijf'. 197

Tabel 12: Overzichtstabel met begrippen die in de betekenissen aan bod kwamen. 266

Tabel 13: Digitale spellen als behoeftebevrediging voor Guido en Francis.....286

Inleiding

> *Op 5 mei 1951 lanceerde de Britse overheid het Festival of Britain, een nationaal evenement dat in het leven werd geroepen om een sfeer van optimisme en hoop aan te wakkeren bij de Britse bevolking in de nasleep van de Tweede Wereldoorlog (Donovan, 2010). 'A tonic for the nation', aldus sprak de toenmalige vice-eersteminister Herbert Morrison over de nakende festiviteiten. Eén van de exposanten, het Britse computerbedrijf Ferranti, zat een week voor het festival in nauwe schoentjes: men wist namelijk nog steeds niet wat men precies zou tentoonstellen. Gelukkig had John Bennett, een Australische werknemer van het bedrijf, een idee. Hij deed het voorstel om een digitale computer te bouwen waarop men het spel Nim zou kunnen spelen: een wiskundig spelletje waarbij twee spelers objecten (doorgaans lucifers) verwijderen uit twee of meerdere gescheiden hoopjes, tot er iemand het spel verliest door het laatste object te verwijderen. Het bedrijf ging aan het werk en de Nimrod Digital Computer, een imposante machine van 3,5 meter breed, 1,5 meter hoog en 3 meter diep, werd één van de blikvangers van het festival. Ondanks het succes ontmantelde Ferranti de Nimrod, en kon Bennett weer aan 'serieuze' projecten verder werken.*

Zo begint de geschiedenis van het digitale spel, als een frivoliteit waar serieuze mensen zich ten tijde van de naoorlogse productiegerichte maatschappij eigenlijk niet mee bezig hoorden te houden. Voor Bennett was het onvoorstelbaar dat hij de eerste steen had gelegd voor wat later een massafenomeen zou worden. Bennett was niet de enige die de uiteindelijke impact van zijn werk onderschatte. In 1950 publiceerde de Amerikaanse wiskundige, ingenieur en de "vader van de informatietheorie" Claude Shannon het eerste artikel over hoe een computer zou kunnen schaken. Zijn bedoeling was niet een schaakcomputer uit te vinden - die was immers *"of no importance in itself"* - maar om technieken uit te werken *"that can be used for more practical applications"* (Lowood, 2006; Shannon, 1950, p. 48). Vervolgens ontwikkelde Alexander S. Douglas in 1952 het spel *Noughts and Crosses*, een digitale versie van het spel dat buiten Groot-Brittannië beter gekend is als *Tic-Tac-Toe* of *OXO*. Net zoals Bennett en Shannon had ook Douglas niet het doel om de uitvinder van het digitale spel te worden (Blake, 2008): zijn applicatie diende enkel om de theoretische bevindingen uit zijn doctoraat in Human Computer Interaction empirisch te onderbouwen (Blake, 2008; Douglas, 1954). Ten slotte belanden we bij *Tennis For Two*, een - weliswaar analoog - tennisspel dat in 1958 werd ontwikkeld door Willy Higinbotham. Dankzij het gebruik van een oscilloscoop was het spel visueel zeer knap in vergelijking met haar voorgangers. Toch had Higinbotham niet de bedoeling om de geestelijke vader van het videogame te worden. Hij zocht enkel naar **een** manier om zijn

nieuwe oscilloscoop op een leuke manier te presenteren aan de bezoekers van zijn lab. Hij patenteerde zijn werk zelfs niet eens (Malliet & De Meyer, 2005).

Het ontbreekt de geschiedenis van het digitale spel niet aan ironie. De allereerste digitale spellen kunnen stuk voor stuk beschouwd worden als serious games[1], een subgenre dat anno 2010 als innovatief wordt bestempeld. *Nim*, *Noughts and Crosses* en *Tennis For Two* zijn dan ook geen wereldberoemde of wijdverspreide games geworden. Het eerste digitale spel dat populair werd over de grenzen van een dissertatie, demonstratie of tentoonstelling heen, was meteen ook het eerste digitale spel waarvan het vermaken van spelers de voornaamste doelstelling was. In 1962 ontwikkelden Steve "Slug" Russell en zijn team *Spacewar!*, een simulatie van een spectaculair gevecht tussen twee ruimteschepen, dat geïnspireerd was door de sciencefiction boeken van E. E. "Doc" Smith (Edge, 2009a). In tegenstelling tot zijn voorlopers was *Spacewar!* noch een adaptatie van een bestaand spel, noch een voetnoot bij een dissertatie, demonstratie of tentoonstelling. Voor het eerst kwam het spel zelf op de eerste plaats voor zijn ontwerper, en de gevolgen spreken voor zich: het spel werd razend populair aan het Massachusetts Institute of Technology (MIT) (waar Russell als computerwetenschapper werkte), en vandaag de dag beschouwen gamehistorici *Spacewar!* algemeen als het allereerste, 'echte' video- (Blake, 2008) of computer game (Malliet & De Meyer, 2005; Van Looy, 2006).

Spacewar! stond onrechtstreeks aan de basis van de game-industrie. Nadat een jonge Nolan Bushnell het spel op een universiteit speelde, besloot hij om (samen met zijn collega Ted Dabney) het bedrijf Syzygy op te starten. Hun debuuttitel werd het spel *Computer Space*, een variant op *Spacewar!*, dat in 1972 (als arcadekast) op de markt werd gebracht. *Computer Space* werd een commerciële flop, maar Bushnell gaf niet op. Hij kocht Dabney's aandeel in het bedrijf en veranderde de naam van Syzygy in Atari, het bedrijf dat in 1975 het tafeltennisspel *Pong* op de markt bracht (Malliet & De Meyer, 2005). In tegenstelling tot *Computer Space* was *Pong* een elegant ontworpen spel waarvan de regels in amper één regel tekst opgesomd werden: *"Avoid missing ball for high score"*. Onder andere dankzij dit toegankelijke ontwerp werd *Pong* het eerste grote commerciële succesverhaal in de geschiedenis van het digitale spel. *Pong* bracht digitale spellen uit de obscuriteit van het universitaire computerlabo via de speelhallen naar het bredere publiek, en dit succes overtuigde velen om geld te investeren in de prille game-industrie (Hunter, 2000; Malliet & De Meyer, 2005).

[1] 'Serious games' is een verzamelnaam voor spellen die - naast het vermaken van de speler – een 'serieus' doel nastreven (zoals het overdragen van bepaalde kennis, attitudes of vaardigheden).

Drie evoluties in de geschiedenis van het digitale spel

De jaren na Pong werd de geschiedenis van het digitale spel en haar industrie gekenmerkt door spectaculaire evoluties. Qua esthetiek maakten spellen met een handvol bewegende pixels als graphics plaats voor spellen in high definition, voorzien van prachtige illustraties of driedimensionale fotorealistische beelden (Edge, 2008a; Wilson & DeMaria, 2002). Zo bestond het allereerste grafische adventure game *Rogue* (1980, fig. 1) enkel uit eenvoudige tekstkarakters (Schell, 2004). In *Rogue* was de speler niet meer dan een apenstaartje op het scherm, terwijl een vijandelijke emu werd voorgesteld door de hoofdletter 'E'. Dertig jaar later zijn de personages van een grafisch avonturenspel soms zo gedetailleerd in beeld gebracht (bijvoorbeeld *Heavy Rain*, 2010, fig. 2) dat zweetdruppels en zelfs poriën in hun gezicht waarneembaar zijn. Nochtans gaat de mogelijkheid van dergelijk fotorealisme gepaard met een terugkeer van vele spelontwikkelaars naar een abstractere grafiek (bijvoorbeeld *3D Dot Game Heroes*, 2010, fig. 3), net zoals dit in de kunsten het geval was op het einde van de 19de eeuw (Adriaens, Baudouin, Claerhout, & Mertens, 1987).

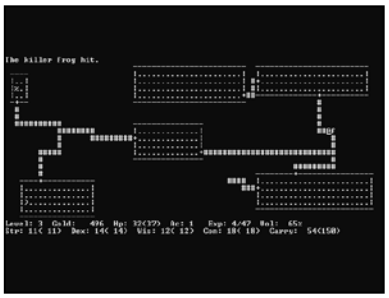


Fig. 1: Rogue, 1980 (Cross-Platform)

Fig. 2: Heavy Rain, Februari 2010 (Playstation 3)

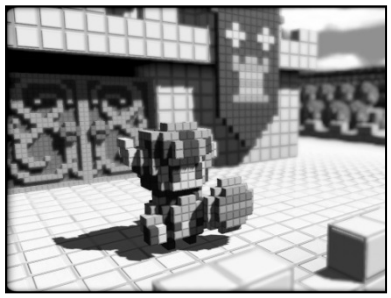


Fig. 3: 3D Dot Game Heroes, Mei 2010 (Playstation 3)

Op grafisch vlak zijn digitale spellen uitgegroeid tot een volwaardig artistiek medium. Het was bijgevolg passend dat de grafische pracht begeleid werd door audio van de hoogste kwaliteit. Ten tijde van *Pong* bestond de soundtrack van een digitaal spel hooguit uit enkele synthetische computergeluiden. Dergelijke 'chiptunes' zijn een eigen leven gaan leiden in een muzikaal subgenre waarin electronische muzikanten (zoals YMCK, Bit Shifter, Divaq, etc.) gebruik maken van de chips van oude spelconsoles om hun muziek te maken. In digitale spellen worden chiptunes (of opnames ervan) nog wel eens gebruikt om een retro-atmosfeer op te roepen, maar vandaag de dag schakelen moderne toptitels vaak een symfonisch orkest, populaire muzikanten of dj's in. Zo trok het productieteam van *Killzone 2* naar de legendarische Abbey Road Studios (waar The Beatles het gros van hun albums opnamen) om met muzikanten van het London Symphony Orchestra de soundtrack voor hun spel op te nemen (Edge, 2009b). Digitale spellen maken

tegenwoordig gebruik van muziek van de allerhoogste kwaliteit die er - samen met haast onbegrensde visuele mogelijkheden - toe geleid heeft dat de audiovisuele 'taal' die digitale spellen 'spreken' enorm is geëvolueerd sinds *Pong*.

Een tweede evolutie doorheen de geschiedenis van het digitale spel speelt zich af in de manier waarop spelers interageren met het spel. Hoewel de originele *Pong* gespeeld werd met een eendimensionale paddle, werd de iconische joystick het populairste invoerapparaat van de jaren '70 (Edge, 1996). Begin de jaren '80 kreeg de joystick pas een volwaardige concurrent, toen Nintendo het concept van een gamepad introduceerde via haar populaire *Game and Watch* spellen (Edge, 1996). In combinatie met het computertoetsenbord en de muis werden joysticks en gamepads de populairste manieren om digitale spellen te bedienen en hier is tot op de dag van vandaag weinig verandering in gekomen.

Hoewel deze drie invoermethoden vaste waardes gebleken zijn, is de manier waarop we digitale spellen spelen in het laatste decennium sterk geëvolueerd. De maar matig succesvolle lightguns, racestuurtjes en gimmicks van vroeger zijn na de eeuwwisseling namelijk een leven op zich gaan leiden (Edge, 1996, 2004). Sinds het commerciële succes van de *EyeToy* (2000), de Nintendo Wii (2006), *Singstar* (2004), de *Guitar Hero* reeks (2005), *Dance Dance Revolution* (1998) of de iPhone (2007), zijn spellen die gebruik maken van sensoren, camera's en nagebootste objecten (zoals gitaren, skateboards, mengtafels, etc.) schering en inslag geworden. Het succes van deze stroming invoerapparaten was zelfs zo sterk dat oorspronkelijk skeptische spelgiganten zoals Microsoft (Edge, 2010a) en Sony (Edge, 2010b) zich lieten verleiden tot het uitbrengen van eigen sensor-, camera- en geluidgestuurde hardware voor xBox 360 en Playstation 3 eind 2010. Anno 2011 zijn digitale spellen niet langer het exclusieve domein van invoerapparaten die bediend worden door middel van fijnmotorische bewegingen: tegenwoordig gooien we ons met ons hele lichaam in de virtuele wereld.

Zo komen we bij een derde evolutie terecht: de ontwikkeling van virtuele werelden, gestuurd door de invloed van het Internet en de moderne communicatie- en entertainmenttechnologie. Technologie is steeds één van de belangrijkste drijfveren achter het ontwerp van digitale spellen geweest (Schell, 2008), en het Internet werd aan het einde van de jaren '90 een essentieel onderdeel van vele digitale spellen. Spellen zoals *World of Warcraft* (2004) waren zelfs uitsluitend speelbaar over het net. Dit stond niet in de weg van commercieel succes, want World of Warcraft groeide uit tot een voortdurend evoluerende virtuele wereld met 11,5 miljoen betalende inwoners (Edge, 2010c). 11,5 miljoen mensen die samen tegelijkertijd hetzelfde spel spelen over het Internet. Het klinkt indrukwekkend, maar World of Warcraft blijft een spel voor spelers die bereid zijn om

geld uit te geven aan digitale spellen. Het Internet staat ook vol met spelletjes die gratis of tegen een lage prijs gespeeld kunnen worden. Wie vandaag via Google zoekt naar "gratis online spelletjes" wordt beloond met meer dan 9 miljoen zoekresultaten, en dan vergeten we nog dat sociale netwerksites zoals Facebook en Netlog vol staan met razend populaire digitale spellen (zoals Farmville, Mafia Wars en Zynga Poker). Farmville telde bij het schrijven van deze tekst meer dan 60 miljoen unieke actieve maandelijkse gebruikers (AppData, 2010).

Het succes van kleine (i.e. goedkoop te ontwikkelen) webbrowser-gebaseerde spellen werd opgemerkt door de grote drie (i.e. Microsoft, Sony en Nintendo), die met xBox Live (2002), Playstation Network (2006) en WiiWare (2008) hun eigen internetplatformen lanceerden met downloadbare titels. Deze evolutie gaf kleinere ontwikkelaars meteen ook de kans om onafhankelijk (i.e. indie) van een uitgever spellen op console uit te brengen, wat de catalogus aan beschikbare spellen aanzienlijk vergrootte. Het Internet bracht ook de collaboratieve Web 2.0 gedachte over op digitale spellen. Dankzij het Internet is het gemakkelijker dan ooit om zelfgemaakte aanpassingen of scenario's voor een spel te verspreiden. Afhankelijk van de computerkennis die een creatieve speler in huis heeft, zijn er verschillende mogelijkheden. Sommigen maken full conversion mods, waarbij een aangekocht spel wordt omgebouwd tot een volledig nieuw spel (Edge, 2003). Anderen houden het bij het ontwerpen van een nieuw level of scenario met behulp van ontwerpmogelijkheden die de spelontwikkelaars aanbieden (Edge, 2010d). Bovendien zal menig minder creatieve speler nog altijd de tijd nemen om een avatar maken naar eigen smaak of gelijkenis. Dergelijke aanpassingen verhogen de levensduur en aantrekkingskracht van een spel enorm en momenteel dragen spelontwikkelaars het aanbieden van creatieve mogelijkheden hoog in het vaandel. En als er nog iets ontbreekt in het spel, dan kan dat uiteraard steeds bijgekocht worden voor een prikje.

Ten slotte braken digitale spellen ook door op platformen die we regelmatig op zak dragen, maar die niet exclusief voor entertainment ontworpen zijn. Smartphones (zoals een iPhone of Android Phone), tablet PC's (zoals de iPad of Samsung Galaxy Tab) en MP3-spelers (zoals de iPod Touch) werden populaire spelplatformen, in die mate dat ze dezelfde aandacht verkregen in de besprekingen van gespecialiseerde websites en magazines als spellen voor consoles of PC (Edge, 2008b, 2009c). Draagbare spelconsoles (zoals de Nintendo DS en de PSP) waren al populair vanaf eind de jaren '80, maar de mogelijkheid om kwaliteitsvolle digitale spellen te spelen op zaktelefoons en muziekspelers leidde ertoe dat digitale spellen alomtegenwoordig werden in openbare plaatsen. Bovendien verspreidden digitale spellen zich tot ver buiten de spelconsoles en

draagbare hardware: ook op digitale televisie of op de mediaplayer in vliegtuigen kunnen digitale spellen gespeeld worden.

Een evolutie in het publiek van digitale spellen

We vatten de geschiedenis van het digitale spel hier grofweg samen in drie stromingen. Op artistiek-technologisch vlak zijn er amper nog grenzen aan het maken van een digitaal spel. Momenteel evolueren fotorealistische digitale spellen op artistiek vlak in de richting van stereoscopische (driedimensionale) beelden. De voornaamste hindernis die nog genomen dient te worden om digitale spellen op een hoger niveau te tillen is er één op het gebied van artificiële intelligentie, en dus niet van visuele representatie (Johnson, 2008). Deze artistieke evolutie werd begeleid door vele veranderingen qua interactiemogelijkheden. We spelen digitale spellen tegenwoordig met ons hele lichaam en binnenkort misschien zelfs door middel van hersengolfregistratie (via elektro-encefalografie of EEG; zie de NeuroSky Mindset of Emotiv EPOC). Ten slotte werd de artistieke en interactieve evolutie ondersteund door een sfeer van collaborativiteit, toegankelijkheid en alomtegenwoordigheid onder invloed van het Internet en de moderne communicatie- en entertainmenttechnologie. We concluderen dat digitale spellen technisch enorm geëvolueerd zijn, maar dit alles blijft uiteraard betekenisloos zonder dat de spellen effectief door iemand gespeeld worden. Een vierde evolutie die we hier schetsen is dan ook van sociale aard. Hoe evolueerde het publiek van het digitale spel?

Ten tijde van Pong was het antwoord op deze vraag niet zo eenvoudig. Digitale spellen werden namelijk gespeeld door wie de arcadehallen bezocht. Williams (2006) beschrijft hoe games in de jaren ’70 een nichehobby waren voor techneuten. Thuisconsoles zoals de Magnavox Odyssey slaagden er maar in beperkte mate in om games als een mainstream activiteit voor de hele familie te promoten. De eerste arcadespellen (die gespeeld werden in openbare ruimtes) waren voornamelijk een aangelegenheid voor volwassenen, aangezien zij voor het eerst beschikbaar werden in bars en nachtclubs. De eerste groei van het publiek van digitale spellen kwam er pas tegen het einde van de jaren ’70 met de opkomst van de arcadehallen. Dit waren speelpaleizen die exclusief voor het spelen van digitale spellen ingericht werden. Het publiek van de vroege arcades was zeer divergent, en kenmerkte zich door een brede mengeling van leeftijden, sociale klassen en rassen. De populariteit van deze populistische, energieke en licht bedreigende sociale ruimtes stortte echter in het midden van de jaren 80 in elkaar, met de val van Atari als voornaamste oorzaak. Atari werd opgevolgd door Nintendo als vlaggenschip van de game-industrie, die met haar thuisconsoles digitale spellen vooral profileerde als entertainment voor kinderen. Ook de woelige arcadehallen van het begin van de jaren ‘80 werden vervangen door een opgepoetste variant (de zogenaamde Family Fun Centers), die in winkelcentra

voorzagen in opvang voor de kinderen terwijl de ouders winkelden. Zo werden digitale spellen tot aan de eeuwwisseling voornamelijk als een hobby voor kinderen en jongvolwassen mannen met een fascinatie voor computertechnologie gepercipieerd (Fromme, 2003).

Het afgelopen decennium is de samenstelling van het publiek van digitale spellen drastisch veranderd, onder andere dankzij de esthetische, interactieve en communicatietechnologische invloeden die we hierboven schetsten. Digitale spellen werden meer mainstream qua inhoud, en spraken hierdoor een breder publiek aan (Chung, 2005). Vrouwen (of meisjes) die digitale spellen spelen zijn geen uitzonderlijke gevallen meer. De Amerikaanse Entertainment Software Association publiceerde in haar meest recente jaarlijkse marktstudie bijvoorbeeld dat vrouwen boven de 18 jaar een significant grotere spelersgroep zijn (34%) dan jongens onder de 18 jaar (18%) (Entertainment Software Association, 2009). Volgens de statistieken van Nielsen-Netratings zijn vrouwen tussen 35 en 49 jaar zelfs de grootste groep spelers ter wereld (Nielsen-Netratings, 2004). Mannen mogen dan over de hele lijn nog steeds in grotere getale (60%) spelen dan vrouwen (40%), toch blijkt volgens dergelijke studies dat het stereotype beeld van de mannelijke gamer aan nuancering toe is.

In hoeverre klopt het stereotype dan dat stelt dat digitale spellen voornamelijk door kinderen en jonge mensen gespeeld worden? Het gros van de gamers is nog steeds jong, maar recente studies (ELSPA, 2005; Entertainment Software Association, 2009; Pratchett, 2005) suggereren dat het publiek van videogames uit een sterk toegenomen proportie van oudere spelers bestaat. De BBC studie (Pratchett, 2005) rapporteerde dat 25% van alle Britse spelers (i.e. 6,7 miljoen mensen) tussen 36 en 50 jaar oud zijn. Daarnaast stelde dezelfde studie vast dat 6,5% van alle Britse spelers ouder is dan 50, een percentage dat correspondeert met 18% (i.e. 1,7 miljoen) van alle Britten tussen de 51 en 65. Met dergelijke schattingen geeft de BBC studie aan dat het spelen van games een doodgewoon tijdverdrijf geworden is voor vijftigplussers in het Verenigd Koninkrijk. De getallen van de Amerikaanse ESA studies (2009) liggen aanzienlijk hoger. Deze jaarlijkse studie schatte de spelende vijftigplussers op 9% in 1999, op 19% in 2005 en op een overweldigende 25% in 2009.

Het stereotiepe beeld van de jonge mannelijke gamer is enigszins achterhaald in een wereld waarin ongeveer 25% van alle Amerikaanse spelers ouder dan 50 zijn (Entertainment Software Association, 2009), vrouwen tussen 35 en 49 de grootste spelersgroep ter wereld zijn (Nielsen-Netratings, 2004), senioren hun eigen LAN parties organiseren (Goldman, 2010) en een 69-jarige vrouw - genaamd Barbara St. Hilaire, maar beter bekend als Old Grandma Hardcore - haar eigen televisieprogramma over digitale

spellen op de Amerikaanse MTV presenteert (St. Hilaire, 2005). Toch is het moeilijk om vat te krijgen op de populariteit van digitale spellen bij oudere spelers. Er bestaat geen vaste leeftijdsafbakening of definitie voor de termen 'speler' of 'game' binnen de geciteerde studies, waardoor het moeilijk is om deze statistieken naar waarde te schatten of met elkaar te vergelijken. Niettemin presenteren ze stuk voor stuk een verbreding binnen het spelerspubliek van digitale spellen. Het is dus aannemelijk dat digitale spellen op internationaal vlak een mainstream entertainmentproduct geworden zijn. In hoeverre is dit fenomeen ook van toepassing op Vlaanderen?

In 2009 voerden TNS, Newzoo, GamingIndustry.com en hun partners voor het eerst een grootschalig marktonderzoek naar het Belgische publiek van digitale spellen (Hagoort & Hautvast, 2009). De resultaten ondersteunen de bevindingen van de internationale studies. Van alle Belgische mannen boven de 50 speelt 37% digitale spellen, met een gemiddelde speeltijd van 4,2 uur per week. De vrouwen spelen zelfs nog meer. 53% van de Belgische vrouwen speelt digitale spellen, met een gemiddelde speeltijd van 5,3 uur per week. De categorie van vrouwen boven de 50 mag dan wel het minst spelen in vergelijking met de andere leeftijdsgroepen in België, toch geven de cijfers aan dat een aanzienlijk gedeelte van deze Belgische vrouwen graag digitale spellen spelen, net zoals vele mannelijke Belgische vijftigplussers.

Spelende vijftigplussers als doelgroep van dit doctoraat

In deze dissertatie benadrukken we deze laatste groep: vijftigplussers die aan digitale spellen een rol in hun leven hebben toegekend. Deze spelers zijn om verschillende redenen een interessante doelgroep voor onderzoek. Allereerst gaat het om een doelgroep die niet noodzakelijk al met digitale spellen in contact kwam tijdens hun formatieve jaren. Sociologische cohortanalyses (Becker, 1992; Glenn, 1974) stellen namelijk vast dat mensen tussen 10 en 25 jaar zich in de meest kritische fase van hun leven bevinden met betrekking tot het verwerven van normen, waarden en vaardigheden. Na deze levensperiode worden volwassenen minder flexibel voor veranderingen in attitudes en gedrag, wat een significante invloed kan uitoefenen op hoe men met technologie omgaat (Docampo Rama, 2001). De Pong-revolutie – waarbij digitale spellen voor het eerst een weg naar het grotere publiek vonden – dateert van 1975. De vijftigplussers van vandaag waren toen tieners en zouden in theorie kennis kunnen gemaakt hebben met de eerste digitale spellen tijdens hun formatieve jaren. Niettemin zullen vele vijftigplussers dit niet gedaan hebben, waardoor binnen deze spelersgroep een interessante vergelijking kan gemaakt worden. Meer zelfs, de statistieken van Hagoort & Hautvast (2009) vertellen ons dat vandaag de dag 88% van de jongens en 83% van de meisjes tussen 8 en 12 actief games speelt. Het is

dus niet ondenkbaar dat spelers die nooit een digitaal spel speelden tijdens hun formatieve jaren binnen enkele decennia niet meer zullen bestaan.

Ten tweede bestaat er mogelijk een verband tussen de levensgeschiedenis van vijftigplussers en de manier waarop zij digitale spellen spelen. Dit verband vormt een interessant onderwerp voor onderzoek, zelfs als de vijftigplussers in kwestie pas na hun formatieve jaren voor het eerst met digitale spellen in contact kwamen. Eggermont & Vandebosch (2002) staan in hun studie naar het mediagebruik van senioren bijvoorbeeld stil bij de invloed van de globalisering, de commercialisering van de massamedia, de Tweede Wereldoorlog, de secularisering, en de overgang van kleine, gesloten gemeenschappen naar een grote maatschappij met beperktere sociale interactie. Ook de overgang van een productie- naar een consumptiemaatschappij die door sociologen zoals Blaikie (1999) worden beschreven wekt in deze context onze interesse. Vele vijftigplussers groeiden op in een productiegerichte maatschappij, waarin men deel uitmaakte van een hardwerkende ongedifferentieerde massa. Met de verschuiving van een productiemaatschappij naar een consumptiemaatschappij kwam hier verandering in. Het bezit van goederen en diensten werd een belangrijk cultureel goed en een cruciaal doel in de zoektocht naar individueel geluk, status en succes. Binnen de consumptiecultuur meten individuen zich een eigen identiteit aan aan de hand van een aangekochte levensstijl. Terwijl ouderen in de productiemaatschappij als onproductief en nutteloos beschouwd werden, zijn ze nu net zozeer consumenten als jongere mensen dat zijn. Het beeld van ouderen als een probleemgroep werd vervangen door een positiever beeld waarin de actieve, autonome, van hun oude dag genietende medioren en senioren centraal kwamen te staan (Jacobs & Vanderleyden, 2004). Tegenwoordig is men zo jong als men eruit ziet en zo oud als men zich gedraagt. Op deze manier evolueerde de derde leeftijd tot een periode van vrijetijdsbesteding (Blaikie, 1999). Ontspanning was in de productiemaatschappij van weleer echter een banaal gegeven, waaraan zo weinig mogelijk tijd besteed mocht worden. Als voorbeeld hiervan verwijzen we naar de allereerste digitale spellen, die allemaal op de achtergrond ontwikkeld werden van een ‘serieuzere’ activiteit (zie p. 16). Theoretisch positioneren digitale spellen zich - met betrekking tot oudere spelers - op de grens tussen opvattingen van vroeger (i.e. het is geen serieuze activiteit, die bovendien geassocieerd wordt met kinderlijkheid; zie p. 20) en opvattingen van nu (i.e. men is tegenwoordig zo oud en actief als men zelf wilt). Daarom wil dit doctoraat nagaan in hoeverre vijftigplussers het spelen van digitale spellen als een sociaal aanvaardbare activiteit voor zichzelf en hun leeftijdsgenoten beschouwen, als deel van hun identiteit zien, of de betekenis ervan doorheen hun leven zagen veranderen.

Ten derde stellen Eggermont & Vandebosch (1999) dat *"communicatiewetenschappelijk onderzoek er vaak impliciet van uitgaat dat personen in een levensfase die sterk onderhevig is aan sociale, psychische en cognitieve ontwikkelingen, gevoeliger en vatbaarder zijn voor externe invloeden dan personen in duurzame, continue levensomstandigheden"*. Vanuit deze assumptie lijken stabiele, volwassen spelers een minder interessante doelgroep voor onderzoek dan adolescenten. Anderzijds kan geargumenteerd worden dat het verouderingsproces van middelbare naar late volwassenheid evenzeer een ingrijpende gebeurtenis is binnen een mensenleven. Vijftigplussers zien hun zicht en gehoor erop achteruit gaan (e.g. Kalsi, Heron, & Charman, 2001; Wiley et al., 1998), kennen achteruitgang in diverse cognitieve vaardigheden (e.g. Schaie, 1996) en maken diverse psychosociale veranderingen mee. De ouders sterven, de kinderen verlaten het ouderlijk huis, men bereikt een professionele piek op het werk, men gaat op pensioen, men wordt grootouder, etc. We argumenteren daarom dat vijftigplussers net zo relevant zijn als studieobject binnen mediastudies als andere, doorgaans vaker bestudeerde demografische groepen.

Ten vierde kadert deze studie zich binnen het debat rond de vergrijzing van onze maatschappij (Pelfrene, 2005). Voorspellende statistieken geven aan dat onze samenleving sterk veroudert als gevolg van de naoorloogse babyboom, een stijgende levensverwachting en dalende geboortecijfers. De UN World Population Prospects (2009) schat dat de wereldpopulatie in 2050 voor 21.9% uit zestigplussers zal bestaan, wat een verdubbeling inhoudt ten opzichte van 2010 (11.0%). Voor België zal er een stijging van een kleine 10 percent optreden, van 23.4% in 2010 naar 32.3% in 2050. De statistieken van het Federaal Planbureau en de Algemene Directie Statistiek en Economische Informatie (2008) geven een soortgelijk beeld weer: voor Vlaanderen verwacht men dat het aantal zestigplussers sterk zal stijgen van 24.1% in 2010 tot 33.1% in 2050. Het staat vast dat de demografische uitbreiding van deze leeftijdsgroepen grote gevolgen zal hebben voor onze samenleving. Academisch onderzoek kan een steentje bijdragen door verder te bestuderen hoe ICT en nieuwe media van toepassing kunnen zijn in de leefwereld van zestigplussers.

Digitale spellen kunnen een rol toegekend krijgen vanuit een zorgverlenend perspectief. Ze worden door diverse academici in verband gebracht met positieve toepassingen, zoals het aanleren van computerkennis en een positieve houding ten opzichte van technologie (e.g. Canada & Brusca, 1991a), het trainen en ontwikkelen van bepaalde cognitieve vaardigheden (e.g. Feng, Spence, & Pratt, 2007), de promotie van sociale interactie (e.g. Jansz & Martens, 2005), het verbeteren van de fysieke fitheid en het promoten van een positieve attitude ten opzichte van sport (e.g. Crawford, 2005). Digitale games worden bovendien aangewend als therapeutisch of diagnostisch hulpmiddel (e.g. Griffiths, 2005a), en als educatief hulpmiddel (e.g. Egenfeldt-Nielsen, 2005). Misschien moet het spelen van

digitale spellen op latere leeftijd eerder vanuit deze 'serieuzere' hoek belicht worden? Misschien is er een rol voor digitale spellen weggelegd om mensen bij te staan tijdens hun verouderingsproces?

Dit is een mogelijke toekomst voor digitale spellen en oudere spelers, maar het lijkt ons een onwaarschijnlijke toekomst. Technologie evolueert exponentieel en experts voorspellen dat we binnen de 50 jaar wel eens eeuwig 50 zouden kunnen blijven dankzij de vooruitgang in de medische wereld (Cassiman, De Moor, Krols, Schotsmans, & Verstreken, 2010; Kurzweil, 2006). De rol van digitale spellen binnen de vergrijzing ligt daarom waarschijnlijk eerder bij haar ontspanningswaarde. Wie eeuwig jong blijft wil natuurlijk wel iets doen met zijn of haar tijd. Sociologen zoals Blaikie (1999) demonstreerden dat een uitgebreide ontspanningsfase de grens tussen middelbare en latere leeftijden doet vervagen. De derde leeftijd is getransformeerd tot een snel groeiende nichemarkt van jonge, actieve senioren die zich distantiëren van hun oudere, afhankelijke en passieve collega's. De dood is lang niet zo'n taboe als de nieuwe vierde leeftijd waarin aftakeling en seniliteit centraal staan. Deze actieve, zorgeloze ouderen vormen al enkele jaren een nichemarkt voor entertainment in het algemeen. Een voorbeeld hiervan is de muziekindustrie die ouderen (via bijvoorbeeld Rimpelrock) als sterk groeiende afzetmarkt benadert. De rol die digitale spellen in de toekomst zullen spelen voor oudere spelers is daarom misschien voornamelijk een commercieel verhaal?

Om op deze vragen een antwoord te geven schiet academisch onderzoek helaas tekort. Ook al zijn er vele redenen om te stellen dat de studie naar hoe vijftigplussers met digitale vormen van entertainment omgaan de komende jaren enkel aan relevantie zal winnen, toch stellen we tegelijkertijd vast dat specifieke studies over het gebruik van digitale spellen in middelbare tot late volwassenheid nog steeds erg zeldzaam zijn.

Er bestaan een aanzienlijk aantal gerontologische studies naar de potentiële pluspunten van digitale spellen voor oudere volwassenen (e.g. Whitcomb, 1990), maar deze studies richtten zich uitsluitend tot hulpbehoevende senioren die geen ervaring hebben met het spelen van digitale spellen. Daarnaast zijn er recentere design research studies rond digitale spellen en oudere volwassenen, maar deze onderzochten dan voornamelijk de usability of playability criteria waaraan een digitaal spel moet voldoen om door een verouderd publiek gespeeld te kunnen worden (e.g. Ijsselsteijn, Nap, de Kort, & Poels, 2007) of hoe digitale spellen een intergenerationele kloof kunnen overstijgen (e.g. Vanden Abeele & De Schutter, 2010).

Slechts vier studies (Copier, 2002; Nap, de Kort, & Ijsselsteijn, 2009; Pearce, 2008; Quandt, Grueniger, & Wimmer, 2009) zijn ons bekend waarin het gebruik van digitale spellen door

een ouder publiek onderzocht werd. In het volgende hoofdstuk presenteren we een literatuuroverzicht waarin we de resultaten van deze studies verder bespreken.

Ongeacht het gegeven dat er al studies rond dit onderwerp gevoerd werden, argumenteren we dat er nog vele vragen onbeantwoord gebleven zijn en dat diverse elementen onduidelijk bleven (zie p. 123) voor een verdere uitwerking van deze kritieken). Bijgevolg bestaat de doelstelling van dit doctoraat erin om een brede, exploratieve studie te voeren naar hoe oudere spelers met digitale spellen omgaan. We formuleren hierbij de volgende drie onderzoeksvragen (zie p. 125 voor een verdere uitwerking):

- Welke zijn de betekenissen die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen?
- Hoe worden deze betekenissen door vijftigers en zestigers geëvalueerd?
- Hoe veranderen deze betekenissen doorheen hun levensloop?

Aan de hand van een exploratief onderzoek trachten we met dit doctoraat een conceptueel kader te ontwikkelen ter beschrijving en verklaring van de betekenissen die digitale spellen verworven hebben in het leven van vijftigers en zestigers in Vlaanderen.

Deel 1: Literatuuroverzicht

Het eerste deel van deze dissertatie biedt een literatuuroverzicht in aanloop naar een conceptueel kader ter beschrijving, begrip en verklaring van het spelen van digitale spellen door vijftigers en zestigers. De doelstelling van dit literatuuroverzicht is viervoudig.

Allereerst willen we de theoretische achtergrond van dit doctoraat verduidelijken. Deze dissertatie bestudeert oudere spelers van digitale spellen vanuit het Life-span Perspective (Baltes, 1987) en Uses and Gratifications Theory (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1973). Onze uitwerking van deze theoretische paradigma's vormt de kern van het eerste en het tweede hoofdstuk van dit deel. Ten tweede willen we Uses and Gratifications Theory verder verfijnen met enkele mediapsychologische invalshoeken, die terug aan bod zullen komen bij de integratie van de onderzoeksresultaten van dit doctoraat. We benadrukken hierbij dat deze pas tegen het einde van dit doctoraatsproject aan het theoretisch kader toegevoegd werden, zoals we in het methodologische hoofdstuk verder zullen bespreken (zie p. 164). Ten derde willen we het gebruik van digitale spellen door vijftigplussers kaderen binnen een groter mediagebruik waarin televisie en het Internet ook een plaats kunnen hebben. We kozen ervoor om ons specifiek tot deze twee media te richten, aangezien televisie en het Internet beiden op hun manier verwant zijn aan digitale spellen: televisie heeft een band met de narratieve aspecten van digitale spellen, terwijl het Internet haar interactiviteit met digitale spellen deelt. Daarnaast toonde empirisch onderzoek aan dat ouderen een speciale band hebben met beide media, in de zin dat 1) ouderen gemiddeld het meeste achter de televisie zitten van alle leeftijdsgroepen (e.g. Mares & Woodard, 2006), en dat 2) het Internet specifieke voordelen kan hebben voor een ouder publiek (e.g. Slegers, van Boxtel, & Jolles, 2008). Ten vierde willen we een overzicht bieden van de bestaande academische literatuur rond spelende vijftigers en zestigers. Hierbij trachten we om het onderwerp vanuit diverse invalshoeken toe te lichten. Ten slotte stellen we ons in dit deel tot doel een academische probleemstelling te formuleren en de onderzoeksvragen van deze dissertatie af te bakenen op basis van de inzichten uit het literatuuroverzicht.

Dit literatuuroverzicht bestaat uit vier hoofdstukken. In het eerste hoofdstuk is de hoofdrol weggelegd voor het oudere publiek. We behandelen het menselijke verouderingsproces van het Life-span Perspective en bespreken de impact hiervan op het mediagebruik van oudere volwassenen en ouderen. Het tweede hoofdstuk richt zich tot de betekenissen die spelers aan digitale spellen geven. We benaderen dit thema vanuit een

functioneel perspectief waarin we Uses and Gratifications Theory verder verfijnen aan de hand van mediapsychologische benaderingen. Het derde hoofdstuk brengt het eerste en het tweede hoofdstuk samen in een overzicht van het onderzoek naar het oudere publiek van digitale spellen. We bespreken eerst studies naar de potentiële pluspunten van digitale spellen voor hulpbehoevende ouderen, vervolgens bespreken we studies naar het ontwerp van digitale spellen voor ouderen, en ten slotte behandelen we studies naar de betekenissen van digitale spellen in het leven van een ouder publiek. We beëindigen ons literatuuroverzicht met een vierde hoofdstuk, waarin we reflecteren op de vorige hoofdstukken om tot een academische probleemstelling te komen.

1 Het oudere publiek: het gebruik van media en het verouderingsproces

Het aantal ouderen in de maatschappij is sterk toegenomen in de tweede helft van de twintigste eeuw. Uit de statistieken van de Verenigde Naties blijkt bijvoorbeeld dat de levensverwachting wereldwijd met ongeveer twintig jaar verlengd werd (United Nations Population Division, 2009). De interesse van communicatiewetenschappers voor het mediagebruik van oudere volwassenen en senioren volgde deze tendens. Doorheen de jaren vonden binnen deze onderzoeksstroming twee evoluties plaats in de manier waarop onderzoekers de rol van het verouderingsproces binnen het mediagebruik conceptueel uitwerkten.

Allereerst verschoof de klemtoon van de chronologische leeftijd van respondenten naar hun contextuele leeftijd. Rubin & Rubin (1981) stelden dat de psychosociale context waarin ouderen leven belangrijker is dan hun chronologische leeftijd om het mediagebruik van ouderen te verklaren: *"Earlier research has presupposed maturational or situational similarities for the aged when, in fact, these similarities may not exist. Perhaps, it is not the chronological age of a person which is most important in determining how and why television is used, but the communication, social, and psychological context in which individuals reside (Rubin & Rubin, 1981, p. 3)."* Het onderzoek van Rubin & Rubin toonde, bij wijze van voorbeeld, aan hoe ouderen die zelfstandig woonden significant verschilden van ouderen in een hospitaal met betrekking tot het aantal uren televisie dat ze per dag keken en hun kijkmotieven.

De evolutie van chronologische leeftijd naar contextuele leeftijd werd verder verbreed doordat onderzoekers de volledige levensloop en de historische context van ouderen in beschouwing namen, in plaats van enkel de huidige sociale context van het oudere publiek. Dimmick, McCain, & Bolton (1979) argumenteerden dat op latere leeftijd de band tussen leeftijd en de context van het individu te los is om het mediagebruik te bestuderen, en poneerden vervolgens het concept 'life-span position' als een alternatieve manier om het mediagebruik van volwassenen te bestuderen. *"However, as one moves from childhood to later stages of the life cycle, it is apparent that the strong relationship between age and critical life events weakens considerably. The age at which the individual enters the job market, marries, and/or becomes a parent, for example, varies so greatly that the utility of age even as a marker variable for these life events weakens considerably. Hence, … we will use the terms life cycle or life-span position to locate individuals in life space* (Dimmick et al., 1979, p. 13)." Eggermont & Vandebosch (2002) benadrukten hierbij het belang van maatschappelijke ontwikkeling mee te analyseren in het mediagebruik van ouderen. Hun onderzoek relateerde het

mediagebruik van ouderen, binnen de levensloop van ouderen, ook aan de ontwikkeling van een global village, de overgang van een kleine gemeenschap naar een grote samenleving, het contrast tussen moderne en postmoderne waarden en de gevolgen van de groei van de welvaart.

Een tweede verschuiving binnen dit veld had betrekking tot de manier waarop onderzoekers de functie van het mediagebruik van ouderen uitwerkten. Oorspronkelijk legden onderzoekers de nadruk bij de substitutiehypothese om het mediagebruik van ouderen te verklaren. Binnen deze hypothese is mediagebruik op latere leeftijd een manier om zich aan te passen aan veranderingen en om hiermee om te gaan. Mediagebruik was een coping tool, die ouderen hielp om verliezen ten gevolge van weggevallen activiteiten op te vangen en zich aan veranderingen aan te passen (e.g. Korzenny & Neuendorf, 1980). Deze theoretische invalshoek werd echter verbreed doordat onderzoekers aandacht kregen voor continuïteit en de selectieprocessen binnen het mediagebruik van ouderen.

Vandebosch & Eggermont (2002) argumenteerden dat het een beperkend uitgangspunt is om het mediagebruik van ouderen enkel vanuit contextuele veranderingen te bestuderen, aangezien onveranderlijke aspecten van een mensenleven ook een invloed kunnen hebben op het mediagebruik. *"The dominant perspective underlying these studies regards 'old age' as a rather separate and problematic life stage, and media use as a coping tool. It pays little attention to the continuity in people's lives and the link between one's personal history and current media use. Furthermore, it neglects the fact that these individual developments interfere with societal evolutions* (Vandebosch & Eggermont, 2002, p. 452)*."* Vandebosch & Eggermont gaven in hun eigen onderzoek het voorbeeld van een respondente die doorheen haar hele leven een interesse had voor de medische wereld en deze interesse had gedurende haar leven een constante invloed op haar inhoudsvoorkeuren.

Continuïteit kan ook teruggevonden worden in de selectiestrategieën die Van der Goot (2009) hanteerde om het mediagebruik van ouderen te analyseren. Mediagebruik is als selectiestrategie een activiteit waarvoor men bewust kiest (los van bepaalde verliezen die men ervaart tijdens het verouderingsproces), omdat het iets bijdraagt aan het leven. In haar kwalitatieve onderzoek vond Van der Goot diverse selectiestrategieën terug in het mediagebruik van ouderen. Ze concludeerde zelfs dat selectiestrategieën sterker aanwezig waren dan compensatiestrategieën, ook al was er vaak sprake van een wisselwerking tussen beiden. *"The analysis in terms of selection and compensation strategies shows that television viewing is mainly part of selection strategies: older adults chose to watch television because television adds something to their lives. In addition, some people use television as a*

substitute for activities that have diminished. When people use television as compensation, television is often part of selection strategies too. (Van der Goot, 2009, p. 170)"

Deze dissertatie plaatst zich binnen deze onderzoekstraditie door de brede focus op de contextuele en historische levensloop van ouderen te adopteren. De functie van het mediagebruik van ouderen wordt exploratief benaderd, in de zin dat er geen a priori opvattingen worden gebruikt in de analyse van het mediagebruik (zie p. 168). Of het spelen van ouderen binnen selectie-, compensatie-, of andere strategieën past, zal moeten blijken uit de theorie die vanuit de data naar boven komt drijven.

Ons theoretisch kader vertrekt vanuit het Life-span Perspective (Baltes, Reese, & Lipsitt, 1980), wat het eerste onderwerp is dat we in dit hoofdstuk zullen uitwerken. We gebruiken het Life-span Perspective om een overzicht te geven van de biologische, cognitieve en psychosociale veranderingen die de middelbare en latere fasen van volwassenheid kenmerken. We bespreken hiernaast ook sociaal-maatschappelijke veranderingen en de generaties die deel uitmaken van het leven van het oudere publiek. Het hoofdstuk wordt afgesloten met een overzicht van empirische studies naar de betekenissen die televisie en ICT binnen het leven van ouderen hebben.

1.1 Een Life-span Perspective op menselijke ontwikkeling

Het Life-span Perspective, zoals uitgewerkt door Baltes et al. (1980, 1987), kan worden gekaderd binnen een ontwikkelingspsychologische benadering waarin de studie van continuïteit en verandering in gedrag doorheen de loop van het leven wordt bestudeerd. Baltes (1987) omschrijft het Life-span Perspective als *"a family of perspectives that together specify a coherent metatheoretical view on the nature of development* (Baltes, 1987, p. 612)." Deze visie van levensontwikkeling komt voort uit een aantal overlappende ontwikkelingspsychologische benaderingen, die radicaal contrasteren met theorieën – zoals deze van Piaget (1954; 1959; 1972) - die stelden dat ontwikkeling razendsnel evolueerde tijdens de kinderjaren, gevolgd door een periode van stabiliteit, en vervolgens aftakeling. Op basis van een literatuurstudie identificeerde Baltes 7 uitgangspunten waarop het Life-span onderzoek gebaseerd is:

- Allereerst is de menselijke ontwikkeling *levenslang*. Geen enkele levensperiode domineert de andere qua impact op het individu en deze periodes zijn niet volledig gescheiden. Er bestaan overlappingen en deze beïnvloeden elkaar.
- De menselijke ontwikkeling is *multidirectionaal*. Alle levensperiodes worden gekenmerkt door zowel groei als verval. Zelfs kinderen stoppen met de

ontwikkeling van bepaalde vaardigheden en ouderen worden beter in bepaalde domeinen.

- Ontwikkeling kan het best omschreven worden als een dynamiek die *tegelijkertijd uit winst en verlies* bestaat. De menselijke ontwikkeling is geen voortdurende beweging op weg naar een hogere mate van doeltreffendheid.
- De menselijke ontwikkeling is *kneedbaar*. De menselijke ontwikkeling staat open voor veranderingen onder invloed van nieuwe ervaringen, waardoor er veel intrapersoonlijke verschillen zijn. Zo kunnen ouderen hun mentale vaardigheden verbeteren door ze te oefenen.
- De menselijke ontwikkeling is onderhevig aan een *historische omkadering*. Hoe leeftijdsgerelateerde ontwikkeling plaatsvindt, wordt beïnvloed door de socioculturele voorwaarden die in een gegeven historische periode aanwezig zijn.
- De menselijke ontwikkeling dient vanuit *contextualisme* bestudeerd te worden. Individuele ontwikkeling kan begrepen worden als de uitkomst van interactie tussen drie invloeden: leeftijdsgebonden invloeden, geschiedenisgebonden invloeden en non-normatieve invloeden (i.e. uniek voor ieder individu).
- De menselijke ontwikkeling is *multidisciplinair*. Ontwikkeling wordt gestuurd door een complexe mengeling van fysiologische, psychologische en sociale dimensies. Een unidisciplinaire benadering - e.g. enkel een ontwikkelingspsychologische of communicatiewetenschappelijke invalshoek - zou slechts een beperkt beeld kunnen schetsen van de menselijke ontwikkeling.

Het Life-span Perspective vormt een nuttige benadering met betrekking tot het speelgedrag van ouderen, aangezien het suggereert dat leeftijd niet meer is dan een handige indicator zonder verklarende waarde. Er bestaat geen directe aanleiding om aan te nemen dat senioren al dan niet videogames kunnen of willen spelen louter omwille van hun leeftijd. Om het mediagebruik van ouderen te bekijken zijn contextuele factoren geschikter dan chronologische leeftijd, zeker wanneer men rekening houdt met het gegeven dat ouderen een erg heterogene groep vormen (e.g. Van Der Goot & Beentjes, 2008).

De nadruk op ontwikkeling als een proces dat kneedbaar is en dat tegelijkertijd uit winst en verlies bestaat, vormt een andere waardevolle bijdrage van het Life-Span Perspective aan de studie naar het mediagedrag van oudere volwassenen. Onderzoekers onderschatten het potentieel van ontwikkeling op latere leeftijd wanneer enkel de verliezen benadrukt worden. In onze inleiding gaven we aan dat dit een vaak voorkomende benadering binnen het communicatiewetenschappelijke veld is. De studie naar het spelen van digitale spellen op latere leeftijd is een relatief nieuw gegeven, en we

argumenteren dat het belangrijk is om meteen een breder beeld te schetsen dan één waarin verouderen wordt gelijk gesteld aan verliezen.

Bovendien is kneedbaarheid van ontwikkeling een belangrijk uitgangspunt om het gebruik van een nieuw medium bij ouderen te bestuderen. Digitale spellen hebben een specifieke geletterdheid die veel beroep doet op bepaalde cognitieve vaardigheden (zoals hand-oog coördinatie), en die doordrongen is van interactieve structuren die voor een leek niet vanzelfsprekend zijn (e.g. Gee, 2003). Om digitale spellen te kunnen spelen wordt van de speler vereist dat men deze – nieuwe – taal leert interpreteren, wat niet evident zou zijn voor ouderen moest positieve ontwikkeling niet meer mogelijk zijn. We argumenteren daarom dat de kneedbaarheid van ontwikkeling op basis van contextuele factoren een belangrijke assumptie is binnen deze dissertatie.

Wanneer we - binnen het communicatiewetenschappelijke veld - verder kijken dan de studie naar de betekenis van digitale spellen voor ouderen, dan kunnen we stellen dat het Life-span Perspective een benadering is die in het verleden reeds haar nut bewees. In hun literatuuroverzicht concludeerden Nussbaum, Pecchioni, Baringer, & Kundrat (2002) dat de verdiensten van het Life-span Perspective binnen het veld interpersoonlijke communciatie indrukwekkend zijn: "*The research that has … incorporated Life-span notions into our communications investigations, has produced an impressive literature that focuses upon not only differing interactive behaviors as we age, but also on the numerous changes in the communicative functions and meanings of our behaviors as we manage and negotiate our lives* (Nussbaum, Pecchioni, Baringer, & Kundrat, 2002, p. 368)". We onderstrepen hier de verwijzingen naar de synergie tussen het perspectief en onderzoek naar communicatieve functies en betekenissen, wat thema's zijn die aansluiten bij de onderzoeksvragen van deze dissertatie.

We argumenteren dat het Life-span Perspective een geschikte benadering is om vanuit zowel de verandering als continuïteit van de menselijke levensloop en ontwikkeling de betekenissen van digitale spellen voor een ouder publiek te onderzoeken. In de volgende secties van dit hoofdstuk gaan we dieper in op hoe een mensenleven onderhevig is aan deze krachten. We beginnen dit overzicht met de fysiologische, cognitieve, psychologische, sociale en economische veranderingen die een individu doorloopt tijdens middelbare (40+) en late volwassenheid (60+).

1.2 Fysiologische, cognitieve en psychosociale veranderingen in middelbare en late volwassenheid

1.2.1 Fysiologische veranderingen

Na veertig beginnen het zicht en het gehoor af te zwakken. Men krijgt moeite met het lezen van kleinere lettertypes (Kalsi, Heron, & Charman, 2001), met het onderscheiden van bepaalde kleuren (Kraft & Werner, 1999), en men ondervindt grotere moeilijkheden met het zicht wanneer er een schittering of reflectie van licht aanwezig is (Ijsselsteijn, Nap, de Kort, & Poels, 2007), of wanneer men werkt in een omgeving met beperkt licht (Jackson & Owsley, 2000; Pardhan, Gilchrist, Elliott, & Beh, 1996).

Op auditief vlak vermindert de registratie van hoge frequenties. De grootste achteruitgang qua gehoor lijkt veroorzaakt te worden door contextuele factoren en niet louter door veroudering (Fozard & Gordon-Salant, 2001; Wiley et al., 1998). De spiermassa zwakt af terwijl de vetmassa zich uitbreidt en de huid dunner wordt en verrimpelt (Whitbourne, 1996, 2001). De beenderdensiteit neemt ook af, wat ertoe leidt dat men makkelijker beenderen breekt bij een valpartij (Arking, 1991). Cardiovasculaire ziektes, die vaak door hoge stressniveaus veroorzaakt worden (Chesney, Ekman, Friesen, Black, & Hecker, 1990; Stoney & Engebretson, 1994), komen vaker voor en kanker is de grootste doodsoorzaak in middelbare volwassenheid (Greenlee, T. Murray, Bolden, & Wingo, 2000). Vrouwen belanden in de menopauze, maar ook mannen kennen verminderde vruchtbaarheid (Blanker et al., 2001). Ten gevolge van de negatieve stereotypes die met het verouderingsproces gepaard gaan, kan fysiologisch verouderen een pijnlijk proces zijn. Niettemin is een positief zelfbeeld gerelateerd aan een langer leven (Florian, Mikulincer, & Taubman, 1995; Hooker & Kaus, 1992; Wiebe & Williams, 1992).

De fysiologische achteruitgang zet zich verder door tijdens de late volwassenheid, ook al verouderen mensen op fysiologisch vlak aan verschillende snelheden. Iemand van 65 kan bijvoorbeeld fysiek ouder zijn dan iemand van 80 (Neugarten & Neugarten, 1987). Op het vlak van het visuele en het auditieve spectrum gaan andere elementen erop achteruit (aanpassingen aan het donker, een hogere gevoeligheid voor de schittering van het licht, de perceptie van diepte, verlies doorheen alle geluidsfrequenties), tot op het punt dat deze zaken een doordringende impact krijgen op het zelfvertrouwen ten opzichte van dagelijks gedrag (Brabyn, Schneck, & Haegerstrom-Portnoy, 2001; Fozard & Gordon-Salant, 2001; Owsley et al., 1998). De gehoorproblemen komen het vaakst voor, vooral bij mannen (Fitzgibbons & Gordon-Salant, 1998; Ford et al., 1995; Stevens, Cruz, Marks, & Lakatos, 1998). Voornamelijk de achteruitgang in de perceptie van spraak heeft een grote impact op de levensvoldoening (Schneider, Daneman, Murphy, & See, 2000; Villaume et al., 1997).

Afgezien van de ogen en de oren gaan ook de andere zintuiglijke systemen (smaak, reuk en aanraking) erop achteruit (Mojet, Christ-Hazelhof, & Heidema, 2001; Russell et al., 1993; Stevens & Cruz, 1996). Late volwassenheid gaat gepaard met een globale afname van de prestaties van het zenuwstelsel, wat resulteert in een verhoogde gevoeligheid voor warm en koud weer. (Macey & Schneider, 1993) Een verminderde capaciteit van het cardiovasculaire systeem en het ademhalingssysteem verhogen het risico op ziektes zoals te hoge bloeddruk of beroertes (Whitbourne, 1996, 1999). Ziektes en functiebeperkingen komen het vaakst voor bij ouderen, ten gevolge van een verminderd immuunsysteem (Pawelec, Wagner, Adibzadeh, & Engel, 1999; Weksler, 1981) en een afgezwakte gewrichtsflexibiliteit, beenderdichtheid en spierkracht (Whitbourne, 1996, 2001). Bovendien hebben oudere volwassenen het moeilijker om in slaap te vallen, in slaap te blijven en diep te slapen (Roberts, Shema, & Kaplan, 1999). Ten slotte ervaren vele senioren veranderingen in motorische vaardigheden, zoals tragere reactiesnelheden, afnames in de mate waarin men continue bewegingen kan maken, storingen in coördinatie en balans of een verlies van flexibiliteit (Ijsselsteijn et al., 2007).

De meeste fysiologische regressies kunnen gedeeltelijk behandeld worden met regelmatige oefening en een gezonde levensstijl (Caserta & Gillett, 1998; Colcombe et al., 2003; Goldberg, Dengel, & Hagberg, 1996; Stratton, Levy, Cerqueira, Schwartz, & Abrass, 1994). Vanaf de middelbare volwassenheid ontwikkelen individuen ook nieuwe strategieën om hun verminderde fysiologische prestaties op te vangen en om met stress om te gaan (Maddi, 1999; Zakowski, Hall, Klein, & Baum, 2001). Anderzijds is het duidelijk dat oudere volwassenen vaak een verminderde mobiliteit ervaren ten gevolge van een zwakker lichaam. Ze ervaren ook vaak problemen wanneer ze gemedieerde informatie trachten te verwerken ten gevolge van audiovisuele verliezen (Ijsselsteijn et al., 2007).

1.2.2 Cognitieve veranderingen

Gekristalliseerde en fluïde intelligentie zijn belangrijke concepten om de cognitieve ontwikkeling in middelbare volwassenheid te begrijpen (Berk, 2004). Gekristalliseerde vaardigheden (zoals verbale vaardigheden, het inductieve redeneervermogen of het verbale geheugen) zijn afhankelijk van de kennis en de ervaringen die doorheen het leven verzameld werden. Fluïde vaardigheden (zoals de ruimtelijke oriëntatie, numerieke vaardigheden of de perceptiesnelheid) zijn elementaire vormen van informatieverwerking. Longitudinaal academisch onderzoek geeft aan dat gekristalliseerde vaardigheden blijven verbeteren tot rond de 60 jaar, terwijl fluïde vaardigheden al bij twintigers achteruitgaan (Horn & Donaldson, 1980; Horn, Donaldson, & Engstrom, 1981; Kaufman, 2001; Kaufman & Horn, 1996; Schaie, 1994, 1996). Het

resultaat hiervan is dat mensen tijdens de middelbare volwassenheid op het toppunt van hun intellectuele kunnen zijn, in tegenstelling tot wat stereotypes soms aangeven. Niettemin gaan deze vaardigheden uiteindelijk achteruit, ook al zijn oudere individuen vaak creatief in de manier waarop ze compenseren voor deze cognitieve verliezen.

Wanneer we hier dieper op ingaan komen we binnen de ontwikkelingspsychologie terecht in het domein van de informatiewerking. Onderzoekers die de volwassen ontwikkeling vanuit een informatieverwerkingsperspectief benaderen, hanteren doorgaans een model vergelijkbaar met de afbeelding hieronder.

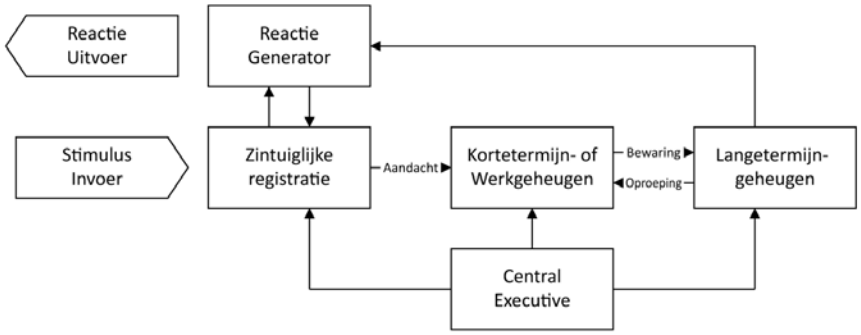


Fig. 4: De menselijke informatieverwerking (naar Berk, 2004)

De informatieverwerkingsbenadering benadrukt de zintuiglijke registratie, het kortetermijn- of werkgeheugen en het langetermijngeheugen. De central executive is een speciaal gedeelte van het werkgeheugen dat belast is met de taak om de verwerking van informatie te coördineren. Het beslist waaraan aandacht besteed moet worden en vergelijkt binnenkomende informatie met informatie die al in het systeem zit. Daarnaast is het belast met het overzien, selecteren en toepassen van strategieën (Baddeley, 1986).

Vanuit deze benadering wijzen studies erop dat de verwerkingssnelheid er met de jaren op achteruitgaat (Fozard, Vercruyssen, Reynolds, Hancock, & Quilter, 1994; Salthouse, 2000). De achteruitgang is klein (< 1 seconde), maar praktisch gezien maakt ze een significant verschil. Zo wordt het bijvoorbeeld vanaf de middelbare volwassenheid moeilijker om de aandacht te verdelen (Kausler, 1991; Madden & Plude, 1993) of te concentreren op relevante informatie (Kray & Lindenberger, 2000; Salthouse, Fristoe, McGuthry, & Hambrick, 1998). De capaciteit van het werkgeheugen vermindert ook, waardoor het steeds moeilijker wordt om informatie uit het langetermijngeheugen op te rakelen of om nieuwe informatie te memoriseren (Hultsch, Hertzog, Dixon, & Small, 1998; Salthouse & Babcock, 1991; Salthouse & Skovronek, 1992).

Niettemin bestaat er ook vooruitgang tijdens de middelbare volwassenheid. Procedurale kennis (zoals met de fiets rijden of een wiskundig probleem oplossen) en feitelijke kennis

(bijvoorbeeld over historische gebeurtenissen) blijven onveranderd of verbeteren (Baltes, Dittmann-Kohli, & Dixon, 1984). Tijdens de middelbare volwassenheid wordt men ook efficiënter in het oplossen van praktische problemen (Blanchard-Fields, Chen, & Norris, 1997; Cornelius & Caspi, 1987; Denney, 1990; Denney & Pearce, 1989; Perlmutter, Kaplan, & Nyquist, 1990). Men gebruikt de opgedane expertise goed, en creativiteit wordt altruïstischer en beter doordacht (Dacey, 1989).

In de late volwassenheid worden moeilijkheden met het geheugen duidelijker, maar automatische vormen van geheugen (bijvoorbeeld herkenning) blijven grotendeels gespaard (Davis, Trussell, & Klebe, 2001; Titov & Knight, 1997). Aangezien de taal en het impliciete geheugen sterk samenhangen (Graf & Schacter, 1985), verandert het begrip van taal weinig tijdens de late volwassenheid, zolang gesprekspartners niet te snel praten en zolang senioren genoeg tijd krijgen om geschreven tekst te verwerken (Brébion, Smith, & Ehrlich, 1997; Hultsch et al., 1998). Een associatief geheugentekort leidt er echter toe dat ouderen moeilijkheden ondervinden met het aanmaken en ophalen van verbanden tussen stukken informatie (Naveh-Benjamin, 2000; Schmidt, Dijkstra, Berg, & Deelman, 1999).

Ook al leidt deze evolutie tot een afname in probleemoplossende vaardigheden nadat men de zestig voorbij is (Willis, 1996), toch slagen ouderen erin om adaptieve strategieën te ontwikkelen voor het dagelijkse leven (Haught, Hill, Nardi, & Walls, 2000). Ten slotte blijkt uit onderzoek dat deze cognitieve vaardigheden het best bewaard blijven bij individuen die hun intellect en geheugen vaak gebruiken (Cherry & LeCompte, 1999; Dixon & Hultsch, 1999; Kotler-Cope & Camp, 1990; Schaie, 1996; Willis & Schaie, 1994). Verder ontwikkelt men in deze fase cognitieve strategieën om de zwakke punten te minimaliseren en de sterke punten uit te buiten (Baltes, 1997).

1.2.3 Psychosociale veranderingen

Erik Erikson's (1950, 1964, 1968) psychosociale fasen wijzen op een conflict tussen generativiteit en stagnatie op middelbare leeftijd. Generativiteit betekent dat men zich engageert ten opzichte van de maatschappij en de volgende generaties. Individuen die stagneren, plaatsen het eigen comfort en de eigen zekerheid boven uitdaging en opoffering. Vaillant (1995; 2001) stelt dat mensen in de middelbare volwassenheid de bewakers van hun cultuur zijn, aangezien zij de verantwoordelijkheid dragen voor het goed functioneren van de samenleving. Vanaf de middelbare volwassenheid neemt men een andere tijdsoriëntatie aan, van 'jaren sinds de geboorte' tot 'jaren nog te leven', ten gevolge van de fysieke achteruitgang en van gezondheidsproblemen, zowel van zichzelf als van leeftijdsgenoten (Aldwin, Sutton, & Lachman, 1996; Neugarten, 1968). De Midlife crisis en de reacties hierop zijn uiterst individueel en slechts een minderheid voert drastische wijzigingen door aan het persoonlijke leven of aan de carrière (Levinson &

Levinson, 1996; Neugarten, 1968). Mensen in middelbare volwassenheid worden meer introspectief en hebben meer voeling met zichzelf dan voorheen. Ze hebben vertrouwen in hun mogelijkheden om problemen aan te pakken en ze leren zichzelf te aanvaarden (Helson, Jones, & Kwan, 2002; Helson & Wink, 1992; Labouvie-Vief, Diehl, Chiodo, & Coyle, 1995; Mitchell & Helson, 1990). Ze willen niet langer de beste of de meest succesvolle zijn en vinden rust in rollen zoals 'een goede ouder zijn', 'competent in een job zijn' en 'rondkomen met genoeg geld' (Cross & Markus, 1991; Ryff, 1991). Vele studies rapporteren ook een verhoging in 'mannelijke' eigenschappen bij vrouwen, en 'vrouwelijke' eigenschappen bij mannen. Zo worden vrouwen zelfzekerder, meer zelfredzaam en krachtiger, terwijl mannen emotioneel gevoeliger, zorgzamer en afhankelijker worden (Huyck, 1990; James, Lewkowicz, Libhaber, & Lachman, 1995).

Op familiaal vlak treden er vaak grote veranderingen op aangezien de kinderen op het punt staan om het ouderlijk huis te verlaten om aan een onafhankelijk leven te beginnen. Als de ouders waardevolle alternatieve taken hebben ontwikkeld, verwelkomen ze doorgaans het volwasdom van hun kinderen (Raup & Myers, 1989; Seltzer & Ryff, 1994; Silverberg, 1996). Daarnaast krijgen de kinderen vaak ook zelf kinderen, en sterven de eigen ouders. Het grootouderschap gaat gepaard met vele gratificaties, voornamelijk wanneer de fysieke afstand tussen kleinkinderen en grootouders niet te groot is (Hurme, 1991). Mensen in de middelbare leeftijd herevalueren hun relaties met hun ouders (Helson & Moane, 1987) en afhankelijk van de band tijdens het opgroeien wordt er meer hulp uitgewisseld (Whitbeck, Hoyt, & Huck, 1994). Een rol als grootouder biedt vele mogelijkheden om aan een behoefte aan generativiteit tegemoet te komen.

Door de familiale veranderingen tijdens deze levensfase evalueren vele koppels hun eigen relaties, en dit leidt soms tot echtscheidingen die doorgaans zowel een periode van trauma als een periode van groei omvatten (Berman & Napier, 2000; McCullough & Rutenberg, 1989; Wu & Penning, 1997). Vrouwen op middelbare leeftijd worden 'kinkeepers', die familiale evenementen organiseren om de familie samen te houden (Somary & Strieker, 1998; Thomas, 1989). Vriendschappen worden selectiever en dieper gewaardeerd (Carbery & Buhrmester, 1998), en doorgaans voelen broers en zussen op deze leeftijd een grotere samenhorigheid (Cicirelli, 1995; Stewart et al., 2001). Individuen van middelbare leeftijd zitten op het hoogtepunt van hun carrière en voelen zich doorgaans goed in hun job (Hochwarter, Ferris, Perrewé, Witt, & Kiewitz, 2001). Anderzijds komen professionele burnouts ook vaak voor (Wright & Bonett, 1997; Zapf, Seifert, Schmutte, Mertini, & Holz, 2001). Werkloosheid is uitzonderlijk moeilijk in deze levensfase (Broomhall & Winefield, 1990; Couch, 1998). Anderen zijn al op pensioen (of maken er plannen voor) voor ze de late volwassenheid ingaan.

Tijdens de late volwassenheid plaatst Erikson het begrip 'ego integriteit' tegenover het begrip 'wanhoop' aangezien dit een fase is waar men zichzelf en de verwezenlijkingen tijdens het leven evalueert. Ego integriteit wordt bereikt wanneer men het gevoel heeft dat het leven de moeite waard was. Wanneer men het gevoel heeft dat men de verkeerde beslissingen genomen heeft, vreest men de dood en vervalt men in wanhoop.

Peck (1968) verdeelt de tocht naar ego integriteit in drie taken:

- Ego differentiatie: Oudere volwassenen moeten nieuwe manieren vinden om hun zelfwaarde te bevestigen nadat hun carrière beëindigd is.
- Lichamelijke transcendentie: Oudere volwassenen moeten hun cognitieve en sociale vaardigheden benadrukken en zo hun fysieke beperkingen overstijgen.
- Ego transcendentie: Oudere volwassenen moeten een constructieve manier vinden om met de dood om te gaan, door te investeren in een toekomst die langer is dan hun eigen leven. Deze taak is vergelijkbaar met generativiteit in middelbare volwassenheid.

Het conflict van ego integriteit is nauw verwant met een speciale manier van herinneren, die onderzoekers het ‘life review’ noemen (Butler, 1963; Field, 1997). Onderzoek toont aan dat ouderen deze strategie gebruiken om efficiënte probleemoplossende strategieën te identificeren en door te geven aan jongere mensen (Cappeliez & O'Rourke, 2002).

Mentale gezondheid en welzijn zijn in deze levensfase gerelateerd aan de afhankelijkheid van anderen, zoals vrienden, familieleden en zorgverleners. Afhankelijkheid kan bijdragen tot welzijn, wanneer ouderen erin slagen om persoonlijke controle over hun afhankelijkheid uit te oefenen (en zelf ervoor te kiezen bepaalde onafhankelijkheden op te geven) zodat de situatie weinig invloed op het zelfbeeld heeft (Frazier, 2002; Liang, Krause, & Bennett, 2001; Newsom & Schulz, 1996). Waardevolle relaties hebben de grootste impact op de mentale gezondheid op latere leeftijd, en dragen hiertoe aanzienlijk meer bij dan een grote kwantiteit aan sociaal contact (Lang, Staudinger, & Carstensen, 1998; Newsom & Schulz, 1996). Religieuze activiteiten (zelfs informele), geloof en spiritualiteit worden tevens aan positieve uitkomsten in de latere volwassenheid gekoppeld (Fry, 2001; Levin & Chatters, 1998).

Wanneer men de late volwassenheid bereikt is men doorgaans op pensioen. Deze beslissing hangt af van vele verschillende variabelen (Kim & Moen, 2002), en een goede planning leidt tot meer voldoening en een gemakkelijkere aanpassing (Quick & Moen, 1998). Na het pensioen zijn de gezondheid en een hogere levensverwachting gerelateerd aan de mate waarin men betekenisvolle en plezierige ontspanningsactiviteiten weet te vinden (Cutler & Hendricks, 2001). Het is een goede zaak om deze op jongere leeftijd te

ontwikkelen (Mannell, 1999). De sociale context is erg belangrijk in late volwassenheid. Oudere volwassenen die met vele leeftijdsgenoten in een kleine tot middelgrote gemeenschap woonden rapporteren een grotere levensvoldoening in vergelijking met ouderen die alleen wonen in stedelijke gebieden (Lawton, Silverstein, & Bengtson, 1994). Deze laatsten hebben doorgaans een lage moraal en een beperkte activiteit ten gevolge van angst voor misdaden (Joseph, 1997; Lindsay, 1999; Thompson & Krause, 1998). Aanpassingen aan het verlies van een partner komen vaak voor, maar de manier waarop men dit doet variëert van persoon tot persoon. Factoren zoals leeftijd, sociale ondersteuning en persoonlijkheid maken hier een verschil (Lund & Caserta, 2001; Moore & D. C. Stratton, 2002; Van Baarsen, 2002). Ongetrouwde en kinderloze ouderen ontwikkelen alternatieve waardevolle relaties (Stull & Scarisbrick-Hauser, 1989).

Kortom, in de latere fasen van de volwassenheid is het op psychosociaal vlak belangrijk om terug te kunnen kijken op een goed leven, om jongeren te kunnen helpen en om de verliezen die gepaard gaan met het verouderen te kunnen minimaliseren.

1.2.4 Aanpassingen ten gevolge van fysiologisch, cognitief en psychosociaal verouderen

Het Life-span Perspective stelt verouderen gelijk met zowel vooruit- als achteruitgang. Niettemin bleek uit ons overzicht van de biologische, cognitieve en psychosociale veranderingen dat de achteruitgang onvermijdelijk is en vaak op de voorgrond komt, zeker naarmate men zich verder in de late volwassenheid bevindt. Daarom ontwikkelt men al in de middelbare volwassenheid strategieën om de verliezen te compenseren en om de sterke punten naar voor te laten komen.

Baltes & Baltes (1990) ontwikkelden het Selective Optimization with Compensation model ter beschrijving van deze strategieën. Ze beschreven hoe ouderen hun doelen bijstellen ten opzichte van de vereisten van hun omgeving, evenals van individuele motivaties, vaardigheden en capaciteiten. Met het begrip selection verwijzen de auteurs naar het bijstellen van de persoonlijke doelen. Enerzijds brengt dit een reductie met zich mee van het aantal domeinen waaraan men tijd besteedt, maar anderzijds wijst het concept ook op de zoektocht naar nieuwe domeinen of op de transformatie van bestaande domeinen. Optimization verwijst namelijk naar het optimaal benutten van de mogelijkheden en vaardigheden die men heeft. Men selecteert gewaardeerde activiteiten als een manier om te compenseren voor de vermindering van energie. Het concept selective optimization benadrukt dan de selectie van gewaardeerde doelen die aansluiten bij de sterke punten en vaardigheden van het individu. Wanneer ouderen hun doelen aanpassen op basis van verliezen, dan spreekt het Selective Optimization with Compensation model van

compensation. Ouderen vinden strategieën om te compenseren voor bepaalde verliezen, waarbij men onder een bepaalde standaard terecht komt die nodig is om goed te kunnen functioneren. Compensatie verwijst naar het vinden van alternatieve manieren om de prestaties op een niveau te krijgen dat nodig is om bepaalde doelen te bereiken.

Berk (2004) verduidelijkt het Selective Optimization with Compensation model aan de hand van het voorbeeld van de wereldberoemde pianist Arthur Rubenstein, die op 89-jarige leeftijd nog altijd concerteerde, ongeacht het gegeven dat hij door het verouderen niet zo snel meer kon spelen. Allereerst was Rubenstein selectief in het aantal stukken dat hij speelde. Hij speelde minder stukken (selection), waardoor hij zijn energie kon optimaliseren en ieder stuk beter kon oefenen (optimization). Daarnaast compenseerde hij voor zijn trage pianospel. Dit deed hij door zijn tempo subtiel te vertragen tijdens de rustigere passages die aan snelle gedeeltes voorafgingen. Zo creëerde hij voor zijn publiek de illusie dat hij het snelle gedeelte veel sneller speelde dan werkelijk het geval was.

Selective Optimization with Compensation sluit aan bij coping strategieën, zoals deze uitgewerkt werden in het model van Brandstädter et al. (1990; 1998; 1993). Deze auteurs onderscheidden assimilative coping (i.e. omstandigheden actief aanpassen zodat persoonlijke doelen en activiteiten nog steeds gerealiseerd kunnen worden ondanks bepaalde barrières) van accomodative coping (i.e. persoonlijke doelen aanpassen zodat bepaalde barrières niet langer een probleem vormen). Brandstädter et al. (1993) vonden in hun onderzoek dat oudere deelnemers doorgaans accomodative coping strategies hanteerden om met de gevolgen van leeftijdsgerelateerde veranderingen om te gaan. Het Selective Optimization with Compensation model biedt een verbreding van deze strategie door een onderscheid te maken tussen meerdere vormen van aanpassing.

Kortom, het Selective Optimization with Compensation model is een brede verklaring voor de manier waarop ouderen zich aanpassen aan veranderingen met de overgang naar late volwassenheid. Specifiek met betrekking tot de sociale context van ouderen halen we drie gerontologische theorieën aan die een verklaring formuleren voor de manier waarop ouderen hun sociale leven leiden.

Disengagement Theory (Cumming & W. E. Henry, 1961) verwijst naar een achteruitgang in een individu's sociale interacties tijdens de late volwassenheid, als gevolg van wederzijdse afstoting tussen het individu en de samenleving. Het verlies van een sociale rol (door het wegvallen van een professionele functie) leidt ertoe dat late volwassenheid vaak isolement en een onaangenaam gevoel van ongestructureerde tijd met zich meebrengt. Vele theoretici bekritiseren echter het concept van disengagement, aangezien

ouderen in vele culturen prestigieuze posities krijgen (Luborsky & McMullen, 1999) en niet iedereen zich zomaar terugtrekt uit de maatschappij.

Continuity Theory (Maddox, 1963; ook bekend als Adaptation Theory of Activity Theory) stelt dat sociale barrières, eerder dan het verlangen van ouderen om zich sociaal te engageren, de oorzaak zijn voor een achteruitgang in de sociale interacties. Wanneer ouderen bepaalde rollen verliezen (ten gevolge van het pensioen of het verlies van een partner), trachten ze om er andere te vinden in een poging om actief te blijven. Volgens dit perspectief is het voor de levensvoldoening van ouderen belangrijk om situaties te creëren waarin men actieve rollen en relaties met anderen kan hebben (Maddox, 1963). Niettemin blijkt uit onderzoek dat het aanbieden van mogelijkheden voor sociaal contact aan ouderen geen garanties biedt voor een grotere sociale activiteit, en dat ouderen met grotere sociale netwerken niet noodzakelijk gelukkiger zijn (Lee & Markides, 1990; Ritchey, Ritchey, & Dietz, 2001).

De aanpassing aan vermindering in sociale interactie kan ook verklaard worden aan de hand van de Socio-Emotional Selectivity Theory (Carstensen, 1992; 1993; Carstensen, Heckhausen, & Dweck, 1998; Carstensen, Isaacowitz, & Charles, 1999), die stelt dat sociale netwerken selectiever worden wanneer men veroudert. Carstensen stelde dat sociale interactie zowel functies (e.g. informatieverwerving, identiteitsconstructie, emotieregulatie, etc.) als een kostprijs (e.g. energie, negatieve emoties, bedreigingen voor het zelfbeeld, etc.) heeft. Ouderen beperken omwille van deze kostprijs hun contacten tot bekende partners met wie ze een aangename, waardevolle of belonende relatie opgebouwd hebben. Ze hebben geleerd dat het riskant is om vreemden te benaderen met het oog op een positieve zelfbevestiging, en in tegenstelling tot jongeren zijn ze niet gemotiveerd om contacten te leggen met informatieverwerving of toekomstige contacten in het achterhoofd (Fredrickson & Carstensen, 1990). Hoewel de sociale netwerken hierdoor kleiner zijn, blijkt uit een studie van Lansford, Sherman, & Antonucci (1998) dat meer ouderen dan jongeren tevreden zijn met hun aantal sociale contacten.

Met Socio-Emotional Selectivity Theory beëindigen we dit overzicht van de veranderingen die het individu doorheen de latere fasen van zijn leven doormaakt en de manier waarop het zich hieraan weet aan te passen. In een volgend deel van dit hoofdstuk bespreken we hoe het mediagebruik (en meer bepaald televisie en het Internet) van betekenis kan zijn in dit aanpassingsproces. Vooraleer we hier aan toe zijn bespreken we eerst echter invloeden op de ontwikkeling van het individu die eerder continu van aard zijn, meer bepaald: generationele verschillen en historische invloeden.

1.3 Continuïteit in generationele verschillen, historische en non-normatieve invloeden

Eén van de krachtlijnen van het Life-span Perspective is de nadruk op de studie van de gehele levensloop, waarbij dus ook invloeden die tijdens de jongere jaren van het leven gevestigd worden - en nadien eerder continu blijven doorheen de levensloop – een rol spelen. We vonden generationele verschillen terug in studies naar het gebruik van technologie door verschillende leeftijdsgroepen. Deze studies benadrukken het belang van de formatieve jaren van technologiegebruikers. Cohortanalyses (Becker, 1992; Glenn, 1974) geven aan dat deze periode (tussen 10 en 25 jaar) een kritische periode is met betrekking tot het vormen van normen, waarden en vaardigheden die het toekomstige gedrag sterk zullen beïnvloeden. Na deze periode worden volwassenen minder vatbaar voor gedrags- en attitudewijzigingen. Een generatie kan bijgevolg gedefinieerd worden als *"a range of birth cohorts that display similar behavior, and share norms or values that are based on common sociological environments during their formative years (Docampo Rama, 2001, p. 4)"*. Belangrijk hierbij is het gegeven dat een generatie enkel geïdentificeerd kan worden wanneer de formatieve periode lang genoeg stabiel blijft om het gedrag van diverse geboortecohorten te vormen. Uit haar empirisch onderzoek bleek bijvoorbeeld dat technologiegeneraties significant verschilden in het aantal fouten dat ze maakten met nieuwe hardware en de tijd die ze nodig hadden om een taak met succes te volbrengen. Ze vond tevens dat individuen uit de software generaties (de beeldscherm- en de menugeneratie) beter getraind waren in hand-oog coördinatie dan de electromechanische generatie, en dat oudere leden van de electromechanische generatie effectievere strategieën gebruikten om nieuwe hardware aan de praat te krijgen dan jongere leden van de electromechanische generatie.

Becker (2000) onderscheidde vijf generaties op basis van socio-historische verschillen tijdens de formatieve periode: de pre-oorlogse generatie (1910-1920), de stille generatie (1930-1945), de babyboom generatie (1946-1954), de verloren of late babyboom generatie (1955-1969) en generatie X (1970 en later). Sackmann & Weymann (1994) onderzochten in hoeverre generaties gevormd konden worden op basis van het gedrag ten opzichte van technologie en macro-technologische gebeurtenissen tijdens de formatieve jaren. Deze analyse resulteerde in de identificatie van vier generaties: de "early technological generation" (voor 1938), de "household revolution generation" (1939–1948), de "increasing technological household generation" (1949-1963) en de "computer generation" (1964 en later).

Docampo Rama (2001) analyseerde naast de beschikbare technologie tijdens de formatieve jaren ook de evolutie van de interactiestijlen die nodig zijn om met televisie, telefoon en

videorecorders om te gaan, evenals de diffusie van deze interactiestijlen. Ze onderscheidde drie interactiestijlen: de elektromechanische stijl (technologie uit de periode 1930-1980), de beeldschermstijl (1980-1990) en de menustijl (1990 en later). Een elektromechanische interactiestijl wordt gekenmerkt door een 1 op 1 relatie tussen interactie en functie. Er is een mechanische feedback (zoals de klik van een draaiknop) aanwezig en het resultaat van de interactie is meteen zichtbaar. Een videorecorder uit het elektromechanische tijdperk heeft bijvoorbeeld één knop om af te spelen en één knop om te overschrijven. Opnemen gebeurt door beide knoppen tegelijkertijd in te drukken. Binnen de beeldschermstijl kunnen interacties aan meerdere functies gekoppeld zijn, afhankelijk van de modus waarin men zich bevindt. Feedback wordt voorzien via een beeldscherm. Een videorecorder uit het beeldschermtijdperk voorziet één knop om op te nemen en het scherm deelt aan de gebruiker mee dat het opnemen gestart is. De menustijl, ten slotte, is een geavanceerde vorm van de beeldschermstijl. Binnen deze interactiestijl worden menustructuren toegevoegd, waardoor de complexiteit aanzienlijk toeneemt. Een voorbeeld van de menustijl voor een videorecorder is bijvoorbeeld dat men de videorecorder kan programmeren via het teletextmenu. Docampo Rama concludeerde dat er in de tweede helft van de 20ste eeuw minstens twee verschillende technologiegeneraties kunnen onderscheiden worden: de elektromechanische generatie (geboren voor 1960) en de beeldschermgeneratie (geboren na 1960).

In een studie van Vandebosch & Eggermont (2001; 2002) vonden we een overzicht van de historische invloeden die de ouderen van vandaag ondergaan hebben, zoals de Tweede Wereldoorlog, de uitbouw van de welvaartstaat, de industriële globalisering en de "global village", de verkorting van de werkweek en de overgang van kleine, hechte gemeenschappen naar één grote maatschappij met weinig sociale interactie tussen de mensen. Naast deze sociopolitieke veranderingen maakten ouderen de opkomst van de permissieve maatschappij mee, die gepaard ging met een dalend kerkbezoek en de doorbraak van televisie en andere media. Zoals ons overzicht van de studies rond technologiegeneraties aangaf, beïnvloedt de 'eigen' mediageschiedenis de manier waarop men met de informatietechnologie van vandaag omgaat.

Ten slotte vermelden we nog het werk van sociologen zoals Andrew Blaikie (1999), die stelden dat een uitgebreide ontspanningsfase de grens tussen middelbare en latere leeftijden doet vervagen. Door de verschuiving van een productiegeoriënteerde naar een consumptiegeoriënteerde maatschappij worden ouderen meer en meer als potentiële klanten benaderd. De derde leeftijd is getransformeerd tot een snel groeiende nichemarkt van jonge, actieve senioren die zich distantiëren van hun afhankelijke en passieve tegenhangers. De dood is voor deze ouderen veel minder een taboe dan een nieuwe

vierde leeftijd die de derde leeftijd opvolgt wanneer aftakeling en seniliteit ertoe leiden dat het niet langer mogelijk is om te genieten van een actief leven.

Naast de fysiologische, cognitieve en psychosociale veranderingen ten gevolge van het verouderingsproces en de historische invloeden en generatieverschillen, benadrukt het Life-span Perspective de invloed van niet-normatieve gebeurtenissen. Dit zijn onregelmatige gebeurtenissen die sommige personen overkomen en uniek zijn voor bepaalde individuen. Leeftijdsgebonden en historische processen zijn normatief aangezien hun effecten grote groepen mensen op dezelfde manier affecteren. De invloed van niet-normatieve veranderingen kan echter net zo groot zijn en kan de multidirectionaliteit van het ontwikkelingsproces beïnvloeden. De invloed van een inspirerende godsdienstleraar in de kindertijd, een blind date met de man of vrouw van je leven, een gevecht met kanker, etc. zijn allemaal niet-normatieve invloeden die een enorme impact op een mensenleven kunnen hebben. Ze gebeuren 'in den blinde', waardoor het moeilijk is voor onderzoekers om er grip te krijgen. Onderzoek toont aan dat de hoeveelheid van keuzes die we tegenwoordig kunnen maken de invloed van dergelijke niet-normatieve gebeurtenissen aanzienlijk vergroot heeft in vergelijking met vroeger (Schroots & Birren, 1990). Tegenwoordig kan een mensenleven vele richtingen uitgaan, wat fel contrasteert met vroeger toen men de school afwerkte, een job ging doen, trouwde, kinderen kreeg en op pensioen ging.

Kortom, uit het overzicht hierboven blijkt – conform met het Life-span Perspective – dat continuïteit een significante rol in een mensenleven heeft naast de vele veranderingen die men tijdens een leven doormaakt. In de inleiding van dit hoofdstuk haalden we bondig aan hoe deze factoren een rol kunnen spelen in het mediagebruik van ouderen. In het laatste deel van dit hoofdstuk gaan we hier dieper op in, met een verdere uitwerking van de betekenissen die televisie en het Internet hebben in het leven van een ouder publiek.

1.4 Empirisch onderzoek naar het gebruik van televisie en het Internet in middelbare en late volwassenheid

1.4.1 De betekenissen van televisie in het leven van een ouder publiek

Het onderzoek rond televisie en ouderen richt zich doorgaans tot zestig-, vijfenzestig- of zeventigplussers. Uit diverse van deze studies bleek dat oudere volwassenen aanzienlijk meer tijd voor de televisie doorbrengen dan eender welke andere leeftijdsgroep (e.g.

Davis & Kubey, 1982; Gunter, 1998; Kubey, 1980; Mares & Woodard, 2006). Van der Goot (2009) merkte echter op dat het gevaarlijk is om op basis van gemiddeldes het oudere publiek van televisie over een kam te scheren. In de longitudinale studie van Woodard & Mares (2006) liggen de standaardfouten bijvoorbeeld aanzienlijk hoger bij oudere kijkers dan bij kijkers van middelbare leeftijd, wat een indicatie is dat oudere kijkers eerder een heterogeen publiek zijn met betrekking tot hun kijkgedrag.

Om de vaststelling dat ouderen meer tijd achter de televisie doorbrengen te verklaren wordt doorgaans geredeneerd vanuit een substitutiehypothese. Oudere kijkers zijn doorgaans niet meer aan het werk, er zijn minder activiteiten voor hen beschikbaar ten gevolge van het fysieke verouderingsproces en hun sociale contacten zijn vaak beperkter geworden (zie vanaf p. 34). Televisie wordt volgens deze hypothese gebruikt om 1) weggevallen of niet langer beoefenbare activiteiten te vervangen en 2) om sociale functies te vervangen die voorheen ingevuld werden door de interpersoonlijke communicatie tijdens het uitvoeren van activiteiten die niet langer beschikbaar zijn.

1.4.1.1 Televisie naast andere activiteiten

De substitutiehypothese werd ondersteund door enkele kwalitatieve studies (e.g. Gauntlett & Hill, 1999; Vandebosch & Eggermont, 2002). Deze studies concludeerden dat televisie de voornaamste bron van informatie en vermaak werd voor ouderen met een te beperkt inkomen, een minder goede gezondheid, mobiliteitsproblemen (ten gevolge van invaliditeit of het wegvallen van een partner die met de wagen reed), of een beperkt contact met vrienden en familie. De bevindingen van kwantitatief onderzoek met betrekking tot de hypothese waren echter inconsistent. Enerzijds zijn er studies die negatieve correlaties tussen televisiekijken en alternatieve activiteiten vonden (Graney, 1975; A. M. Rubin, 1986), maar anderzijds zijn er ook studies die geen of een positief verband vonden (Doolittle, 1979; Graney, 1974; Kent & Rush, 1976; Mayer, Maas, & Wagner, 2001). Van der Goot (2009) verduidelijkte dat de analyse van deze studies bemoeilijkt werd doordat de auteurs enkel bivariate relaties onderzochten. Doolittle (1979) vond bijvoorbeeld dat ouderen met vele sociale contacten het nieuws gebruikten om interpersoonlijke communicatie voor te bereiden, wat een andere groep is dan de ouderen met mobiliteitsproblemen uit bijvoorbeeld het onderzoek van Vandebosch & Eggermont (2002).

Studies die vertrokken van de substitutiehypothese stelden doorgaans vast dat televisie een middel werd om de tijd door te komen en ongestructureerde tijd te vullen. Haddon (2000) vond in een kwalitatief onderzoek bijvoorbeeld dat ouderen die meer tijd hadden gekregen tussen andere activiteiten in – ten gevolge van het

pensioen of het gegeven dat hun kinderen het ouderlijk nest verlaten hadden – deze tijd vervolgens invulden met het kijken naar televisie. Televisie had voor haar respondenten een nieuwe functie gekregen, in de zin dat de televisieklok gebruikt werd als een manier om zich temporeel te oriënteren bij gebrek aan andere tijdsindicatoren in dagen met te weinig tijdsgebonden activiteiten. Uit studies die vanuit het Uses and Gratifications perspectief (zie p. 63) op zoek gingen naar de motieven achter het televisiegebruik van ouderen bleek tevens dat oudere kijkers sterk gemotiveerd werden door "verveling" en "tijdverdrijf" om televisie te kijken (Eggermont & Vandebosch, 2002; Korzenny & Neuendorf, 1980; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982a; 1982b).

1.4.1.2 De sociale functie van televisie voor ouderen

Verouderen gaat doorgaans gepaard met een vermindering in het aantal sociale contacten dat men heeft (Doolittle, 1979; Meyersohn, 1961; zie ook p. 38) Theoretisch werd doorgaans Disengagement Theory (i.e. ouderen en maatschappij trekken zich beiden terug; zie p. 41) aangehaald, maar deze theoretische benadering kon op weinig empirische ondersteuning rekenen. Carstensen (1992) vond bijvoorbeeld dat geluk en aanpassing op latere leeftijd samenhing met emotionele relaties. Een betere theoretische benadering vonden we dus in Continuity Theory (i.e. sociale barrières ipv. wederzijdse sociale afkering; p. 42) en Socio-Emotional Selectivity (i.e. ouderen zijn selectiever in hun sociale contacten omwille van de potentiële emotionele risico's die nieuwe interpersoonlijke contacten met zich meebrengen; p. 42).

In het onderzoek werd ondersteuning gevonden voor de hypothese dat televisie ter vervanging van onbeschikbare of moeilijke interpersoonlijke communicatie gebruikt werd door ouderen, of dat televisie als een vorm van gezelschap gebruikt werd. Televisie bracht voor bepaalde ouderen leven in huis en gaf hen het gevoel minder alleen te zijn. Televisie brak de stilte in huis wanneer men alleen was (Bliese, 1986; Eggermont & Vandebosch, 2002; Gauntlett & Hill, 1999; Haddon, 2000; Van der Goot, 2009). Willis (1995) onderscheidde hierin ouderen die nog actief waren en brede interesses hadden. Deze groep gaf televisie slechts een complementaire of secundaire rol in vergelijking met ouderen die minder actief waren. Bliese (1986), Gauntlett & Hill (1999) en Van der Goot (2009) onderstreepten dat ouderen die televisie op deze manier gebruikten dit met een dubbel gevoel deden. Televisie herinnerde hen aan hoe het vroeger was en hoe televisie maar een pover alternatief was voor echte interpersoonlijke communicatie. Welke of hoeveel ouderen dit doen is echter onduidelijk aangezien

de percentages sterk variëren. (R. H. Davis, 1971; R. H. Davis & Westbrook, 1985; Eggermont & Vandebosch, 2002; Korzenny & Neuendorf, 1980; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982a; 1982b; Schultz & D. W. Moore, 1984).

Kwalitatieve studies ondersteunden de hypothese dat televisie gebruikt werd om ouderen het gevoel te geven dat men deel uitmaakte van de maatschappij en dat televisie hen hielp up to date te blijven en het moderne leven te begrijpen (Gauntlett & Hill, 1999; van der Goot, 2009; Haddon, 2000; Randall, 1995; Willis, 1995). Televisie droeg bij tot interpersoonlijke communicatie door onderwerpen voor conversatie te bieden. Dit werd bevestigd in kwalitatief onderzoek (Bliese, 1986; van der Goot, 2009; Riggs, 1996; 1998; Willis, 1995) en Uses and Gratifications onderzoek (Eggermont & Vandebosch, 2002; Korzenny & Neuendorf, 1980; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982a; 1982b). Televisie was ook een gedeelde activiteit om met de kleinkinderen te doen (Eggermont & Vandebosch, 2002; G. T. Fouts, 1989; Gauntlett & Hill, 1999; van der Goot, 2009). Enkele studies vonden tevens dat sommige ouderen graag samen televisie keken (G. T. Fouts, 1989; Gauntlett & Hill, 1999), maar kwantitatief Uses and Gratifications onderzoek vond wel dat sociale interactie niet zo'n belangrijke reden om te kijken was (Gunter, 1998; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1981). Van der Goot (2009) verduidelijkte dat ouderen hierbij een dubbel gevoel hadden. Samen kijken werd positief geëvalueerd omdat het een gevoel van verbondenheid kon opwekken, maar anderzijds werd televisie ook negatief geëvalueerd omdat het soms conversaties beperkte – terwijl men keek werd er niet gesproken.

1.4.1.3 Inhoudsvoorkeuren

Met betrekking tot de inhoudsvoorkeuren werden sommige onderzoeksresultaten vanuit de substitutiehypothese verklaard. Zo bleek dat ouderen meer naar het nieuws keken dan jongere kijkers (Bower, 1973; Doolittle, 1979; Durand, Klemmack, Roff, & Taylor, 1980; Hopf, Bedwell Jr, Lichty, & Ripley, 1970; Mares & Woodard, 2006; Steiner, 1963). Deze vaststelling werd dan gekaderd binnen de substitutiehypothese: ouderen hebben minder activiteiten en sociale contacten voor informatieverwerving en zoeken deze vervolgens via televisie (Kubey, 1980). Een voorkeur voor nieuwsuitzendingen paste binnen Uses and Gratifications onderzoek, waaruit bleek dat informatieverwerving een belangrijk motief was voor het televisiegebruik van ouderen (van der Goot, 2009; Gunter, Sancho-Aldridge, & Winstone, 1993; Mundorf & Brownell, 1990; Ostman & Jeffers, 1983; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1981). In lijn met een hogere motivatie voor informatieverwerving werd tevens vastgesteld dat ouderen minder behoefte

hadden aan relaxatie – mogelijk doordat ze niet meer werkten – (Kubey, 1980; Ostman & Jeffers, 1983), maar onderzoek is inconsistent met betrekking tot deze tweede vaststelling (Mundorf & Brownell, 1990; Ostman & Jeffers, 1983; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1981). Van der Goot (2009) vond bijvoorbeeld dat televisie gebruikt werd door sommige respondenten om voor de rusteloosheid en eenzaamheid te compenseren en luchtige, relaxerende programma's hielpen hen hierbij.

Ouderen bleken ook een voorkeur voor spelprogramma's te hebben (van der Goot, 2009; Gunter et al., 1993; Hopf et al., 1970; Steiner, 1963). Kwalitatieve studies verduidelijkten dat deze programma's ouderen hielpen om hun cognitieve vaardigheden aan te scherpen doordat ze mee konden spelen (Bliese, 1986; van der Goot, 2009; Vandebosch & Eggermont, 2002; Willis, 1995). Deze ouderen keken het liefst naar moeilijke spelprogramma's met lastigere vragen, dan spelprogramma's die meer op geluk gericht waren (1986).

Naast het nieuws en informatieve spelprogramma's bleken nostalgische programma's goed in de smaak te vallen bij vele ouderen (Gauntlett & Hill, 1999; van der Goot, 2009; Riggs, 1998; Vandebosch & Eggermont, 2002; Willis, 1995). Vandebosch & Eggermont (2002) rapporteerden – bij wijze van voorbeeld – dat ouderen een voorkeur hadden voor programma's met betrekking tot de eerste helft van de 20ste eeuw of programma's met Duitse schlagermuziek. Studies vonden verder een inhoudsvoorkeur die theoretisch verwant is aan een voorkeur voor nostalgische programma's in de zin dat ouderen zachtaardige (gentle) fictie prefereerden (Bliese, 1986; R. H. Davis, 1971; Gauntlett & Hill, 1999; van der Goot, 2009; Riggs, 1998; Tulloch, 1989). Met de noemer 'zachtaardige fictie' verwijzen Gauntlett & Hill (1999) naar programma's die weinig geweld, sex of vulgair taalgebruik bevatten, eerder gericht zijn op lichte, nostalgische thema's en vaak oudere personages bevatten. De auteurs argumenteerden dat ouderen deze inhouden prefereerden omdat ze graag geconfronteerd worden met een traditioneler, idealistischer wereldbeeld. Vandebosch & Eggermont (2002) maakten de suggestie dat ouderen de rurale gemeenschap waarin ze vroeger woonden romantiseerden in vergelijking met de moderne, industriële maatschappij van vandaag.

Ten slotte zijn er studies die vonden dat ouderen oudere personages op televisie prefereerden. De favoriete programma's van ouderen bleken namelijk meer oudere personages te bevatten dan de favoriete programma's van jongere kijkers (Bell, 1992; Harwood, 1997; Mundorf & Brownell, 1990; Robinson, Skill, & Turner, 2004).

> Munford & Brownell (1990) vroegen oudere kijkers om hun vijf favoriete personages op te sommen, waaruit bleek dat drie van de vijf doorgaans ouder dan 60 waren. Mares & Cantor (1992) lieten oudere kijkers scenario's evalueren en vonden tevens dat oudere personages geprefereerd werden door hun respondenten. Ze verklaarden deze bevinding vanuit Social Comparison Theory (Festinger, 1954), die stelt dat informatie over gelijkaardige mensen het meest relevant is in het maken van beslissingen. Harwood (1997) refereerde naar Social Identity Theory (Tajfel, 1978): oudere personages dragen bij tot de sociale identiteit van oudere kijkers, en geven hen het gevoel deel uit te maken van een belangrijke sociale groep aangezien een belangrijk sociaal instituut als de media hen belangrijk vindt.

De resultaten die hierboven aangehaald werden sluiten naadloos aan bij het Lifespan Perspective op ontwikkeling. We vonden verbanden tussen fysiologische veranderingen en het mediagebruik van ouderen. Kubey (1980) vond bijvoorbeeld dat het gebruik van gedrukte media, radio en muziekdragers beperkt wordt doordat ouderen slechter zien en horen. Ouderen prefereren de televisie omdat deze auditieve en visuele stimuli combineert. Gemiste stimuli kunnen opgevangen worden door andere stimuli te interpreteren (Heatherton & G. Fouts, 1985). De cognitieve veranderingen die ouderen ondergaan, werden door academisch onderzoek gerelateerd aan veranderingen in mediagebruik. Eggermont & Vandebosch (2001) vonden bijvoorbeeld dat ouderen moeilijker praktische zaken leerden (zoals het programmeren van een videorecorder) of dat ze moeite hadden met het onthouden van complexe verhaallijnen. Niettemin gebruikten de ouderen in deze studie de media ook om zaken bij te leren, zoals een nieuwe taal (door naar de buitenlandse televisie te kijken) of nieuwe kennis (door "mee te spelen" met quizprogramma's). Onderzoek legde ook verbanden bloot tussen psychosociale veranderingen en het mediagebruik van ouderen. Ouderen hebben bijvoorbeeld meer interesse voor nieuws en informatie dan jongere mediagebruikers (Gunter et al., 1993; Perse & A. M. Rubin, 1990). Een mogelijke verklaring hiervoor kan gevonden worden in Erikson's concept van ego integriteit, waarbij de verhoogde interesse in informatie beschouwd wordt als het gevolg van een grotere behoefte om zich betrokken te voelen bij de maatschappij (Kubey, 1980). Anderzijds kan deze interesse ook gerelateerd worden aan het rustigere leven dat ouderen, vrij van een job, leiden. Hierdoor is er minder nood aan ontspanning via de media, maar meer nood aan (lokale) informatie die vroeger via sociale interactie op het werk gevonden werd (Perse & A. M. Rubin, 1990; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982).

De substitutiehypothese heeft een verdienste ter verklaring van het mediagebruik van ouderen, maar het bleek vaak moeilijk om deze te onderscheiden van selectiestrategieën. In haar literatuuroverzicht naar de empirische toepassing van het Selective Optimization with Compensation model met betrekking tot het gebruik van televisie door ouderen, vond Van der Goot (2009; zie ook van der Goot et al., 2006) dat academisch onderzoek voornamelijk interesse had voor de compensatiestrategieën van ouderen. Televisie wordt als een alternatief gezien omdat men door het verouderen minder activiteiten kan uitvoeren (e.g. Graney, 1975) en minder sociale contacten heeft (e.g. Doolittle, 1979). Televisie zorgt vervolgens voor een dagdagelijkse structuur (e.g. Meyersohn, 1961), een vorm van gezelschap (e.g. Gauntlett & A. Hill, 1999), een bron voor gespreksonderwerpen (e.g. Bliese, 1986), en een manier om zich betrokken te voelen bij de maatschappij (e.g. Haddon, 2000). Van der Goot bekritiseerde deze verklaring omdat ze te weinig genuanceerd is en eerder aansluit bij assimilative coping-strategieën (zie p. 41), waar accomodative coping volgens haar een geschiktere verklaring zou bieden.

In haar eigen onderzoek bevestigde Van der Goot (2009) een aantal compensatiestrategieën: televisie als vervanging voor activiteiten die niet meer mogelijk zijn, als aanpassing aan verliezen in de interpersoonlijke sfeer, en als bron van informatie die vroeger uit andere activiteiten verkregen werd, maar ze legde ook een aantal selectiestrategieën bloot, en benadrukte dat deze frequenter aangewend worden dan de bovengenoemde compensatiestrategiëen: diverse respondenten verklaarden hoe het kijken naar televisie voor hen een bewuste keuze was, evenals een teken van vrijheid om te doen wat ze wilden met hun tijd. Van der Goot gaf ook aan dat het moeilijk was om selectie- en compensatiestrategieën te scheiden, aangezien ze vaak tegelijkertijd voorkwamen. Ten slotte concludeerde Van der Goot dat selectie- en compensatiestrategieën niet vastgesteld kunnen worden op basis van het kijkvolume, de genrevoorkeuren of de status die men aan televisie toekent, wat de contrasten tussen kwantitatieve en kwalitatieve resultaten voor een gedeelte kan verklaren.

Naast veranderingen (en aanpassingen hieraan) kon een deel van de resultaten ook vanuit continuïteit in een mensenleven benaderd worden. Specifiek voor Vlaamse ouderen, rapporteerden Vandebosch & Eggermont (2002) hoe hun respondenten het enerzijds geweldig vonden dat de televisie een blik op de hele wereld en op andere culturen biedt, maar hoe ze zich anderzijds stoorden aan de manier waarop Amerikaanse programma's mogelijk de Vlaamse cultuur overvleugelen. Vele respondenten vonden het ook jammer dat de televisie ervoor gezorgd had dat mensen niet langer de hele avond tegen elkaar praatten of kaart speelden. Ze vertoonden ook een fascinatie voor fictie over het plattelandsleven of voor programma's met Duitse schlagermuziek. De meeste

respondenten bleken immuun voor de ontkerkelijking en keken graag naar berichtgeving over de Katholieke Kerk. Dat ze het moeilijk hadden met het volgen van complexe politieke programma's of buitenlandse programma's wijtten de respondenten van Vandebosch & Eggermont aan hun eigen beperkte onderwijsniveau, wat ze vervolgens vergeleken met goed opgeleide kinderen die wel goed met nieuwe media om kunnen, en die vaak niet beseffen hoe gelukkig ze zich hiervoor mogen prijzen. Vandebosch & Eggermont beschreven verder hoe ouderen de indruk hadden dat er vandaag de dag meer misdaad is dan vroeger en dat er nieuwe vormen van misdaad ontstaan zijn. Ouderen gaan ervan uit dat het mediabeeld een correcte afspiegeling vormt van de misdaden die in de samenleving optreden en dat televisie een gedeelde verantwoordelijkheid draagt voor de gestegen criminaliteit doordat hij de zedelijke waarden ondermijnt. Met betrekking tot de Tweede Wereldoorlog onderscheidden Vandebosch & Eggermont twee types van kijkers: zij die uit herkenning graag naar programma's over dit onderwerp kijken en zij die oorlogsprogramma's het liefst vermijden.

Kortom, de betekenissen van televisie voor ouderen bleken uit deze studies doordrongen te zijn met zowel veranderingen als continuïteit, met zowel selectie- als compensatiestrategieën. Het oudere publiek bleek bovendien een heterogeen publiek te zijn dat het best vanuit een specifieke, contextuele omkadering bestudeerd wordt. In het laatste gedeelte van dit hoofdstuk evalueren we deze bevindingen voor een medium dat dichter aansluit bij digitale spellen op het vlak van de interactiviteit die van de gebruiker vereist wordt: het Internet (en de computer).

1.4.2 De betekenissen van het Internet in het leven van een ouder publiek

Uit ons literatuuronderzoek naar de betekenissen van het Internet in het leven van een ouder publiek concluderen we dat het nog te vroeg is om een overzicht te bieden dat vergelijkbaar is met het overzicht van televisiegebruik hierboven. Het gebruik van het Internet en de computer door ouderen bleek in de onderzoeksliteratuur voornamelijk vanuit adoptieonderzoek benaderd te worden. Hierbij vonden we studies die op zoek gingen naar positieve effecten op het welzijn en de levenskwaliteit van ouderen (Billipp, 2001; e.g. Blaschke, Freddolino, & Mullen, 2009; Cody, Dunn, Hoppin, & Wendt, 1999; Dickinson & Gregor, 2006; D. McConatha, J. T. McConatha, & Dermigny, 1994; J. T. McConatha, D. McConatha, Deaner, & Dermigny, 1995; Sherer, 1996; Slegers et al., 2008; Straka & Clark, 2000; H. White et al., 1999; Wright, 2000), specifieke vereisten qua usability (e.g. Mead, Lamson, & Rogers, 2002) of internetopleidingen (e.g. Cody et al., 1999), naast zuivere adoptie- en diffusiestudies (e.g. Cutler, Hendricks, & Guyer, 2003; Lam & Lee, 2006; Yoo & Robbins, 2008). We benadrukken dat we ons in dit overzicht – conform met

ons overzicht naar televisiestudies – beperken tot studies naar het gebruik van het Internet door ouderen, met het oog op de betekenissen die zij aan deze activiteit toekennen. In vergelijking met de televisiestudies merkten we verder op dat studies naar het internetgebruik van ouderen vaak met vijftigplussers gevoerd werden, terwijl televisiestudies een iets ouder publiek opzochten.

1.4.2.1 Het Internet naast andere activiteiten

Het gebruik van het Internet door ouderen blijkt sterk verbonden te zijn aan andere activiteiten in het dagdagelijkse leven. Enerzijds kon het Internet als vervanging of compensatie ten opzichte van andere activiteiten benaderd worden, voornamelijk bij ouderen met beperkte mobiliteit of andere beperkingen (McMellon & Schiffman, 2002; Nahm & Resnick, 2001; Selwyn, 2004; Trocchia & Janda, 2000). Anderzijds was het Internet voor actieve ouderen eerder een bijdrage aan hun leven, dan een vervanging voor andere activiteiten (Blit-Cohen & Litwin, 2004; McMellon & Schiffman, 2002; Morrell, Mayhorn, & Bennett, 2000; J. White & Weatherall, 2000). McMellon & Schiffman (2002) vonden bijvoorbeeld in een kwalitatief onderzoek dat het Internet voor ouderen in het teken stond van empowerment. Voor sommige ouderen was het Internet een vervanging voor met de hand schrijven, zich buitenshuis begeven of politiek actief zijn, maar voor andere ouderen was het Internet een bijkomend informatiekanaal over hun belangrijkste interesses en niet-computergerelateerde hobbies. Bij actieve ouderen bleek het Internet vaak moeilijk in te passen in het dagdagelijkse leven doordat het te veel tijd opslorpte (Medeiros, Crilly, & Clarkson, 2008; Selwyn, 2004). Medeiros et al. (2008) vonden in een vergelijkende studie dat ouderen hierbij meer last ondervonden dan jongeren, wat de auteurs verklaarden met de stelling dat ouderen niet met het Internet opgegroeid waren.

1.4.2.2 De sociale functie van het Internet

Ook hier waren er duidelijke verschillen tussen een kleinere, minder actieve groep ouderen die Internet eerder als een vorm van compensatie zagen, en ouderen die het internet eerder als een bijdrage binnen hun leven ervaarden. Het Internet stond voor sommige ouderen in het teken van gezelschap en sociale ondersteuning (Blit-Cohen & Litwin, 2004; McMellon & Schiffman, 2002; Nahm & Resnick, 2001; Selwyn, Gorard, Furlong, & Madden, 2003; Wright, 2000). Nahm & Renick (2001) beschreven bijvoorbeeld hoe huisgebonden ouderen meer verveeld en geïsoleerd waren vooraleer ze het Internet ontdekten. Daarnaast waren er ouderen die het Internet als een middel omschreven waarmee ze oude contacten onderhielden en nieuwe contacten verwierven (Cho, De Zuniga, Rojas, & Shah, 2003; Climo, 2001;

Eastman & Iyer, 2004; McMellon & Schiffman, 2002; T. F. Stafford, M. R. Stafford, & Schkade, 2004; Thayer & Ray, 2006; Trocchia & Janda, 2000; J. White & Weatherall, 2000; Wright, 2000). Climo (2001) beschreef hoe het Internet ouderen in staat stelde om via e-mail in contact te blijven met correspondenten met wie men anders nooit het contact zou kunnen onderhouden. Met betrekking tot nieuwe online contacten stelde Wright (2000) daarnaast vast dat ouderen online relaties als gelijkwaardig aan offline relaties beschouwden met betrekking tot de emotionele kosten die eraan verbonden zijn. Dit liet niet weg dat zware internetgebruikers in deze studie sterke en waardevolle relaties opgebouwd hadden met online gesprekspartners. McMellon & Schiffman (2002) vonden dat het Internet ouderen in staat stelde om contact te leggen met gelijkgezinden die men anders nooit zou ontmoet hebben.

Een belangrijke factor in de sociale functie van het Internet zijn kinderen en familieleden. Diverse studies stelden vast dat oudere internetgebruikers het Internet hadden leren kennen via hun familie, als ze dit niet via hun werkomgeving al gedaan hadden (Leavengood, 2001; Medeiros et al., 2008; Morrell et al., 2000; Selwyn, 2004). Op deze manier kon angst dat men het niet zou kunnen leren of voor de gevaren die men in de media over het Internet hoorde overbrugd worden (Medeiros et al., 2008). Niettemin bleek dat vele ouderen zichzelf wegwijs hadden gemaakt op Internet, zonder hulp van buitenaf (Morrell et al., 2000). Het kunnen werken met computers en het Internet was voor deze ouderen een vorm van sociale status binnen het eigen sociale netwerk (Selwyn, 2004; Trocchia & Janda, 2000).

1.4.2.3 Inhoudsvoorkeuren

Oudere internetgebruikers bleken erg doelgericht met het Internet om te gaan. Het medium werd als een gereedschap benaderd, met kennisverwerving, informatieverwerking en correspondentie als voornaamste functies (Medeiros et al., 2008; Selwyn, 2004; Selwyn et al., 2003; J. White & Weatherall, 2000). Op het vlak van kennisverwerving sloot het gebruik van het Internet vaak aan bij andere interesses en hobby's, maar kon het Internet ook tot nieuwe interesses en hobby's leiden doordat het een bredere blik op de wereld bood (McMellon & Schiffman, 2002). Deze zogenaamde 'Silver Surfers' gebruikten het Internet om onderzoek te doen over onderwerpen die hen interesseerden, waarbij het nieuws, reizen en gezondheid de vaakst voorkomende onderwerpen waren (Howard, Rainie, & Jones, 2001; Morrell et al., 2000; White & Weatherall, 2000).

Het Internet stond voor ouderen uit diverse studies in het teken van mentale fitness, mee zijn met de tijd en onafhankelijkheid (Blit-Cohen & Litwin, 2004; Selwyn, 2004; J. White & Weatherall, 2000). Het Internet doorzoeken werd doorgaans als een plezierige activiteit op zich ervaren (Nahm & Resnick, 2001), maar uit studies van Selwyn (2003) bleek dat slechts een minderheid het Internet gebruikte om spelletjes te spelen: 59% van de zestigers met toegang tot een computer thuis speelt nooit spelletjes op de computer (en slechts 40% van de zestigers heeft een computer thuis) in deze studie in West-Engeland en Wales.

Uit dit literatuuronderzoek bleek dat een groot deel van het oudere internetpubliek een actief, doelgericht publiek is, dat het Internet als een gereedschap benadert dat iets positiefs aan hun leven kan bijdragen, in plaats van iets anders te vervangen. Deze vaststelling kan verder uitgebreid worden aan de hand van studies die vonden dat het oudere internetpubliek bepaalde opvattingen heeft die oudere niet-gebruikers niet hebben (Blit-Cohen & Litwin, 2004; Eastman & Iyer, 2004; Morrell et al., 2000; Trocchia & Janda, 2000). Morrell et al. (2000) vonden bijvoorbeeld dat oudere internetgebruikers jonger en beter opgeleid waren dan niet-gebruikers. Daarnaast merkten deze auteurs ook op dat er tussen middelbare volwassenen (40-59) en jonge senioren (60-75) weinig verschil was qua tijd die men aan het Internet besteedde, het vertrouwen dat men had in de eigen vaardigheden en de inhouden die men prefereerde. We concluderen dus dat de betekenissen van het Internet voor een ouder publiek tevens als een wisselwerking tussen selectie versus compensatie enerzijds, en continuïteit en verandering anderzijds begrepen kunnen worden. Op basis van de studies hierboven is het bovendien mogelijk dat de klemtoon eerder bij selectie en continuïteit hoort te liggen dan bij veranderingen en compensaties. We merken hier echter op dat de studies in dit deel niet op zoek gingen naar selectie- en compensatiestrategieën, of de rol van continuïteit en verandering, waardoor er mogelijk vertekeningen kunnen zijn in de interpretatie van de aangehaalde onderzoeksresultaten.

1.4.3 Conclusie

Samengevat vonden we in de academische literatuur dat vijftigers en zestigers diverse fysiologische, cognitieve en psychosociale veranderingen kunnen doormaken. Tevens bleek dat ouder worden niet enkel met achteruitgang gelijkgesteld kan worden, en dat leeftijd geen verklarende waarde op zich heeft. Een vijftiger kan op het toppunt van zijn mentale kunnen staan, terwijl een andere vijftiger ouder kan lijken dan iemand van zeventig. Bovendien is oefening geassocieerd met het langer behouden van bepaalde vaardigheden, wat mogelijkheden biedt voor een perspectief waarin de cognitieve uitdagingen worden bestudeerd die oudere spelers vinden in digitale spellen.

Diverse veranderingen kunnen aan het spelen van digitale spellen gekoppeld worden. Ijsselsteijn et al. (2007) identificeerden diverse visuele, auditieve, motorische en cognitieve processen van achteruitgang en associeerden deze met het gebruik van digitale spellen voor oudere spelers. In het derde hoofdstuk van dit deel (vanaf p. 115) staan we stil bij deze criteria en hoe deze mogelijk aan inhoudelijke voorkeuren gerelateerd kunnen worden. Anderzijds werpen we een blik op hoe digitale spellen als een vorm van selectie en optimalisatie kunnen bestudeerd worden, bijvoorbeeld om bepaalde vaardigheden op punt te houden (vanaf p. 112). Het mediagebruik van ouderen kan in functie staan van het vervullen van behoeftes zoals sociale interactie, mee zijn met de tijd, informatieverwerving, of vaardigheden op punt houden. Deze motieven en gratificaties worden besproken in het volgende hoofdstuk van dit deel. Een paradigma dat zich hier sterk toe leent is Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974). Bovendien werd Uses and Gratifications in voorgaande studies succesvol gecombineerd met het Life-Span Perspective dat we in dit hoofdstuk uitwerkten. Eggermont & Vandebosch (2002) verduidelijkten dat het mediagebruik van ouderen binnen de substitutiehypothese doorgaans als een antwoord op veranderde leefomstandigheden benaderd werd. De nadruk van Uses and Gratifications Theory op menselijke behoeften ter verklaring van mediagebruik geeft onderzoekers de mogelijkheid om het mediagebruik van ouderen te analyseren vanuit veranderingen binnen deze behoeften, die op hun beurt het gevolg zijn van veranderingen in de psychosociale context van ouderen. In het volgende hoofdstuk werken we een functioneel perspectief op digitale spellen uit, waarin Uses and Gratifications Theory een hoofdrol vertolkt.

2 De betekenis van digitale spellen: een functioneel perspectief

In het communicatiewetenschappelijk onderzoek dat in het vorige hoofdstuk aangehaald werd ter verduidelijking van de rol die televisie, het Internet en andere media in het leven van oudere mediagebruikers hebben, stond een functioneel perspectief centraal. Fysiologische, cognitieve en psychosociale veranderingen bleken een niet te verwaarlozen invloed te hebben op hoe oudere mediagebruikers televisie kijken of op het Internet surfen. Deze invloed werd uitgewerkt aan de hand van een substitutiehypothese (zie p. 46), waarin mediagebruik verklaard wordt op basis van de manier waarop diverse media-inhouden functioneel tegemoet komen aan weggevallen sociale rollen en activiteiten. In dit hoofdstuk verleggen we de klemtoon van het oudere mediapubliek naar het functionele perspectief op mediagebruik en meer bepaald digitale spellen. We beginnen dit hoofdstuk met een bondig, algemeen overzicht van het cultureel-filosofische en industrieperspectief op de functie van het menselijk spelen.

2.1 Algemeen

2.1.1 Cultureel-filosofische benaderingen

Zoals het gebruik van videogames gelijkenissen vertoont met het traditionele spelen, zo zijn ook de motieven en functies die dit gedrag sturen verbonden aan het oermenselijke speelgedrag. Het is daarom nuttig om eerst het onderscheid tussen twee verschillende speelvormen te schetsen, alvorens de motieven en functies achter het spelen van videogames verder uit te diepen. Caillois (1958) onderscheidt twee modes of play, i.e. paidia en ludus. Paidia kan het best vertaald worden als *playfulness* of het vrije, improvisatoire spelen terwijl ludus refereert aan het gedisciplineerd spelen op basis van een systeem van regels. Paidia is voornamelijk gerelateerd aan de manier waarop kinderen spelen, terwijl ludus sterk aanwezig is binnen denk- of competitiesporten. Frasca (2003) merkt op dat Caillois het onderscheid tussen beide termen niet louter situeerde in het al dan niet aanwezig zijn van spelregels. Dit zou onmogelijk zijn aangezien zelfs de jongste kinderen simpele regels gebruiken bij het spelen. Daarom stelt Frasca dat ludus zich van paidia onderscheidt op het gebied van de complexiteit van de regels. Een mooie illustratie van deze stelling is het schaakspel: “Verplaats een pion één vakje per beurt,” is een paidia-spelregel, terwijl “Zorg dat de koning van je tegenstander schaak komt te staan,” een ludus-spelregel is. Dit voorbeeld demonstreert ook dat paidia en ludus elkaar niet uitsluiten binnen een spel. Toch argumenteren we dat de onderliggende redenen voor het spelen van videogames allereerst bij paidia elementen moeten gezocht worden. De

oorsprong van het menselijke speelgedrag ligt in onze kindertijd en in deze periode heeft paidia de overhand op ludus tijdens het spelen. Een populair voorbeeld is het spel *merry-go-around* (waarbij kinderen elkaars handen vasthouden en in een cirkel rondlopen) dat volledig uit paidia elementen bestaat, zonder dat er ludus aspecten in betrokken worden.

In zijn dissertatie over het technologisch determinisme versus het sociaal constructivisme als drijvende kracht achter de ontwikkeling van videogames synthetiseert Van Looy (2006) de uiteenlopende redenen achter het menselijke speelgedrag. Op het gebied van paidia vat Van Looy deze drijfveren samen als *coping with reality*. Hij onderbouwt deze stelling met de inzichten van diverse auteurs, die zich rond twee principes situeren die verenigd worden in het Engelstalige werkwoord *"to cope"*: het verwerven van controle over de realiteit en het aanvaarden van de realiteit. De idee van spelen als een middel om controle te verwerven over de realiteit wordt gereflecteerd in de concepten van Brian Sutton-Smith (1998). Door te spelen leert de mens met zijn omgeving om te gaan zonder het risico te lopen om onomkeerbare veranderingen te veroorzaken. Het spel is een veilige omgeving waar de speler verschillende benaderingen kan verkennen om een probleem op te lossen. Grodal (2000) ziet in digitale spellen enerzijds een *"playful enactment of skills and dispositions central to our gatherer-warrior-hunter ancestors* (Grodal, 2000, p. 196)*"*, maar anderzijds benadrukt hij hoe in digitale spellen deze erfenis van het klassieke spelen transformeerde: moderne digitale spellen dragen bij tot de ontwikkeling van vaardigheden en standpunten die essentieel zijn met het oog op moderne, digitale culturele behoeften.

Het tweede principe, namelijk het aanvaarden van de realiteit, vindt Van Looy reeds terug in Aristoteles' katharsis theorie (ca. 350 vC): door de identificatie met sterke emoties tijdens het aanschouwen van een toneelspel ervaart de toeschouwer een loutering van de ziel omdat zijn eigen lot en eindigheid als minder dreigend wordt beschouwd. Grodal (2000) stelt daarom dat digitale spellen het best als 'mood managers' beschouwd konden worden: *"it may be suggested that the player will continue to play until he or she has achieved an optimal arousal equilibrium* (Grodal, 2000, p. 196)*"*.

Murray (1997) vat beide functies van het menselijke spelen samen met de volgende woorden: *"In games, we therefore have a chance to enact our most basic relationship to the world –our desire to prevail over adversity, to survive in our inevitable defeats, to shape our environment, to master complexity, and to make our lives fit like the pieces of a jigsaw puzzle. (…) Like the religious ceremonies of passage by which we mark birth, coming of age, marriage and death, games are ritual actions allowing us to symbolically enact the patterns that give meaning to our lives (Murray, 1997, p. 143)."* Volgens haar geven digitale spellen betekenis aan ons leven en de wereld waarin we leven. Deze primaire functie – die sterk verwant is aan de functie van

het speelse paidia - vormt een eerste kennismaking met de redenen achter het menselijke spelen.

Deze benadering biedt een brede kijk op de achterliggende taak van digitale spellen, maar aan de andere kant situeren de aangehaalde principes zich op een universeel en vaak onderbewust niveau. Het is bijgevolg onwaarschijnlijk dat gamers zelf dit soort diepgaande redenen zullen aanhalen ter verklaring van hun gamesconsumptie. Bovendien argumenteren Katz, Blumler & Gurevitch (1974) dat unifunctionele (e.g. escapisme (McDonald, 1957) of social contact (Nordenstreng, 1970) als primaire functie van televisie) en bifunctionele modellen (e.g. fantasie-escapisme versus informationeel-educatief (Weiss, 1971)) doorgaans verder uitgediept kunnen worden.

2.1.2 Het industrie- of ontwerpperspectief

Game ontwerpers halen doorgaans meer pragmatische verklaringen aan voor het menselijke speelgedrag. 'Meaningful Play' (Salen & Zimmerman, 2003) is een kernbegrip binnen het onderzoek naar digitale spellen vanuit dit perspectief. Deze ontwerpbenadering - die gebaseerd is op het werk van Johan Huizinga (1949) - stelt dat een goed ontworpen spel een vorm van 'Meaningful Play' of 'betekenisvol spelen' faciliteert. De auteurs bespreken diverse manieren waarop deze betekenisvorming voor de speler tot stand komt, en benadrukken het belang van enkele speler-gerelateerde eigenschappen: "*players bring in a great deal of the outside world, their expectations, their likes and dislikes, social relationships and so on. … In this sense, it is impossible to ignore the fact that games are open, a reflection of who play them* (Salen & Zimmerman, 2003, p. 96)." Om het spelen betekenisvol te maken, moeten spellen gerelateerd zijn aan de verwachtingen of motieven van de spelers. Spellen moeten de interesses van de spelers aanspreken. Ze moeten een plaats vinden binnen de sociale context van de speler. Kortom, ze moeten de behoeften van hun spelers bevredigen.

In zijn invloedrijke werk 'The Art of Computer Game Design' boog Crawford (1982) zich over twee vragen, met als doel aspirant-ontwerpers op te leiden: "Waarom speelt men?" en "Waarom speel ik dit spel en niet een ander?". Crawford's beschrijving sluit aan bij de cultureel-filosofische benadering die we hierboven aanhaalden: we spelen vanuit een behoefte om zaken bij te leren en om onze vaardigheden en opvattingen in een veilige omgeving uit te proberen. Anderzijds stelt Crawford dat er vele secundaire motieven bestaan die weinig te maken hebben met een leerervaring: zo onderscheid Crawford 'fantasie' (i.e. in een spel vervult men bepaalde fantasieën), sociale interactie ('i.e. een spel doet dienst als een sociaal glijmiddel'), exploratie (i.e. in een spel kan men symbolisch een wereld exploreren), oefening (i.e. een spel is een mentale of fysieke oefening), asociale interactie (i.e. in een spel kan men sociaal onaanvaardbaar gedrag uitoefenen), prestaties

(i.e. in een spel kan men zichzelf bewijzen) en bevestiging (i.e. een spel voldoet aan een behoefte naar bevestiging).

Crawford verduidelijkt dat deze motieven niet aan de selectie van het ene of het andere spel gerelateerd zijn. Deze selectie gebeurt volgens hem op basis van twee elementen: gameplay en sensory gratifications (i.e. beeld en geluid). Het concept 'gameplay' vereist een meer gedetailleerde uitwerking. Crawford verduidelijkt dat er geen vaste definitie bestaat voor het woord maar dat de meeste auteurs wel akkoord zijn dat het iets te maken heeft met de kwaliteit van de interactie tussen de speler en het spel. Een dergelijke omschrijving is té ambigu om bruikbaar te zijn en daarom stelt Crawford gameplay gelijk aan de cognitieve inspanningen die nodig zijn om het spel te spelen. De Meyer et al. (2001) herleiden de term gameplay tot alle aspecten van digitale spellen die buiten de grenzen van het audiovisuele liggen. De kwaliteit van deze gameplay aspecten en de zintuiglijke ervaring binnen een spelervaring vormen volgens Crawford belangrijke factoren om de selectie van een bepaald spel door de speler te verklaren.

Een veel geciteerde reeks motieven vonden we in de spelersclassificatie van Bartle (1996). De auteur ontwikkelde een classificatie voor de "spelers" van zijn Multi-User Dungeons, wat de tekstuele voorlopers van Massive Multiplayer Online games zijn. Hij onderscheidde vier types van spelers: de 'achievers' (spelers die de doelen van de spellen willen bereiken), de 'explorers' (spelers die de spelwereld willen verkennen tot in de verste uithoeken), de 'socializers' (spelers die voornamelijk relaties met andere spelers in de spelwereld willen ervaren) en de 'killers' (spelers die vooral competitie zoeken en koste wat kost anderen willen verslaan).

Hunicke, LeBlanc & Zubek (2001) ontwikkelden een designwoordenschat met het MDA Framework. Ze verdeelden de spelervaring onder in mechanics (i.e. "the particular components of the game, at the level of data representation and algorithms"), dynamics (i.e. "the run-time behavior of the mechanics acting on player inputs and each others' outputs over time") en aesthetics (i.e. "the desirable emotional responses evoked in the player, when he interacts with the game system"). Met betrekking tot de aesthetics van het spelen boden Hunicke et al. een taxonomie van het spelplezier aan. Digitale spellen leiden tot sensaties (i.e. het plezier van de zintuigelijke ervaring van het spelen), fantasie (i.e. het plezier van interageren met de imaginaire wereld van het spelen), narratieve betrokkenheid (i.e. het plezier van een verhaal te volgen), uitdaging (i.e. het plezier van het oplossen van problemen en conflicten in de spelwereld), kameraadschap (i.e. het plezier van samen te werken en bij een gemeenschap te horen), ontdekking (i.e. het plezier van nieuwe dingen te vinden en te ervaren), expressie (i.e. het plezier van zich uit te

drukken in het spel en dingen te creeëren), onderwerping (i.e. het plezier van de dagelijkse beslommeringen achter te laten en zich te onderwerpen aan de spelwereld).

Aan deze taxonomie voegde Schell (2008) enkele elementen toe, en hij verduidelijkte dat het een onmogelijke taak is om alle vormen van plezier - wat motieven kunnen zijn om te spelen - te definiëren. Hij vulde de bestaande theorieën aan met de volgende aspecten: anticipatie (i.e. de afwachting van plezier), schadenfreude (i.e. het plezier van iemand anders zijn verdiende loon te zien krijgen), anderen plezier doen, humor, keuzemogelijkheden (i.e. het plezier van een keuze te mogen maken), naches (i.e. het plezier van iets bereikt te hebben waar men trots op kan zijn), zuivering (i.e. het plezier van iets zuiver te maken en chaos te elimineren), verrassing en thrills (i.e. "fear minus death equals fun"). Naast deze toevoeging benadrukte Schell dat het spelplezier en de speelmotieven sterk beïnvloed worden door het geslacht en de leeftijd van de speler. In de context van vijftigers haalt Schell bijvoorbeeld aan dat sommigen nostalgisch worden van de spellen die ze graag spelen, terwijl anderen vooral op zoek zijn naar nieuwigheden om mee te zijn met de tijd. Ook een sociale component is voor Schell cruciaal om een spel te ontwikkelen dat succes heeft bij een ouder publiek.

Ook Klug & Schell (2006) werkten de classificatie van Bartle verder uit. Voor hen bestond het publiek van digitale spellen uit de volgende categorieën van spelers: The Competitor (iemand die speelt om beter te zijn dan andere spelers), The Explorer (iemand die speelt om de grenzen van de speelwereld te ontdekken, liefst voor iemand anders dat doet), The Collector (iemand die speelt om objecten te verzamelen in het spel), The Achiever (iemand die speelt om beter te worden, voornamelijk met het oog op high scores), The Joker (iemand die speelt voor het plezier en voor de sociale aspecten), The Director (iemand die speelt om de baas te kunnen zijn en om de gebeurtenissen in het spel te kunnen orkestreren), The Storyteller (iemand die speelt om in een alternatieve wereld te kunnen leven en om verhalen uit te werken), The Performer (iemand die speelt voor de show die men kan opzetten) en The Craftsman (iemand die speelt om te bouwen, constructies te maken en puzzels op te lossen).

De functies van het spelen van digitale spellen werden uitgebreid behandeld door game designers zoals Crawford, Hunicke, LeBlanc & Zubek en Schell. Enerzijds staan hun opvattingen grotendeels los van academisch onderzoek en is er een gebrek aan theoretische en empirische onderbouwing voor deze vaststellingen. Anderzijds benadrukken deze auteurs een specifiek deel van de functie van spellen, met name het verschaffen van plezier aan de speler. Wanneer we een overzicht trachten te formuleren van de manier waarop de functie van het spelen door auteurs uit de industrie uitgewerkt wordt, blijkt dat de nadruk op het plezier van het spelen ertoe leidt dat er soms weinig

overlapping tussen het werk van deze auteurs is. Spelplezier is een begrip dat vele facetten beslaat, die onmogelijk allemaal op te sommen zijn (Schell, 2008). Niettemin vinden we in het overzicht hierboven de volgende elementen terug:

- *Het ontsnappen naar, of exploreren van, een fantasiewereld waarin men betrokken wordt in verhalen en zintuiglijke ervaringen.* Met dit aspect verwijzen we naar fantasie (Crawford, 1982; Hunicke et al., 2001), exploratie (Crawford, 1982; Bartle, 1996; Klug & Schell, 2006), humor (Klug & Schell, 2006), narratieve betrokkenheid (Hunicke et al., 2001), zintuiglijke ervaring (Crawford, 1982; Hunicke et al, 2001), ontdekking (Hunicke et al, 2001), onderwerping (Hunicke et al, 2001) en thrills (Schell, 2008). Daarnaast sluit dit motief aan bij het leren aanvaarden van de realiteit (zie p. 58).
- *Het overwinnen van uitdagingen waardoor men prestaties behaalt en zichzelf ontplooit.* Met dit aspect verwijzen we naar oefening (Crawford, 1982), prestatie (Crawford, 1982; Bartle, 1996; Klug & Schell, 2006), verzamelen (Klug & Schell, 2006), gebeurtenissen orchestreren (Klug & Schell, 2006), bevestiging (Crawford, 1982), gameplay (Crawford, 1982), uitdaging (Hunicke et al., 2001), expressie (Hunicke et al., 2001; Klug & Schell, 2006), naches (Schell, 2008), show opzetten (Klug & Schell, 2006) en zuivering (Schell, 2008). Dit motief sluit aan bij het leren beheersen van de realiteit (zie p. 58).
- *De competitie en kameraadschap die gepaard gaan met de sociale aspecten van het spelen.* Hiermee verwijzen we naar sociale interactie (Crawford, 1982; Bartle, 1996, Klug & Schell, 2006), asociale interactie (Crawford, 1982; Bartle, 1996), kameraadschap (Hunicke et al., 2001), competitie (Klug & Schell, 2006) en schadenfreude (Schell, 2008). Dit motief plaatst de functie van digitale spellen binnen een bredere sociale omkadering.

Met deze drie motievenfamilies kunnen we de inzichten van spelontwerpers in de motieven van hun spelers samenvatten. We merken hierbij op dat The Storyteller van Klug & Schell uit deze samenvatting gelaten werd omdat deze speler zowel door uitdagingen en expressie als fantasierijke elementen gemotiveerd kan worden. Ook voor Schell's concepten anticipatie (i.e. het anticiperen van plezier) en verrassing (i.e. het plezier van verrast te worden) vonden we geen plaats in onze motievenfamilies, omdat ze in meerdere motievenfamilies kunnen passen.

Kortom, het industrie- of ontwerpperspectief biedt enerzijds een verdere uitwerking van de primaire functie achter het spelen van spellen. Anderzijds zijn spelontwikkelaars doorgaans geen onderzoekers, waardoor deze motieven in de aangehaalde literatuur doorgaans niet empirisch onderbouwd zijn. In het volgende deel van het

literatuuroverzicht bespreken we een aantal theoretische modellen (zoals de Uses and Gratifications Theory) en empirische studies die toelaten om de functionele benadering van digitale spellen verder uit te werken binnen een academische context.

2.2 Uses and Gratifications Theory

2.2.1 Algemeen

Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974) is een op het individu gerichte functionele theorie en onderzoeksstroming uit de communicatiewetenschappen. Het doel van de Uses and Gratifications benadering is het verklaren van het mediagebruik aan de hand van de voldoening die uit het mediagebruik kan volgen. Rosengren (1974) presenteert een model (zie figuur 5) waarin basisbehoeften, individuele verschillen en contextuele maatschappelijke factoren met elkaar interageren en tot motieven leiden die het mediagebruik van mensen beïnvloeden. Men gebruikt de media in de hoop dat gezochte motieven effectief ingevuld worden en zullen leiden tot een aantal gratificaties (i.e. een bevredigend resultaat). Ten slotte beïnvloedt het al dan niet vormen van gratificaties de individuele kenmerken van het individu, en uiteindelijk ook de mediastructuur en andere sociale, politieke, culturele en economische structuren binnen de maatschappij.

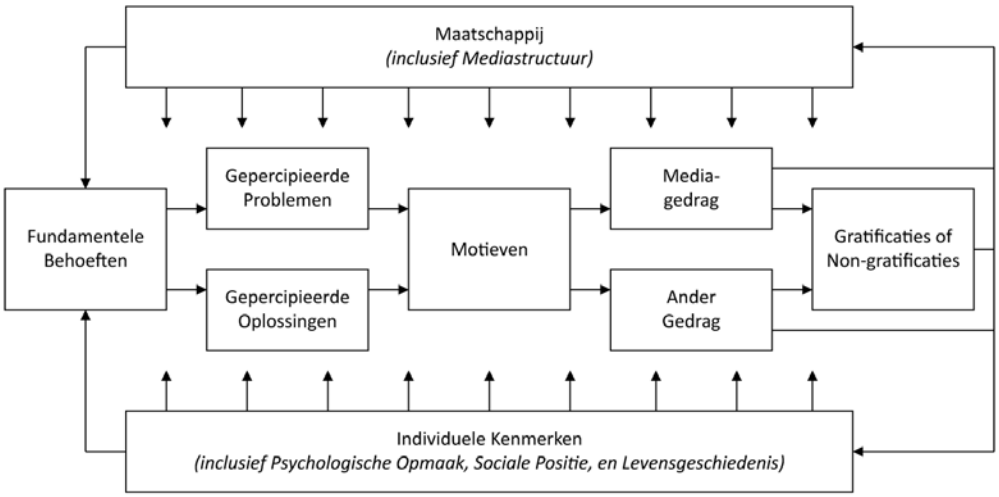


Fig. 5: Het Uses and Gratifications model volgens Rosengren (1974)

Het model van Rosengren verduidelijkt niet hoe de mengeling van maatschappelijke factoren, individuele kenmerken en basisbehoeften tot een bepaalde vorm van mediagedrag (of ander gedrag) leidt. Het roept andere onderzoekers op om deze leemtes in te vullen door middel van empirisch onderzoek. Zelf verwijst Rosengren bijvoorbeeld naar de behoeftepiramide van Maslow (1954), en – in het kader van mediagebruik -

voornamelijk naar 1) de behoefte om thuis te horen en de behoefte aan liefde, 2) de behoefte aan achting ('esteem needs'), en 3) de behoefte aan zelfrealisatie. In latere Uses and Gratifications studies vinden we specifiek op communicatie toegepaste menselijke behoeften terug, zoals de behoefteclassificatie van Katz, Haas en Gurevitch (1973) die melding maakt van cognitieve behoeften (e.g. behoefte aan informatie), affectieve behoeften (e.g. behoefte aan emotionele ervaringen), persoonlijke integratieve behoeften (e.g. behoefte aan geloofwaardigheid), sociale integratieve behoeften (e.g. behoefte aan contact met familie en vrienden) en escapistische behoeften (e.g. een behoefte om spanning te reduceren door bijvoorbeeld even uit een dagdagelijkse sociale rol te kunnen stappen).

Eén van de assumpties achter de Uses and Gratifications benadering is dus dat media gebruikt worden om te voldoen aan gevoelde behoeften (Katz et al., 1974). Wanneer een individu behoefte heeft aan contact met vrienden, dan zal hij hen bijvoorbeeld online opzoeken om een digitaal spel te spelen. In het model is het vormen van dergelijke behoeften – die in een verder stadium tot mediagebruik leiden – niet het gevolg van één factor, maar van een mengeling van verschillende factoren. Uses and Gratifications onderzoek biedt hierdoor een brede kijk op de oorsprong van mediagebruik, door de link te leggen tussen het mediagebruik, -voorkeuren, -behoeften, -motieven en –gratificaties enerzijds, en factoren zoals leeftijd, geslacht, sociaal-economische status, levensstijlen, persoonlijkheidskenmerken, etc. anderzijds. In het overzicht van het gebruik van televisie en het Internet door een ouder publiek (zie p. 45 en 52) verwijzen we naar diverse Uses and Gratifications studies waarin deze relatie tussen het mediagebruik van ouderen en diverse sociale en persoonlijke factoren blootgelegd wordt (e.g. Cho et al., 2003; Eggermont & Vandebosch, 2001; 2002; Gunter, 1998; Gunter et al., 1993; Korzenny & Neuendorf, 1980; A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1981; 1982a; 1982b; T. F. Stafford et al., 2004; Vandebosch & Eggermont, 2002).

In dit overzicht speelde de substitutiehypothese een belangrijke rol. Deze stelde dat mediagebruik op latere leeftijd een invulling kan zijn van tijd en rollen die weggevallen zijn doordat men bepaalde activiteiten niet meer uit kan oefenen. Rubin (1994) vermeldt hierbij het aansluitend concept 'media-afhankelijkheid'. Wanneer omgevingsfactoren (e.g. gezondheid, mobiliteit, professionele situatie, etc.) functionele alternatieven beperken, kan dit tot afhankelijkheid aan de media leiden. Eggermont & Vandebosch (2002) vonden bijvoorbeeld een significant verband tussen de functionele betekenis van televisie in het leven van zestigplussers en de mate waarin men van televisie afhankelijk is.

Een tweede assumptie van de Uses and Gratifications benadering is dat mensen zich bewust zijn van hun eigen behoeften en zelf een grote rol spelen in het bevredigen van

deze behoeften (Katz et al., 1974). Volgens het Uses and Gratifications model percipiëren mensen zelf hun problemen (i.e. een discrepantie tussen behoeften en beschikbare bevredigers), waarvoor men vervolgens oplossingen zoekt (i.e. een patroon van gedachten die een antwoord op de problemen zijn). Dit proces sluit aan bij het vorige hoofdstuk, waarin we stil stonden bij 1) compensatie- of copingstrategieën die oudere mediagebruikers mogelijk hanteren om met het wegvallen van bepaalde activiteiten (en voorheen ingevulde behoeften) om te gaan, en 2) selectiestrategieën die men hanteert in het opzoeken van bepaalde media-inhouden die een positieve bijdrage aan het leven (of een invulling van onvolledig bevredigde behoeften) kunnen zijn.

In het model van Rosengren leiden gepercipieerde problemen en de hiervoor gepercipieerde oplossingen tot motieven. Een derde assumptie van de Uses and Gratifications benadering is bijgevolg dat mediagebruik doelgericht is (Katz et al., 1974). Men heeft een specifiek motief en doel voor ogen wanneer men op zoek gaat naar bepaalde media-inhouden. We haalden in het vorige hoofdstuk aan welke motieven een rol spelen in het gebruik van televisie en het Internet door ouderen, en verderop in dit en het hierop volgende hoofdstuk breiden we deze motieven verder uit met motieven die geassocieerd worden met digitale spellen door zowel een algemeen (zie p. 67) als een ouder publiek (zie p. 121). Een verdere verfijning van de Uses and Gratifications benadering vervangt het begrip 'motieven' door 'gezochte gratificaties' (Palmgreen & Rayburn, 1982; 1985). We bespreken deze stroming in het gedeelte over adoptiestudies van dit hoofdstuk (vanaf p. 96).

Uses and Gratifications onderzoekers doen doorgaans beroep op zelfrapportering om motieven en gratificaties te bestuderen in relatie tot mediagebruik. Bryant & Miron (2002) merken hierbij op dat het onmogelijk is om zeker te zijn dat de uitspraken van respondenten volledig overeenstemmen met de werkelijkheid. We vinden dit enerzijds een terechte opmerking maar Uses and Gratifications onderzoekers gaan er anderzijds vanuit dat 1) mensen zich bewust zijn van de oorzaken achter hun mediagebruik, en 2) mensen een accurate beschrijving van hun mediagebruik kunnen geven (met betrekking tot bijvoorbeeld tijdsbesteding en inhoudsvoorkeuren). Dit is een vierde assumptie van de Uses and Gratifications benadering: media worden actief geselecteerd en gebruikt (Katz et al., 1974). Toch laten de auteurs ruimte om mediagebruik vanuit structurele factoren te verklaren. Katz, Blumler & Gurevitch (1974) stellen dat de actieve televisiekijker soms ook wel eens een passievere houding tegenover de televisie kan aannemen. *"We have*

confronted the image of the beery, house-slippered, casual[2] viewer of television with the notion of a more 'active audience' – knowing that both images are true (Katz et al., p. 30, 1974)."

Een vijfde assumptie van de Uses and Gratifications benadering is dat media en andere bronnen van behoeftebevrediging met elkaar in competitie liggen (Katz et al., 1974). Wanneer bepaalde activiteiten tekortschieten op het vlak van behoeftebevrediging, dan kan het gebeuren dat mensen hiervoor vervanging zullen zoeken in mediagebruik (wat we in de context van oudere mediagebruikers de substitutiehypothese noemden, zie p. 46). Het is het ook mogelijk dat een mediaobject tekortschiet om bepaalde behoeften te bevredigen en dat mensen hiervoor op zoek gaan naar andere activiteiten. We haalden bijvoorbeeld aan hoe zowel het Internet als televisie een andere functie vervulden voor actieve en hulpbehoevende senioren (vanaf p. 45). Daarnaast kan er sprake zijn van overlapping: wie bijvoorbeeld veel naar sport kijkt op televisie, blijkt ook vaker sportwedstrijden te bezoeken (Gantz & Wenner, 1995).

Het resultaat van mediagebruik of andere activiteiten kunnen dus (vergelijkbare) gratificaties zijn. Toch benadrukt Rosengren dat motieven – of gezochte gratificaties – niet steeds naar behaalde gratificaties omgezet worden. In het vorige hoofdstuk verwezen we bijvoorbeeld naar de studie van Van der Goot (2009), waaruit blijkt dat televisie voor een groep ouderen maar een wrang gevoel naliet doordat het medium niet in staat was om de gratificaties volledig te vervangen die men vroeger in andere activiteiten vond. Wanneer mediagedrag wel tot de gezochte gratificaties leidt, onderscheiden auteurs doorgaans twee soorten gratificaties: 1) gratificaties die het resultaat zijn van de aangename ervaring van mediaconsumptie, en 2) gratificaties die het resultaat zijn van het verwerven van kennis. (Schramm, 1949; Weiss, 1971; geciteerd in Katz et al., 1974). Deze tweedeling leunt ook aan bij een derde soort gratificaties, met name onbedoelde gratificaties. We achten het mogelijk dat senioren bijvoorbeeld digitale spellen spelen omdat het ontspannend is, maar het achteraf ook leuk vinden dat ze iets bijgeleerd hebben over computertechnologie – ook al was dat oorspronkelijk niet de bedoeling. Bovendien hoeven gratificaties niet hetzelfde te zijn voor iedereen. Wat voor de ene persoon ontspannend is, kan voor iemand anders inspannend zijn. We gaan in deze dissertatie verder in op de gratificaties van mediagedrag, met name in onze uitwerking van mediapsychologische theorieën rond het begrip 'enjoyment' (zie p. 77), en de potentiële pluspunten die gerelateerd werden aan het spelen van digitale spellen (zie p. 104).

[2] Met de term 'casual' verwijzen de auteurs naar mediagebruik dat gestuurd wordt door toevallige omstandigheden (Katz et al., 1974, p. 21).

Kortom, in navolging van Ruggiero (2000) stellen we dat het Uses and Gratifications paradigma een *cutting-edge* benadering is voor de studie van een jong medium. De benadering heeft een open blik, maakt geen waardeoordelen over de culturele significantie van bepaalde media-inhouden, en hecht veel belang aan de brede psychosociale context van mediagebruikers (Katz et al, 1974). Dit laatste sluit perfect aan bij de krachtlijnen het Lifespan-Perspective, dat in het vorige hoofdstuk geïntroduceerd werd (zie p. 31). Conceptueel sluit het paradigma goed aan bij interactieve media (Jansz & Martens, 2005), waarbij de activiteit van de mediagebruiker duidelijker aanwezig is dan bijvoorbeeld bij televisie.

In deze dissertatie wordt dus vertrokken van de Uses and Gratifications benadering waarin een actief mediapubliek tot op zekere hoogte selectief, gemotiveerd en immuun tegenover externe invloeden is. We stellen echter niet dat structurele factoren geen rol spelen in het sturen van het speelgedrag van individuen. Factoren zoals het weer, de sociale kalender, fysiologische processen, groepsprocessen, etc. hebben volgens ons evenzeer een plaats binnen dit debat. Waar Uses and Gratifications Theory vaak bekritiseerd werd door onderzoekers van traditionele media, die wezen op de vaak passieve rol van de mediagebruiker (e.g. Adams, 2000; Windahl, 1981), wordt aan de gebruikers van interactieve media doorgaans een actieve rol toegeschreven. Een digitaal spel moet vaak aangekocht, geïnstalleerd, opgestart of opgezocht worden, waardoor het moeilijker wordt om gewoon mee te drijven met de programmatie van een zender of de inhoud van een krant. Een interactief medium vereist dat de gebruiker acties onderneemt tijdens het mediagebruik (Grodal, 2000).

In het volgende deel van dit hoofdstuk bespreken we empirisch Uses and Gratifications onderzoek bij spelers van digitale spellen. De nadruk ligt hierbij voornamelijk op de motieven, maar deze schemeren door in de gratificaties, behoeften en context van de spelers.

2.2.2 Toepassing op digitale spellen

De toepassing van de Uses and Gratifications Theory op videogames vond haar oorsprong in televisiestudies. Selnow (1984) stelde vast dat jongeren die vaak televisie keken ook vaak zware gebruikers van arcade games bleken te zijn. In dit gegeven vond hij de inspiratie om een studie uit te voeren naar de redenen waarom tieners arcade games spelen. Voor deze studie (Selnow, 1984) gebruikte hij het instrument van Greenberg (1974) om de gratificaties van televisiekijken te meten. Op basis van een pretest voegde hij hier nog een aantal motieven aan toe die hij met digitale spellen associeerde. Uiteindelijk onderscheidde hij vijf motieven voor het spelen van digitale spellen: 1) videogames verkiezen boven vrienden (bijvoorbeeld “Arcade games spelen is gemakkelijker dan

samen met anderen te zijn."), 2) leren over mensen (bijvoorbeeld "Arcade games helpen me te begrijpen hoe anderen zich gedragen."), 3) kameraadschap (bijvoorbeeld "Als ik arcade games speel vergeet ik hoe alleen ik ben."), 4) actie (bijvoorbeeld "Arcade games laten me deel uitmaken van de actie."), en 5) eenzaamheid/escapisme (bijvoorbeeld "Ik ga naar de arcades zodat ik alleen weg kan zijn.").

Selnow beperkte zich tot het ontwikkelen van een instrument en bood geen inzicht in hoe deze motieven (die allemaal positief met het spelen van digitale spellen correleerden) gerelateerd waren aan bijvoorbeeld de context van de respondenten of aan hun inhoudelijke voorkeuren. De studie kan dan ook geïnterpreteerd worden vanuit de angst die er in de jaren '80 heerste met betrekking tot de invloed van arcadehallen op het sociale leven van jongeren (zie Williams, 2006).

De studie naar de Uses and Gratifications van arcade games werd verder gezet door Wigand, Borstelmann & Boster (1986), die drie categorieën van gratificaties onderscheidden: opwinding, voldoening en spanningreductie. In hun analyse vonden ze dat spelers van arcade games niet zo solitair bleken te zijn als de studie van Selnow deed vermoeden. Zoals de sociale setting van de arcades al deed vermoeden (Williams, 2006) bleek dat arcadespelers meer ongemedieerde communicatie met anderen hadden dan mensen die thuis digitale spellen speelden. In de studie van Wigand et al. zien we hoe de ervaring van het gamen zich in de jaren '80 verplaatste van de arcades naar de thuisconsoles na de crash van Atari (arcade-georiënteerd) en met de opkomst van Nintendo (thuisconsole-georiënteerd; zie p.20).

Het Uses and Gratifications onderzoek rond digitale spellen volgde deze tendens. In de jaren '90 werden de meeste studies naar de motieven om te spelen gevoerd in het kader van gameverslaving. Het gebruik van games speelde zich niet langer af in arcadehallen die sluitingsuren hadden en waarheen men zich moest verplaatsen. In de jaren '90 waren digitale spellen iets wat men thuis kon spelen zo vaak als men wou en de grootste doelgroep van games waren jonge kinderen. Kortom, er waren redenen te over voor paniek rond een nog relatief jong medium en de redenen voor het spelen van digitale spellen werden voornamelijk binnen studies rond verslaving onderzocht.

Phillips et al. (1995) onderzochten hoe schoolkinderen thuis met spelconsoles omgingen. In deze studie kwamen 4 motieven voor het spelen aan bod: 1) om de tijd te verdrijven, 2) om andere zaken niet te hoeven doen, 3) om mezelf op te beuren en 4) omdat het leuk is. Het populairste motief was het laatste. 'Omdat het leuk is' werd door 72.8% van de respondenten aangegeven als een reden om te spelen, in contrast met de andere motieven die maximaal 34% haalden. Uit de resultaten bleek verder dat slechts een minderheid (tot

7.5% van alle spelers) gedrag vertoonde dat mogelijk als een verslaving geïdentificeerd kon worden.

Ook in de studies van Griffiths (1991a, 1991b), waarin voornamelijk de problematiek van gameverslaving werd behandeld, kwamen de behoeftestructuren en motieven van spelers aan bod. Bij gebrek aan systematisch onderzoek naar de omvang en de demografische structuur van het tienerpubliek van digitale spellen in Groot-Brittannië, complementeerden Griffiths & Hunt (1955) deze studies met een kwantitatieve analyse. De volgende speelredenen werden onderzocht: 1) omdat mijn ouders het deden/doen, 2) omdat mijn vrienden het deden/doen, 3) om indruk te maken op mijn vrienden, 4) omdat er niks anders te doen is, 5) omwille van de uitdaging, 6) omdat het leuk is, 7) om vrienden te ontmoeten en 8) omdat ik er niet mee kan stoppen. Griffiths & Hunt vroegen hun respondenten ook naar hun favoriete spellen en naar de redenen hiervoor. Het resultaat was een lijst met inhoudelijk voorkeuren, waaronder de volgende: vele levels, mooie graphics, prachtige geluidseffecten, en "omdat ze aanleunen bij andere interesses van mij" .

Barnett et al. (1997) vonden spelmotieven terug die vergelijkbaar waren met deze van Selnow (1984). De toepassing hiervan in een niet-arcade context vereiste een verbreding van de gebruikte motieven. Naast "games verkiezen boven vrienden/anderen", 'kameraadschap" en "escapisme", voegden Barnett et al. ook "prestaties/zelfvertrouwen", "fantasie", "controle/zelfbeschikking" en "vermijden van verveling" aan de lijst van Selnow toe. Ze vonden ook verbanden tussen zelfgerapporteerde persoonlijkheidskenmerken en de attitude die men ten opzichte van digitale spellen had.

Na de eeuwwisseling kwam het onderzoek naar de Uses and Gratifications van digitale spellen los van de televisie- en effectenstudies. In 2003 ontwikkelden Sherry & Lucas een instrument met 23 items om de speelmotieven van digitale spellen te meten (zie ook Sherry, Lucas, B.S. Greenberg, & Lachlan, 2006). Hiervoor gebruikten ze een methode die gelijkaardig is aan degene die Greenberg (1974) hanteerde om een instrument voor televisiemotieven te ontwikkelen. Aan de hand van focusgroepen en factoranalyses resulteerde hun werk in een schaal van zes motieven:

- Competitie – Om de beste te willen zijn;
- Uitdaging – Om zichzelf zo ver te brengen dat men het spel kan verslaan, of om het volgende level te bereiken;
- Sociale interactie – Spelen als een sociale ervaring met vrienden;
- Afleiding – Om de tijd te verdrijven, of om verveling te verzachten;

- Fantasie – Om dingen te doen die men in het echte leven niet kan, zoals met racewagens rijden of vliegen, en
- Opwinding – Spelen omdat het spel opwindend of spannend is.

Door middel van een kwantitatieve survey relateerden Sherry & Lucas deze speelmotieven aan de genrevoorkeuren en de speeltijd van de spelers. Lucas & Sherry (2004) gebruikten deze motieven om een verklaring te formuleren voor de vaak gevonden genderverschillen bij het spelen van digitale spellen. In vergelijking met hun mannelijke tegenhangers, zochten de vrouwelijke respondenten minder vaak situaties op waarin sociale interactie aan bod kwam. Daarnaast waren ze minder geïnteresseerd in spellen met driedimensionale rotaties[3], of om te spelen omwille van de competitie. Op basis van deze vaststellingen argumenteerden Lucas & Sherry dat digitale spellen bij een vrouwelijk publiek minder inspelen op behoeften van sociale inclusie, affectie en controle. Het gevolg hiervan is dat hun vrouwelijke respondenten minder of minder lang spelen.

In drie publicaties (B. S. Greenberg, Sherry, Lachlan, Lucas, & Holmstrom, 2008; Sherry, Desouza, B. S. Greenberg, & Lachlan, 2003; Sherry et al., 2006) werden de spelmotieven van Sherry & Lucas beschreven in de context van jongeren die zich in verschillende fasen van hun ontwikkeling bevonden. Hieruit bleek onder meer dat jongere respondenten meer omwille van de fantasie speelden, terwijl de oudere respondenten eerder op competitie gericht waren.

Een opvallend gegeven in al deze studies gebaseerd op de schaal van Sherry & Lucas was dat uitdaging steevast het meest populaire motief om te spelen was, en dat de speeltijd negatief correleerde met leeftijd. Bovendien werden in de studie van Greenberg et al. (2008) drie nieuwe motieven geïntroduceerd, voornamelijk met het oog op de bestudeerde leeftijdsgroepen: 1) technologie ("Ik speel digitale spellen omdat ze er erg *cool* uitzien"), 2) realisme ("Ik speel digitale spellen omdat de personages sterk gelijken op echte mensen.") en 3) ego ("Ik speel digitale spellen omdat ik daarin sterk kan zijn."). Voor deze drie motieven werden significante verschillen gevonden tussen de leeftijdsgroepen.

Een andere tendens die zich na de eeuwwisseling binnen de Uses and Gratifications studies naar digitale spellen manifesteerde situeerde zich in een duidelijkere specificatie van verschillende spelgenres (bijvoorbeeld first person shooters, MMORPG's of simulatiespellen). Walma van der Molen & Jongbloed (2007) hanteerden de schaal van Sherry & Lucas (2003) in een studie naar de motieven voor het spelen van gratis online

[3] Lucas & Sherry argumenteren op basis van voorgaand onderzoek (bijvoorbeeld Kimura, 2000) dat driedimensionale vaardigheden (zoals de mentale rotatie van een driedimensionaal object of navigatie door een doolhof) een domein vormen waarmee vrouwen het biologisch gezien aanzienlijk moeilijker hebben dan mannen.

spellen bij kinderen van 9 tot 13 jaar. Zij bevestigden dat de spelmotieven sterker aanwezig waren bij jongens en dat uitdaging het meest populaire motief was. Jongens bleken commerciële spellen te prefereren boven de gratis online spellen (omwille van de langere speelduur, diepgang en audiovisuele superioriteit van commerciële spellen), terwijl dit voor de meisjes niet het geval was.

Jansz & Martens (2005) bestudeerden het fenomeen van LAN parties vanuit het Uses and Gratifications perspectief, en ontwikkelden zelf een instrument op basis van voorgaand onderzoek. De volgende motieven werden als uitgangspunt gekozen: competitie, controle, vermaak, escapisme, vrije tijd en sociaal. Na het uitvoeren van een factoranalyse bleven er vier latente variabelen over. 'Competitie' en 'sociaal' werden aangevuld met 'interesse' en 'relaxatie'. Uit de resultaten van de studie bleek onder andere dat bezoekers van LAN parties voornamelijk mannen waren die gemotiveerd werden door hun interesse voor gaming en door de sociale omkadering van een LAN party. Deze laatste was tevens de sterkste voorspeller van de mate waarin mensen LAN parties bezochten, terwijl competitie de sterkste voorspeller van de speeltijd van de respondenten was.

Vervolgens bestudeerden Jansz & Tanis (2007) de aantrekkingskracht van online first person shooters. Wederom werd een beroep gedaan op voorgaande studies (waaronder de studies van Sherry & Lucas) om een schaal voor spelmotieven te definiëren. De auteurs onderscheidden de volgende 7 motieven:

- Competitie – Om andere spelers te verslaan.
- Interesse – Om nieuwe dingen te leren.
- Enjoyment[4] – Om mezelf te amuseren.
- Fantasie – Alsof ik iemand anders ben.
- Sociale interactie – Om me verbonden te voelen.
- Opwinding – Omdat het mijn emoties beroert.
- Uitdaging – Om het spel te beheersen.

Uit de analyse van dit spelgenre (met spelers tussen 12 en 50; M = 18.09, SD = 3.92) bleken er nog steeds duidelijke verschillen te bestaan tussen de spelers. Leeftijd correleerde significant en negatief met alle onderzochte spelmotieven. Er bestonden ook significante verschillen tussen spelers die in een clan zaten, spelers die op amateurniveau met een clan

[4] Om verwarring te vermijden besloten we het concept "enjoyment" niet te vertalen naar bijvoorbeeld plezier of genot. Er bestaat geen letterlijke vertaling voor de term, terwijl mogelijke vertalingen zoals plezier en genot evengoed een Engelstalige vertaling hebben in pleasure en delight.

speelden en spelers die op (semi-)professioneel niveau met een clan speelden. De speeltijd van de respondenten werd het sterkst voorspeld door sociale interactie, gevolgd door enjoyment en competitie.

In een studie naar The Sims 2, een spellenreeks die een spelgenre op zich lanceerde, verfijnden Jansz, Avis en Vosmeer (2009) dit instrument, en kwamen tot zes motieven: fantasie, sociaal, afleiding, controle, uitdaging en enjoyment. Uit de studie (met spelers tussen 8 en 54 jaar; M = 17, SD = 8.5) bleek dat volwassen spelers (18+) The Sims 2 significant meer omwille van de uitdaging en de afleiding speelden, terwijl jongere spelers (8-12 jaar) voornamelijk omwille van de fantasie en de sociale interactie speelden.

Ten slotte verwijzen we naar de studies van Nick Yee (2006a, 2006b, 2006c) in de context van MMORPG's (massively multiplayer online roleplaying games zoals *World of Warcraft* (2004)). Yee bevroeg respondenten tussen 11 en 68 jaar (M = 26.57, SD = 9.19), en ontwikkelde een onderzoeksinstrument op basis van een voorstudie aan de hand van open vragen . Geïnspireerd door de vier spelerstypes van Bartle (1996) voor Massive User Dungeons (MUD's) formuleerde Yee de volgende 7 motieven[5]:

- Relaties – Deze factor meet het verlangen van spelers om met andere spelers in interactie te treden, met het oog op betekenisvolle relaties die ondersteunend zijn en die de mogelijkheid bieden om problemen uit het echte leven te bespreken.
- Manipulatie – Deze factor meet in hoeverre een speler geneigd is om andere spelers te objectiveren en te manipuleren voor zijn eigen winst en voldoening. Spelers die hoog op manipulatie scoren houden ervan om anderen te bedriegen, uit te dagen en te domineren.
- Immersie – Spelers die hoog op de immersie factor scoren houden ervan om in een fantasiewereld of "ergens anders" te zijn. Ze genieten van het verhalende aspect van deze werelden. Ze creeëren graag avatars met rijke geschiedenissen, die sterk verweven zijn met de "lore" (~folklore) van de fantasiewereld waarin ze leven.
- Escapisme – Deze factor meet in hoeverre een speler de virtuele wereld gebruikt om stress en problemen uit de echte wereld te vergeten of eraan te ontsnappen.
- Prestatie – Deze factor meet het verlangen om machtig te worden binnen de context van de virtuele omgeving door het bereiken van doelen en het verzamelen van voorwerpen die macht uitstralen.

---

[5] We trachten om Yee's invulling van deze factoren zo accuraat mogelijk te vertalen. Het enige verschil dat we bewust met de oorspronkelijke tekst maakten, is dat Yee over gebruikers spreekt terwijl in deze dissertatie naar spelers verwezen wordt. We stellen namelijk dat MMORPG's en zelfs virtuele werelden zoals Second Life doorgaans het toneel van rollenspellen zijn, en in dit geval beschouwen we hun gebruikers als 'spelers'.

Daarnaast vermeldde Yee nog drie factoren, die uit de analyse verwijderd werden omdat ze niet als motieven opgevat konden worden: 1) leiding (de mate waarin een speler graag de leiding neemt over anderen), 2) leren (de mate waarin men zaken leert over zichzelf en over de sociale dynamieken van de MMORPG's die overeenkomen met de echte wereld), en 3) solo/groep (de mate waarin men omwille van de groep of zichzelf speelt). Uit de resultaten bleek dat de speeltijd zowel voor mannen als vrouwen positief en significant correleerde met het motief "relaties". Daarnaast bleek leeftijd voor mannen negatief te correleren met manipulatie en prestatie, terwijl dit voor vrouwen het geval was voor manipulatie en immersie.

Van de gevonden motieven is uitdaging doorgaans het populairste motief (Sherry, 2004; Sherry et al., 2006), tenzij enjoyment opgenomen is in de enquête (bijvoorbeeld Jansz & Tanis, 2007; Phillips et al., 1995). Mensen die veel tijd doorbrengen met digitale spellen doen dit doorgaans omwille van sociale redenen (Jansz & Martens, 2005; Jansz & Tanis, 2007; Yee, 2006b). Spelers mogen anderzijds niet over dezelfde kam geschoren worden. De psychosociale context van de speler is merkbaar in de speelverschillen tussen mannen en vrouwen (Lucas & Sherry, 2004), of individuen in verschillende ontwikkelingsfasen (Sherry et al., 2003). Ten slotte zijn (gezochte) gratificaties sterk verbonden met genres en bepaalde spellen (e.g. Jansz et al, 2009). Sommige spellen zijn beter in het veroorzaken van bepaalde gratificaties dan andere spellen en het is niet uitgesloten dat bepaalde spellen gratificaties met zich meebrengen die in bovenstaande studies niet aan bod kwamen.

Samengevat vonden we in ons literatuuroverzicht naar Uses and Gratifications onderzoek rond digitale spellen voornamelijk de 6 motieven van Sherry & Lucas (2003) terug. Hieronder sommen we deze voor een tweede keer op, maar ditmaal werken we ze verder uit aan de hand van omschrijvingen uit andere studies die we hierboven aanhaalden:

- Uitdaging – spelen om iets te presteren (zoals het spel uitspelen of een level overwinnen.)
- Fantasie – spelen omwille van de prachtige, soms fantasierijke, soms realistische virtuele werelden waar we onszelf in kunnen verliezen, waarin we aan de echte wereld kunnen ontsnappen en iemand zijn die we in het echt niet zijn.
- Sociale interactie – spelen omdat een ander het doet, omwille van (virtuele) kameraadschap of om interessante medespelers te ontmoeten.
- Competitie – spelen om de beste te zijn, om indruk op een ander te maken of om anderen te domineren.
- Opwinding – spelen omdat games ons op het puntje van de stoel brengen, omdat ze opwindend en spannend zijn en boordevol actie zitten.

- Afleiding – spelen om de tijd of verveling te verdrijven, om andere dingen te vermijden en om spanningen te reduceren.

We stellen op basis van dit overzicht dat het instrument van Sherry & Lucas grotendeels de lading aan speelmotieven blijkt te dekken. Toch dienen we enkele kanttekeningen te maken. Allereerst kan het motief escapisme naargelang de nadruk die de auteur legde, zowel binnen het motief fantasie (i.e. nadruk op het ontsnappen in een fantasie of dingen kunnen doen die men in het echt niet kan) als binnen het motief afleiding (i.e. nadruk op het ontsnappen van dagelijkse zorgen en de echte wereld) ondergebracht worden. Bovendien vonden we enkele motieven die moeilijk pasten binnen het schema van Sherry & Lucas:

- Interesse – spelen om bij te leren over een bepaald onderwerp of omdat bepaalde spellen aanleunen bij onze interesses, of het nu om een interesse in digitale spellen zelf gaat of om een interesse daarbuiten (Selnow, 1984; Jansz & Martens, 2005; Jansz & Tanis, 2007).
- Enjoyment – Omdat het leuk is (Phillips et al., 1995; Griffiths & Hunt, 1995; Jansz & Martens, 2005; Jansz & Tanis, 2007; Jansz, Avis, & Vosmeer, 2009).
- Zelfbeeld – spelen omwille van een bijdrage tot een positief ego, een gevoel van controle en zelfbeschikking of het zelfvertrouwen van de speler (Phillips et al., 1995; Barnett et al., 1997; Jansz & Martens, 2005; Greenberg et al., 2008; Jansz, Avis & Vosmeer, 2009).
- Verslaving – Omdat ik er niet mee kan stoppen en omdat ik het verkies boven zaken met anderen te doen (Selnow, 1984; Griffiths & Hunt, 1995; Barnett et al., 1997).

In onze analyse van deze lijst motieven – of (gezochte) gratificaties – merkten we enkele zaken op. Allereerst is er in deze lijst de typische dichotomie tussen cognitieve (informatie, educatie) en emotionele gratificaties (escapisme, fantasie), zoals deze door Katz et al. (1974) geschetst werden: de fantasie van het spelen ligt in het verlengde van de emotionele gratificaties, terwijl de uitdaging van het spelen overeenkomt met cognitieve gratificaties. We stellen dus dat vormelijke eigenschappen van digitale spellen (e.g. interactiviteit) ertoe leiden dat men uitdagingen opzoekt om aan een cognitieve behoefte tegemoet te komen, waar men bij bijvoorbeeld televisie eerder op zoek zou gaan naar kennisverwerving. Pedagogisch gezien is de filosofie achter het ontwerp van digitale spellen (als leeromgeving) eerder van constructivistische aard, waarin het leren door uitdagingen te overwinnen of problemen op te lossen centraal staat (Galarneau, 2004). Televisie is dan eerder objectivistisch, in de zin dat het overdragen van kennis gebeurt door informatie mee te delen of te tonen. Niettemin kunnen vaardigheden en kennis op

beide manieren overgedragen worden, waardoor we hier argumenteren dat de uitdaging voor digitale spellen een vergelijkbare functie met zich meedraagt als informatieverweving bij televisie.

Wanneer we deze motieven en gratificaties breder in een sociale context brengen, dan ligt competitie in het verlengde van uitdaging en sociale interactie in het verlengde van fantasie. De uitdaging van competitie is het verslaan van een menselijke tegenstander, en net zoals we onszelf onderdompelen in een wereld vol fictiepersonages stellen sociale spellen ons in staat om ons onder te dompelen in sociale interactie met medespelers.

Vervolgens stellen Sherry et al. dat spelers ook op zoek gaan naar opwinding en afleiding. In onze analyse van deze twee motieven grijpen we terug naar het onderscheid dat Schramm (1949; geciteerd in Katz et al., 1974) maakt tussen onmiddellijke en uitgestelde gratificaties. We stellen dat opwinding en afleiding als motieven voor het spelen – of in het zoeken naar gratificaties – gelijkwaardig zijn aan de vier andere motieven. Wanneer we hen echter als gratificaties benaderen, argumenteren we dat ze uitgestelde gratificaties zijn van de onmiddellijke gratificaties 'uitdaging' en 'fantasie'. De uitdaging en de fantasie die men tijdens het spelen ervaart, kan ertoe leiden dat men zich in de richting van een gevoel van opwinding of een gevoel van afleiding begeeft. We analyseren dit proces verder wanneer we de Uses and Gratifications benadering verfijnen vanuit mediapsychologie (zie p. 77). De motieven 'enjoyment' en 'interesse' worden ook binnen deze verfijning behandeld.

Ten slotte rest ons om de laatste twee motieven binnen onze analyse een plaats te geven. 'Zelfbeeld' beschouwen we als een afgeleide van zowel uitdaging als fantasie. Door het overwinnen van uitdagingen of door een statusrijk personage te zijn in een fantasiewereld trachten spelers hun zelfvertrouwen aan te wakkeren. 'Zelfbeeld' is binnen onze analyse een uitgestelde gratificatie van de onmiddellijke gratificaties. 'Verslaving' beschouwen we niet als een gratificatie, maar als een schijnbehoefte. We stellen dat verslaafden het spelen van digitale spellen op zich al als een behoefte ervaren. Het begrip heeft dus een plaats binnen de Uses and Gratifications benadering, maar anderzijds staat het er ook buiten omdat een verslaafd publiek niet langer actief kan zijn (wat één van de assumpties van het Uses and Gratifications paradigma is).

Studie	*Uitdaging*	*Fantasie*	*Competitie*	*Soc. Interactie*	*Afleiding*	*Opwinding*	*Interesse*	*Enjoyment*	*Zelfbeeld*	*Verslaving*
Selnow (1984)	-	-	-	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
Wigand et al. (1986)	-	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-
Phillips et al. (1995)	-	-	-	-	✓	-	-	✓	✓	-
Griffiths & Hunt (1995)	✓	-	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓
Barnett et al. (1997)	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	✓
Sherry & Lucas (2003)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-
Yee (2006)	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
Jansz & Martens (2005)	✓	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-
Jansz & Tanis (2007)	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-
Greenberg et al. (2008)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-
Jansz, Avis & Vosmeer (2009)	✓	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓	-

Tabel 1: Overzicht van de motieven uit Uses and Gratifications studies voor digitale spellen.

Kortom, in dit empirisch overzicht vinden we voornamelijk een diepgaandere uitwerking terug van het industrieperspectief dat we eerder in dit hoofdstuk bespreken (zie p. 59). Digitale spellen laten ons toe om 1) te ontsnappen naar, of het exploreren van, een fantasiewereld waarin men betrokken wordt in verhalen en zintuiglijke ervaringen, 2) uitdagingen te overwinnen waardoor men prestaties behaalt en zichzelf ontplooit, en 3) competitie en kameraadschap te ontplooien aan de hand van de sociale aspecten van het spelen. We argumenteerden hoe de andere motieven gevolgen waren van deze drie dynamieken.

In de volgende delen van dit hoofdstuk verfijnen we de Uses and Gratifications benadering aan de hand van een aantal mediapsychologische studies. Allereerst werken we de hierboven aangehaalde motieven 'enjoyment' en 'interesse' verder uit. Deze verfijning loopt verder uit in een tweede deel, waarin we de concepten intrinsieke en extrinsieke motivatie introduceren. Ten slotte verduidelijken we hoe adoptiestudies aansluiten bij het Uses and Gratifications paradigma.

2.3 Een verfijning van de Uses and Gratifications benadering

2.3.1 Een mediapsychologische uitwerking van de begrippen 'enjoyment' en 'interesse'

2.3.1.1 Algemeen

Binnen een aantal Uses and Gratifications studies worden enjoyment[6] en interesse aangehaald als motieven voor het spelen van digitale spellen (e.g. Griffiths & Hunt, 1995; Jansz & Martens, 2005; Phillips, Rolls, Rouse, & Griffiths, 1995; Selnow, 1984). Deze motieven worden verder uitgewerkt binnen media entertainment-studies die zich toespitsen op de relatie tussen de mediatekst en de ervaringen van de ontvanger tijdens de consumptie hiervan (e.g. Bryant & Miron, 2002; Vorderer & Hartmann, 2009). Bryant & Miron (2002) plaatsen entertainment naast andere media die bewust ontworpen zijn om een bepaald effect op de ontvanger te hebben. Terwijl academisch onderzoek binnen dit domein eerder interesse had voor het effect van persuasieve mediaboodschappen – naast onbedoelde media-effecten zoals agressiviteit, obesitas, seksisme, etc. – stellen de auteurs dat entertainment mogelijk het media-effect is dat mogelijk het meest (en bewust) door producers opgezocht wordt. De laatste jaren kwam enjoyment als het effect (of als gratificatie) van entertainment media in de belangstelling te staan, voornamelijk binnen het onderzoek rond digitale spellen. In dit deel gaan we verder op deze theorieën in, met het doel om de Uses and Gratifications benadering waarop deze dissertatie zich baseert te verfijnen. Allereerst werken we enjoyment uit, waarna we verduidelijken hoe interesse gerelateerd is tot enjoyment.

In het Uses and Gratifications onderzoek wordt enjoyment op verschillende manieren gedefinieerd. Enjoyment wordt als spelmotief omschreven als "het spelen van digitale spellen voor de fun" (e.g. Jansz, Avis, & Vosmeer, 2009; Phillips et al., 1995). Jansz & Martens (2005) stellen dat het enjoyment een vaag begrip is: "*This motive is rather non-specific. It refers to enjoyment as the (expected) outcome of playing a video game.* (Jansz & Martens, 2005, p. 338)." Binnen Uses and Gratifications studies wordt enjoyment dus als de verwachte uitkomst van het spelen van digitale spellen uitgewerkt; enjoyment is een

[6] Om verwarring te vermijden besloten we het concept "enjoyment" niet te vertalen naar bijvoorbeeld plezier of genot. Er bestaat geen letterlijke vertaling voor de term, terwijl mogelijke vertalingen zoals plezier en genot evengoed een Engelstalige vertaling hebben in pleasure en delight. Bovendien hanteren Engelstalige studies pleasure en delight ook naast enjoyment (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009).

bewust opgezochte gratificatie die samenhangt met de fun – het verwachte plezier – van het spelen.

Maar wat houdt plezier dan precies in? De hierboven aangehaalde Uses and Gratifications studies plaatsen enjoyment naast andere motieven zoals bijvoorbeeld de uitdaging of fantasie. Een mogelijke interpretatie hiervan is dat enjoyment, plezier of fun niet gerelateerd zijn aan de uitdaging of fantasie van het spelen. Deze dissertatie volgt deze denkwijze niet. Als gratificaties volledig onafhankelijk van elkaar zouden zijn, dan zou dit ook betekenen dat uitdagingen los staan van bijvoorbeeld opwinding of competitie. In onze conclusie met betrekking tot het Uses and Gratifications onderzoek naar digitale spellen (zie p. 73) argumenteerden we dat dit niet het geval is. We stellen dat de gevonden motieven (en gratificaties) mogelijk op verschillende niveau's liggen. Opwinding en afleiding worden binnen deze dissertatie als cognitieve en emotionele reacties (of uitgestelde gratificaties) op de fantasie en uitdaging van een digitaal spel geconceptualiseerd. Niettemin zijn dit vier verschillende motieven binnen Uses and Gratifications studies, omdat spelers specifiek verwijzen naar wat volgens onze argumentatie deelaspecten zijn van dezelfde processen die men tijdens het spelen ervaart.

Vanuit deze opvattingen is het perfect mogelijk dat enjoyment een zekere samenhang heeft met uitdaging, fantasie, opwinding, afleiding, sociale interactie en competitie. Ook plezier zou binnen de voorheen aangehaalde motieven een plaats kunnen hebben. Binnen mediapsychologie – en meer bepaald binnen media entertainment-studies – vinden we een verdere uitwerking van deze concepten en hoe ze zich ten opzichte van elkaar verhouden.

Meta-emoties

Recente studies (e.g. Bartsch, Vorderer, Mangold, & Viehoff, 2008; Vorderer & Hartmann, 2009; Vorderer & Ritterfeld, 2009) analyseren media enjoyment aan de hand van het begrip 'meta-emoties' en emotionele waardebepalingstheorieën (appraisal; e.g. Lazarus, 1991; Scherer, 2001). Deze benadering stelt dat emoties opgeroepen worden door het waardeoordeel dat het individu toekent aan gebeurtenissen op basis van bepaalde bekommernissen (concerns) die men heeft.

In hun literatuuroverzicht stellen Bartsch et al. (2008) dat er een consensus bestaat over vijf criteria die centraal staan binnen het beoordelingsproces: 1) nieuwigheid (novelty; i.e. gebeurtenissen die significante veranderingen met zich meebrengen of tegen alle verwachtingen in zijn), 2) pleasantness (i.e. de mate waarin een gebeurtenis als aangenaam ervaren worden), 3) doelbevorderlijkheid (i.e. de mate waarin een gebeurtenis het bereiken van bepaalde doelen ondersteunt of

tegenwerkt), 4) controleerbaarheid (i.e. de mate waarin men controle heeft over de gebeurtenis en bepaalde uitkomsten) en 5) norm/zelf compatibiliteit (i.e. de mate waarin een gebeurtenis conform is met culturele verwachtingen of normen en consistentie met het werkelijke of ingebeelde zelfbeeld.)

Bartsch et al. (2008) onderscheiden twee centrale assumpties binnen deze emotietheorieën. Allereerst zijn de bekommernissen van het individu een functie van een individuele positie en situationele context. Een speler die op winnen gericht is tijdens het spelen van een digitaal spel (persoonlijke dispositie) en zich in de competitieve situatie van een online first person shooter begeeft (situationele context), zal winnen van een wedstrijd als een in het oog springende bekommernis (salient concern) zien. Elke stimulus die aansluit bij winnen of die dat in de weg staat zal bepaalde emoties ontlokken. Andere spelers neerschieten – of fraggen – leidt bijvoorbeeld tot trots of vreugde, terwijl zelf neergeschoten worden tot frustratie of woede leidt. Als een speler deze bekommernissen niet heeft dan zullen er weinig of geen emoties ontlokt worden bij deze gebeurtenissen. Een oudere speler die niet op winnen gericht is en een spel speelt vanuit de bekommernis om samen iets met zijn kleinkind te doen, zal niet gefrustreerd raken als hij niet kan winnen.

Ten tweede stellen Bartsch et al. (2008) dat emoties binnen deze benadering als dynamische processen geanalyseerd worden en dus bijvoorbeeld niet als een mentale staat. Een emotie is een proces waarin een gebeurtenis gecontroleerd en beoordeeld wordt. Deze beoordeling leidt tot een affectieve reactie, wanneer de gebeurtenis als relevant met betrekking tot de bekommernissen van het individu geëvalueerd wordt. Ten slotte ontstaat er een motivatie om het event te veranderen of te behouden.

Deze assumpties zijn tevens van toepassing op het begrip ‘meta-emotie’ (i.e. emoties als gevolg van andere emoties; e.g. Mayer & Gaschke, 1988; Oliver, 1993). Bartsch et al. (2008) stellen echter dat er veel discussie over de inhoud van dit proces bestaat en reiken een geïntegreerd model aan ter verduidelijking van het begrip.

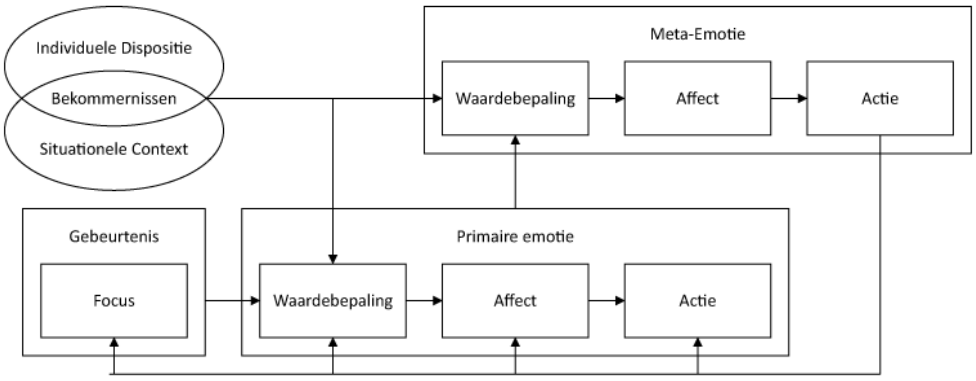


Fig. 6: Een proces-model met betrekking tot emotie,
meta-emotie en emotieregulatie in mediagebruik (Bartsch et al., 2008)

Het model verduidelijkt hoe gebeurtenissen (e.g. media-inhouden) opgemerkt worden en tot een waardebepaling leiden, die mee gestuurd wordt door 1) bekommernissen ten gevolge van een individuele dispositie en een situationele context, en 2) de vijf eerder aangehaalde criteria (i.e. nieuwigheid, pleasantness, doelbevorderlijkheid, controleerbaarheid, norm/zelf compatibiliteit). Vervolgens leidt deze waardebepaling tot een affect (e.g. vreugde, woede, verdriet, angst, etc.). Vervolgens leidt deze emotie tot een actie (e.g. het benaderen, vermijden, volhouden, veranderen, etc. van de gebeurtenis). Tot op dit punt is het model conform de principes die we los van meta-emoties in deze tekst uitwerkten. Binnen het model is dit een primaire emotie, i.e. de onmiddellijke reactie op een gebeurtenis. Een meta-emotie is een reactie op deze primaire emotie, die begint met een nieuwe waardebepaling (reappraisal) van de primaire emotie. Ook deze waardebepaling leidt tot een affect, maar ditmaal verwijzen de auteurs naar een andere reeks affectieve reacties, zoals afkeer, schaamte, trots, etc. Enjoyment hoort volgens Bartsch et al. (2008) ook in dit rijtje van meta-emotionele affecten thuis.

Empirisch onderzoek wist aan de hand van meta-emoties ogenschijnlijk paradoxale emotionele reacties op media-inhouden te verklaren. Negatieve affecten kunnen namelijk tot positieve waardebepalingen op meta-niveau leiden. Zo vond Oliver (1993) dat droefheid als reactie op triestige films positief gecorreleerd was aan enjoyment en een positieve waardebepaling van droevige emoties. Een primaire emotie die kijkers van dergelijke films beleven is droefheid. De waardebepaling die op meta-niveau plaatsvindt met betrekking tot droefheid is echter positief en de affectieve reactie op deze waardebepaling is enjoyment. Enjoyment is dus niet enkel fun maar kan als meta-emotie ook samenhangen met thrills, spanning en horror. Oliver & Bartsch (2009) argumenteren dat enjoyment dus breder dan enkel fun uitgewerkt moet worden: “The scholarly concept of

media enjoyment that is commonly understood to cover both fun and thrill experiences is broader than the everyday notion of enjoyment, which seems to focus primarily on fun. (Oliver & Bartsch, 2009, p. 75)"

Kortom, als emotioneel effect kan enjoyment dus op een meta-niveau ten opzichte van meer primaire emoties geanalyseerd worden: "*Media users are not only entertained by content that they are exposed to, they also enjoy the ongoing chain of their own primary affective responses* (Vorderer & Ritterfeld, 2009, p. 458)." De primaire emoties die tot enjoyment kunnen leiden zijn uitgebreid. Vorderer, Klimmt & Ritterfeld (2003) presenteren een Model of Complex Entertainment Experiences, waarin enjoyment als een hoeveelheid aan *"positive reactions toward the media and its contents (Vorderer et al., p. 388)"* omschreven wordt. Deze reacties kunnen zich op verschillende manieren manifesteren. Enjoyment kan tot uiting komen via opwinding, gelach, spanning, opluchting, melancholie, zintuiglijk genot, prestatie, etc.

In recentere artikels hanteren Vorderer et al. het begrip meta-emotie in hun uitwerking van enjoyment, maar wordt dieper ingegaan op primaire emoties en achterliggende processen (Vorderer & Hartmann, 2009; Vorderer & Ritterfeld, 2009). Hierbij onderscheiden Vorderer & Hartmann (2009) twee processen, i.e. emotionele regulatie en zelfrealisatie.

Enjoyment als emotionele regulatie

In dit hoofdstuk werd enjoyment al enkele malen aan plezier gekoppeld. Campbell (1973) stelt dat, op een neurologisch niveau, alle dieren plezierzoekers zijn omdat bepaalde vitale aspecten van het leven - zoals het leren van belangrijke vaardigheden - verbonden zijn aan plezier. In die zin wordt plezier beschouwd als een manier om te helpen overleven. Greenfield (2000) spreekt in deze context over het plezier dat we halen uit sommige routineprocessen. Bij deze processen, met ademen en bewegen als beste voorbeelden, merken we pas het plezier wanneer er schaarste optreedt. Greenberg beschrijft vervolgens een aantal mechanismes die ervoor kunnen zorgen dat we de hele dag niets anders meer doen dan plezier na te streven, zoals hedonistische omkering (i.e. teveel stimuli worden weer onplezierig) en aanpassing (i.e. we passen ons aan stimuli aan zodat het effect afzwakt). Kortom, de drang naar plezier is een zeer sterke motivator voor menselijk gedrag en bijgevolg vormde het concept doorheen de eeuwen vaak het voorwerp van onderzoek.

Het fenomeen plezier werd al in de oudheid uitgewerkt door Aristoteles (384-322 VC) en Epicurus (341-270 VC). Aristoteles onderscheidde bijvoorbeeld verschillende soorten plezier, met name lichamelijk plezier en het plezier van de ziel (i.e. rechtvaardigheid). Epicurus definieerde plezier als het tegenovergestelde van pijn of de complete afwezigheid van pijn en ongemakken, als een eindsituatie (end-state) waar we naar toe werken door zorgen en bronnen van pijn (bijvoorbeeld honger, dorst en seksuele druk) te verwijderen. Enerzijds is het Epicuriaans model een interessant uitgangspunt om te stellen dat plezier gelijk staat aan "als een reactie op succesvolle behoeftebevrediging", maar anderzijds blijkt dat de moderne psychologie het concept van plezier als eindsituatie en antithese van pijn ontkracht heeft (Bousfield, 1999/1926; Bryant & Miron, 2002; Vorderer & Hartmann, 2009): plezier en pijn zijn naast elkaar staande systemen die gedeeltelijk verbonden zijn, waardoor beiden tegelijkertijd kunnen voorkomen.

Vorderer & Hartmann (2009) beschouwen plezier en pijn ten gevolge van fysiologische en andere zintuiglijke stimulatie als één vorm van primaire reacties op de perceptie van het individu op diens omgeving (of media-inhouden). Deze reacties gaan gepaard met positieve of negatieve primaire emoties op in het oog springende elementen uit dezelfde omgeving. Wanneer we de uitwerking van dergelijke emoties op media-inhouden in beschouwing nemen, dan zijn de vroegste verwijzingen doorgaans naar Zillmann's Disposition Theory (Zillmann, 1991; Zillmann & Cantor, 1976). Deze theorie werd ontwikkeld in een zoektocht naar de aantrekkingskracht van humor, drama en sport (zie Raney, 2003 voor een overzicht).

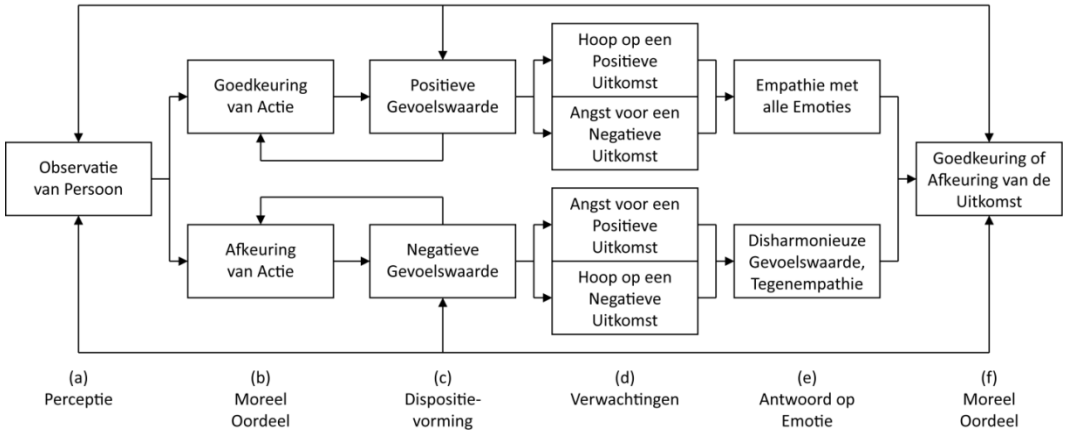


Fig. 7: De Disposition Theory (Zillmann, 1991)

De essentie van de Disposition Theory houdt in dat een mediagebruiker zichzelf aftoetst tegenover fictieve verhalen, personages en situaties, wat een emotionele

reactie tot gevolg heeft. Wanneer een mediagebruiker de acties van een personage goedkeurt, leidt dit tot een positieve gevoelswaarde en empathie. Men hoopt dan dat het personage in kwestie iets positiefs overkomt en vreest voor negatieve uitkomsten. Wanneer een mediagebruiker de acties van een personage echter afkeurt leidt dit tot een negatieve gevoelswaarde en tegenempathie. De theorie voorspelt dan dat enjoyment stijgt wanneer geliefde personages iets goed overkomt en wanneer ongeliefde personages iets slecht overkomt (Raney, 2004). Binnen de Disposition Theory komt enjoyment overeen met twee gebeurtenissen (Bryant & Miron, 2002): 1) er gebeurt iets positiefs met personages die men positief evalueert, en 2) er gebeurt iets negatiefs met personages die men negatief evalueert. Wanneer het tegenovergestelde gebeurt, dan leidt dit tot ergernis volgens de Disposition Theory.

De Disposition Theory leidde tot twee andere theorieën die betrekking hebben tot de selectie van media-inhouden: Selective Exposure Theory (Zillmann & Bryant, 1985) en Mood Management Theory (Zillmann, 1988a, 1988b, 2000). De Selective Exposure Theory stelt dat mensen media-inhouden prefereren die aansluiten bij hun standpunten, terwijl ze media-inhouden met tegengestelde standpunten eerder zullen ontwijken. Mood Management Theory bouwt hierop verder en stelt dat we onze omgeving zo invullen dat negatieve gemoedstoestanden kort en zwak zijn, terwijl positieve gemoedstoestanden lang en sterk zijn. Negatieve gemoedstoestanden moeten zo snel mogelijk afgebroken worden en vervangen worden door de hoogst mogelijke positieve gemoedstoestand. Een voorbeeld hiervan is dan dat ondergestimuleerde mensen stimulatie op zullen zoeken terwijl overgestimuleerde mensen deze zullen vermijden. Wie zich verveelt zou bijvoorbeeld opwinding kunnen zoeken in een schietspel, terwijl iemand die gestresseerd is afleiding zou kunnen zoeken in de fantasiewereld van een rollenspel.

Vorderer & Ritterfeld (2009) stellen dat Mood Management maar een deel van de selectie van media-inhouden in functie van entertainment en enjoyment verklaren, ook al is er veel empirische ondersteuning voor de theorie te vinden. *"Although mood management seems to reduce the complexity of a media user's decision process to a single dimension (i.e., choosing a media product that promises to enhance one's mood), its empirical support is overwhelming. … However, newer theoretical advancements have attempted to surpass mood management theory in explaining the appeal of recently developed entertaining products such as digital games (Vorderer & Ritterfeld, 2009, p.*

457)." De nieuwe theoretische vorderingen die Vorderer & Ritterfeld aanhalen vertrekken vanuit de interactiviteit – en niet de fictiewereld – van nieuwe media.

Enjoyment als zelfrealisatie

Plezier heeft een verband met enjoyment wanneer het laatste het resultaat is van emotionele (en fysiologische) regulatie. Niettemin hebben nieuwe media een andere component die in recente media entertainment-studies op de voorgrond komt: interactiviteit. Vorderer & Hartmann (2009) stellen dat een aanzienlijk deel van het enjoyment dat gebruikers van nieuwe media ervaren op cognitief vlak plaatsvindt. Hierbij verwijzen de auteurs naar het begrip 'comprehensie', dat conceptueel naast het plezier van emotieregulatie gepositioneerd wordt. Comprehensie wordt voorafgegaan door interesse en nieuwsgierigheid voor het gebruik van bepaalde entertainmentinhouden. De auteurs verwijzen hierbij naar het werk van Silvia (2005) over de aantrekkingskracht van kunst: *"Past theories … have shown that interest's appraisal structure consists of two primary components. The first is a novelty check, which refers to a class of disruptive variables that cause a sense of dysfluent processing. … The second appraisal is a coping-potential check, which refers to an appraised ability to understand the new, unfamiliar, complex thing identified by the first appraisal (Silvia, 2005, p. 5-6)."* Interesse leidt dus naar een situatie waarin men de (cognitieve) uitdaging met een nieuw medium – of een nieuwe media-inhoud – aan kan gaan. Wanneer een mediagebruiker hierin succesvol is leidt deze gebeurtenis tot comprehension en vervolgens enjoyment. Vorderer & Hartmann (2009) spreken met betrekking tot dit proces over cognitieve incongruenties, die zowel tot zelfrealisatie en comprehensie kunnen leiden als tot afkeer en frustratie. Vanuit dit perspectief stellen we dat interesse als de anticipatie van enjoyment kan beschouwd worden.

Vorderer & Hartmann (2009) vatten de theoretische consensus binnen media entertainment-studies als volgt samen: *"Media offerings, or more precisely situations that include the use of media offerings, are entertaining if they satisfy a user's need to maintain physiological and psychological balance. Succesful homeostatic regulation causes pleasure, whereas sensory stimulation is unpleasant if it fosters severe imbalance. Comprehension and resolution of cognitive incongruencies are likely to result in positive affect, whereas a lack of cognitive challenges, or incongruencies that are overly complex create aversion or disinterest. The user's involvement in the media offerings triggers both positive and negative primary emotions (Vorderer & Hartmann, 2009, p. 544-545)."*Enjoyment wordt door de auteurs conceptueel gekoppeld aan het zoeken naar een homeostase. Indien een mediagebruiker succesvol is in het

vormen van emotionele en cognitieve harmonie, dan ervaart deze plezier en comprehensie, die op hun beurt deel uitmaken van het koepelbegrip enjoyment.

2.3.1.1 Toegepast op digitale spellen

Enjoyment als het resultaat van emotionele regulatie en zelfrealisatie wordt door diverse studies verder onderzocht met betrekking tot digitale spellen. Allereerst zien we voor de studie van digitale spellen een noodzaak om het begrip meta-emoties te hanteren. Een typisch element van de spelervaring is frustratie. Het ontwerp van digitale spellen is sterk gebaseerd op het overwinnen van uitdagingen (e.g. Schell, 2008) en deze kunnen uitzonderlijk moeilijk zijn. Spellen zoals *Ghosts 'n Goblins* (1985) of *Super Meat Boy* (2010) staan ervoor bekend dat ze specifiek ontworpen zijn om spelers te laten falen in het overwinnen van uitdagingen, zodat de overwinningsroes na succes en volharding eens zo groot is. Lazarro (2004) spreekt in deze context over de emotie 'hard fun' of 'fiero'; de persoonlijke triomf over grote tegenstand. Poels, de Kort & Ijsselsteijn (2007) onderzochten de ervaring van de speler en vonden diverse negatieve affecten tijdens het spelen, zoals frustratie, teleurstelling, irritatie, woede, schuld, teleurstelling, wraak, etc. Vanuit meta-emoties argumenteren we dat spelers deze negatieve affecten toch een positieve waardebepaling kunnen toekennen doordat ze anticiperen op overwinningen die later zullen volgen, met enjoyment als resultaat.

Op het vlak van emotionele regulatie stelde Vorderer dat de Disposition Theory maar matig toepasbaar is naar digitale spellen toe: *"According to affective-disposition theory, for example, entertainment is based on a TV audience's observation and moral judgement of the protagonists' and antagonists' behavior. … This situation is quite different for the media user when he or she is playing a computer game. Certainly, the appeal of the story remains crucial, the protagonists and the antagonists still have to be in conflict with each other, and the player still has to care about the characters in order to be entertained. But in addition to this …, the players have to respond immediately with an action that is not only cognitive and emotional, they have to decide what to do next* (Vorderer, 2003, p. 144)." In digitale spellen vinden spelers ook personages die empathie opwekken en personages die antipathie oproepen. Wat er met deze personages gebeurt in het spel kan ook tot spanning en opwinding leiden, i.e. suspense. Toch stelt Vorderer dat de Disposition Theory te weinig rekening houdt met de interactiviteit tijdens het spelen.

We argumenteren echter dat de Disposition Theory relevant kan zijn binnen de studie van digitale spellen. Het ervaren van enjoyment op basis van de uitdaging, de interactie of de gameplay van het spel is minder bevattelijk aan de hand van deze theorie, maar anderzijds argumenteren we dat het concept 'narrative involvement' van Calleja (2007) sterke gelijkenissen vertoont met de Disposition Theory. Volgens Calleja bouwen spelers

persoonlijke narratieven op waarmee ze betekenis geven aan het spel. Zo proberen spelers zelf te beslissen welke gebeurtenissen bepaalde personages in het spel zullen meemaken. In deze context spreken Bryant & Davies (2006) over het hoge interventiepotentieel van digitale spellen, wat bijdraagt tot het ervaren van enjoyment tijdens het spelen van digitale spellen. Poels, de Kort & Ijsselsteijn (2007) vonden via focusgroepen dat imaginative immersion en suspense een belangrijk deel vormt van de spelervaring. Met deze constructen beschrijven de auteurs zowel de angst en hoop die men tijdens het spelen ervaart, als de empathie en identificatie die men voor en met personages opbouwt. Met betrekking tot de verhalende aspecten laat deze dissertatie de Disposition Theory daarom niet buiten beschouwing.

Mood Management Theory wordt vaker besproken in de context van digitale spellen dan de Disposition Theory. Grodal (2000) stelt dat digitale spellen vaak opereren als mood managers, in de zin dat ze de speler toelaten om zelf de baas te zijn over de stimuli die worden gepresenteerd. Reinecke & Trepte (2008) beschreven hoe simpele digitale spellen als afleiding aangewend kunnen worden (bijvoorbeeld op het werk) om verveling en stress te reguleren, wat vervolgens de spelers beter in staat stelt om zich te concentreren op een cognitieve taak. Ook in de motieven die we vanuit Uses and Gratifications Theory bespraken vonden we zowel motieven terug die verwijzen naar het opzoeken van stimulatie (bijvoorbeeld competitie, opwinding, uitdaging) als motieven die verwijzen naar het opzoeken van relaxatie (bijvoorbeeld afleiding, escapisme).

De concepten van Zillmann werden door Sherry (2004) verder uitgebreid en aangevuld met Csikszentmihalyi's concept van "flow" (1990). Flow verklaart het plezier dat we kunnen ondervinden tijdens het uitvoeren van alledaagse taken waarin we ons volledig kunnen verliezen.

Csikszentmihalyi ontwikkelde de flow-theorie door te analyseren hoe artiesten volledig afgesloten raakten van de buitenwereld tijdens creatieve sessies. Voor Csikszentmihalyi is flow een zelfmotiverende ervaring die gekarakteriseerd wordt door de volgende 8 kenmerken:

- Een intense concentratie en een doelgerichtheid op datgene wat men aan het doen is.
- Een verlies van zelfbewustzijn. Men vergeet zichzelf en men gaat volledig op in de activiteit.
- Een vervorming van het tijdsbesef. Doorgaans gaat de tijd sneller voorbij dan normaal.

- Directe feedback. De voorwaarden om te slagen (en falen) in de activiteit worden onmiddellijk duidelijk, zodat men meteen kan bijsturen.
- Een gevoel van perfecte controle over de situatie of activiteit. Men weet meteen te reageren op alles wat er volgt.
- De activiteit is intrinsiek belonend en uitermate aangenaam en plezierig, in die mate dat het einddoel van de activiteit een excuus voor het proces wordt.

Om in een staat van flow te geraken is een perfecte balans tussen de vaardigheden van de uitvoerder en de moeilijkheidsgraad van de activiteit nodig. De flow-theorie wordt daarom vaak aangeleerd aan aspirant-spelontwerpers. Een goed spel slaagt erin om spelers in de flowzone te houden doordat de moeilijkheidsgraad perfect afgestemd is op hun vaardigheden. Is de uitdaging in het spel te moeilijk dan leidt dit tot angst en zal het niet lang duren vooraleer een speler stopt met spelen. Als de speler echter te goed is voor de uitdagingen, dan wordt het spel saai en stopt een speler met spelen uit verveling.

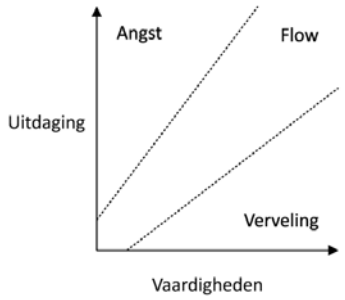


Fig. 8: De ervaring van flow in functie van uitdaging en vaardigheid (Csikszentmihalyi, 1990)

Sherry concludeert dat flow een theoretische verklaring biedt voor de enjoyment die men haalt uit het spelen van games. Waar Zillmann verwijst naar een balans tussen positief en negatief geëvalueerde narratieve gebeurtenissen als de voornaamste bron van enjoyment, analyseert Sherry enjoyment als een balans tussen vaardigheden en tegenwerkingen. Op deze manier verklaart hij het plezier van digitale spellen op basis van medium-specifieke kenmerken zoals interactiviteit en minder op basis van algemene kenmerken zoals narrativiteit. Flow biedt op deze manier ondersteuning voor de manier waarop Vorderer & Hartmann (2009) zelfrealisatie en het verwezenlijken van cognitieve congruentie aan enjoyment relateren.

De band tussen enjoyment enerzijds en interactiviteit, competitie en uitdagingen anderzijds werd empirisch ondersteund in een studie van Vorderer, Hartmann & Klimmt (2003). Aan de hand van een experiment besloten zij dat spelers spellen als meer enjoyable beschouwen wanneer deze uitdagend overkomen en wanneer ze veel interactiemogelijkheden bevatten. Klimmt, Hartmann & Frey (2007) concludeerden uit

een online experiment dat enjoyment gerelateerd was aan 1) ervaringen van effectance (i.e. gepercipieerde invloed over de spelwereld) en 2) een gevoel van controle tijdens het spelen. Chen et al. (2006) haalden aan dat enjoyment in MMORPG's een gevolg is van een combinatie van flow, relaxatie en sociale interactie. De mate waarin deze factoren tot enjoyment leiden is afhankelijk van de vaardigheden van de speler, de manier waarop de sociale interactie geëvalueerd wordt, de contextuele situatie waarin een speler zich bevindt en de eventuele technologische problemen tijdens het spelen van het spel.

Tan & Jansz (2008) presenteren een totaaloverzicht van de spelervaring waarin alle bovenstaande perspectieven met elkaar gerijmd worden en waarin ook interesse een belangrijke rol toebedeeld krijgt. Met het Framework For Describing Game Experience wijzen de auteurs op de sociale identiteit van de speler en op het belang van diens vroegere ervaringen met digitale spellen (multisession context). Een spelsessie wordt geanalyseerd aan de hand van Hunicke, LeBlanc & Zubek's MDA framework (2001; zie p. 60). Vertrekkende van de spelregels en algoritmes (i.e. de Mechanics) biedt een spel mogelijkheden tot interactie (i.e. de Dynamics) met als doel om bepaalde reacties (i.e. de Aesthetics) bij de spelers los te maken. De ervaring van het spelen wordt gedicteerd door de emoties van de speler, die doorgaans aan bepaalde doelen (binnen en buiten het spel) verbonden zijn. Het al dan niet bereiken van de doelen binnen het spel leidt rechtstreeks tot emoties, die afhankelijk van het resultaat van de speler positief of negatief kunnen zijn. Tan & Jansz geven als voorbeeld dat angst kan worden veroorzaakt bij de speler wanneer diens spellevens conflicteren met het doel "in leven blijven".

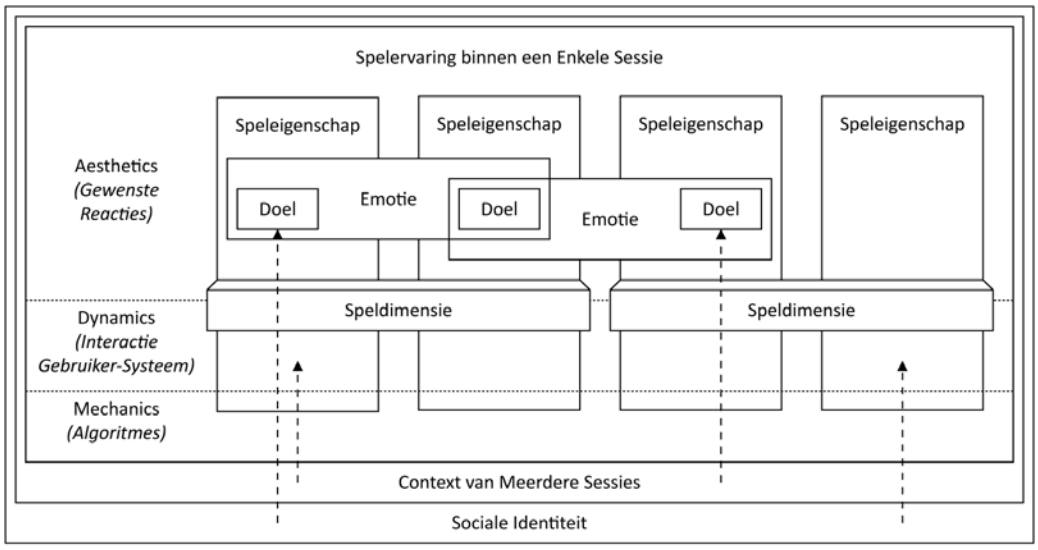


Fig. 9: Een overzicht van de spelervaring (Tan & Jansz, 2008)

Tan & Jansz verklaren tevens hoe spelers het soms harde werk dat nodig is om repetitieve of moeilijke digitale spellen tot een goed einde te brengen, aanvaarden in hun zoektocht naar spelplezier. Ze verwijzen hierbij naar het onderscheid tussen paratelische en telische motivationele gemoedstoestanden van Apter (1991). Spelers van digitale spellen verplaatsen zich naar een paratelische gemoedstoestand bij het spelen van een digitaal spel waarin ze intrinsiek gemotiveerd zijn omdat het om een niet-serieuze activiteit gaat. Mensen zijn minder gemotiveerd om hetzelfde harde werk te verrichten wanneer ze zich in een telische gemoedstoestand bevinden (zoals bijvoorbeeld wanneer ze hun job uitoefenen of een lastige conversatie voeren). Waar opwinding en moeilijke uitdagingen als onaangenaam bevonden worden in een telische gemoedstoestand, is dit omgekeerd in een paratelische toestand.

Vervolgens bespreken de auteurs de medium-specifieke kenmerken van digitale spellen en de verschillende emoties die deze kenmerken in de hand werken. Dergelijke kenmerken zijn bijvoorbeeld zintuiglijke stimuli, spelregels, fantasieën, mysteries, controle-elementen en uitdagingen. Deze kenmerken kunnen vanuit de Uses and Gratifications Theory geïnterpreteerd worden als media-inhouden die al dan niet aan de spelmotieven van spelers tegemoet komen, om vervolgens tot gratificaties of emotionele reacties te leiden.

De emotionele reacties die worden uitgelokt tijdens het spelen van een game liggen sterk in de lijn van de emoties die we eerder bespraken (zie p. 81) en hangen samen met het plezier dat men uit de spelervaring kan puren. Tan & Jansz delen deze emoties op in 4 categorieën:

- Taak-gerelateerde emoties (zoals reacties op het overwinnen van bepaalde uitdagingen).
- Presence-gerelateerde emoties (zie verder).
- Emoties met betrekking tot het spel als een artifact dat door een designer/producent gemaakt werd (zoals reacties op zintuiglijke ervaringen, visuele pracht, artificiële intelligentie, etc.).
- Sociale emoties (zoals reacties op het samen spelen met anderen).

Tan & Jansz bespreken daarnaast een aantal theoretische invalshoeken die tot nog toe amper aan bod kwamen in dit literatuuroverzicht. Allereerst beschrijven de auteurs hoe de spelervaring soms gepaard gaat met het plezierige gevoel dat het ervaren van presence met zich meebrengt. Lee (2004) definieert presence als een toestand waarin de virtualiteit van de interactie met een technisch systeem ongemerkt voorbijgaat ten gevolge van een sterke fantasie of zintuiglijke ervaring. Een sterke presence ervaring komt overeen met

een gevoel van aanwezig zijn in de spelwereld. De speler ervaart een illusie van non-gemedieerdheid. Tan & Jansz koppelen presence aan twee andere concepten: "transportatie" (i.e. de ervaring dat men naar een andere wereld getransporteerd wordt door middel van een verhaal; Gerrig, 1993) en de "onzichtbare getuige" (i.e. de illusie dat men gebeurtenissen in een fictionele wereld ervaart als een onzichtbare buitenstaander; Tan, 1996). Presence gaat nog een stap verder dan transportatie en de onzichtbare getuige, in de zin dat de interactiviteit de speler toelaat om het verhaal te beïnvloeden. Presence bevindt zich dan ook in de lijn van flow, in de zin dat beide verwijzen naar een "loss of self" tijdens het spelen dankzij goed ontworpen interactieve mogelijkheden.

Als laatste concept vermelden we de rol die Tan & Jansz toekennen aan het begrip interesse binnen de spelervaring. Interesse is de emotie die de spelervaring van het ene moment naar het andere brengt. De auteurs citeren hierbij Izard (1977, p. 216): *"At the experiential level interest ... is the feeling of being engaged, caught-up, fascinated, and curious. There is a feeling of wanting to investigate, become involved, or extend or expand the self by incorporating new information and having new experiences with the person or object that has stimulated the interest. In intense interest or excitement, the person feels animated and enlivened. It is this enlivenment that guarantees the association between interest and cognitive or motor activity. Even when relatively immobile the interested or excited person has the feeling that he is "alive and active."* Interesse omvat de ogenschijnlijk automatische motorische prestaties van flow en de verplaatsing van het "zelf" naar een nieuwe realiteit.

Tan & Jansz plaatsen interesse echter gedeeltelijk naast enjoyment, ook al zijn beiden doorgaans samen actief. De auteurs stellen dat enjoyment plaatsvindt na het beleven van een spelervaring, terwijl interesse een emotie is die anticipeert op bepaalde ervaringen: *"Enjoyment is a pleasurable emotion involving an appreciation of the entire situation of gaming and its experience. … Interest contributes to enjoyment, and it may even be the major determinant of the pleasure one has in gaming. The appraisal of interest involves a sense of promise, expected reward, or a judgement that a situation has a certain difficulty which can be met. In other words, interest is based on expectation of reward and mastery; it is an anticipatory emotion. Alternatively, enjoyment occurs upon actually receiving reward; it is a consummatory emotion (Tan & Jansz, 2008, p. 21)."*

2.3.1.2 Conclusie

Enjoyment kan dus opgevat worden als een meta-emotie die tijdens het spelen gestuurd wordt door succesvolle behoeftebevrediging. Dit proces heeft twee achterliggende emotionele en cognitieve processen, met name plezier en emotionele regulatie enerzijds, en comprehensie en zelfrealisatie anderzijds. Interesse heeft een specifieke rol naar

enjoyment toe, in de zin dat interesse een rol speelt in het sturen van de cognitieve processen die tot comprehensie en inzicht leiden.

We zien hier dus wederom de tweedeling tussen cognitieve versus emotionele aspecten en kunnen de spelmotieven 'ontspanning' en 'afleiding' een plaats geven binnen emotionele regulatie. We argumenteren dat de emotionele aspecten van enjoyment aansluiten bij de fantasie van verhalende spellen terwijl de cognitieve kant van enjoyment aansluit bij de gameplay en uitdagingen van spellen. Op deze manier kunnen beide begrippen een rol toegekend worden in de synthese van het Uses and Gratifications onderzoek die we op p. 63 presenteerden. Daarnaast sluit 'interesse' aan bij de concepten 'anticipatie' en 'verrassing', die we in onze beschrijving van het ontwerp- of industrieperspectief niet wisten te plaatsen (Schell, 2008; zie p. 59).

Enjoyment (en interesse) zijn binnen mediapsychologie echter één deel van de aantrekkingskracht van media entertainment. Vorderer & Ritterfeld (2009) presenteren een tweeledig model waarin naast enjoyment ook een rol is weggelegd voor appreciatie (zie figuur 10).

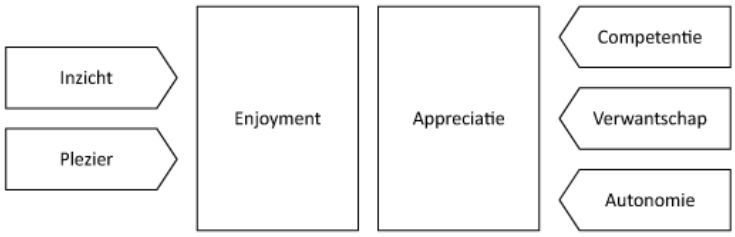


Fig. 10: Twee niveau's van motivatie voor het gebruik van entertainment (Vorderer & Ritterfeld, 2010)

Appreciatie werd door Oliver uitgewerkt als een meta-emotie die betrekking heeft op andere behoeften dan enjoyment (Oliver, 2009; Oliver & Bartsch, 2009). Appreciatie biedt een uitgebreider antwoord op de vraag naar de aantrekkingskracht van media die negatieve affecten als primaire emotionele reacties hebben. De emotionele reacties op entertainment worden opgedeeld in een onmiddelijke doelgerichtheid met betrekking tot een homeostatische regulatie die van lager niveau is (enjoyment) en een minder onmiddelijke doelgerichtheid met betrekking tot competentie, autonomie en verwantschap, die van een hoger niveau zijn. Oliver & Bartsch (2009) beschrijven hoe dit concept betrekking heeft op vormen van entertainment die omschreven kunnen worden als "moving and thought-provoking": waarvan de emotionele aantrekkingskracht niet op basis van de "thrills and fun" van enjoyment te verklaren valt.

Vorderer & Ritterfeld (2009) stellen dat appreciatie tegemoetkomt aan behoeften die van een hoger niveau zijn dan de sterk hedonistisch georiënteerde behoeften waarop enjoyment een gratificatie biedt, i.e. autonomie, competentie en verwantschap. Op deze manier biedt de meta-emotie van appreciatie een antwoord op de vraag waarom we ons aan beangstigende of deprimerende media-inhouden blootstellen. Wie naar een gruwelijke horrorflim kijkt en daar eigenlijk bijna misselijk van wordt, verkrijgt nog steeds een gevoel van autonomie (i.e. "ik heb me hier zelf aan onderworpen"), competentie (i.e. "ik heb de gruwelijke ervaring doorstaan") en verwantschap (i.e. "ik kan meepraten met mijn vrienden die dit ook gezien hebben en ik hoor bij de club"). Hiermee sluiten de auteurs aan bij theorieën rond de begrippen 'intrinsieke en extrinsieke motivatie'. In het volgende deel van dit hoofdstuk werken we deze concepten verder uit.

2.3.2 Digitale spellen vanuit intrinsieke of extrinsieke motivatie

2.3.2.1 Algemeen

In de jaren '70 maakten motivatietheoretici een onderscheid tussen twee vormen van menselijke motivatie, i.e. intrinsieke motivatie en extrinsieke motivatie (voor een overzicht zie Davis, Bagozzi, & Warshaw, 1992). Intrinsieke motivatie komt voort uit de inherente voldoening die men uit een bepaald gedrag haalt en is niet gebaseerd op mogelijke externe uitkomsten of voordelen die verbonden zijn aan het uitoefenen van deze activiteit: "*Intrinsically motivated behaviors are those whose motivation is based in the inherent satisfactions of the behaviors per se, rather than in contingencies or reinforcements that are operationally separable from those activities. … Intrinsic motivation is noninstrumentally focused, instead originating autotelically from satisfactions inherent in action, whereas extrinsic motivation is focused toward and dependent on contingent outcomes that are separable from the action per se (Ryan & Deci, 2004, p. 10).*" Ryan & Deci verduidelijken dat een intrinsieke activiteit uit vrije wil uitgevoerd wordt, gevoed door interesse en enjoyment.

Uit het theoretische debat rond de karakteristieken van intrinsieke en extrinsieke motivatie als drijvende krachten achter menselijk gedrag is de Self-Determination Theory gegroeid (Deci & Ryan, 2004). Deze theorie vormt een antwoord op het vraagstuk rond het al dan niet natuurlijk of aangeleerd zijn van de menselijke motivatie. Ryan & Deci (2004, p. 4) onderscheiden twee stromingen. Aan de ene kant stelden psychoanalytici (e.g. Freud, 1927), humanistische psychologen (e.g. Maslow, 1955) en cognitieve ontwikkelingstheorie (e.g. Piaget, 1971) dat de wil om te groeien en zich te integreren inherent is aan de menselijke natuur. Door deze dreefveer gaat men op zoek naar uitdagingen, oefening, perspectieven of culturele betekenissen, en is men intrinsiek

gemotiveerd door deze gedragingen en inzichten. Anderzijds stelden operante behavioristen (e.g. Skinner, 1953) en sociaal-cognitivisten (e.g. Bandura, 1989) dat de menselijke groei gestuurd wordt door externe en sociale factoren. Voor de ene groep auteurs heeft de mens een inherente neiging om te groeien, harmonie te zoeken en autonoom te zijn, terwijl andere auteurs de menselijke ontwikkeling als geconditioneerd of een reactie op de omgeving beschouwen.

De Self-Determination Theory vertrekt van een neiging om het 'zelf' voortdurend verder te ontwikkelen, maar daarnaast stelt de theorie ook dat er duidelijke sociaal-contextuele factoren zijn die deze aangeboren neiging aansturen of tegenwerken: *"SDT begins by embracing the assumption that all individuals have natural, innate, and constructive tendencies to develop an ever more elaborated and unified sense of self. … However, although SDT accepts this general integrative tendency as a fundamental aspect of human life, the theory also suggests that this tendency cannot be taken for granted. On the contrary, SDT posits that there are clear and specifiable social-contextual factors that support this innate tendency, and that there are other specifiable factors that thwart or hinder this fundamental process of human nature. Accordingly, SDT predicts a broad array of developmental outcomes, ranging from a relatively active and integrated self to a highly fragmented and sometimes passive, reactive, or alienated self, as a function of social-environmental conditions. (Ryan & Deci, 2004, p. 5)."*

Het zou ons te ver leiden om de volledige theorie en haar vier onderliggende subtheorieën (Cognitive Evaluation Theory, Organismic Integration Theory, Causality Orientations Theory en Basic Needs Theory) uit te werken. Binnen deze dissertatie is het voornamelijk de Cognitive Evaluation Theory (Deci & Ryan, 1985) die van toepassing is. De Cognitive Evaluation Theory stelt dat intrinsieke motivatie gebaseerd is op de inherente voldoening van het gedrag zelf. Bijgevolg is intrinsiek gemotiveerd gedrag zelf-gedetermineerd, in de zin dat mensen een intrinsiek gemotiveerde activiteit uit zichzelf zullen doen. Intrinsiek gemotiveerd gedrag berust niet op de mogelijke beloningen of risico's die gepaard gaan met het uitvoeren van bepaald gedrag, en die hiervan gescheiden kunnen worden. Volgens de Cognitive Evaluation Theory wordt gedrag intrinsiek gemotiveerd wanneer het tegemoet kan komen aan drie behoeften:

- Autonomie: Het individu ervaart dat de locus van de causaliteit inwendig aan hem- of haarzelf is. Men ervaart dus het gevoel dat men handelt uit eigen overtuiging, eigen keuze en vrije wil.
- Competentie: Het individu ervaart dat hij of zij goed is in het uitvoeren van de activiteit en blijft hierdoor gemotiveerd. Wanneer deze parameters voldaan zijn zal het individu intrinsiek en dus door zichzelf gemotiveerd een activiteit uitvoeren, wat gepaard gaat met interesse, plezier en voldoening.

- Verwantschap (relatedness): Het individu ervaart een gevoel van veiligheid, zorgzaamheid en empathie. Daarnaast verwijst de Self-Determination Theory met dit begrip ook naar een behoefte om deel uit te maken van een groep of plaats waarin men verbonden is met anderen. Empirisch onderzoek met jonge kinderen (voor een overzicht, zie Ryan & Deci, 2004) bevestigde dat verwantschap een rol speelt in het faciliteren van intrinsieke motivatie, maar deze rol was wel aanzienlijk kleiner dat de rol van autonomie en competentie.

Samengevat stellen Self-Determination Theory en meer bepaald de Cognitive Evaluation Theory dus dat mensen 1) niet, 2) extern of 3) intrinsiek gemotiveerd kunnen zijn. Intrinsieke motivatie is een gevolg van een gevoel van autonomie, competentie en verwantschap, en wordt door de auteurs geassocieerd met inherente voldoening, interesse en enjoyment. Intrinsieke motivatie leidt tot welzijn, groei en persoonlijke integratie. Extrinsieke motivatie is een gevolg van externe factoren en kan zowel belemmerend als ontwikkelend zijn met betrekking tot persoonlijke groeifactoren. De rol van perceptie is erg belangrijk in dit proces. Het is bijvoorbeeld mogelijk dat een beloning (wat het typevoorbeeld van een extrinsieke motivatie is) op een niveau komt dat vergelijkbaar is met een intrinsieke motivatie, wanneer het behalen van die beloning volledig deel wordt van de eigen waarden, doelen en behoeften van het individu. (Voor meer informatie hierover verwijzen we naar Organismic Integration Theory; zie Ryan & Deci, 2004).

2.3.2.2 Toepassing op digitale spellen

Digitale spellen werden enkele malen in verband gebracht met de Self-Determination Theory en de Cognitive Evaluation Theory. (Digitale) spellen spelen is namelijk een typevoorbeeld van intrinsiek gemotiveerd gedrag. Ryan et al. (2006) pasten daarom hun theorie toe op digitale spellen met de ontwikkeling van het Player Experience of Need Satisfaction instrument. In dit instrument werden autonomie, competentie en verwantschap opgenomen, naast het concept presence (i.e. het gevoel van ongemedieerdheid tijdens het spelen; zie p. 89) en intuïtieve besturing die volgens de auteurs een mogelijke bijdrage konden leveren tot de drieledige behoeftebevrediging tijdens het spelen. Uit de vier studies (met verschillende spelgenres) die de auteurs uitvoerden bleek dat enjoyment en een voorkeur om in de toekomst te spelen onafhankelijk voorspeld werden door autonomie, competentie en verwantschap. Daarnaast bleek een intuïtieve besturing het spelplezier te verhogen doordat de spelers zich competenter voelden tijdens het spelen.

Tamborini, Bowman, Eden, Grizzard & Organ (2010) voerden een onderzoek uit om de conceptualisatie van enjoyment binnen de Self-Determination Theory te valideren. In een experiment werden de kenmerken van digitale spellen met betrekking tot de

behoeftebevrediging van competentie, autonomie en verwantschap gemanipuleerd, om het effect op de ervaring van enjoyment bij de speler te bestuderen. Hiervoor werd *Brunswick Pro Bowling* (2007) op PlayStation 2 met een klassieke controller gespeeld en op de Nintendo Wii met de van bewegingssensoren voorziene WiiMote gespeeld, zowel in een solitaire als een sociale omkadering. Uit de resultaten bleek dat 1) de natuurlijke mapping van de Nintendo Wii samenhing met een groter gevoel van competentie en autonomie, dat 2) spelers met een grotere zelfgepercipieerde vaardigheid in het spelen meer autonomie ervaarden, en dat 3) spelen in een sociale context gerelateerd was aan een groter gevoel van verwantschap. De drie motieven waren daarnaast ook gerelateerd aan het gevoel van enjoyment dat de proefpersonen rapporteerden. Het model verklaarde 51% van de variantie, zelfs zonder dat de auteurs typische behoeften zoals 'plezier zoeken' in rekening brachten. De auteurs besloten daarom dat enjoyment als behoeftebevrediging, en meer specifiek als de bevrediging van competentie, verwantschap en autonomie kan beschouwd worden. Ten slotte merkten de auteurs op dat dit lijstje niet exhaustief is en dat andere behoeften ook een rol moeten spelen binnen deze academische uitwerking van het concept media enjoyment.

Los van de toepassing van de Self-Determination Theory met betrekking tot media enjoyment, vinden we een tweede kijk op de intrinsieke motivatie van digitale spellen in de literatuur rond de potentiële leereffecten van digitale spellen (e.g. Habgood, Ainsworth, & Benford, 2005; Medina, 2005). De toepassing van het concept intrinsieke motivatie binnen dit veld dateert van het begin van de jaren '80 met het werk van Malone (1982). De doelstelling van deze studies was om intrinsiek motivationele instructie toe te passen op digitale spellen. De resultaten van het onderzoek benadrukten het belang van uitdaging (i.e. het aanspreken van het zelfvertrouwen van de speler via persoonlijk betekenisvolle doelen en onzekere uitkomsten), fantasie (i.e. het aanspreken van de speler via de emotionele aantrekkingkracht van een fantasiewereld) en nieuwsgierigheid (i.e. het aanspreken van de zintuiglijke en cognitieve componenten van nieuwsgierigheid bij de speler). Enkele jaren later werden deze richtlijnen door Malone & Lepper (1987) verder aangevuld met het individueel-motivationele concept 'controle' (i.e. de uitkomsten van het spel zijn afhankelijk van de antwoorden van de speler), en de interpersoonlijke motivaties 'samenwerking', 'competitie' en 'erkenning'. Hierbij merkten de auteurs op dat competitie op lange termijn ook negatieve effecten kan hebben voor de motivatie van de speler-leerling.

2.3.2.3 Conclusie

In de Self-Determination Theory en de concepten 'intrinsieke en extrinsieke motivatie' vonden we een verbreding van het begrip 'enjoyment' en de aantrekkingskracht van

media entertainment – en digitale spellen in het bijzonder – op de speler. Tamborini et al. (2010) benadrukten een definitie van enjoyment als succesvolle behoeftebevrediging, waarin plezier maar een deel van het proces is. De nadruk binnen Self-Determination studies ligt bij drie behoeften (i.e. competentie, autonomie en verwantschap) die aansluiten bij specifieke elementen van de spelervaring (e.g. natuurlijke mapping van de spelbesturing of de sociale context waarin men speelt).

We besluiten hiermee onze uitwerking van het 'enjoyment' dat met digitale spellen geassocieerd wordt. In het volgende deel van dit hoofdstuk verfijnen we het Uses and Gratifications onderzoek door in vraag te stellen hoe bepaalde gratificaties van digitale spellen mensen ertoe kunnen overhalen om te beginnen met het spelen van digitale spellen. Aan de hand van adoptiestudies gaan we op zoek naar de factoren die een rol spelen voor (en mogelijk nadat) men voor het eerst van het 'enjoyment' van digitale spellen geproefd heeft.

2.3.3 Verdere verfijning aan de hand van adoptiestudies

2.3.3.1 Algemeen

Adoptiestudies zijn analyses die zich toespitsen op de vraag welke factoren een rol spelen in de keuze van individuen om al dan niet gebruik te maken van een nieuw product of een nieuwe technologie. Recent werden bestaande theorieën rond de adoptie van nieuwe media-technologieën veelvuldig toegepast op interactieve media zoals internet (e.g. Cutler et al., 2003; Lam & Lee, 2006; Yoo & Robbins, 2008), mobiele media (e.g. Kwon & Chidambaram, 2002; Sarker & Wells, 2003; Teo & Pok, 2003) en digitale games (e.g. Dogruel & Jöckel, 2008; Doll & Ajzen, 1992; Shaw, LaRose, & Wirth, 2006). Op deze manier vormen adoptiestudies naar het gebruik van nieuwe media een nuttige aanvulling en verdieping van het Uses and Gratifications model. Een aantal verklaringsmodellen worden in deze context vaak naar voor geschoven. We bespreken het Technology Acceptance Model (F. D. Davis, 1989) en de Theory of Planned Behavior (Ajzen, 1991).

2.3.3.2 Technology Acceptance Model

Over de laatste 2 decennia was het Technology Acceptance Model (Davis, 1989) één van de toonaangevende modellen ter verklaring van de adoptie en aanvaarding van technologie (Bagozzi, 2007). De belangrijkste kracht van het Technology Acceptance Model bevindt zich in haar parsimonie: gepercipieerde nuttigheid (usefulness) en gepercipieerd gebruiksgemak (ease of use) beïnvloeden de intentie om een technologie te gebruiken. Vervolgens beïnvloedt deze intentie het daadwerkelijke gebruik of gedrag.

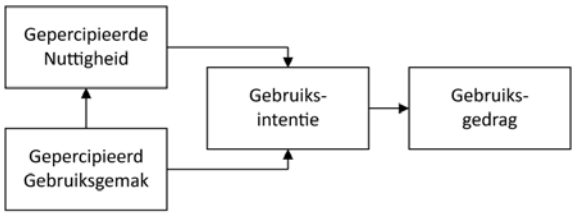


Fig. 11: Het Technology Acceptance Model (Davis, 1989)

Davis, Bagozzi en Warsaw (1989) definiëren gepercipieerde nuttigheid als de subjectieve waarschijnlijkheid dat een specifiek applicatiesysteem iemands prestaties binnen een organisationele context zal begunstigen. Wie bijvoorbeeld gelooft dat een computer hem zal helpen om de boekhouding sneller af te handelen, kent een hogere gepercipieerde nuttigheid toe aan het medium dan iemand die gelooft dat een computer niet tot een verhoogde efficiëntie op het werk leidt. Gepercipieerd gebruiksgemak verwijst volgens de auteurs naar de mate waarin een eventuele gebruiker verwacht dat het gebruik van een bepaald systeem vrij van moeite is. Als iemand denkt dat een computer moeilijk om te gebruiken is, dan ligt het gepercipieerde gebruiksgemak van een computer dus laag voor die persoon. Volgens het Technology Acceptance Model dragen beide factoren bij tot de mate waarin een gebruiksintentie tot stand komt. Met betrekking tot de computer, moet een toekomstig gebruiker er dus zowel in geloven dat 1) de computer tot betere prestaties leidt, en dat 2) de computer niet te moeilijk is om te gebruiken.

Het grootste nadeel van het Technology Acceptance Model is haar simpliciteit. Het model bevat diverse leemtes. Het biedt geen verklaring voor wat er zich afspeelt tussen de gebruiksintentie en het daadwerkelijke gebruik. Ook wordt er geen rekening gehouden met de factoren die aanleiding geven tot een bepaald(e) gepercipieerd(e) gebruiksgemak of nuttigheid. Diverse onderzoekers hebben getracht om hier gevolg aan te geven, maar dit leidde voornamelijk tot gefragmenteerde bevindingen (Bagozzi, 2007). Bagozzi verwijst als voorbeeld naar de Unified Theory of Acceptance and Use of Technology van Venkatesh et al. (2003): *"The exposition of Unified Theory of Acceptance and Use of Technology is a well-meaning and thoughtful presentation. But in the end we are left with a model with 41 independent variables for predicting intentions and at least eight independent variables for predicting behavior (I say "at least" because there are plausible direct effects not tested by Venkatesh et al., 2003; see Table 17 therein). Even here, arguments can be made that important independent variables have been left out, because few of the included predictors are fundamental, generic, or universal, and future research is likely to uncover new predictors not subsumable under the existing predictors (Bagozzi, 2007, p. 245)."*

Hoewel het Technology Acceptance Model vaak bekritiseerd wordt omdat het 1) het adoptieproces te eenvoudig voorstelt, en 2) omdat het de oorzaak is geweest van een

aantal uiterst gefragmentariseerde conceptuele uitwerkingen (zie bijv. Bagozzi, 2007), levert het toch een aantal inzichten die ervoor zorgen dat het een nuttige uitdieping van het algemene Uses and Gratifications paradigma is.

Gepercipieerde nuttigheid kan bijvoorbeeld een motief voor het spelen van digitale spellen zijn wanneer we de "werkgerelateerde prestaties binnen een organisationele context" in de definitie vervangen door algemene "prestaties". Zo kan het concept vervolgens een motief zijn voor het spelen van spellen zoals *Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain* (2006) of *Yourself! Fitness* (2004), die naar spelers toe gepromoot worden met de belofte dat ze een positief effect op hun cognitieve of fysieke prestaties hebben. Daarnaast staan digitale spellen voor vele spelers in functie van ontspanning of escapisme. We argumenteren dat dit op langere termijn ook een gepercipieerde nuttigheid met zich mee kan dragen, wanneer dergelijke vormen van stressreductie ertoe leiden dat men na speelsessies betere prestaties op andere vlakken kan neerzetten (e.g. Reinecke & Trepte, 2008). Ten slotte kan gepercipieerde nuttigheid mogelijk ook aan digitale spellen gerelateerd worden wanneer zij spelers gespreksonderwerpen aanbieden voor sociale interactie.

Voor gepercipieerd gebruiksgemak gaat het te ver om over een motief te spreken, maar we argumenteren dat het wel een rol kan spelen in de selectie van bepaalde inhouden of spelvoorkeuren. De sensorgestuurde Nintendo Wii werd bijvoorbeeld geassocieerd met een verhoging in gebruiksgemak voor bepaalde doelgroepen (Vanden Abeele & De Schutter, 2010).

2.3.3.3 Theory of Planned Behavior

Een tweede vaak geciteerde adoptietheorie is de Theory of Planned Behavior (Ajzen, 1991). Deze theorie is een uitbreiding van twee voorgaande theorieën van dezelfde auteurs: de Expectancy-Value Theory (Fishbein & Ajzen, 1975) en de Theory of Reasoned Action (Fishbein & Ajzen, 1975).

De Expectancy-Value Theory is gebaseerd op de assumptie dat menselijk gedrag (en mediagebruik) gevormd wordt door gedragsintenties of attitudes. Deze attitudes worden gevormd door bepaalde verwachtingen (geloofsstructuren) die men heeft over een bepaald object. Deze geloofsstructuren zijn het gevolg van bepaalde attributen van het object. Met andere woorden, een geloof is binnen de Expectancy-Value Theory dus een subjectieve waarschijnlijkheid dat een object een bepaald attribuut bevat. Bij het vormen van deze geloofsstructuren speelt volgens de Expectancy-Value Theory nog een tweede factor een rol: de evaluatie van de attributen. De mate waarin een attribuut positief of negatief geëvalueerd wordt, draagt bij tot het vormen van een attitude tegenover een

object. Dit proces wordt samengevat in onderstaande formele expressie (Fishbein & Ajzen, 1975):

$$A_o = \sum_{i=1}^{n} b_i e_i$$

Fig. 12: Expectancy-Value Theory (Davis, 1989)

We verduidelijken dit proces aan de hand van het voorbeeld van een senior die digitale spellen (i.e. object) wil beginnen te spelen. Hij verwacht namelijk dat digitale spellen een goede vorm van hersengymnastiek kunnen zijn (i.e. attribuut). Voor hem is hersengymnastiek belangrijk (i.e. positieve evaluatie van het attribuut), want hij voelt dat hij een dagje ouder wordt. Hierdoor staat hij positief tegenover het spelen van digitale spellen (i.e. attitude). We benadrukken dat dit een eenvoudig voorbeeld is, aangezien het model duidelijk aangeeft dat meerdere geloofsstructuren en evaluaties met elkaar interageren om tot attitudevorming over te gaan.

Daarnaast lijkt het in ons voorbeeld alsof een positieve attitude meteen omgezet kan worden tot een gedrag (of een intentie van een gedrag). Dit laatste proces maakt echter geen deel uit van de Expectancy-Value Theory. Fishbein & Ajzen (1975) merkten dit ook op en voorzagen vervolgens een uitbreiding van de Expectancy-Value Theory met de Theory of Reasoned Action.

Deze tweede theorie stelt dat de attitude tegenover een bepaald gedrag samen met de subjectieve norm tegenover een bepaald gedrag tot een intentie leidt, die op haar beurt tot het effectieve gedrag kan leiden. Het vormen van een attitude is conform met Expectancy-Value Theory, terwijl de subjectieve norm het resultaat is van twee nieuwe factoren: 1) de meningen van anderen, en 2) de motivatie die men heeft om aan die meningen tegemoet te komen.

Onze voorbeeldige senior die momenteel een positieve attitude tegenover digitale spellen opgebouwd heeft, houdt volgens de Theory of Reasoned Action ook rekening met wat anderen over digitale spellen denken. Hij vraagt bijvoorbeeld de buurman om diens mening, maar die gelooft niet in digitale hersengymnastiek en maakt onze senior dat meteen duidelijk. De partner van onze senior ziet er echter geen graten in, en vindt dat het allemaal best is zolang haar man zich maar amuseert. Onze senior vindt de buurman echter maar een zuurpruim en beschouwt diens mening als niet zo relevant. Bijgevolg speelt de mening van de buurman niet mee in de intentie van onze senior. De mening van zijn partner is veel belangrijker, waardoor onze senior deze wel laat meespelen in zijn intentie om digitale spellen te gaan spelen.

De Theory of Reasoned Action neemt dus sociale factoren mee in rekening, terwijl de Expectancy-Value Theory of het Technology Acceptance Model dit niet doen. We argumenteren dat de subjectieve norm een relevante factor kan zijn in het bestuderen van mediagebruik. In de studie van Griffiths & Hunt (1995) vinden we bijvoorbeeld dat een aanzienlijk aantal jongeren speelt omdat hun ouders dat doen, omdat hun vrienden het doen of om indruk op vrienden te maken.

Ajzen (1991) verfijnde de Theory of Reasoned Action echter nog verder tot de Theory of Planned Behavior. Deze theorie neemt de voorgaande elementen van Theory of Reasoned Action over, maar voegt er de gepercipieerde gedragscontrole aan toe. Men heeft namelijk niet altijd de volledige controle over het uitvoeren van bepaald gedrag. Gepercipieerde gedragscontrole verwijst naar de mate waarin men 1) controlefactoren met betrekking tot het gedrag identificeert (i.e. factoren die het uitvoeren van het gedrag kunnen bespoedigen of tegenwerken), en 2) de gepercipieerde macht die men vervolgens aan deze controlefactoren toekent.

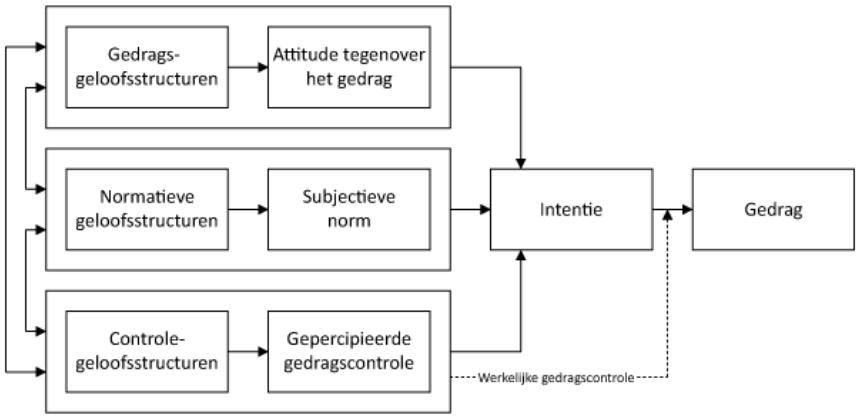


Fig. 13: De Theory of Planned Behavior (Ajzen, 1991)

Onze senior die in digitale spellen een positieve bijdrage aan zijn leven zag in de vorm van hersengymnastiek (i.e. attitude tegenover het gedrag) en die bovendien de goedkeuring kreeg van iemand belangrijk in zijn leven om eens een spel uit te proberen (i.e. subjectieve norm), zou mogelijk een complete digibeet kunnen zijn (i.e. controlefactor). Hij kan helemaal niet overweg met technologie en kijkt er daarom toch tegenop om digitale spellen uit te proberen. Hij gelooft er namelijk niet in dat hij ermee overweg zou kunnen (i.e. gepercipieerde gedragscontrole). Gelukkig is daar de computerles (i.e. controlefactor) waar hij met de buurman naar toe kan. Onze senior gelooft dat deze cursus hem ongetwijfeld in staat zal stellen om computers en dus ook computerspellen meester te worden (i.e. gepercipieerde gedragscontrole) en hij besluit dat hij na de lessen eens een spelconsole zal kopen (i.e. intentie).

Naar dit doctoraat toe vinden we bij de Theory of Planned Behavior drie concepten terug die relevant kunnen zijn. De rol van persoonlijke, subjectieve opvattingen en attitudes binnen de theorie vormt een verdere ondersteuning om het oudere publiek vanuit hun eigen opvattingen over digitale spellen te analyseren. De subjectieve norm benadrukt vervolgens dat menselijk gedrag sociaal gestuurd is, waardoor we aandacht moeten hebben voor de sociale context van het mediagebruik. De gepercipieerde gedragscontrole onderstreept ten slotte de rol van het leerproces en externe controlefactoren binnen het adoptieproces. We argumenteren dat dit laatste concept extra relevant is met betrekking tot vijftigplussers, aangezien zij niet noodzakelijk met nieuwe media of digitale spellen opgegroeid zijn. Het is aannemelijk dat sommigen onder hen een leerproces doorlopen hebben om met digitale spellen aan de slag te kunnen.

Ten slotte staat de Theory of Planned Behavior – en meer bepaalde Expectancy-Value Theory – niet los van Uses and Gratifications Theory. Palmgreen & Rayburn (1982; 1985; Rayburn & Palmgreen, 1984) introduceerden Expectancy-Value Theory binnen de Uses and Gratifications benadering. De auteurs onderscheidden gezochte gratificaties (motieven; zie ook p. 63) voor het mediagebruik van behaalde gratificaties na het mediagebruik. Om deze gezochte gratificaties verder uit te werken, deden de auteurs beroep op Expectancy-Value Theory met de volgende, aangepaste formele uitdrukking:

$$GS_o = \sum_{i=1}^{n} b_i e_i$$

Fig. 14: Formele uitdrukking van de Expectancy-Value Theory
binnen het Uses and Gratifications paradigma (Palmgreen & Rayburn, 1984)

In deze bijdrage aan de Uses and Gratifications Theory stellen de auteurs dus dat gezochte gratificaties het resultaat zijn van een wisselwerking tussen 1) *"the belief (subjective probability) that X possesses some attribute or that a behavior related to X will have a particular outcome"*, en 2) *"the affective evaluation of the particular attribute or outcome* (Rayburn & Palmgreen, 1984)*"*.

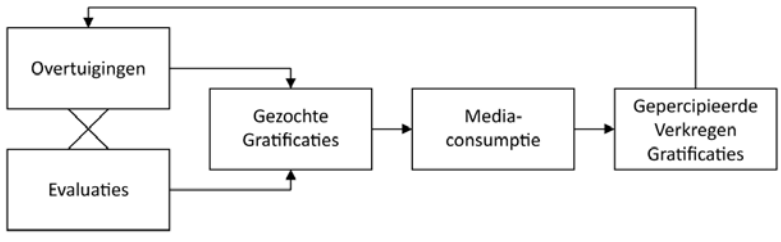


Fig. 15: De adaptatie van Expectancy-Value Theory
binnen de Uses and Gratifications Theory (Palmgreen & Rayburn, 1984)

Palmgreen & Rayburn onderscheiden op basis van deze benadering vier classificaties van mediamotieven: 1) positieve benadering (i.e. men gelooft dat een mediaobject een positief geëvalueerde eigenschap bezit en zoekt hierom het mediaobject op), 2) true avoidance (i.e. men geloof dat een mediaobject een negatief geëvalueerde eigenschap bezit en vermijdt daarom het mediaobject), 3) zoeken naar functionele alternatieven (i.e. men gelooft dat een mediaobject een positief geëvalueerde eigenschap mist en zoekt daarom een alternatief), en 4) negatieve benadering (i.e. men gelooft dat een mediaobject een negatief geëvalueerde eigenschap mist en zoekt het mediaobject op).

We verduidelijken deze classificatie aan de hand van een voorbeeld. Een senior die *Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?* (2006) speelt, zou dit kunnen doen omdat hij mentale fitheid belangrijk vindt en gelooft dat Brain Training zijn geest kan trainen (i.e. positieve benadering). Zijn partner zou het spel dan weer kunnen spelen omdat het tenminste geen geweld bevat, wat volgens haar een slechte invloed heeft op de mens (i.e. negatieve benadering). De buurman staat echter wat sceptischer tegenover het vermeende effect van Brain Training (of digitale spellen in het algemeen) en traint zijn hersenen liever met een goed kruiswoordraadsel (i.e. functionele alternatieven). Zijn partner gelooft daarentegen principieel dat alle digitale spellen slecht voor de mens zijn en speelt daarom bewust niet (i.e. true avoidance).

2.3.3.4 Empirische toepassing op digitale spellen

Davis et al. (1992) integreerden het Technology Acceptance Model met de Self-Determination Theory en de Cognitive Evaluation Theory in een studie rond het gebruik van computers in de werkplaats. Ze stelden dat gepercipieerde nuttigheid een extrinsieke motivatie tot gedrag is, terwijl het plezier (enjoyment) in het werken met een computer een intrinsieke motivatie is. Uit de studie bleek dat beide factoren een rol hadden in de intenties die mensen hadden om de computer te gebruiken in de werkplaats, maar dat het effect van enjoyment kleiner was dan dat van de gepercipieerde nuttigheid.

Het Technology Acceptance Model werd ook enkele malen empirisch onderzocht met betrekking tot digitale spellen (Doll & Ajzen, 1992; Hsu & Lu, 2004; M. Lee & Tsai, 2010; Shin, 2010; H. Wang & Y. Wang, 2008). In dergelijke studies worden doorgaans het gepercipieerde gebruiksgemak en de gepercipieerde nuttigheid gerelateerd aan een intentie tot spelen of, in het geval van longitudinale studies, aan effectief speelgedrag. We vonden slechts één studie die zich specifiek tot vijftigplussers richtte. Dogruel & Jöckel (2008) stelden vast dat een aantal recente games (i.e. *Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?* (2006), *Global Conflicts: Palestine* (2007), *Anno 1701* (2006) en *Flow* (2006)) qua gepercipieerd gebruiksgemak goed beoordeeld werden door de respondenten in hun steekproef. Het vaststellen van een hoge gepercipieerde nuttigheid bij oudere spelers

bleek moeilijker. Brain Training scoorde behoorlijk in dit opzicht, maar aan de andere spellen (inclusief het licht-educatieve Anno 1701 en het specifiek voor educatie ontworpen Palestine) werd een beperkte mate van bruikbaarheid toegeschreven. Eén respondent gaf aan dat het Israelisch-Palestijnse conflict een té serieus onderwerp vormde voor een spel, waardoor het niet als een erg nuttige bezigheid overkwam.

Shaw en collega's (Shaw, LaRose, & Wirth, 2006; Shaw, Ward, & Weber, 2006) combineerden een klassieke analyse van speelmotieven met een theoretisch kader geïnspireerd door diverse adoptietheorieën. Shaw et al. (2006) bouwen verder op de Social Cognitive Theory en passen deze toe in de context van MMO games. Ze vullen de oorspronkelijke theorie van Bandura (1989) aan met inzichten die werden ontleend uit de Theory of Planned Behavior (Ajzen, 1991). De integratie van beide modellen resulteerde in de ontwikkeling van het Model of Gameplay, dat de structuur van Theory of Planned Behavior respecteert (zie p. 100). Het model vertrekt vanuit een aantal verwachtingen die de spelers hebben t.a.v. een spel (waaronder een reeks speelmotieven uit voorgaand Uses and Gratifications onderzoek). De kwaliteit van een spel wordt vervolgens getoetst aan deze verwachtingen en op deze manier ontstaat er een intentie tot spelen. Deze intentie, in interactie met een aantal omgevingsfactoren, wordt beschouwd als een voorspeller van het uiteindelijke gebruik van bepaalde spelen. Als dusdanig integreert het Model of Gameplay concepten die aan bod kwamen in algemeen onderzoek naar de aantrekkingskracht van digitale games (spelplezier, competitie, controle, realisme en immersie) met specifiekere concepten zoals self-efficacy en sociaal-psychologische elementen zoals sociale context, voorgeschiedenis en status. Bovendien introduceert het model enkele elementen die in deze dissertatie minder aan bod kwamen als determinanten van het speelgedrag: ambacht (i.e. het verlangen om te creëren, te bouwen, of om de spelwereld aan persoonlijke voorkeuren aan te passen), rijkdom (i.e. het verzamelen van rijkdom en goederen binnen en buiten de spelwereld), mentale beloning (i.e. zelf toegediende psychologische beloningen om bepaalde persoonlijke of sociale standaarden te behalen).

2.3.3.5 Conclusie

We stellen dat deze adoptietheorieën aansluiten bij andere adoptietheorieën die in dit deel niet aan bod kwamen (voor een overzicht, zie Venkatesh et al., 2003). In de combinatie van Palmgreen & Rayburn's uitwerking van Expectancy-Value Theory en Ajzen's Theory of Planned Behavior vinden we een model dat gelijkaardig is aan het 5-stappen mechanisme voor innovatiediffusie[7] van Rogers (1995). Rogers benadrukt tevens de rol die sociale

[7] Rogers (1995) stelt dat technologische diffusie via 5 stappen verloopt: 1) kennis (i.e. men merkt op dat er een innovatie bestaat en men heeft een idee over hoe het functioneert), 2) overtuiging (i.e. men vormt een positieve of negatieve

factoren binnen innovatiediffusie spelen, maar dit kan vanuit de Theory of Planned Behavior opgevangen worden met het concept 'subjectieve norm'. Bandura's Social Cognitive Theory (1989) is een andere theorie die regelmatig geciteerd wordt in adoptiestudies, maar ook hierin vinden we concepten terug die gelijkaardig zijn aan deze van de Theory of Planned Behavior: het plaatsvervangend leren en de identificatie van de Social Cognitive Theory sluiten aan bij de subjectieve norm (en in mindere mate de attitude tegenover het gedrag), het concept 'self-efficacy' was een bron van inspiratie voor Ajzen in zijn uitwerking van gepercipieerde gedragscontrole (Ajzen, 1991).

Samengevat vonden we in het Technology Acceptance Model en de Theory of Planned Behavior (en de voorlopers van deze laatste theorie) zowel ondersteuning voor de Uses and Gratifications benadering, als enkele concepten die mogelijk relevant kunnen zijn binnen de studie van het oudere publiek van digitale spellen. Empirisch onderzoek vond ondersteuning voor het gebruik van gepercipieerd(e) gebruiksgemak en nuttigheid om de houding van oudere spelers tegenover digitale spellen te verklaren (Dogruel & Jöckel, 2008). Daarnaast benadrukken de studies van Shaw et al. (2006) enkele spelmotieven die voorheen minder aan bod kwamen in het literatuuroverzicht van deze dissertatie.

2.3.4 De potentiële pluspunten van digitale spellen

De laatste verfijning die we aan het Uses and Gratifications onderzoek toevoegen binnen deze dissertatie heeft betrekking op alle voorgaande verfijningen. Vanuit Uses and Gratifications wordt enjoyment soms gezien als een effect dat, in tegenstelling tot negatieve effecten zoals geweld of angst, als een motivator voor mediagebruik wordt aanzien. Binnen de game studies worden nog een aantal andere positieve effecten onderscheiden die ons een beter inzicht kunnen verschaffen in de gepercipieerde nuttigheid van videogames. We bespreken in dit deel de voornaamste theorieën en empirische resultaten die betrekking hebben op deze positieve effecten.

Negatieve effecten

Vooraleer we de pluspunten van digitale spellen bespreken staan we eerst bondig stil bij het effectenonderzoek naar de negatieve gevolgen die aan het spelen van digitale spellen verbonden zijn. De belangrijkste negatieve effecten die met videogames geassocieerd worden zijn verslaving (e.g. Griffiths & Davies, 2005; Lemmens, 2010), seksisme (e.g. Dietz, 1998; Ivory, 2006), verhoogde agressiviteit (e.g. Anderson & Dill, 2000; Anderson, Sakamoto, Gentile, Ihori, Shibuya, Yukawa,

attitude tegenover de innovatie), 3) beslissing (i.e. men gaat activiteiten ondernemen die leiden tot een keuze om de innovatie te adopteren of af te wijzen), 4) implementatie (i.e. men gaat de innovatie gebruiken) en 5) bevestiging (i.e. men evalueert de resultaten van een innovatie-beslissing die men voorheen reeds maakte).

Naito, & Kobayashi; 2008) en diverse gezondheidsrisico's gaande van epilepsieaanvallen (e.g. Graf, Chatrian, Glass, & Knauss, 1994), tot ontstoken gewrichten (e.g. Robinson, Barron, Grainger, & Venkatesh, 2008). We bespreken bondig het mogelijke effect van digitale spellen op de speler inzake verslaving en agressiviteit aan de hand van enkele literatuurstudies.

Het debat of digitale spellen verslavend zijn is momenteel erg actueel. Een documentaire van de BBC (2010) bracht het onderwerp weer in de schijnwerpers, met beelden over afkickende Britse en Koreaanse spelers. Centraal binnen deze vernieuwde aandacht staat het spel *World of Warcraft* (2004), waaraan tientallen sterfgevallen door uitputting en verwaarlozing gerelateerd werden (Ferdinands, 2005). In een overzicht over de gezondheidsproblemen van digitale spellen verduidelijkt Griffiths (2005b) dat digitale spellen een zeer wijdverspreid fenomeen zijn, en dat er amper aanwijzingen zijn dat gematigd spelen tot serieuze acute problemen kan leiden. Niettemin roept Griffiths op tot meer studies over excessief speelgedrag. Klinische verslaving komt volgens Griffiths slechts in zeer zeldzame gevallen voor, in tegenstelling tot excessief speelgedrag (Griffiths & Davies, 2005). Lemmens (2007, 2009) onderzocht wat de oorzaken en gevolgen van pathologisch spelen zijn en vond tevens een specifiek profiel voor risicogroepen met betrekking tot spelverslaving. Uit zijn studies bleek bijvoorbeeld dat lagere sociale competenties, hogere eenzaamheid en een lager zelfvertrouwen een verhoging in pathologisch spelen over een periode van zes maanden konden voorspellen.

Het verhogen van agressief gedrag ten gevolge van het spelen van digitale spellen is een debat dat al vanaf – het zogezegd geweld promotende – *Death Race* uit 1976 in de media gevoerd wordt (Good, 2008). Volgens een meta-analyse van Sherry (2001) zijn de korte termijn effecten van digitale spellen op agressiviteit echter aanzienlijk kleiner dan die van televisiegeweld. Sherry verduidelijkt bovendien dat het effectenonderzoek methodologisch beperkt is, bijvoorbeeld door de afwezigheid van longitudinale studies. Enkele jaren later zijn deze studies er wel (e.g. Anderson et al., 2008) maar in een andere meta-analyse concludeert Ferguson (2007) dat publication bias een duidelijke hand heeft in de gerapporteerde resultaten, en dat gevonden verbanden na correctie voor deze vertekening niet langer ondersteuning bieden voor de hypothese dat digitale spellen tot gewelddadig gedrag leiden.

In hoeverre digitale spellen schadelijk zijn voor de speler staat buiten het bereik van deze dissertatie. Niettemin is het relevant om stil te staan bij deze effecten - en

de manier waarop deze effecten in de pers als een sensationeel item toegelicht worden - omdat ze de betekenis van digitale spellen mogelijk kunnen kleuren voor vijftigplussers, ongeacht of digitale spellen nu daadwerkelijk schadelijk zijn voor bepaalde spelersgroepen.

Positieve effecten

Anderzijds kan dezelfde claim ook gemaakt worden over de potentiële pluspunten van digitale spellen: de pers pakt graag uit met schreeuwerige koppen die stellen dat games goed voor ons zijn. Net zoals dit voor het negatieve effectenonderzoek het geval is, bestaan er dan ook vele studies die digitale spellen aan positieve effecten koppelen.

Het spelen van digitale spellen wordt vaak verklaard vanuit sociale factoren (Jansz & Martens, 2005; Jansz & Tanis, 2007; Sherry & Lucas, 2003). Onderzoek toont aan dat het spelen van games kan aanzetten tot het vormen van sociale relaties (Fromme, 2003; Yee, 2006a, 2006b, 2006c). Yee (2006c) omschreef hoe het spelen van MMORPG's zelfs kan leiden tot het maken van afspraakjes in het dagelijkse leven: *"15.7% of male respondents (n = 2991) and 5.1% (n = 420) of female respondents had physically dated someone who they first met in an MMORPG* (Yee, 2006c, p. 15)*."* Online games zitten dan ook boordevol "match makers", chatboxen, instant messenger toepassingen en zelfs profielpagina's, en in een virtuele wereld is er wel altijd een gedeelde interesse aanwezig om over te praten. Williams, Kennedy & Moore (2010) stelden zelfs via een studie in *Everquest II* (2004) dat online gamen een coping mechanisme kan zijn: *"The ethnographic interviews revealed three key areas of meaning-making that suggested role playing was a constructive element in their daily lives: enhancing creativity, building skills, and functioning as a health coping mechanism. … The worlds also functioned as coping mechanisms for players frequently unable to gain acceptance, social connectivity or social support offline due to their personal situation, psychological profile, or their minority status. (Williams et al., 2010)"*

Digitale spellen worden ook in verband gebracht met de overdracht van kennis en diverse vaardigheden. Digitale spellen zijn computergerelateerde activiteiten en bijgevolg wordt het aanleren van computervaardigheden, digitale geletterdheid en een positieve houding ten opzichte van technologie beschouwd als een eerste vorm van kennisoverdracht die met digitale spellen geassocieerd wordt (Canada & Brusca, 1991b; Greenfield et al., 1994; Subrahmanyam et al., 2001; Subrahmanyam, Kraut, Greenfield, & Gross, 2000). Computervaardigheden kunnen ook aan andere cognitieve vaardigheden gekoppeld worden, en digitale spellen werden ook geassocieerd met het verbeteren van fijnmotorische vaardigheden, reactiesnelheid

en perceptievaardigheden (e.g. Bartlett & Rodeheffer, 2008; Egenfeldt-Nielsen, 2003; Gagnon, 1985; Goldstein et al., 1997; Green & Bavelier, 2003; Satyen, 2003). Specifiek vermelden we de studie van Feng, Spence & Pratt (2007), die vaststelden dat het spelen van digitale spellen het genderverschil tussen mannen en vrouwen op het vlak van driedimensionale vaardigheden kon wegwerken. Dit genderverschil werd eerder aangehaald als een verklaring voor het gegeven dat digitale spellen populairder zijn bij mannen dan bij vrouwen (Lucas & Sherry, 2004). Verder bleek uit de meta-analyse van Ferguson (2007) dat er een verband bestaat tussen het spelen van gewelddadige spellen en een verbetering in visio-ruimtelijke cognitie, zelfs na correctie voor publication bias.

Digitale spellen werden verder ook in verband gebracht met het verbeteren van de gezondheid. Fysieke spellen (zoals de Nintendo Wii, maar ook Dance Dance Revolution of EyeToy) en sportspellen worden gerelateerd aan het verbeteren van fysieke fitheid en een positieve attitude ten opzichte van sport (e.g. G. Crawford, 2005; Höysniemi, 2006). Daarnaast bleek dat digitale spellen van toepassing kunnen zijn als therapeutisch en diagnostisch hulpmiddel in een medische context (e.g. Griffiths, 2005a; Houghton et al., 2004; Rosser et al., 2004). Griffiths (2005b) beschrijft hoe digitale spellen een groot potentieel hebben om mensen af te leiden van pijn. Games werden bijvoorbeeld gebruikt als afleiding bij kinderen in chemotherapie of bij kinderen met neurologische aandoeningen. Russoniello, O'Brien & Parks (2009) rapporteerden dat het spelen van 'casual' spellen (zoals *Bejeweled II,* 2004) de gemoedstoestand kan verbeteren en stress kan verminderen.

Ten slotte bleken digitale spellen, dankzij de sterke intrinsieke motivatie die met het spelen gepaard gaat, een handig educatief hulpmiddel voor leerkrachten. Hoewel onderzoek aantoonde dat de toepassing van digitale spellen in het onderwijs afhankelijk is van zeer veel factoren en vaak geen aanwijsbare verbetering inhoudt t.o.v. klassieke onderwijsmethoden, vinden we in een groeiend aantal onderzoeken indicaties dat games binnen specifieke contexten kunnen ingezet worden als onderwijskundige hulpmiddelen (De Schutter & Vanden Abeele, 2008b; Egenfeldt-Nielsen, 2005; Galarneau, 2004; Gee, 2003; A. Mitchell & Savill-Smith, 2004; M. Pivec & P. Pivec, 2008; Prensky, 2001; Rieber, 1996). In deze studies vinden we het argument terug dat er niet noodzakelijk een verbetering ten opzichte van klassieke didactische methoden moet zijn om digitale spellen de moeite waard te maken in het onderwijs. Het onderzoek van Squire (e.g. Squire & Barab, 2004; Squire, 2004) illustreert bijvoorbeeld hoe digitale spellen studenten op een andere manier kunnen laten nadenken over

geschiedenis, en als dusdanig een leerproces aanreiken dat fundamenteel verschilt van klassieke leermethodes. Portnow (2008) introduceerde het concept 'tangentieel leren', waarmee hij verwijst naar het opzoeken van extra informatie over onderwerpen die in digitale spellen aan bod kwamen omdat ze daarin als interessant gepresenteerd werden.

Digitale spellen bieden potentieel om het leven van de spelers te verrijken. Een spel als *Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? (2006)* voor de Nintendo DS illustreert hoe dit een motief kan vormen voor oudere spelers om digitale spellen te spelen. Videogames zijn geen panacea voor alle verouderingskwaaltjes[8], maar vanuit het lifespan perspectief wordt niettemin voorgesteld dat ontwikkeling kneedbaar is. Wie zijn vaardigheden oefent, behoudt ze langer. Of dat nu via een kruiswoordraadsel in de krant gebeurt of via een spel op de computer is in deze context van minder belang.

Vanuit het Uses and Gratifications onderzoek stellen we dat het relevant is om binnen deze dissertatie na te gaan in hoeverre negatieve of positieve percepties over het effect van digitale spellen een rol spelen in de betekenissen die vijftigplussers aan digitale spellen toekennen. Gepercipieerde positieve effecten kunnen enerzijds mogelijk bijdragen tot de gepercipieerde nuttigheid van digitale spellen, conform het Technology Acceptance Model (zie p. 96). Anderzijds kunnen deze factoren ook als extrinsieke motivatie om te spelen gezien worden, in de zin dat het spelen van digitale spellen dan een positieve uitkomst heeft buiten de spelervaring om.

2.4 Conclusie

In dit hoofdstuk bespraken we de functie van digitale spellen voor een algemeen publiek. We argumenteren dat het functionele perspectief een belangrijke bijdrage is aan hoe we de term 'betekenis' in de onderzoeksvragen van deze dissertatie conceptualiseren. Centraal in dit overzicht stond de Uses and Gratifications benadering die mediagebruik als een vorm van behoeftebevrediging uitwerkte. We verfijnden deze benadering voornamelijk vanuit mediapsychologische theorieën. Samengevat kan er gesteld worden dat het spelen van digitale spellen gestuurd wordt door cognitieve en emotionele functies, waarbinnen behoeftebevrediging en meer bepaald de gratificaties enjoyment en appreciatie een belangrijke rol spelen als meta-emoties of entertainment effecten. Het spelen van digitale spellen werd als een sterk intrinsiek gemotiveerde activiteit omschreven, waarbij ook extrinsiek gemotiveerde factoren in rekening gebracht werden. Een mogelijke extrinsieke

[8] Een recent experiment in samenwerking met de BBC (n = 11430) vond bijvoorbeeld dat zes weken spelen met Brain Training niet tot een significante verbetering in het algemene cognitieve functioneren van de respondenten leidde. (Owen, Hampshire, Grahn, Stenton, Dajani, Burns, Howard, et al., 2010)

motivatie voor het spelen van digitale spellen vonden we in de potentiële pluspunten die aan het spelen van digitale spellen verbonden werden in zowel de academische literatuur als de vakpers.

Doorgaans ging het in dit hoofdstuk over een jonger publiek dan de leeftijdsgroepen die het onderwerp zijn van deze dissertatie. De meerderheid van de aangehaalde studies behandelden de rol van digitale spellen in het leven van tieners, universiteitsstudenten en jonge volwassenen. In het volgende hoofdstuk trachten we deze bevindingen te kaderen aan de hand van studies naar de rol van digitale spellen in het leven van vijftigplussers.

3 Het oudere publiek van digitale spellen: een overzicht van de literatuur

In dit voorlaatste hoofdstuk van het literatuuroverzicht schetsen we een overzicht van de literatuur die specifiek aankaart welke aantrekkingskracht digitale spellen voor vijftigplussers kunnen hebben. De literatuur rond dit onderwerp is beperkt maar gaat terug tot in de jaren '80. We onderscheiden drie stromingen. Allereerst zijn er studies naar de potentiële pluspunten van digitale spellen, die grotendeels vanuit een gerontologische invalshoek gevoerd werden met hulpbehoevende ouderen als doelgroep (e.g. Goldstein et al., 1997; Whitcomb, 1990). Deze reeks studies zijn de oudste, en kunnen gedeeltelijk als gedateerd beschouwd worden, aangezien digitale spellen sterk geëvolueerd zijn tijdens de laatste twee decennia. Anderzijds bieden deze studies nog relevante inzichten met betrekking tot vele hedendaagse casual spellen[9], die qua inhoud en interactiemogelijkheden gelijkenissen vertonen met de spellen van de jaren '80 en '90. Daarnaast geven ze een idee van de pluspunten die het spelen van digitale spellen voor ouderen met zich kunnen meedragen.

De tweede stroming bestaat uit studies naar het ontwerp van digitale spellen voor oudere spelers (e.g. De Schutter & Vanden Abeele, 2010; W. A. Ijsselsteijn, Nap, Y. A. W. de Kort, & Poels, 2007). Deze stroming situeert zich grotendeels binnen het veld van de Human-Computer Interaction (HCI) en het onderzoek in kwestie heeft doorgaans de doelstelling om via digitale spellen tegemoet te komen aan een aantal specifieke behoeften van ouderen. Binnen deze stroming spitsen we ons specifiek toe op studies die, aan de hand van de ontwikkeling van een digitaal spel, de interactie tussen verschillende generaties trachten te faciliteren. Deze studies voorzien in een toepassing van de belangrijkste ontwikkelingspsychologische theorieën op het domein van digitale spellen en beschrijven een aantal ontwerpcriteria die belangrijk zijn om ouderen aan het spelen te krijgen. Bovendien wordt in deze studies een empirische uitwerking aangereikt van de behoefteprofielen en gezochte gratificaties van ouderen.

Waar de eerste twee stromingen voornamelijk adoptiegericht zijn, bevat de derde stroming een aantal studies die specifiek de sociale en psychologische rol van games in het leven van ouderen aankaarten (Copier, 2002; Nap, Y. A. W. de Kort, & W. A. Ijsselsteijn, 2009; Pearce, 2008; Quandt, Grueniger, & Wimmer, 2009). Hoewel het gaat om

[9] Casual spellen zijn binnen deze dissertatie 'adaptaties van traditionele spellen, tweedimensionale webspelletjes en puzzelspellen', zie p. 114 voor verdere verduidelijking van dit begrip.

een beperkt aantal studies, leveren ze toch een eerste empirische verkenning van de speelmotieven van ouderen.

3.1 Studies naar de potentiële pluspunten van digitale spellen voor hulpbehoevende senioren

Terwijl pedagogen, psychologen en instructietechnologen het debat rond het educatieve gebruik van digitale spellen verder zetten (zie p. 107), zijn de meeste onderzoekers het er over eens dat digitale spellen potentieel een positieve bijdrage kunnen leveren aan een menselijk leven. Er bestaan diverse studies die onderzochten in hoeverre het spelen van digitale spellen op latere leeftijd nuttig kan zijn met betrekking tot het behouden van bepaalde vaardigheden of een verhoging van de levenskwaliteit (e.g. Whitcomb, 1990). Deze studies behandelden doorgaans ouderen die geen digitale spellen speelden, binnen de context van een rusthuis of een appartementcomplex voor ouderen. Doorgaans wordt deze doelgroep onderzocht door middel van een experimenteel opzet waarbij bepaalde vaardigheden of attitudes voor en na het spelen van digitale spellen (over een langdurige periode) worden gemeten.

De positieve effecten van digitale spellen in het leven van senioren kunnen opgesplitst worden in vier categorieën. Allereerst wordt het spelen van digitale spellen gerelateerd aan een stijging van de interesse van senioren voor computers, en aan een verhoogde bereidheid om met computers te leren werken. In het onderzoek van Hollander & Plummer (1986) vertoonde de helft van de respondenten na het spelen van de games 'Trivia' en 'Hangperson' een verhoogde motivatie om meer te leren over computers en andere spelsoftware. Ook in de studie van Bailey et al. (1989) werd een aanzienlijke stijging vastgesteld van het aantal senioren dat een interesse vertoonde in het gebruik van computers. Dit aantal steeg van 6% tot 25% nadat de respondenten een digitaal spel hadden gespeeld.

Digitale spellen bleken ook nuttig te zijn als therapeutisch of medisch hulpmiddel. Hollander & Plummer (1986) vonden voor de spellen 'Hangperson' en 'Trivia' een therapeutisch effect in de zin dat ouderen door het spelen van games het gevoel kregen dat ze hun tijd nuttiger invulden en iets gepresteerd hadden. Weisman (1983) rapporteerde dat medische games aan het personeel van een rusthuis aanwijzingen verschaften met betrekking tot fysieke en mentale tekorten die voorheen niet geïdentificeerd waren bij patiënten.

In een rusthuiscontext werden doorgaans duidelijke sociale effecten vastgesteld: digitale spellen vormden een aanleiding voor meer sociale interactie onder senioren. Hollander &

Plummer (1986) rapporteerden dat games een onderwerp aanreiken voor levendige discussies. Riddick et al. (1987) observeerden hoe het spelen van de digitale spellen tot een verhoogde sociale interactie onder senioren leidde. Ook Beasley (1989) beschreef hoe de vriendschappelijke competitie onder senioren tot nieuwe vriendschappen kan leiden.

Diverse studies vonden dat digitale spellen kunnen bijdragen tot het emotionele welzijn en vermaak van senioren. Het plezier van het spelen kan een belangrijke bijdrage leveren aan het leven van rusthuisbewoners, aangezien deze vaak hun hobby's moeten laten varen en aangezien ze tijd op overschot hebben (Ijsselsteijn et al., 2007). Goldstein et al. (1997) stelden vast dat ouderen die gedurende enkele weken digitale spellen speelden een hoger emotioneel welzijn rapporteerden dan ouderen die dit niet deden. In bijna alle studies rond dit onderwerp werd gerapporteerd dat senioren veel plezier puren uit het spelen van games. Uit de studie van Weisman (1983) bleek dat alle ouderen uit de steekproef de gebruikte spellen ('Little Brick Out', 'Ribbet', 'Country Driver' en 'Hangman' op de Apple II) leuk genoeg vonden om ze nog te spelen na afloop van het project. Beasley (1989) rapporteerde dat de ouderen die in het rusthuis wilden deelnemen aan het project verdubbelden tijdens het verloop van het project, dankzij positieve mond-aan-mond reclame. De rusthuisbewoners uit de studie van McGuire (1984), die tijdens een experiment gedurende acht weken digitale spellen speelden, rapporteerden een significante verbetering in hun zelfvertrouwen in vergelijking met rusthuisbewoners die dit niet hadden gedaan. Enkel Riddick et al. (1987), die voornamelijk de relatie tussen digitale spellen en de emotionele toestand van senioren onderzochten, vonden dat de spellen niet altijd als plezierig beschouwd werden. Hun respondenten speelden *Pac-Man* (1980) en *Donkey Kong* (1981) gedurende acht weken, waarna bleek dat deze ouderen minder plezier en meer opwinding ervaarden in vergelijking met ouderen die dit niet deden. De auteurs gaven als verklaring dat senioren gefrustreerd raakten tijdens het aanleren van de spelmechanismes. Goldstein et al. (1997) merkten op dat veranderingen in het emotionele welzijn gerelateerd kunnen zijn aan de extra aandacht en mogelijkheden tot sociale interactie die de senioren tijdens de duur van een onderzoek ervaren.

Ten slotte werden in enkele studies neuropsychologische verbeteringen bij senioren ten gevolge van het spelen van digitale spellen vastgesteld. Drew & Waters (1986) voerden een experiment met het spel *Crystal Castles* (1983) en vonden dat de onderzochte ouderen erin slaagden om steeds betere scores te behalen en dat ze steeds langer konden blijven spelen. Er werden zowel perceptietesten als motorische testen voor en na het spelen afgenomen. Geen van de controlespelers verbeterde op deze testen, terwijl de ouderen die Crystal Castles speelden hierin significant beter presteerden.

Clark et al. (1987) lieten senioren de spellen *Pac-Man* (1980) en *Donkey Kong* (1981) spelen, en observeerden dat de high scores vervijfvoudigd werden over een periode van zeven weken. Daarnaast konden ze een verhoging in reactiesnelheid vaststellen bij de senioren die de spellen gespeeld hadden, terwijl dit voor de controlegroep niet het geval was. De auteurs concludeerden dat digitale spellen zeer nuttig kunnen zijn om een verval in reactiesnelheid terug te draaien.

Dustman et al. (1992) onderzochten de gevolgen van het spelen van digitale spellen op de neuropsychologische prestaties van 60 gezonde zestigers en zeventigers. De experimentele groep van senioren speelde digitale spellen over een periode van 11 weken, terwijl een andere groep ouderen films bekeek en een laatste groep niet gemanipuleerd werd. Uit de studie bleek dat enkel de reactiesnelheid een significante verbetering kende bij de experimentele groep in vergelijking met de andere groepen. Er werd geen verbetering gevonden met betrekking tot een aantal cognitieve metingen, waaronder zes geheugengerelateerde tests.

Goldstein et al. (1997) lieten 22 senioren (69 – 90 jaar) vijf weken lang vijf uur per week het spel *Super Tetris* (1991) spelen. Voor en na het spelen werden een reactiesnelheidstest, een test rond het cognitief-perceptieve aanpassingsvermogen en een test rond het emotionele welzijn van de respondenten afgenomen. Er werden signficante verbeteringen gevonden op het vlak van de reactiesnelheid en het emotionele welzijn. Zowel in de controlegroep als in de experimentele groep werd een verbetering van het cognitief-perceptieve aanpassingsvermogen geobserveerd, maar het verschil was niet significant. De auteurs verduidelijkten dat deze resultaten in de lijn van voorgaand onderzoek lagen, in de zin dat de reactiesnelheid het sterkste positieve effect vormt, terwijl het effect op cognitieve prestaties veel zwakker is.

Miller (2005) rapporteerde de resultaten van een test met 95 gezonde ouderen met een gemiddelde leeftijd van 80 jaar. Voor de test gebruikten ze een spel (*HiFi*) dat specifiek ontworpen werd om het verouderende brein te stimuleren. Uit de studie bleek dat respondenten die het spel op regelmatige basis speelden, erin slaagden om hun scores op geheugen- en aandachtstests significant te verbeteren.

In de studie van Basak et al. (2008) werden zestigers en zeventigers gerecruteerd die 2 jaar lang geen digitale spellen gespeeld hadden. Tijdens de studie lieten de onderzoekers deze respondenten gedurende 23.5 uur het strategiespel 'Rise Of Nations' spelen. Diverse cognitieve taken werden geëvalueerd voor, tijdens en na de speelsessies. Uit de resultaten bleek dat de respondenten in de experimentele groep significant verbeterd waren in vergelijking met controlegroep wat betreft de spelprestaties en een aantal besturende

controlefuncties (zoals het wisselen tussen taken[10], het functioneren van het geheugen en het uitvoeren van bepaalde redeneringen).

Op basis van deze studies concluderen we dat het spelen van games een aantal verwachte positieve effecten met zich meebrengt voor senioren. Digitale spellen kunnen een leuke tijdsbesteding zijn en kunnen senioren aanzetten tot sociale interactie. Digitale spellen kunnen bovendien nuttig zijn als therapeutisch en diagnostisch hulpmiddel, ook al is het in sommige studies niet duidelijk in hoeverre dit een meerwaarde betekent ten opzichte van traditionele methoden. Met betrekking tot het verbeteren van de vaardigheden die met de leeftijd afnemen, bestaat er een consensus dat spellen zoals *Pac-Man* (1980), *Donkey Kong* (1981) en *Tetris* (1984) een verbetering in de reactiesnelheid kunnen teweegbrengen bij hulpbehoevende ouderen. Op basis van deze studies lijkt het een interessante oefening om na te gaan in hoeverre potentiële pluspunten - zoals het verbeteren van de reactiesnelheid of het faciliteren van sociale interactie - als een motief of gratificatie van het spelen kunnen beschouwd worden, ongeacht of dergelijke gepercipieerde effecten daadwerkelijk aanwezig zijn na het spelen van digitale spellen.

Het overzicht hierboven bestaat doorgaans uit studies van voor de eeuwwisseling (met uitzondering van de studie van Basak et al. (2004)). Na de eeuwwisseling vonden we voornamelijk in een ander domein studies terug over het oudere publiek van digitale spellen, meer bepaald het ontwerp van digitale spellen voor senioren. Deze sluiten naadloos aan bij effectenstudies aangezien de doelstelling van deze ontwerpoefeningen doorgaans gedeeltelijk gebaseerd is op het mogelijke positieve effect dat het spelen van digitale spellen kan hebben op ouderen. Er vanuit gaande dat digitale spellen positief bijdragen tot het leven van ouderen, zou het zonde zijn als ouderen de spellen fysiek moeilijk zouden kunnen spelen, bijvoorbeeld doordat de interface van digitale spellen voor hen ontoegankelijk zijn; zie bijvoorbeeld Schueren (1986).

3.2 Studies naar het ontwerp van digitale spellen voor niet-spelende vijftigplussers

In het onderzoek naar het ontwerp van digitale spellen voor niet-spelende vijftigplussers vonden we een antwoord op twee vragen: 1) hoe kan men vermijden dat digitale spellen niet interessant zijn voor oudere spelers (inhoud)?, en 2) hoe kan men vermijden dat digitale spellen niet speelbaar zijn voor geïnteresseerde oudere spelers (presentatie)?

[10] De studie vond verder een verband tussen de spelprestaties en het snel kunnen wisselen tussen het uitvoeren van bepaalde taken. Gamers beschouwen deze vaardigheid doorgaans als een essentiële eigenschap voor goede spelers van real-time strategiespellen zoals Rise of Nations (zie bijvoorbeeld de term ‘Uber Micro’; Stu, 2005).

Beide vragen zijn relevant voor onderzoekers geïnteresseerd in de speelmotieven van ouderen. Deze studies bieden immers een vergelijkingspunt waaraan de voorkeuren van ouderen die wel games spelen kunnen getoetst of afgewogen worden. In de huidige paragraaf wordt daarom een overzicht gegeven van het onderzoek naar de belemmeringen voor ouderen om intensief digitale spellen te spelen.

Ijsselsteijn et al. (2007) en Gamberini et al. (2006, 2008) bieden een overzicht van de invloed van het verouderingsproces op het zicht, het gehoor, de tastzin, de cognitieve verwerking en de motorische vaardigheden, en stellen een aantal oplossingen voor om dit proces tegen te gaan of te verzachten. Tabel 2 vat de voornaamste resultaten uit deze studies samen. Meer bepaald spitsen we ons toe op de aanwijzingen die deze auteurs publiceerden met betrekking tot het ontwerp van digitale spellen.

Zicht	• Gebruik geen al te kleine elementen of lettertypes. • Geef de mogelijkheid om in te zoomen of om visuele elementen te herschalen (vergroten). • Voorzie in mogelijkheden om het (kleur)contrast aan te passen (verhogen). • Vermijd bewegende elementen of gebruik markeerstrategieën (bijvoorbeeld met kleuren) om de perceptie van bewegingen te vergemakkelijken.
Gehoor	• Maak relevante geluiden luider, maar beperk langdurige blootstelling aan een hoog volume. • Controleer het volume van achtergrondgeluiden. • Beperk het gebruik van hoge frequenties. • Voorzie in mogelijkheden om het geluid te kalibreren. • Ondersteun het gebruik van een hoofdtelefoon. • Gebruik duidelijk gesproken tekst en pas het aantal woorden per minuut aan.
Tastzin	• Maak gebruik van sterkere vibraties van de controllers, liefst met ondersteuning van geluid.
Cognitief	• Tracht de complexiteit te beperken en gebruik een consistente interface. • Voorzie in een trage presentatie van informatie. • Geef veel ruimte voor fouten en vergissingen. • Beperk het aantal elementen (of processen) waarover de aandacht verdeeld moet worden. • Eis niet van de spelers dat ze voortdurend informatie moeten selecteren.

	• Bied genoeg oefening aan zodat het spelen op automatische piloot mogelijk wordt. • Geef de speler de de kans om de aandacht te laten zakken tijdens het spel. • Geef aan wanneer de speler zich iets moet herinneren. • Probeer intuïtieve of herkenbare spelelementen te gebruiken. • Bied hulpmiddelen aan om de navigatie in een driedimensionale wereld te vergemakkelijken. • Geef de spelers de kans om rustig te exploreren. • Bied een duidelijke handleiding of hulpmodule aan.
Motorisch	• Tracht de complexiteit van de invoerapparaten te beperken, of tracht ze intuïtief en herkenbaar te maken. • Gebruik commando's van het toetsenbord in plaats van *drag-and-drop* muisinteracties.

Tabel 2: Usability richtlijnen met betrekking tot softwareontwikkeling voor senioren.

Ijsselsteijn et al. (2007) werkten, als een aanvulling op deze specifieke richtlijnen, enkele overkoepelende oplossingen uit. Ze wijzen er bijvoorbeeld op dat grotere visuele elementen of lettertypes op een kleine monitor een omgekeerd effect kunnen hebben. Daarnaast wijzen de auteurs op het belang van multimodaliteit. Voor deze doelgroep is het belangrijk om dezelfde informatie tegelijkertijd via meerdere kanalen (audio, beeld, vibraties) te communiceren. Als een speler de vibratie van een controller niet opmerkt, dan wordt hij bijkomend op visuele of auditieve wijze verwittigd dat er iets moet gebeuren. Oudere spelers van vandaag de dag hebben doorgaans weinig ervaring met de conventies van het spelen van digitale spellen, en hun digitale geletterdheid is vaak veel kleiner dan die van een jongere (of een spelontwerper). Daarom is het belangrijk om rekening te houden met de angst om iets fout te doen. Nieuwe oudere spelers hebben niet altijd veel zelfvertrouwen in het spelen van games en het spel mag dit niet meteen naar beneden halen door te weinig marge voor fouten te voorzien.

We vonden tevens enkele studies waarin een aantal specifieke spellen en platformen geëvalueerd werden. Van Gils et al. (2008) onderzochten de speelbaarheid van *Dr. Kawashima's Brain Training* (2006), *Big Brain Academy* (2006), *Buzz!: The Music Quiz* (2005) en *Gamesforthebrain.com*. Ze stelden vast dat de respondenten (tussen 59 en 80 jaar) moeite hadden met het Engels van de spellen, vaak te weinig elementaire voorkennis over digitale spellen hadden, te weinig rustmomenten in de spellen kregen en verplicht werden tegen een te hoog tempo te spelen. Daarnaast vonden de respondenten wel dat de spellen nuttig waren omdat ze een educatieve inhoud hadden en mogelijk de hersenen stimuleerden.

Dr. Kawashima's Brain Training werd verder onderzocht door Nacke, Nacke & Lindley (2009). In hun studie werden 21 vijfenzestigplussers[11] en 19 tieners gevraagd om 20 willekeurige rekensommen op te lossen, zowel op de Nintendo DS (aan de hand van *Dr. Kawashima's Brain Training*) als op papier. Uit dit experiment bleek dat een gevoel van competentie voor oudere spelers een belangrijk deel van de spelervaring was. Dit contrasteerde met de voorkeuren van jongere spelers, die meer belang hechtten aan opwindende spelinhouden. Daarnaast bleek dat de digitale versie van *Dr. Kawashima's Brain Training* zowel qua effectiviteit (i.e. het aantal fouten dat men maakt) en efficiëntie (i.e. de tijd die men nodig heeft om de taak te volbrengen) minder hoog scoorde dan de papieren versie, ongeacht de leeftijd van de speler. Toch vonden de onderzoekers een niet te verwaarlozen voordeel in het gebruik van de spelconsole, in de zin dat deze laatste voor meer opwinding en flow zorgde tijdens het uitvoeren van de taak. De onderzoekers concludeerden op basis hiervan dat digitale spellen weldegelijk een motivationeel voordeel ten opzichte van het papieren "spel" hebben, doordat ze ouderen waarschijnlijk beter weten te motiveren om via banale rekensommetjes hun cognitieve vaardigheden te oefenen.

Neufeldt (2009) en White et al. (2009) onderzochten het potentieel van de Nintendo Wii om de doelgroep van senioren aan te spreken. Op een schaal van vermakelijkheid scoorden alle uitgeteste spellen (i.e. bowling, skieën en skittles) goed. De respondenten werden opgeslorpt door het gebeuren en amuseerden zich met de spellen. De onderzoekers vonden ook dat de spellen bijdroegen tot een positieve groepsidentiteit en een sfeer van kameraderie. Anderzijds werden er ook vele problemen vastgesteld. De Wii spellen waren moeilijk te bedienen door senioren die niet lang (of helemaal niet) konden blijven rechtstaan. Sommige respondenten vonden dat de bediening van de spellen niet sterk genoeg leek op hoe men zich beweegt tijdens de 'echte' versies van de spellen of sporten. Dit betekende voor hen een belemmering van het spelplezier. Het bleek ook moeilijk om bewegingen met de WiiMote sensor correct uit te voeren en tegelijkertijd op knoppen te drukken - wat bijvoorbeeld bij Wii Bowling een vereiste vaardigheid is. De WiiMote bevatte volgens de onderzoekers ook te veel functionaliteiten om duidelijk te zijn voor de senioren. Ten slotte hadden de respondenten te weinig ervaring met digitale spellen, in die mate dat er paniek uitbrak wanneer er iets fout ging omdat ze dachten dat ze het spel stuk hadden gemaakt.

[11] De groep ouderen die onderzocht werd bestond uit een groep niet-spelers en drie mensen die ooit al eens een digitaal spel op een computer gespeeld hadden.

In deze laatste studies vonden we enkele elementen met betrekking tot de inhoud van digitale spellen voor vijftigplussers en een antwoord op de vraag "hoe kan men vermijden dat digitale spellen niet interessant zijn voor oudere spelers?". Digitale spellen waren lang het domein van kinderen en tieners, waardoor vele ouderen er niet meteen in geïnteresseerd waren. Nap et al. (2009) voerden in dit verband een vrije associatieoefening uit met senioren en kwamen tot de vaststelling dat zij een zeer beperkte kennis over digitale spellen hebben, die voornamelijk verband houdt met de negatieve effecten die in de pers belicht worden. Daarnaast vonden Dogruel & Jöckel (2008) dat het niet noodzakelijk het gepercipieerde gebruiksgemak is dat oudere spelers afschrikt, maar dat ook de gepercipieerde nuttigheid een probleem kan vormen.

De Schutter & Vanden Abeele (2008a) voerden een studie naar de spelconcepten die voor senioren als nuttig gepercipieerd worden, met het oog op het ontwerpen van een spel voor senioren (zie Vanden Abeele, Husson, Vandeurzen, & Desmet, 2007). Het onderzoek werd uitgevoerd via een combinatie van contextual inquiries en participatory design sessions met 10 respondenten tussen 68 en 80 jaar. Tijdens de contextual inquiries (e.g. Holtzblatt & S. Jones, 1993) werden de senioren thuis geïnterviewd en geobserveerd over een tijdspanne van een week. Ze werden verder ook gevraagd om een dagboek in te vullen en foto's te nemen van zaken die ze belangrijk vonden in hun leven. Tijdens de participatory design sessions ontwierpen ze vervolgens samen met de onderzoekers en een ontwerpteam een papieren prototype van een spel. Het resultaat van deze oefeningen was een lijst van passies en spelconcepten. Binnen deze data werd naar enkele kernbegrippen gezocht en deze werden ondergebracht in drie groepen van behoeften: "zelfcultivatie" (i.e. het verwerven van kennis via een digitaal spel), "verbondenheid" (i.e. zich via een digitaal spel verbonden voelen met mensen die men belangrijk acht, zoals familie en vrienden) en "contributie" (i.e. via een digitaal spel een positieve bijdrage kunnen leven aan en verbonden zijn met de maatschappij). Aanvullend bij de factor zelfcultivatie (die reeds sterk als motivator aan bod kwam in de afgeleiden van het spel *Dr. Kawashima's Brain Training* (2006); zie bijvoorbeeld Van Gils et al., 2008) concludeerden de auteurs dat vooral sociale factoren belangrijk zijn om ouderen aan het spelen te krijgen.

Aison et al. (2002) voerden vier focusgroep sessies uit met elf niet-spelende deelnemers tussen 66 en 79 jaar. De deelnemers aan de studie kregen een powerpoint presentatie te zien over *Tetris, Wheel of Fortune, Ecco The Dolphin, Tiger Woods PGA Tour* en *Grand Theft Auto 3*. Vervolgens speelden zij de spellen, waarbij ze hulp kregen van de onderzoekers waar nodig. Uit de resultaten bleek dat herkenbaarheid een belangrijk element was naar de selectie van een spel toe. Dit wordt tevens bevestigd in algemene ontwerpstudies met betrekking tot ouderen (e.g. Leonardi et al., 2008). Vooral *Wheel of Fortune* en *Tiger Woods*

PGA Tour scoorden in dit opzicht erg goed. *Tetris* kreeg de hoogste score omwille van de uitdaging, maar vele respondenten vonden het ook saai. Slechts twee respondenten waren geïnteresseerd in *Grand Theft Auto 3* en slechts één van hen vond het een leuk spel – voornamelijk omdat het leek op één van haar favoriete televisieshows (i.e. *The Sopranos*). De andere respondenten vonden het spel te realistisch en de meeste respondenten hielden niet van gewelddadige spelinhouden. Ten slotte waren escapisme ("even weg zijn van de echte wereld en van de problemen"), sociale interactie en technologie bijkomende elementen die een spel aantrekkelijk maakten voor de oudere spelers.

Spelen omwille van de sociale interactie is leuk, maar spelen omwille van de sociale interactie met kleinkinderen is voor vele senioren het summum (Tarling, 2005). Diverse design research studies gingen na hoe een intergenerationeel game er zou moeten uitzien. Voor Kern et al. (2006) werd dit een soort bowlingspel genaamd *Curball*. De ene speler zet thuis met een sensorgestuurde bal een virtuele bal aan het rollen en moet deze tussen obstakels loodsen. Deze obstakels worden in de echte wereld door een tweede speler op een mat geplaatst en een filmcamera zorgt ervoor dat ze in de virtuele wereld hindernissen voor de bal van de eerste speler vorden. Khoo et al. (2006) ontwikkelden *Age Invaders*, een schietspel dat wordt gespeeld op een 9x5 LED platform waarbij spelers geweren en schoenen voorzien van RFID chips gebruiken om oorlog te voeren. Het gevecht wordt geregistreerd door de computer dus iemand kan perfect van achter een computer over het Internet meespelen zonder dat al deze rekwisieten nodig zijn. Vetere et al. (2006) ontwikkelden *Distributed Hide-n-Seek*, een spel waarbij spelers virtuele objecten verbergen in elkaars kamers. Deze voorwerpen moeten vervolgens via een Bluetooth PDA gezocht worden. Ten slotte ontwikkelden Vanden Abeele & De Schutter (2010; 2008) een intergenerationeel quizspel (genaamd *De Grote Teletijdshow!*) voor de Nintendo Wii. Dit spel nam grootouders en kleinkinderen mee op een reis doorheen tijd, waarbij ze allerlei fysieke Wii-proeven en quizvragen over vroeger en nu voorgeschoteld kregen.

Uit de evaluaties van deze studies bleek dat intergenerationeel spelen doorgaans een sterke bijdrage levert aan de speelervaring van ouderen. Helaas zijn de conclusies van de studies die hierboven aangehaald worden voornamelijk gericht op het uitwerken van het prototype van één specifiek spel. Enkel in de studie van Vanden Abeele & De Schutter (2010) troffen we een bredere theoretische terugkoppeling aan. De auteurs argumenteerden op basis van een studie van Gajadhar et al. (2008) dat een co-located multiplayer mechanisme een wezenlijke bijdrage leverde ten opzichte van een gemedieerd multiplayer mechanisme. Daarnaast stelden de auteurs dat, binnen de context van het intergenerationele spelen, competitieve elementen tot betere resultaten kunnen leiden dan collaboratieve elementen. Ten slotte vonden ze dat een besturing via de

bewegingssensoren van de Nintendo Wii beter geëvalueerd werd door hun deelnemers dan een besturing via de optische sensor of de fysieke knoppen.

3.3 Exploratief onderzoek naar de motieven en het gebruik van digitale spellen door vijftigplussers

Ten slotte bespreken we in dit hoofdstuk nog een aantal studies die zich toespitsten op de speelmotieven en -gewoontes van ouderen. We vonden vier exploratieve studies terug die de betekenissen in kaart brachten die door vijftigplussers werden toegeschreven aan digitale spellen.

Copier (2002) voerde een kwalitatieve studie uit met 12 deelnemers tussen 50 en 76 jaar. Ze vond dat vrijwel alle genres gespeeld werden door deze doelgroep. Onder haar respondenten zaten spelers van actiespellen (*Quake*, 1996), avonturenspellen (*Egypt*, 1990), puzzelspellen (*Myst*, 1993), rollenspellen (*Baldur's Gate*, 1998) en simulatiespellen (*Sim City*, 1989). Het enige genre dat nauwelijks gespeeld werd, was dat van de vechtspellen. Qua platformvoorkeuren speelden haar respondenten voornamelijk op de PC en waren er geen consolegebruikers opgenomen in haar steekproef. Als reden hiervoor haalden de respondenten aan dat consolespellen meer behendigheid en snelheid vereisen. Ook geweld werd afgekeurd door het merendeel van de oudere spelers. Ongeacht de diversiteit aan gespeelde genres stelde Copier vast dat ouderen voornamelijk eenvoudige spelletjes op een computer speelden. Ze spendeerden er doorgaans ook weinig geld aan. De term 'gamer' of 'games' was niet aan hen besteed. De meeste sites of tijdschriften over digitale spellen waren voor hen niet aantrekkelijk omwille van de felle kleuren, de gestereotypeerde afbeeldingen en het onprofessionele taalgebruik. De meeste deelnemers waren al in het bezit van een computer voordat ze met videogames begonnen en vaak was er een sterke band met het spelen van traditionele spelletjes (e.g. schaken, bridge, etc.). Digitale spellen werden doorgaans via het werk, vrienden of familieleden ontdekt. Het belangrijkste speelmotief dat in het onderzoek naar voor kwam was dat van ontspanning. Aanvullend waren er ook respondenten die andere motieven aanhaalden, zoals verveling, uitdaging, de wil tot winnen, zelfvertrouwen, leerzaamheid, het genieten van de virtuele omgeving en het uitvoeren van een technische test op de computer. Sommige respondenten vonden digitale spellen zo leuk dat ze het gevoel hadden dat ze het niet meer in de hand hadden en eraan verslaafd raakten. De gemiddelde speeltijd bedroeg 2 à 3 uur per dag. De meeste respondenten speelden alleen, maar deze vaststelling kan een gevolg zijn van de genrevoorkeuren van de respondenten. Ten slotte raporteerde Copier dat haar respondenten enkel met familieleden over digitale spellen spraken. Ze kenden doorgaans geen leeftijdsgenoten die ook speelden.

Voor een studie rond het gebruik van digitale spellen bij personen uit de babyboom-generatie deed Pearce (2008) beroep op een kwantitatieve internetsurvey met 229 respondenten tussen 36 en 66 jaar, waaronder 96 die ouder dan 50 waren. Deze kwantitatieve studie werd gevolgd door een kwalitatieve, computer-gemedieerde interviewstudie met 22 van de oorspronkelijke respondenten. Pearce beschreef hoe haar respondenten digitale spellen als een toevoeging aan een rijk sociaal leven zagen. Ze waren doorgaans getrouwd, hadden kinderen in huis, hadden een job en konden een beroep doen op een meer dan gemiddeld inkomen. Meer dan de helft van de respondenten waren vrouwen. De PC was het vaakst gebruikte platform en iedereen beschikte over een breedband internetverbinding. De babyboomers waren doorgaans pas na de 20 in contact gekomen met digitale spellen en 16% van de steekproef waren de 40 al gepasseerd op het moment dat ze begonnen te spelen. Pearce's babyboomers waren kritische, goed geïnformeerde en genre-bewuste spelers met een voorkeur voor intellectuele uitdagingen en voor een goed uitgewerkt verhaal. Het belangrijkste speelmotief was escapisme, in de zin dat men spellen opzocht die de verbeelding stimuleerden, waarin gebruik gemaakt werd van mooie omgevingen, die afleiding van het dagelijkse leven boden en die een gevoel van verwondering opwekten. Daarnaast bleken de respondenten veel tijd te steken in de online gemeenschappen die zich rond bepaalde spellen vormden. Ze leverden graag een bijdrage tot dergelijke gemeenschappen, en deden dit onder meer door nieuwe spelers te helpen en door samen te werken met anderen. Plezier beleven was voor hen belangrijker dan de beste zijn. Digitale spellen vormden voor hen een tijdsbesteding waarvoor ze graag de televisie inruilden. De babyboomers hadden voornamelijk moeite met het vinden van volwassen partners om mee te spelen.

Nap et al. (2009) beschreven de resultaten van twee focusgroepsessies met 10 Nederlandse senioren (64 tot 76 jaar) en van vier contextuele inquiries (leeftijden 64, 70, 71 en 76). Ze vonden dat ouderen een sterke voorkeur hadden voor casual spellen (zoals *Solitaire*, *Sudoku*, golf en digitale bordspellen). Eén respondent speelde simulatiespellen zoals *Civilization*, online Flash spellen zoals *Samorost* en Nintendo Wii spellen. De meeste respondenten vonden het jammer dat de spellen die ze vroeger gespeeld hadden (zoals puzzels, maar ook simulaties zoals *Railroad Tycoon*) niet beschikbaar waren of niet gespeeld konden worden op een modern systeem. De voornaamste speelmotieven waren plezier, relaxatie, uitdaging, fantasie en tijdverdrijf. Eén van de respondenten bekende dat hij altijd al piloot had willen worden en dat dit een motivatie was om het spel *Flight Simulator* te spelen. Een andere respondent beweerde te spelen om het verdriet en de eenzaamheid te vergeten waarin ze na het overlijden van haar partner terechtgekomen was. Een andere respondent vond in digitale spellen een uitlaatklep nu haar partner met

dementie kampte. Alle respondenten waren intens gekant tegen gewelddadige inhouden en spraken in de context hiervan over de gruwelen van de Tweede Wereldoorlog. Ze maakten zich vaak zorgen over het effect dat dergelijke spellen op kinderen kunnen hebben. Niemand speelde online en de respondenten voelden zich niet geroepen om met een vreemde te gaan spelen over het Internet. Bovendien zagen ze er tegenop om op bepaalde momenten online te moeten zijn wanneer anderen wilden spelen. Eén respondent dacht dat ze wel eens eenzamer zou kunnen worden door online te spelen, omdat dat niet hetzelfde is als interpersoonlijk contact in het dagelijkse leven. Bij vele respondenten deden zich ook problemen voor tijdens het spelen, voornamelijk met betrekking tot de te hoge snelheid van sommige spelletjes of moeilijk te begrijpen spelregels.

Ten slotte bestudeerden Quandt, Grueniger, & Wimmer (2009) 21 spelers tussen 35 en 73 jaar aan de hand van een reeks diepte-interviews. Slechts 5 respondenten in de steekproef waren vijftigplussers. De auteurs stelden vast dat oudere spelers digitale spellen adopteerden via de computer op het werk, via de kinderen of tijdens een periode van ziekte. De respondenten benadrukten dat ze moeilijkheden ondervonden om digitale spellen een plaats te geven in hun dagelijkse leven, vaak omdat hun hobby niet sociaal aanvaard werd door leeftijdsgenoten. Anderzijds bleken digitale spellen wel een gemeenschappelijke activiteit te vormen voor kinderen en ouderen. Sommige kleinkinderen zagen zelfs een vooruitgang in de digitale geletterdheid van hun grootouders omdat ze vaak speelden. De respondenten die online speelden merkten op dat de jongere spelers duidelijk andere interesses hadden en een ander gedrag vertoonden dan hun leeftijdsgenoten. De jongere spelers waren enkel geïnteresseerd in prestaties en competitie en werden niet altijd als emotioneel stabiel bevonden. Bovendien werd het taalgebruik van de online jeugd afgekeurd.

We argumenteren dat deze vier studies een eerste aanzet kunnen vormen tot een beter begrip van de rol van van digitale spellen in het leven van ouderen. Niettemin blijkt dat in de bovenstaande studies uiteenlopende profielen werden opgenomen, waardoor het onduidelijk wordt in hoeverre bepaalde resultaten met elkaar vergeleken kunnen worden. Waar Pearce (2008) een steekproef van goed geïnformeerde en genre-bewuste spelers beschrijft, komt uit de beschrijving van Copier (2002) en Nap et al. (2009) naar voor dat oudere spelers lang niet zo vertrouwd zijn met digitale spellen. Er blijft dus nood aan een uitgebreidere beschrijving van de diversiteit binnen het oudere publiek van digitale spellen.

Wanneer we op zoek gaan naar een consensus binnen deze studies, dan blijft het bij een vage omschrijving van een ouder publiek van digitale spellen:

- Als groep spelen ouderen een brede waaier aan digitale spellen, maar houden ze niet van gewelddadige spellen (Copier, 2002; Nap et al., 2009).
- De PC is het platform bij uitstek, terwijl spelconsoles niet populair zijn (Copier, 2002; Nap et al., 2009; Pearce, 2008).
- Familieleden en vrienden spelen een belangrijke rol in de spelervaring van ouderen (Copier, 2002; Nap et al., 2009; Pearce, 2008; Quandt et al., 2009).
- Online met vreemden spelen werd door sommige ouderen als problematisch ervaren (Nap et al., 2009; Pearce, 2008).
- Digitale spellen zijn niet altijd sociaal aanvaard binnen het sociale leven van ouderen (Copier, 2002; Quandt et al., 2009) .
- Oudere spelers spelen 1) als plezier en ontspanning (Copier, 2002; Nap et al., 2009; Pearce, 2008), 2) als afleiding van verveling en stress (Copier, 2002; Nap et al., 2009; Pearce, 2008) en 3) voor de fantasie en pracht van de spelwereld (Copier, 2002; Nap et al., 2009; Pearce, 2008). (We vermelden hier enkel motieven die meermaals terugkwamen en waarover geen onenigheid bestond.)

Gebaseerd op de methoden die in bovenstaande studies werden gehanteerd kan worden geargumenteerd dat bepaalde profielen werden overbelicht en dat mogelijk sommige profielen nog niet in rekening werden gebracht. In geen van de drie studies werd bijvoorbeeld een beroep gedaan op respondenten die op spelconsoles speelden en in de respondentenwerving werd niet gezocht naar andere recruteringsmethoden dan het Internet en het eigen netwerk. Met uitzondering van de studies van Copier (2002) en Nap et al. (2009) bestonden de studies grotendeels uit respondenten jonger dan 50 jaar en ging het doorgaans om een momentopname met weinig aandacht voor de levensloop van de respondenten. Vooral dit laatste lijkt een essentieel element in de studie van het oudere publiek van digitale spellen, aangezien studies naar de rol van televisie voor oudere volwassen het belang van dit concept sterk benadrukten (zie p. 45). Ten slotte werden de resultaten van bovenstaande studies slechts in beperkte mate geïntegreerd met bestaande theoretische modellen.

4 Probleemstelling en onderzoeksvragen

In dit literatuuronderzoek (inclusief hoofdstuk 1 en 2) werden studies uit diverse academische disciplines besproken, zoals de ontwikkelingspsychologie, de gedragspsychologie, de mediapsychologie, de gerontologie, de human-computer interaction, de game theorie, de ontwerpwetenschappen, het effectenonderzoek, het publieksonderzoek en de adoptiestudies. Toch bestond er een duidelijke overlap tussen de verschillende studies, meer bepaald in de klemtonen die werden gelegd op de menselijke behoeften en de manier waarop deze het menselijke gedrag beïnvloeden. In het eerste hoofdstuk, waar het Life-span Perspective en het Selective Optimization with Compensation-model centraal stonden, werden behoefteprofielen benadrukt in de manier waarop het mediagebruik van ouderen gestuurd wordt door (media)behoeften die onderhevig zijn aan continuïteit en verandering doorheen het leven. In het tweede hoofdstuk werkten we deze benadering verder uit, aan de hand van de Uses and Gratifications theorie en mediapsychologische verfijning hiervan.

Wanneer we de leeftijd van de spelers even tussen haakjes plaatsten in hoofdstuk 2, bleek er een brede waaier aan redenen te bestaan waarom digitale spellen gespeeld worden. Het huidige onderzoek naar de speelmotieven en -gratificaties is voornamelijk kwantitatief van aard en biedt weinig aansluiting met het onderzoek naar de bredere cultuur van het spelen, dat overwegend kwalitatief van aard is. Het merendeel van de gevoerde studies levert een overzicht van de speelmotieven en verbindt deze aan inhoudelijke voorkeuren of aan de tijd die men aan digitale spellen besteedt. Zelden wordt er gekeken naar de manier waarop deze motieven kunnen passen binnen een bredere sociale context, binnen de levensloop of zelfs binnen de behoefteprofielen van spelers.

In het onderzoek naar oudere spelers werden daarentegen doorgaans kwalitatieve methoden toegepast, waarbij meer aandacht besteed werd aan de bredere context van het spelen dan aan specifieke speelmotieven. Bij deze studies kan dan weer opgemerkt worden dat er slechts in beperkte mate gezocht werd naar een theoretische aansluiting bij bestaande concepten en modellen. Het instrument van Lucas & Sherry (2003) werd bijvoorbeeld nog niet toegepast op oudere spelers, waardoor het moeilijk wordt om de gebruikte concepten te evalueren in de context van deze leeftijdsgroep. Verder werd aangehaald dat het moeilijk is om een consensus te vinden in deze studies en dat deze studies geconfronteerd werden met een aantal methodologische moeilijkheden (zie p. 123). Op basis van dit literatuuroverzicht concluderen we dat er over de speelmotieven van ouderen nog verdere exploratie nodig is, ook al is er over aanverwante onderwerpen

al veel informatie beschikbaar. We formuleren hierbij de volgende onderzoeksvragen voor dit doctoraat:

1. Welke zijn de betekenissen die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen?
2. Hoe worden deze betekenissen door vijftigers en zestigers geëvalueerd?
3. Hoe veranderen deze betekenissen doorheen hun levensloop?

Centraal in deze vragen staan drie concepten: 1) digitale spellen en 2) vijftigers en zestigers (en hun levensloop) en 3) betekenissen (en de evaluatie die vijftigplussers hiervan maken). We verduidelijken hieronder onze onderzoeksvragen door deze concepten verder af te bakenen. Vervolgens formuleren we de doelstellingen van het gevoerde onderzoek.

4.1 Digitale spellen

Wat is een digitaal spel? Een perfecte definitie formuleren is doorgaans een moeizaam proces zonder sluitend resultaat. Een definitie kan steeds vanuit diverse, contrasterende standpunten uitgedrukt worden en specifiek voor een abstract begrip als ‘spel’ werden heel wat pogingen ondernomen (zie Juul, 2003 voor een overzicht). In de klassieke omschrijving van Huizinga (1949) wordt de activiteit van ‘het spelen’ sterk benadrukt terwijl spelontwerper Crawford (1982) “het spel” als een formeel systeem omschrijft. Huizinga kon in de jaren 40 niet anticiperen op de technologische en culturele evoluties van vandaag de dag en zijn omschrijving dekt daarom niet altijd de volledige lading van spellen en speelbare toepassingen die we momenteel kennen. Het is daarom niet verwonderlijk dat er meer recente definities werden uitgewerkt voor de concepten ‘spel’ en ‘spelen’, die zorgvuldig vanuit een bepaald standpunt zijn opgebouwd met bepaalde technologische vernieuwingen in het achterhoofd.

Juul (2003) werkte verder op zeven speldefinities die in de afgelopen 80 jaar werden uitgewerkt gaande van Huizinga's initiële omschrijving tot Salen & Zimmerman's uitwerking vanuit het standpunt van de game ontwikkelaar (Salen & Zimmerman, 2003). Binnen deze zeven omschrijvingen elimineerde Juul een aantal overbodige en verouderde elementen, waarna hij enkele eigenschappen herformuleerde. Hij hanteerde een theoretisch kader dat uit drie simpele componenten bestond, namelijk ‘the game’ (het formele spelsysteem bepaald door spelregels), ‘the player’ (de relatie tussen spel en speler) en ‘the world’ (de relatie tussen het spelen van het spel en de rest van de wereld), om tot de volgende definitie te komen: *“A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts*

effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable (Juul 2003)."

We argumenteren dat de omschrijving van Juul aansluit bij de Uses and Gratifications benadering waarbinnen deze dissertatie zich kadert. Volgens Juul's definitie leidt het toetreden tot het formele, door regels gestuurde systeem van een digitaal spel, tot bepaalde variabele en kwantificeerbare uitkomsten die belangrijk zijn voor de speler: hij of zij is namelijk gehecht aan deze uitkomsten en doet moeite om deze te beïnvloeden. Hierin kunnen speelmotieven herkend worden in de uitkomsten van uitdagingen of fictieve gebeurtenissen. Het gehecht zijn aan bepaalde uitkomsten en de energie die men in het beïnvloeden van deze uitkomsten investeert sluit aan bij de theoretische interpretatie van mediagebruik als behoeftebevrediging. Vanuit behoeftebevrediging volgt intrinsieke motivatie om te spelen en het hechten van belang aan de uitkomsten van een digitaal spel (zie p. 92).

Juul verduidelijkt dat het spelen optionele en onderhandelbare gevolgen heeft. Er bestaat geen direct verband tussen het resultaat van het spel en de gevolgen in het dagelijkse leven. Afhankelijk van de optionele afspraken die spelers onderling maken kan het behaalde resultaat aanleiding geven tot een brede waaier aan gevolgen, gaande van 'een goed gevoel' tot het winnen van een prijs. Ook dit laatste element van de definitie sluit aan bij de Uses and Gratifications benadering, in de zin dat de speler zelf op zoek kan gaan naar bepaalde gevolgen in zijn mediagebruik. Juul gaat impliciet uit van een actief mediapubliek.

We concluderen dat Juul's definitie aansluit bij de theoretische achtergrond van deze dissertatie. Wanneer we onze blik uit praktische overwegingen richten op het medium dat in deze studie geanalyseerd wordt, dan stellen we vast dat enkele elementen binnen deze definitie verdere verduidelijking en nuancering vereisen.

Binnen de definitie van Juul wordt een spel beschouwd als een fenomeen dat niet aan een specifiek medium gebonden is, maar waarbij het verwerken van data (afkomstig uit een formeel spelsysteem) centraal staat. Dit proces kan zich zowel voltrekken via traditionele middelen (uit het hoofd, met behulp van symbolische voorwerpen, met behulp van pen en papier, etc.) als via specifieke mechanische of elektronische apparaten. Omdat de computer zich uitstekend leent tot het memoriseren en toepassen van regels, suggereert Juul dat deze een geschikt platform biedt voor de uitwerking van spellen en speelbare toepassingen. In deze dissertatie wordt voornamelijk onderzoek gevoerd rond 'digitale' spellen, i.e. spellen die met behulp van een computerprocessor gespeeld worden. Raessens & Goldstein (2005) stellen dat dit een overkoepelende term is die arcade games

(i.e. "stand-alone games played in public locations or arcades"), video games (i.e. "played on a dedicated console connected to a TV set or other display") en computer games (i.e. "played with a personal computer either offline or online) omvat. Juul's definitie behandelt spellen, maar deze dissertatie behandelt dus voornamelijk spellen waarbij een computerprocessor aan te pas komt.

Het formele spelsysteem dat in de definitie van Juul benadrukt wordt is binnen deze dissertatie van minder belang dan de activiteit en de ervaring die de speler tijdens het spelen heeft. De Uses and Gratifications Theory biedt ruimte voor de studie van inhoudsvoorkeuren binnen de studie van mediamotivaties, maar de essentie ligt bij de speler en de gepercipieerde ervaring die hij of zij heeft voor, tijdens en na het spelen. Dit onderzoek benadrukt wat Juul de relatie tussen 'the player', 'the game' and 'the world' noemt: de activiteit van het spelen en hoe deze activiteit gekleurd wordt door de speler en diens psychosociale context. Binnen het onderzoek is er wel ruimte om stil te staan bij de vormelijke aspecten van het spel zelf, maar enkel wanneer verdere uitwijding hierover onze uiteenzetting over de activiteit van het spelen en de ervaringen die spelers hierdoor verwerven vooruithelpt. In deze zin benadrukt dit doctoraat eerder paidia- dan luduselementen (Caillois, 1958; zie p. 57), aangezien deze dichter staan bij de kern van de Uses and Gratifications benadering en de verfijning die hieraan aangebracht werd aan de hand van mediapsychologie.

Met de term 'digitale spellen' wordt in deze dissertatie naar de breedst mogelijke interpretatie van digitale spelgenres en –platformen verwezen. Een aantal systemen die doorgaans als spelvormen worden beschouwd, vallen buiten de grenzen van Juul's definitie. Juul besteedt extra aandacht aan deze systemen en verwijst ernaar met de term 'borderline games'. Een aantal voorbeelden zijn:

- Rollenspellen op basis van pen en papier: de regels staan niet volledig vast.
- Gokken: de gevolgen voor het echte leven zijn niet optioneel en de speler oefent in de meeste gevallen geen invloed uit op het spel.
- Zuivere kansspelen: de speler oefent geen invloed uit op het spel.
- Simulaties met een open einde: er is geen rangorde verbonden aan het resultaat.

In navolging van Juul worden deze types van spellen binnen het bestek van dit onderzoek niet verworpen. Bijgevolg vallen online virtuele werelden zoals Second Life binnen de focus van het huidige project, ook al is er geen expliciete rangorde verbonden aan de uitkomsten van een virtueel leven in Second Life. Ook hier benadrukken we het belang van paidia-elementen boven de invloed van ludus-elementen. Binnen paidia is het bijvoorbeeld niet noodzakelijk dat er vaste regels zijn, is het resultaat van het spelen

minder kwantificeerbaar en is er zelden sprake van een rangorde. Deze dissertatie heeft een brede kijk op speelse activiteiten. In de bespreking van onze resultaten komen we bijvoorbeeld terug op hoe sommige respondenten het zoeken van informatie op het Internet als een soort van digitaal spel zagen (zie p. 261). Kortom, de term 'digitaal spel' verwijst binnen deze dissertatie naar alle spelgenres en –platformen, zolang vijftigers en zestigers ze spelen.

Een extra opmerking die bij het omschrijven van spelgenres noodzakelijk is in het hedendaagse spellenlandschap, is het onderscheid tussen 'hardcore' en 'casual' spellen (en spelers). Casual spellen zijn kleine, vaak gratis te spelen spellen die zich thematisch en qua complexiteit tot een breed publiek richten. Ze zijn wijdverspreid, goedkoop, toegankelijk, laagdrempelig en eenvoudig van aard. Bijgevolg stelden we – gezien de vormelijke criteria die gesteld werden in studies rond het ontwerp van digitale spellen voor senioren (zie p. 115) – dat casual spellen waarschijnlijk beter op maat zijn van vele oudere spelers, dan de hardcore spellen die zich specifiek tot gamers richten.

Een duidelijke academische definitie, of onderscheid tussen de twee, is echter moeilijk te formuleren. Doorheen dit doctoraat hanteerden we dezelfde definitie als Reinecke en Trepte (2008), die zich op een white paper van de Internationale Game Developers Association (Wallace & Robbins, 2008) baseerden. Volgens deze definitie zijn casual games "*downloadable computer games with relatively small file size or browser-based webgames*". Bij het uitschrijven van deze dissertatie is deze definitie echter achterhaald geworden. Zo is er bijvoorbeeld *Tiger Woods Online* (2010), een golfspel van Electronic Arts dat qua vormelijke kenmerken en ontwerp sterk overeenkomt met golfspellen die een paar jaar geleden in de winkelrekken lagen. Enerzijds is het – zonder door de speler geobserveerde download – volledig speelbaar via de webbrowser (dankzij de Unity plugin) en valt het dus perfect onder de definitie van Reinecke en Trepte (2008) voor casual spellen. Anderzijds zal de vakpers *Tiger Woods online* nooit een casual game noemen en is het spel qua vormelijke kenmerken vergelijkbaar met golfspellen die nog steeds in de winkelrekken liggen. Een ander probleem doet zich voor met oude spellen die momenteel door fans nagebouwd worden op het Internet. Ondertussen draaien hardcore spellen van vroeger (zoals bijvoorbeeld *Rogue*, *Street Fighter II* of *Mario Bros.*) gewoon in een webbrowser. Kortom, het onderscheid tussen casual en hardcore spellen is enerzijds ontzettend complex, maar anderzijds ontzettend relevant om de spelers van vandaag te begrijpen.

De omschrijving van Nap et al. (2009) verplaatste de problematische focus op de distributiewijze en vereiste opslagruimte van de spellen naar inhoudelijke kenmerken. Zij karakteriseerden casual games door 1) hun simpele spelregels, 2) de korte tijdspanne waarin ze gespeeld kunnen worden, en 3) een nadruk op gameplay in plaats van

uitgebreide verhaallijnen en grafische kwaliteit. Hierbij vonden we het echter problematisch om in te schatten waar ontwerpers de nadruk legden. Sommige casual spellen (zoals de spellen van Popcap, bijvoorbeeld *Plants vs. Zombies* of *Peggle*) zijn duidelijk gemaakt om grafisch mooier te zijn dan een concurrent. Bovendien staat Zynga – de maker van diverse casual spellen op Facebook zoals *Farmville*, *Zynga Poker* en *Ponzi* – er dan weer om bekend dat ze hun spellen in samenspraak met gedragspsychologen maken omdat gameplay en spelelementen voor hen minder belangrijk zijn dan mensen aan het spelen te houden aan de hand van psychologische manipulaties (Christina, 2010; Schell, 2010). Daarnaast blijft het praktisch gezien erg moeilijk om de classificatie van Nap et al. op een objectieve manier te hanteren, omdat een uitgebreide inhoudsanalyse noodzakelijk is om spellen te classificeren op basis van simpliciteit, tijdspanne en of de nadruk al dan niet bij de verhaallijnen of gameplay ligt.

Zowel in de studie van Trepte & Reinecke (2008) en Nap et al. (2009) was het niet de bedoeling om voor eens en voor altijd het fenomeen casual games af te bakenen. Net zoals in dit doctoraat was het voor hen de bedoeling om een empirisch onderscheid tussen de twee te kunnen maken. Juul (2008) voerde echter een studie uit die louter bedoeld was om casual games te definiëren en verder uit te werken. Volgens Juul zijn hardcore gamers flexibel naar hun favoriete games toe (m.a.w. bereid om inspanningen te doen om aan de vereisten van een spel tegemoet te komen), terwijl casual gamers dit niet zijn. Casual games zijn wel flexibel qua spelinhouden (m.a.w. wat er qua vaardigheden en toewijding van de speler vereist wordt), terwijl hardcore games dit niet zijn. Juul verduidelijkt dat casual games hierom herkenbaar zijn aan mainstream fictie, hoge gebruiksvriendelijkheid, grote onderbreekbaarheid, veel positieve feedbackloops en milde straffen voor het maken van fouten in het spel. Juul's inspanning om duidelijkheid te scheppen in deze ontzettend vaak gebruikte termen hebben zeker hun waarde, maar verhelpen weinig aan de praktische problemen die we bij de omschrijving van Nap et al. terugvinden.

Binnen deze dissertatie wordt niettemin belang gehecht aan het onderscheid tussen casual en hardcore spellen, aangezien dit onderscheid zowel binnen de industrie als binnen de mogelijke inhoudsvoorkeuren van oudere spelers uiterst relevant is. Deze termen worden echter voorzichtig gehanteerd, aangezien de literatuur nog om een duidelijke, empirisch gestaafde definitie verveeld zit. Binnen deze dissertatie zijn casual spellen "adaptaties van traditionele spellen, tweedimensionale webspelletjes en puzzelspellen", terwijl hardcore spellen alle andere spellen zijn. We stellen hier niet dat dit een adequate invulling is, maar deze definitie liet ons wel toe om de variatie die onze respondentengroep opgaf te verdelen in casual en hardcore op een manier die naar onze inschatting overeenkomt met

wat de internationele spelersgemeenschap, vakpers en de industrie als casual en hardcore zou bestempelen (zie p. 129 voor verdere verduidelijking hiervan).

4.2 Vijftigers en zestigers (en hun levensloop)

Aangezien het communicatiewetenschappelijke onderzoek met betrekking tot het Life-span Perspective demonstreerde dat veranderingen tijdens het verouderingsproces een empirisch waarneembare invloed uitoefenen op het mediagedrag van ouderen (zie p. 50), wil deze dissertatie deze lijn verder doortrekken naar de rol die digitale spellen spelen in het leven van ouderen. Centraal in dergelijk onderzoek staat de overgang van middelbare naar late volwassenheid die getypeerd wordt door het pensioen en het verlies van bepaalde sociale rollen die hiermee samengaan.

In theorie ligt de pensioenleeftijd in Vlaanderen op 65 jaar, maar ik de praktijk gaan Vlamingen gemiddeld rond 60 jaar op pensioen (Bral, 2008; Dertien, 2009). Door zowel vijftigers (i.e. de 10 jaar voor het pensioen) en zestigers (i.e. de tien jaar na het pensioen) te bestuderen, wil deze dissertatie een verschil kunnen schetsen tussen mensen op het einde van de middelbare volwassenheid en mensen aan het begin van de late volwassenheid. Berk (2004) bakent tevens de middelbare volwassenheid af van 40 tot 60 en vanaf 60 begint volgens haar de late volwassenheid. We beogen met de studie dus een beeld te schetsen van de veranderingen inzake spelgedrag die zich rond deze overgang situeren.

Daarnaast vonden we in de studie van Sackmann & Weymann (1994) een splitsing tussen de ‘household revolution generation’ en de ‘increasing technological household generation’ rond de leeftijd van 61 (°1949) en beschreef Becker (1992) een onderscheid tussen de stille generatie en de babyboomgeneratie rond de 64 (°1946). Een absolute ondergrens op 50 (°1960) lijkt gepast, aangezien Docampo Rama (2001) op dit punt een onderscheid maakt tussen de electromechanische generatie en de beeldschermgeneratie.

Ten slotte bleek uit onze kwantitatieve voorstudie (zie p. 173) dat het spelen van digitale spellen door zeventigers erg uitzonderlijk is, wat een praktische, secundaire overweging is om de studie te voeren met voornamelijk vijftigers en zestigers. Deze vaststelling komt overeen met de vier exploratieve studies die rond digitale spellen en ‘ouderen’ gevoerd werden. De studies die zich voornamelijk tot vijfenzestigplussers richtten hanteerden kleine steekproeven (Copier, 2002; Nap et al., 2009), terwijl vele studies die een bredere doelgroep gebruikten - contradictorisch genoeg - een meerderheid spelers onder de vijftig onderzochten (Pearce, 2008; Quandt et al, 2009).

Kortom, we beslisten in de eerste plaats op basis van de Vlaamse pensioenleeftijd, in de tweede plaats op basis van verschillen tussen technologie- en sociologische generaties, in

de derde plaats op basis van een ontwikkelingspsychologische leeftijdsafbakening en ten slotte vanuit praktische overwegingen, om dit onderzoek te voeren met vijftigers (1950-1960) en zestigers (1940-1950). De achterliggende motivatie achter deze vier redenen is het Life-span Perspective, dat het belang van de hele levensloop in de studie van de menselijke ontwikkeling benadrukt. Dit perspectief is tevens een element dat vaak afwezig was in voorgaande studies naar het oudere publiek van digitale spellen (zie p. 123).

4.3 Betekenissen

Binnen deze dissertatie werd op zoek gegaan naar de 'betekenissen' van digitale spellen. De term 'betekenis' kan binnen de context van culturele studies en communicatietheorie verschillende betekenissen hebben die doorgaans betrekking hebben tot het resultaat van een communicatieproces waarbij een auteur of zender er in meer of mindere mate in slaagt om een boodschap over te brengen. Afhankelijk van de gehanteerde theorie wordt 'betekenis' gezien als een intentie van een auteur, een interpretatie van een ontvanger, als een gedeelde interpretatie in specifieke subgroepen of als een resultaat van een onderhandelingsproces tussen zender en ontvanger. Binnen het kader van deze studie wordt het begrip 'betekenis' niet vanuit een dergelijke formele invalshoek verstaan, maar krijgt het begrip een invulling vanuit het Uses and Gratifications perspectief.

Met deze term verwijzen we naar de sociale, psychologische en mediaspecifieke aspecten van het spelen die men relevant vindt. Meer specifiek refereert de term naar de motivatie achter het spelen, de manier waarop deze gekleurd is binnen de persoonlijke en sociale context van de speler, het speelgedrag (inclusief inhoudsvoorkeuren) en de gratificaties die uit deze motivatie voortkomen. Dit waren tevens de elementen die door de respondenten zelf naar voren gebracht werden tijdens de interviews, wanneer we hen vroegen naar de betekenis die digitale spellen in hun leven hadden. Binnen de Uses and Gratifications benadering wordt de motivatie van het spelen als een proces van behoefte tot gratificatie uitgewerkt en is er tevens ruimte voor persoonlijke en sociale invloeden op dit proces, evenals voor de inhoudsvoorkeuren en het mediagedrag die hieruit volgen. Al deze Uses and Gratifications-elementen maken binnen deze dissertatie deel uit van wat bedoeld wordt met de betekenissen die digitale spellen voor vijftigplussers hebben.

Centraal in deze exploratie staat de eigen perceptie van vijftigplussers met betrekking tot dit volledige proces. Uses and Gratifications onderzoek rond digitale spellen werd doorgaans op een kwantitatieve manier benaderd waarin objectiviteit en neutraliteit belangrijke criteria waren. Omdat er te weinig consensus is tussen de voorgaande studies rond vijftigplussers en digitale spellen is het te vroeg om binnen deze dissertatie deze

werkwijze te hanteren. Dit doctoraat gaat hierom op zoek naar de eigen, subjectieve perceptie van vijftigplussers van hun spelen. In deze dissertatie wordt gezocht naar een veelheid aan betekenissen zodat een vervolgstudie verder kan ingaan op objectieve, kwantitatieve vaststellingen over deze populatie.

Met de evaluatie van betekenissen gaan we vervolgens na 1) of deze betekenissen als een positieve, een neutrale of een problematische bijdrage aan het leven van vijftigers en zestigers gepercipieerd worden, en 2) in hoeverre deze het spelen van digitale spellen vervolgens als iets banaals of als iets belangrijks in hun leven percipiëren. Uit het onderzoek van Van der Goot (2009) bleek bijvoorbeeld dat televisie gebruikt kan worden om behoeften in te vullen die vroeger door andere activiteiten ingevuld werden. Van der Goot sprak zowel met ouderen die deze vorm van behoeftebevrediging als positief ervaarden, als met ouderen die dit problematisch vonden omdat televisie maar een povere vervanging was voor de activiteiten die men vroeger deed. Dit doctoraat wil deze vraagstelling onderzoeken met betrekking tot digitale spellen om een beter inzicht te verwerven in de betekenis die digitale spellen voor vijftigplussers hebben. Stel bijvoorbeeld dat een spelende vijftigplusser digitale spellen speelt omdat hij dit leuk vindt. Hij geniet meer bepaald van de uitdagingen en de prachtige fantasiewereld, en deze elementen dragen bij tot het spelplezier voor hem. Bovendien is de persoon in kwestie iemand die erg graag uitgedaagd wordt en daar naar eigen zeggen veel behoefte aan blijkt te hebben. Dit zou een bondige omschrijving van de betekenis van digitale spellen voor deze speler kunnen zijn. Alleen is een deel van het verhaal niet aanwezig. De speler in kwestie zit vaak alleen thuis doordat hij ver van zijn familie woont en zich amper zelf kan verplaatsen in zijn rolstoel. Digitale spellen worden door hem in eerste instantie positief geëvalueerd, maar wanneer er verder gevraagd wordt blijkt dat het voor hem eerder iets is dat hij doet omdat hij weinig andere opties heeft. Hij zou zo graag op vakantie gaan naar verre landen, nog eens gaan fietsen in de zomerzon, etc. maar hij kan dat gewoon niet. In een bredere context is zijn spelen lang niet zo rooskleurig. Het is enerzijds iets dat hij wel graag doet maar anderzijds zou hij het meteen laten vallen als hij meer buiten zou kunnen komen. Kortom, met een nadruk op deze evaluaties van de betekenissen wordt benadrukt dat dergelijke nuanceringen een belangrijk deel van dit onderzoek moeten zijn. Zo zou bijvoorbeeld een antwoord geformuleerd kunnen worden op de vragen die Copier (2002) stelde nadat ze de vaststelling deed dat het spelen van digitale spellen niet noodzakelijk sociaal aanvaard was voor vijftigplussers en dat haar respondenten op een hele andere manier met digitale spellen omgingen dan de manier waarop zelfverklaarde gamers dit doen.

Kortom, de term "betekenissen" verwijst naar diverse elementen van de bredere speelervaring, zoals de rol van digitale spellen in hun vrije tijd, de redenen waarom ze digitale spellen spelen, de manier waarop digitale spellen in hun sociale omgeving een plaats gekregen hebben, de effecten die ze relateren aan het spelen van digitale spellen, de inhoudsvoorkeuren die ze met betrekking tot digitale spellen hebben, de manier waarop het spelen van digitale spellen zich tot hun identiteit relateert, etc. We zoeken met deze term daarom ook aansluiting bij de term "Meaningful Play" van Salen & Zimmerman (2003): *"players bring in a great deal of the outside world, their expectations, their likes and dislikes, social relationships and so on. … In this sense, it is impossible to ignore the fact that games are open, a reflection of who play them (Salen & Zimmerman, 2003, p. 96)*." In de eerste onderzoeksvraag wordt tevens een klemtoon gelegd op percepties. We zoeken het perspectief van de betrokkene op en streven ernaar te achterhalen hoe ouderen betekenis geven aan hun speelgedrag. Het is niet de bedoeling om bepaalde effecten vast te stellen of een model te formuleren ter voorspelling van de adoptie of selectie van bepaalde spellen, net zo min als we een psychologisch experiment zullen voeren.

Dit doctoraat behandelt de betekenissen die oudere spelers aan hun spelen geven. Of deze betekenissen daadwerkelijk bestaan is minder relevant. Als een respondent ons vertelt dat digitale spellen voor hem een manier zijn om zijn hersenen te trainen, dan wordt er in dit doctoraat verder niet onderzocht of dit positieve effect daadwerkelijk aanwezig is. Als iemand ons zou vertellen dat hij altijd alleen digitale spellen speelt omdat hij weinig behoefte heeft aan sociale interactie, dan zullen we de behoefte aan sociale interactie van die persoon ook niet verder bestuderen. Het gaat enkel om de betekenissen die men zelf als speler percipieert en vervolgens aan zijn of haar spelen geeft. In het volgende hoofdstuk bespreken we de methodologische consequenties van deze beslissing en hoe we in de praktijk te werk zijn gegaan vanuit dit standpunt.

4.4 Doelstelling

Deze onderzoeksvragen worden op twee niveau's behandeld. Allereerst wordt in deze dissertatie een beschrijvend onderzoek gevoerd. Dit sluit aan bij de voorgaande studies naar het oudere publiek van digitale spellen. Deze dissertatie wil zich hierin onderscheiden door de gaten in voorgaande studies te vullen, onenigheden te verduidelijken en een geïntegreerd beeld te presenteren van het oudere publiek van digitale spellen. Daarnaast heeft dit doctoraat ook een verklarende component, waarin dan vanuit de Uses and Gratifications benadering, de mediapsychologie en het Life-span Perspective een theoretische onderbouwing voor de bevindingen uit het beschrijvende gedeelte geformuleerd worden. Dergelijke integratie tussen theorie en empirische

vaststelling was tevens afwezig in voorgaande studies rond oudere spelers van digitale spellen.

Samengevat hanteert deze dissertatie de volgende drie doelstellingen:

1. Deze dissertatie wil een gedetailleerde beschrijving uitwerken van de betekenissen die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen.
2. Op basis van deze betekenissen wordt een verklarend model geformuleerd dat geïntegreerd is met bestaande theoretische invalshoeken.
3. Ten slotte wil deze dissertatie spelende vijftigers en zestigers classificeren aan de hand van het verklarende model uit de tweede doelstelling.

In het volgende hoofdstuk wordt verder ingegaan op de methodologische implicaties die deze opvatting met zich meebrengt en de onderzoeksmethoden die dit doctoraat zal hanteren.

Deel 2: Empirisch Onderzoek

In het tweede deel van deze dissertatie presenteren we empirische onderzoeksresultaten aan de hand van vier hoofdstukken. In het eerste hoofdstuk bespreken we de methodologische achtergrond en onderzoeksmethoden van deze dissertatie. Op basis van het literatuuroverzicht en de onderzoeksvragen uit het vorige deel werd geargumenteerd om een exploratief onderzoek te voeren met zowel een kwantitatieve voorstudie en een kwalitatief onderzoek. Vanuit het symbolisch interactionisme werd geopteerd om via Grounded Theory (Glaser & Strauss, 1967; Wester & Peters, 2004) een conceptueel kader uit te werken ter beschrijving en verklaring van de betekenissen die digitale spellen voor vijftigers en zestigers hebben.

Het tweede hoofdstuk behandelt vervolgens de resultaten van de kwantitatieve voorstudie. Hierin wordt een eerste beeld gevormd van de socio-demografische context van de gevonden respondenten om zo zicht te krijgen op wie de deelnemers specifiek zijn. Vervolgens beschrijven we hun speeltijd (i.e. hoeveel tijd aan het spelen van digitale spellen doorgaans besteed wordt door de deelnemers aan deze studie), genrevoorkeuren, inhoudsvoorkeuren, spelmotieven, spelgratificaties en platformvoorkeuren. In de analyse wordt verder ingegaan op hoe deze variabelen samenhangen met bepaalde socio-demografische eigenschappen van de spelers en hun bredere mediagebruik.

Het derde hoofdstuk beschrijft de betekenissen die digitale spellen voor een ouder publiek meedragen aan de hand van kwalitatieve data. Centraal binnen deze analyse staan de bredere tijdsbesteding van de deelnemers, hun psychosociale context en hun inhoudsvoorkeuren. Deze drie thema's worden verder uitgewerkt aan de hand van de begrippen continuïteit en verandering, om zo tot een beschrijvend kader te komen.

Ten slotte worden in het laatste hoofdstuk alle voorgaande hoofdstukken samengebracht, door de resultaten van de kwantitatieve voorstudie, het kwalitatieve beschrijvende kader en de theorie uit het literatuuroverzicht met elkaar te integreren. Het resultaat hiervan is een model ter verklaring van de betekenissen die digitale spellen verworven hebben in het leven van vijftigers en zestigers te bekomen.

5 Onderzoeksmethoden

Recente marktstudies (in het bijzonder de studie van Hagoort en Hautvast (2009) naar het publiek van digitale spellen in Vlaanderen) geven aan dat digitale spellen tegenwoordig door een aanzienlijk aantal vijftigplussers gespeeld worden, zowel internationaal als in Vlaanderen. Bij aanvang van dit doctoraatsproject in september 2005 was er amper academische kennis beschikbaar over Vlaamse vijftigplussers met een voorliefde voor digitale spellen, terwijl er buiten Vlaanderen enkel gefragmenteerde – en soms zelfs tegenstrijdige – informatie beschikbaar bleek te zijn over dit onderwerp (zie p. 123). Deze vaststelling motiveerde grotendeels de keuze om een verkennend onderzoek te voeren naar dit onderwerp.

Er werd ook vastgesteld dat het reeds uitgevoerde, exploratieve onderzoek naar het oudere publiek van digitale spellen op theoretisch vlak weinig geïntegreerd werd met bestaande mediatheorieën. Op basis hiervan stelde deze dissertatie het ontwikkelen van een conceptueel model ter beschrijving en verklaring van de betekenis van digitale spellen in het leven van vijftigers en zestigers als doelstelling voorop. Hierbij willen we de perspectieven die in het literatuurstuk aan bod kwamen aanvullen en verder uitbreiden met een studie naar het oudere publiek van digitale spellen, aangezien deze benaderingen nooit zowel het oudere mediapubliek als de betekenis van digitale spellen behandelden.

Centraal in deze doelstelling staat het woord 'betekenis', een term die we aan het begin van het onderzoek omschreven als 'alle' relevante ervaringen, gedachtes, keuzes, gevoelens, gratificaties en evaluaties die vijftigplussers hebben bij het spelen van digitale spellen. In onze probleemstelling werkten we dit begrip verder uit als de sociale, psychologische en mediaspecifieke aspecten van het spelen die spelers zelf relevant vinden. De term refereert naar de motivatie achter het spelen, de manier waarop deze gekleurd is binnen de persoonlijke en sociale context van de speler, het speelgedrag (inclusief inhoudsvoorkeuren) en de gratificaties die uit deze motivatie voortkomen.

Op basis van deze drie argumenten stellen we dat interpretatieve, kwalitatieve methodes, die gespecialiseerd zijn in het uitwerken van een theoretisch kader, het meest geschikt zijn om dit onderzoek uit te voeren. Jansz, Avis & Vosmeer (2009) bevestigen bijvoorbeeld dat kwalitatieve methodes een noodzaak zijn om de betekenissen van digitale spellen bloot te leggen[12]: *"Developing gender and games theory requires more detailed insight into the mutual*

[12] In het citaat wordt naar de band tussen digitale spellen en het geslacht van de speler verwezen, maar we argumenteren dat deze boodschap evenzeer geldig is om de relatie tussen digitale spellen en de contextuele leeftijd van de speler te bestuderen.

shaping of game content, game play and gender identities. Qualitative, in-depth methods are necessary to provide that knowledge because the questionnaire format is not very sensitive to the dynamic attribution of meaning on the part of the respondents (Jansz et al., 2009, p. 13)."

De keuze voor kwalitatief onderzoek stuurde dit doctoraat in de richting van interpretatieve onderzoeksmethoden die geworteld zijn in de fenomenologie en het symbolisch interactionisme. Het uitgangspunt van deze theoretische stromingen is het specifieke karakter van een sociale werkelijkheid. De werkelijkheid wordt gezien als een sociale constructie van mensen, die vorm krijgt doorheen hun interacties. Blumer (1986, p. 2-3) omschrijft dit uitgangspunt aan de hand van wat hij de drie fundamentele premissen van het symbolisch interactionisme noemt:

1. *"Humans act toward things on the basis of the meanings they ascribe to those things."* (Mensen gedragen zich ten opzichte van zaken op basis van de betekenissen die ze aan deze zaken toekennen.) Blumer verduidelijkt dat de betekenis die mensen aan zaken geven, essentieel is in het bestuderen van menselijk gedrag. Het symbolisch interactionisme stelt de studie van betekenissen boven de studie van factoren die een aanzet geven tot bepaald gedrag, zoals bijvoorbeeld sociale positie, culturele voorschriften, normen en waarden, etc.

2. *"The meaning of such things is derived from, or arises out of, the social interaction that one has with others and the society."* (De betekenis van dergelijke zaken is afgeleid van, of ontstaat uit, de sociale interactie die men heeft met anderen en de maatschappij.) Blumer stelt dat de betekenis van een zaak noch intrinsiek is aan deze zaak zelf, noch aan de psychologische elementen binnen de persoon die ermee in aanraking komt. Een betekenis wordt "gevormd" als een product van sociale interacties tussen mensen.

3. *"These meanings are handled in, and modified through, an interpretative process used by the person in dealing with the things he/she encounters."* (Deze betekenissen worden gehanteerd in, en aangepast door, een interpretatief proces dat gebruikt wordt door de persoon wanneer deze in aanraking komt met deze zaken.) Ten slotte benadrukt Blumer dat een betekenis het gevolg van een interpretatief proces is. Een persoon die in aanraking komt met een zaak communiceert tegen zichzelf de betekenissen die deze zaak hebben, om vervolgens betekenissen te selecteren, evalueren, op te schorten, hergroeperen en transformeren in het licht van de situatie waarin hij zich bevindt en waarin zijn acties gestuurd zijn.

We benadrukken hoe het symbolisch interactionisme aansluit bij het functionele perspectief op digitale spellen dat een belangrijke rol vertolkte in het literatuuroverzicht

van deze dissertatie. Betekenissen worden gegenereerd door een interpretatief proces (punt 3), wat we hiervoor bijvoorbeeld vanuit Uses and Gratifications als het vormen van motieven op basis van percepties en verwachtingen uitwerkten. Het individu stuurt het vormen van betekenissen dus zelf maar anderzijds benadrukt het symbolisch interactionisme – net zoals het Uses and Gratifications paradigma – ook het belang van sociale interactie met anderen en de bredere maatschappij (punt 2). Ten slotte stellen zowel het symbolisch interactionisme als het functionele perspectief op digitale spellen dat het vormen van betekenissen tot bepaald gedrag leidt (punt 1). We stellen dus dat het symbolisch interactionisme een geschikt perspectief vormt voor het empirische gedeelte van deze disseratie, gezien het een duidelijke samenhang vertoont met het exploratieve karakter, de doelstelling en de theoretische achtergrond van deze disseratie

In navolging van de principes van het symbolisch interactionisme streeft het huidige onderzoek ernaar om het 'inner perspective' van de spelende vijftigplussers te reconstrueren, om zo de betekenis die digitale spellen hebben in hun leven te beschrijven en te verklaren. De keuze voor kwalitatieve onderzoeksmethodes vloeit voort uit deze algemene doelstelling. Kwalitatieve methodes laten de onderzoeker toe de realiteit te beschouwen vanuit het perspectief van de respondenten. Begrippen worden ontwikkeld vanuit het standpunt van het onderzoekssubject en slechts gedeeltelijk vanuit bestaande theoretische inzichten. Boeije (2005) omschrijft deze centrale motivering voor het gebruik van kwalitatieve onderzoeksmethoden als volgt: "*In kwalitatief onderzoek richt de vraagstelling zich op onderwerpen die te maken hebben met de wijze waarop mensen betekenis geven aan hun sociale omgeving en hoe ze zich op basis daarvan gedragen. Er worden onderzoeksmethoden gebruikt die het mogelijk maken om het onderwerp vanuit het perspectief van de onderzochte mensen te leren kennen met het doel om het te beschrijven en waar mogelijk te verklaren.*" Bovendien bieden kwalitatieve onderzoeksmethoden ons een zekere flexibiliteit die noodzakelijk is met het oog op het verkennende karakter van deze studie.

Binnen kwalitatief onderzoek zijn er verschillende methoden voorhanden, zoals gevalstudies en etnografisch onderzoek. Met het oog op het exploratieve karakter van de onderzoeksvragen en de nadruk op de betekenisverlening van de betrokkenen werd geopteerd voor semi-gestructureerde diepte-interviews, omdat interviews aan de respondenten de mogelijkheden bieden om uitgebreid in te gaan op de ervaringen, gevoelens en evaluaties – oftewel de betekenissen – die gepaard gaan met het spelen van digitale spellen. Moest de nadruk van het onderzoek bij het speelgedrag van vijftigplussers liggen (bijvoorbeeld hoe kleinkinderen en grootouders samen spelen of op welke tijdstippen en hoe vaak vijftigplussers digitale spellen spelen) dan zou dit tot een andere manier van dataverzameling geleid hebben, zoals probing (Gaver, Dunne, &

Pacenti, 1999) aan de hand van een door de respondenten in te vullen dagboek of participerende observaties (Delamont, 2004). Kortom, om de betekenissen die digitale spellen met zich meedragen voor vijftigplussers te kunnen analyseren, werden semi-gestructureerde interviews als voornaamste methode gehanteerd tijdens de kwalitatieve dataverzameling. De kern van het empirische gedeelte van dit onderzoek is bijgevolg gebaseerd op een analyse van data die resulteren uit een kwalitatieve studie en meer bepaald uit een reeks semi-gestructureerde diepte-interviews.

Uit voorgaande studies (Copier, 2002; Nap et al., 2009; C. Pearce, 2008; Quandt et al., 2009) blijkt dat de oudere spelers van digitale spellen, of het nu om volwassenen, medioren of senioren gaat, een moeilijk te bereiken publiek zijn. Doorgaans worden respondenten gerecruteerd via een bericht op internetfora voor medioren, of via de sneeuwbal sampling methode (e.g. Goodman, 1961; Salganik & Heckathorn, 2004) (waarbij de onderzoeker zijn eigen netwerk en het netwerk van gevonden respondenten aanspreekt om respondenten te vinden die voldoen aan bepaalde criteria). De statistieken van marktstudies (e.g. Hagoort & Hautvast, 2009) stellen dat er veel vijftigplussers digitale spellen spelen, maar voor onderzoekers blijft het duidelijk een probleem om hen te kunnen vinden. Pearce (2008) stelt zelfs dat de voornaamste uitdaging (‘*the key challenge*’, p. 147) van haar onderzoek het vinden van haar respondenten was. Voor het kwantitatieve gedeelte van haar studie deed ze beroep op een Australische site die zich specifiek naar oudere gamers richt over de hele wereld (www.theoldergamers.com) en een handvol sites voor liefhebbers van de klassieke adventure games die nog steeds populair bleken te zijn bij een volwassen publiek. Het resultaat van deze aanpak was een steekproef van 96 babyboomers tussen 50 en 60 jaar. In de andere studies, die kwalitatief van opzet waren, werd doorgaans gewerkt met slechts een tiental respondenten. Copier (2002) wist 12 spelers tussen 50 en 76 te overtuigen om deel te nemen aan haar studie, voornamelijk via de sneeuwbalprocedure. Quandt et al. (2009) hanteerden een gelijkaardige methode om 5 spelers tussen 50 en 73 te bereiken. Nap et al. (2009) vonden 10 respondenten via een zomercursus voor senioren en een internetbericht op een seniorensite.

Het was dus zoeken naar een efficiënte manier om de doelgroep te bereiken en daarom werd de beslissing genomen om een mixed methods-benadering te hanteren, waarbij het kwalitatieve onderzoeksluik ingeleid wordt door een kwantitatieve voorstudie. Het doel van deze voorstudie was 1) om na te gaan in hoeverre er genoeg respondenten konden gevonden worden om een grondig exploratief kwalitatief onderzoek te kunnen voeren, 2) om de gefragmenteerde gegevens uit voorgaande studies te verduidelijken (zie p. 123), en 3) om controle te krijgen over de respondenten die voor de interviews geselecteerd zouden worden. Bovendien biedt een mixed methods-benadering de mogelijkheid om het

principe van datatriangulatie (Denzin, 1978) toe te passen, met als doel de geldigheid van de interpretaties te versterken.

Om aan de centrale doelstelling (de ontwikkeling van een conceptueel kader) tegemoet te kunnen komen, werd geopteerd voor Grounded Theory (Glaser & Strauss, 1967) als kwalitatieve analysemethode. Meer bepaald baseerden we ons op Fred Wester's interpretatie van het Grounded Theory paradigma (Wester, 1984, 1995; Wester & Peters, 2004). We verkozen de interpretatie van Wester omdat deze vanuit technisch standpunt een zeer specifiek en praktisch raamwerk aanbiedt: *"Ik heb rond de methodische uitwerking van de gefundeerde-theoriebenadering veel zelf moeten ontwikkelen. Glaser en Strauss zijn meer strategen dan technici."* (Fred Wester in Karsten & Tummens, 2008, p. 13).

Typisch voor het Grounded Theory paradigma is het gefaseerde, iteratieve onderzoeksopzet, waarbij respondentenwerving, dataverzameling en analyse elkaar voortdurend afwisselen. Deze procedure stelt de onderzoeker in staat om een conceptueel model in wording voortdurend te toetsen en te verfijnen aan de hand van nieuwe gegevens, teneinde een nieuw of aanvullend model te distilleren dat gefundeerd is in de empirische werkelijkheid. Binnen het huidige onderzoek werden in totaal vier iteraties uitgevoerd, waarbinnen telkens opnieuw ruimte was voor respondentenwerving, dataverzameling en analyse.

In dit hoofdstuk gaan we dieper in op de procedure van deze mixed methods-studie. We bespreken eerst het verloop van een verkennende respondentenwerving, die gevoerd werd om de haalbaarheid van deze studie te evalueren. Vervolgens gaan we dieper in op de dataverzameling en de analyse van het kwantitatieve en kwalitatieve luik. We besluiten dit hoofdstuk met een overzicht van hoe de validiteit van dit onderzoek behandeld werd.

5.1 Verkennende respondentenwerving

Tijdens de voorbereiding van dit project was het onduidelijk in hoeverre er genoeg respondenten in Vlaanderen gevonden konden worden om een uitgebreide studie mogelijk te maken. Voorgaande studies bestempelden vijftigplussers die digitale spellen spelen als een moeilijk te bereiken doelgroep (Copier, 2002). Bij het vastleggen van het onderwerp van dit onderzoek werd daarom een verkennende respondentenwerving gehouden, waarbij zoveel mogelijk kanalen aangesproken werden via een algemene oproep. In deze oproep werd meegedeeld dat er voor een project met de titel 'De betekenis van digitale spellen voor een ouder publiek' naar vijftigplussers gezocht werd die digitale spellen speelden. We verduidelijkten dat met de term 'digitale spellen' alle spelletjes bedoeld werden die men op een computer of spelconsole kan spelen, 'of het nu

om schaken, wiezen, *Tetris* of *Half-life 2* gaat.[13]' De volgende criteria werden vooropgesteld voor mogelijke deelnemers:

- U bent ouder dan 45[14].
- U speelt minstens één uur per week één of meerdere digitale spellen.
- U hebt minstens één jaar ervaring met het spelen van digitale spellen.
- U bent bereid mee te werken aan een interviewstudie en/of een enquête.

Ten slotte bevatte de oproep twee manieren om de onderzoeker te contacteren. Wie het liefst via het Internet communiceerde, kon beroep doen op een link naar onze persoonlijke onderzoekssite www.gameonderzoek.be. Op gameonderzoek.be werd de oproep herhaald op de startpagina, gevolgd door een eenvoudig webformulier waarmee een geïnteresseerde bezoeker zijn of haar contactgegevens achter kon laten. Dit formulier bevatte geen spambeveiliging (bijvoorbeeld CAPTCHA; zie Blum, von Ahn, Langford, Hopper, & Manber, 2000) om te vermijden dat dit respondenten met beperkte computervaardigheden zou afschrikken. Wie geen toegang tot het Internet had of wie liever op een andere manier communiceerde kon een SMS bericht sturen naar een telefoonnummer dat in de oproep vermeld stond.

De oproep werd zowel langs online en offline kanalen verspreid. We spraken twee soorten van Vlaamse online kanalen aan. Allereerst werd gezocht naar sites met een specialisatie in digitale spellen. De oproep werd op de sites Gamemania.be, 9lives.be en Arena51.be geplaatst. Een bevraging van de databanken van 9lives en Arena 51 (in 2005) leverde de volgende gegevens op:

[13] Voor onze academische uitwerking van het begrip spel die verder gaat dan deze gevulgariseerde omschrijving, verwijzen we naar p. 110.

[14] Zoals in de probleemstelling vastgelegd werd ligt de leeftijdsafbakening bij vijftigers en zestigers. Bij het uitvoeren van het kwantitatief gedeelte werd deze bewust iets ruimer gelegd omdat de focus van het project toen nog vorm aan het krijgen was. Naar het kwalitatief luik toe werd deze conform met de probleemstelling aangepast.

	9Lives.be	*Arena51.be*
30 – 39 jaar	6% (3009)	6,5% (1724)
40 – 49 jaar	2,2% (1053)	2,9% (767)
50 – 59 jaar	0,5% (253)	0,9% (231)
> 60 jaar	0,2% (129)	0,2% (46)

Tabel 3: Leeftijdsverhoudingen in het publiek van Arena 51 en 9lives in 2005.

Deze statistieken geven aan dat slechts een klein gedeelte van het publiek van deze sites in aanmerking kon komen. Dit was te verwachten aangezien beide sites zich grotendeels tot een tiener- en jongvolwassen publiek richten.

De online respondentenwerving gebeurde daarom ook via diverse online communities voor vijftigplussers, i.e. Seniorennet.be, Seniornet Vlaanderen, Seniornet.be. Deze laatste twee communities bleken maar een beperkt aantal gebruikers te hebben, maar Seniorennet kende 21.500 geregistreerde gebruikers in 2005 en krijgt er nog steeds elke dag een tiental nieuwe accounts bij. Seniorennet publiceerde in de zomer van 2007 de volgende gegevens over haar gebruikers:

Seniorennet			
< 45 jaar	14,3 % (3075)	*55 - 59 jaar*	24,4% (5246)
45 - 49 jaar	3,5 % (726)	*60 - 64 jaar*	31,0% (6665)
50 - 54 jaar	15,7 % (3376)	*> 65 jaar*	11,1% (2387)

Tabel 4: Leeftijdsverhoudingen binnen het publiek van Seniorennet.be in 2007

Deze gegevens illustreren dat Seniorennet.be voornamelijk gericht is op de gebruikers tussen 50 en 65, die samen 74,6% van hun gebruikers vertegenwoordigen. Daarnaast bestaat het Seniorennet.be publiek slechts voor 11,1% uit vijfenzestigplussers. De site blijkt zowel bij mannelijke (50,8%), als bij vrouwelijke (49,2%) vijftigplussers goed in de smaak te vallen.

We benadrukken dat we ons beperkten tot Vlaamse websites. De enige site die naar ons aanvoelen uit de boot viel was TheOlderGamers.com, een online community voor spelers boven de 25. TheOlderGamers.com geeft oudere spelers de kans om met mensen van hun eigen leeftijd te spelen en bevat veel spelers van boven de dertig. De site is Australisch van

oorsprong (en serverlocatie) en bevat amper Vlamingen[15]. Bijgevolg werd de oproep niet via deze site verspreid.

We maken ons sterk dat we via deze twee online kanalen (gamesportalen en communities voor vijftigplussers) een brede groep internetgebruikers boven de vijftig konden bereiken. Niettemin beperkt deze studie zich niet tot internetgebruikers. Een derde oproep werd verspreid via diverse offline kanalen: 1) het Vlaams overlegplatform van 40 ouderenorganisaties ('Vlaams OOK', recent hernoemd als de 'Vlaamse Ouderenraad'), 2) drie nationale dagbladen ('Het Volk', 'Het Nieuwsblad' en 'De Standaard') en 3) twee nationale maandbladen ('EOS' en 'Plus Magazine').

Samengevat verliep de respondentenwerving via traditionele media (zoals dag- en maandbladen), diverse websites en computergeoriënteerde ouderenorganisaties. Hoewel oorspronkelijk hooguit een honderdtal deelnemers verwacht werd, bleek de respondentenwerving een groter succes dan verwacht en bestond de uiteindelijke databank uit 306 unieke reacties die aan de vooropgestelde criteria voldeden. De oudste reactie kwam van iemand van 85 jaar. We kregen ook 67 reacties binnen van mensen onder de 45. Deze werden met een vriendelijk berichtje afgewezen en uit de databank verwijderd. Om te vermijden dat deze ons opnieuw zouden contacteren met een vals geboortejaar lieten we hen weten dat we hen zouden contacteren indien we voor een vervolgstudie een jongere doelgroep nodig zouden hebben.

Door het uitsluiten van respondenten onder de 45 jaar krimpte het totaal aantal unieke reacties van 306 tot 239. Bij het opstellen van de selectiecriteria voor deze verkennende respondentenwerving werd bewust voor een zeer brede leeftijdsgroep geopteerd, om dan in een latere fase de leeftijdsafbakening definitief vast te leggen. De leeftijdsafbakening werd uiteindelijk vastgelegd op 50 tot 70 jaar. Binnen de respondentengroep van 239 bevonden zich 213 respondenten die aan deze leeftijdscriteria beantwoordden.

Ten slotte was het opmerkelijk dat al deze respondenten ons via het Internet contacteerden. Onderzoekers die dit onderwerp willen behandelen in een toekomstige studie raden we echter niet aan om de offline wervingskanalen te negeren. We vonden weldegelijk respondenten die het onderzoek hadden leren kennen via offline kanalen zoals Plus Magazine, maar ook zij reageerden via het Internet en niet per SMS.

[15] Dit werd mondeling bevestigd door Father (gebruikersnaam), de beheerder van TheOlderGamers.com, die zelf een Vlaming was vooraleer naar Australië te verhuizen en de databank van de site hiervoor raadpleegde.

5.2 Kwantitatief vooronderzoek

Na een eerste fase van respondentenwerving werd geopteerd om beroep te doen op een kwantitatieve voorstudie. De enquête had de volgende doelstellingen: allereerst werd geprobeerd om de socio-demografische context van de gevonden respondenten in kaart te brengen, om een zicht te krijgen op wie de deelnemers precies waren (en op welke manier men ze het meest efficiënt kon bereiken voor toekomstig onderzoek). Vervolgens werd al voorzichtig gepolst naar enkele van de vraagstellingen uit het kwalitatieve onderzoek, zoals spelmotieven of genrevoorkeuren. De laatste doelstelling van deze enquête maakte het mogelijk te voorzien in een voorbereiding van de kwalitatieve onderzoeksfase, meer specifiek met het oog op een gerichte selectie van respondenten.

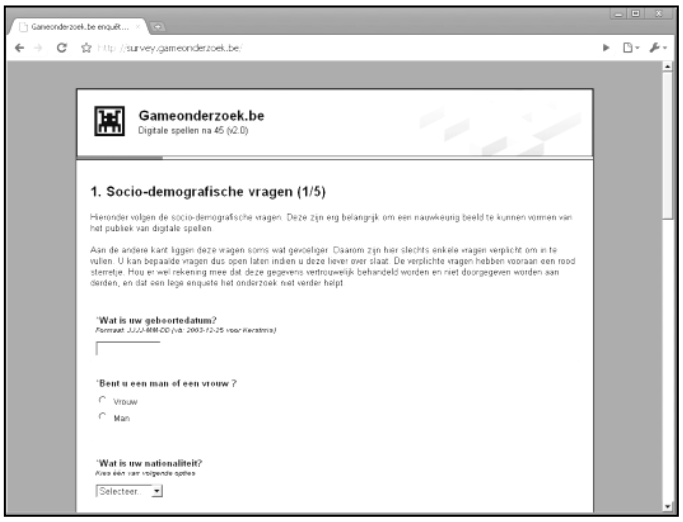


Fig. 16: Screenshot van de internetenquête op Gameonderzoek.be

5.2.1 Dataverzameling

Oorspronkelijk werd gepland om respondenten die ons niet via het Internet gevonden hadden een enquête met de post toe te sturen, maar hiervan werd afgestapt omdat alle respondenten ons via het Internet hadden gecontacteerd. De internetenquête werd opgesteld in een eigenhandig gemodificeerde versie van het open source PHP surveypakket phpSurveyor (v1.0; ondertussen werd phpSurveyor hernoemd tot Limesurvey en is het programma gratis te downloaden op www.limesurvey.org). Door deze modificaties werd het mogelijk om vragenreeksen waarbij gebruik wordt gemaakt van een Likertschaal op een leesbare manier te presenteren, wat in de toenmalige versie van phpSurveyor nog een probleem was. De enquête telde 63 vragen die in vijf afzonderlijke pagina's gepresenteerd werden met een vooruitgangsindicatie bovenaan elke pagina. Indien men op een later tijdstip verder wou werken, konden de antwoorden

per pagina opgeslagen worden. Bij het afsluiten van de enquête waren er geen onvolledige inzendingen.

De enquête startte met een pagina waarin de deelnamecriteria van het onderzoek opgesomd werden en de mededeling dat alle gegevens vertrouwelijk en anoniem behandeld zouden worden. Samengevat behandelde de enquête de volgende onderwerpen:

- *Socio-demografische vragen.* Leeftijd, geslacht, nationaliteit, opleiding, professioneel statuut, inkomen, burgerlijke staat, woon- en familiale situatie.
- *Contextuele leeftijd* (A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982a). Deze schaal werd gebruikt om een zicht te krijgen op de context en gezondheid van onze respondenten. De volgende concepten zijn in deze schaal opgenomen: "waardevol interpersoonlijk contact", "mobiliteit", "levensvoldoening", "fysieke toestand", "sociaal contact" en "economische situatie".
- *Het speelgedrag.* Om het speelgedrag van onze respondenten te meten werden de volgende concepten opgenomen in de enquête: "spelplatformen", "speelduur per dag", "deelname LAN evenementen", "aankoop digitale spellen", "spelen met anderen", "wat zijn uw drie favoriete spelletjes?" en "genrevoorkeuren". Het bevragen van genrevoorkeuren gebeurde op basis van de 16 genres volgens Malliet (2006), waaraan het genre "adaptaties van traditionele spellen" werd toegevoegd. Alle genres werden voorzien van drie of meer concrete voorbeelden. Voor de spelplatformen werd een lijst van de 13 meest recente en populairste spelconsoles gebruikt, samen met PC, mobiele telefoon en PDA. Zowel wat betreft de genre- als platformvoorkeuren kregen de respondenten de kans om zelf een console of genre toe te voegen indien dit niet in de lijst zou staan. We vroegen expliciet naar de drie favoriete spellen van onze respondenten, omdat Copier (2002) in haar studie aanhaalde dat oudere spelers vaak geen band hebben met de cultuur van gamers of met de verschillende (vaak ambigu afgebakende) spelgenres.
- *Mediagebruik*. We wilden nagaan in hoeverre er verbanden konden vastgesteld worden tussen het spelen van digitale spellen en het gebruik van andere media. Bijgevolg werden concepten zoals "televisie kijken per dag", "surfen op internet per dag", "genrevoorkeuren voor televisie", "informatie over digitale spellen via andere media zoeken" en "het kanaal waarlangs men het onderzoek gevonden heeft" in de enquête opgenomen.
- *Speelmotieven* (Sherry et al., 2006). De schaal naar speelmotieven van Sherry et al. bevat de items "competitie", "uitdaging", "sociale interactie", "fantasie", "opwinding" en "afleiding".
- *Spelinhouden* (Malliet, 2006). Deze schaal bevraagt het belang van spelinhouden in een goed spel. Ze bevat vragen zoals "Moet een spel mooi zijn?", "Moet een spel doen nadenken?", "Moet een spel kalmerend of opwindend zijn?", etc. Deze schaal werd in de enquête opgenomen met de gedachte dat spelers van digitale

spellen vòòr het spelen en na het vormen van een speelmotief op een gegeven moment een keuze dienen te maken voor bepaalde spelinhouden.

Er werd doorgaans gebruik gemaakt van 5-item Likertschalen om de concepten te meten, met enkele uitzonderingen. De tijd die men speelde, televisie keek of op het Internet doorbracht per dag werd per weekdag, vrijdag, zaterdag en zondag afzonderlijk bevraagd. Vervolgens werd op basis hiervan een gemiddelde per dag berekend. De frequentie waarmee men op bepaalde spelplatformen speelde, met anderen speelde en deelnam aan LAN evenementen werd bevraagd met de volgende verdeling: "nooit", "zelden", "meermaals per maand", "meermaals per week", "dagelijks". De enquête werd via e-mail door enkele proefpersonen getest en het invullen ervan nam 20 à 30 minuten tijd in beslag. De 239 respondenten uit de steekproef kregen via e-mail een uitnodiging met daarin een unieke webkoppeling om de enquête in te vullen. De enquête verliep volledig anoniem maar via de webkoppeling werden de antwoorden verbonden aan de contactgegevens van iedere respondent.

5.2.2 Samenstelling respondentengroep

Van de oorspronkelijke 239 respondenten die de enquête ontvingen, stuurden 124 mensen een beantwoorde enquête terug. De jongste respondent was 45 en de oudste was 85. Conform de probleemstelling van het onderzoeksproject (zie p. 125) werden enkel respondenten van 50 tot 70 jaar meegenomen in de analyse[16]. In totaal waren dit 111 respondenten. Deze respondentengroep bevatte mensen uit verschillende opleidingsniveau's en professionele sectoren. De grote meerderheid woonde samen met een partner en er werden geen respondenten gevonden die in een rusthuis of service flat woonden. Voor een uitgebreidere bespreking van de respondentengroep verwijzen we naar het hoofdstuk met de resultaten van het kwantitatieve onderzoek vanaf pagina 173.

5.2.3 Analysemethode

De data werden geanalyseerd aan de hand van het SPSS softwarepakket versie 16.0. De gesloten vragen die hierboven besproken werden, werden verwerkt als schaalvariabelen. De open vragen resulteerden in een identificatie van twee types spelers/genrevoorkeuren, i.e. hardcore en casual. Deze opdeling leek relevant op basis van voorgaande studies naar

[16] Een analyse van de volledige respondentengroep van 45 tot 85 werd gepubliceerd in De Schutter, B. (2010). Never Too Old to Play: The Appeal of Digital Games to an Older Audience. Games and Culture: A Journal of Interactive Media, doi:10.1177/1555412010364978. Hierin worden de leeftijdsgroepen afgebakend als "jonge medioren" (i.e. de "lost generation" van 45-54), oude medioren (i.e. de babyboomgeneratie van 55 tot 64) en de jonge senioren (i.e. de "silent generation) of 65+).

oudere spelers, waaruit bleek dat casual spellen op PC mogelijk erg populair zijn bij deze doelgroep (e.g. Copier, 2002; Nap et al., 2009; zie p. 123).

In de afbakening van het begrip 'digitale spellen' werd in de probleemstelling van deze dissertatie besloten om de termen 'casual' en 'hardcore spellen' voorzichtig te hanteren, aangezien de literatuur nog om een duidelijke, empirisch gestaafde definitie verlegen zit (zie p. 129). Casual spellen worden in deze dissertatie gedefinieerd als "adaptaties van traditionele spellen, tweedimensionale webspelletjes en puzzelspellen", terwijl met hardcore spellen verwezen wordt naar alle andere spellen. We stellen niet dat dit een perfecte invulling is van beide termen, maar deze werkwijze liet wel toe om de variatie die onze respondentengroep opgaf te classificeren op een manier die overeenstemt met wat de internationale spelersgemeenschap, vakpers en de industrie als casual en hardcore bestempelt. In totaal haalden onze respondenten 372 verschillende spellen aan, maar we vonden geen respondenten terug die binnen hun drie favoriete spellen zowel hardcore als casual spellen noemden, of casual spellen die niet volgens bovenstaande definitie geclassificeerd konden worden.

We benadrukken niettemin dat er nood is aan een rigide definitie die het mogelijk maakt om een duidelijk onderscheid te maken tussen beide begrippen, aangezien dit vaktermen zijn die voor casual spelers zelf doorgaans onduidelijk zijn. Wanneer we in onze kwalitatieve interviews deze termen aanhaalden bleken hardcore spelers wel op de hoogte te zijn van dit verschil, maar casual spelers spraken doorgaans gewoon over 'spelletjes'. Bestaande definities zoals deze van Nap et al. (2009) of Juul (2008) zouden een grondige inhoudsanalyse van 372 spellen vereisen (naar bijvoorbeeld de simpliciteit, de tijdspanne of het benadrukken van verhaallijnen of gameplay binnen een spel), wat praktisch onhaalbaar is binnen de context van dit doctoraat.

Principal Components Analysis (Varimax Rotatie) op de naar het Nederlands vertaalde versie van de schaal voor contextuele leeftijd van Rubin & Rubin (1982a) leverde zes betrouwbare latente variabelen met een eigenwaarde groter dan 1 op, die samen 70.5% van de variantie verklaarden (zie bijlage 1, p. 355): interpersoonlijke interactie (bijvoorbeeld: "ik heb net zoveel contact als ik zou willen met iemand die ik kan vertrouwen"; Cronbach's $\alpha = 0.81$), mobiliteit (bijvoorbeeld: "ik rij meestal met mijn eigen wagen of ik gebruik het openbaar vervoer om ergens naar toe te gaan"; $\alpha = 0.69$), levensvoldoening (bijvoorbeeld: "ik ben zeer tevreden en voldaan over mijn leven"; $\alpha = 0.87$), fysieke gezondheid (bijvoorbeeld: "ik voel me meestal in uitstekende fysieke conditie"; $\alpha = 0.85$), sociale activiteit (bijvoorbeeld: "ik participeer vaak in spelletjes, sport of activiteiten met anderen"; $\alpha = 0.72$) en economische zekerheid (bijvoorbeeld: "ik leef

vrij comfortabel nu en ik heb genoeg geld om te kopen wat ik wil of wat ik nodig heb"; α = 0.81).

De televisiegenres werden via een Principal Components Analysis (Varimax Rotatie) tot 5 variabelen met eigenwaarde groter dan 1 herleid, die samen 60.2% van de totale variantie verklaarden (zie bijlage 2, p. 356). Enkel de eerste twee latente variabelen voldeden aan de criteria van de betrouwbaarheidsanalyse. De eerste latente variabele werd "informatie" genoemd (α = 0.85) en bestond uit informatieve programma's, praatprogramma's, het nieuws en quizprogramma's. De tweede latente variabele werd "actie" genoemd (α = 0.81) en bestond uit science fiction, oorlog, actie, tekenfilms en -series, detectives en komedies. De latente variabelen "relaties" (o.a. soaps en romantiek; α = 0.68), "gespecialiseerd" (o.a. sport, muziek en erotiek α = 0.62) en "reality" (o.a. reality shows en docusoaps α = 0.62) voldeden niet aan de criteria van de betrouwbaarheidsanalyse (α >= 0.70).

Ten slotte werd gebruik gemaakt van een naar het Nederlands vertaalde versie van het Analysis of Video Game Uses and Gratifications Instrument van Sherry et al. (2006). De Principal Component Analysis (Varimax Rotatie) resulteerde in zes componenten met een eigenwaarde groter dan 1, die samen 82.1% van de totale variantie verklaarden (zie bijlage 3, p. 357). Deze zes factoren hadden voldoende betrouwbaarheid: competitie (bijvoorbeeld: "ik speel graag digitale spellen om te laten zien dat ik de beste ben"; α = 0.87), uitdaging (bijvoorbeeld: "ik ben trots op mezelf als ik een bepaald onderdeel van het spel beheers"; α = 0.85), sociale interactie (bijvoorbeeld: "ik breng vaak de tijd met anderen door met het spelen van digitale spellen"; α = 0.93), afleiding (bijvoorbeeld: "ik speel digitale spellen terwijl ik eigenlijk andere dingen zou moeten doen"; α = 0.95), fantasie (bijvoorbeeld: "ik hou ervan om in een digitaal spel dingen te doen die ik normaal in het echte leven niet kan"; α = 0.93) en opwinding (bijvoorbeeld: "digitale spellen houden me op de rand van mijn stoel"; α = 0.87).

De items van Malliet (2006) rond spelinhouden leidden na het uitvoeren van een Principal Components Analysis (Varimax Rotatie) tot 2 variabelen met een eigenwaarde groter dan 1, die samen 56.4% van de totale variantie verklaarden (zie bijlage 4, p. 358). De eerste latente variabele werd "interactieve aspecten" genoemd (α = 0.87) en bestond uit items met betrekking tot de uitdaging, onvoorspelbaarheid en vernieuwing van een spel, en de mate waarin het spel uitnodigt tot nadenken en snel reageren. De tweede latente variabele werd "immersieve aspecten" genoemd (α = 0.85) en bestond uit items met betrekking tot de mate waarin een spel interessante personages, een rijke fantasiewereld, een goed verhaal, een knappe esthetiek en realisme bevat, zowel als de mate waarin het spel uitnodigt tot samenspelen met anderen.

5.2.4 Interpretatie

Gezien de gehanteerde wervingsmethoden dienen enkele opmerkingen gemaakt te worden naar de interpretatie van de resultaten toe. Allereerst leidt een respondentenwerving aan de hand van een oproep tot een zelfgeselecteerde respondentengroep, wat enkele implicaties met zich meedraagt: een studie die zich op een zelfgeselecteerde respondentengroep baseert, kan mogelijk niet representatief of exhaustief zijn. Zo kan een fenomeen dat zich duidelijk voordoet bij een zelfgeselecteerde groep verwaarloosbaar zijn voor de populatie. Dergelijke vertekeningen dienen uiteraard opgevangen te worden, maar helaas is het onmogelijk om achteraf te achterhalen in hoeverre de zelfselectie de resultaten vertekende.

Gezien de beperkte en gefragmenteerde academische kennis over het onderwerp wordt een eerste exploratie van het veld beoogd, waarbinnen alle beschikbare kennis over het onderwerp van waarde is. Binnen deze benaderingswijze wordt de representativiteit tot op zekere hoogte achterwege gelaten, om op exploratieve wijze het oudere publiek van digitale spelers kwantitatief te analyseren. Daarnaast stellen we dat onze steekproef geen verrassende vertekeningen vertoont met betrekking tot de variatie in mogelijk speelgedrag: we vonden bijvoorbeeld zowel vijftigplussers die amper digitale spellen spelen als vijftigplussers die digitale spellen als hun belangrijkste tijdsverdrijf beschouwen (zie p. 191) en de demografische statistieken geven geen afwijkend beeld van de bestaande marktstudies (zoals Hagoort & Hautvast, 2009). Hoewel er om redenen van moeilijke bereikbaarheid (zie bijvoorbeeld Copier, 2002) slechts 111 respondenten weerhouden werden voor de kwantitatieve voorstudie, slaagden we in ons opzet om aanzienlijk meer respondenten te bereiken dan eender welk voorgaand onderzoek rond dit onderwerp en vonden we alle spelersgroepen terug die in de voorgaande studies aan bod kwamen. De voorstudie bevestigde bijvoorbeeld ook de consensus dat oudere spelers een brede waaier aan spelgenres spelen (waarbinnen zowel hardcore als casual spellen teruggevonden kunnen worden) en dat de PC het platform bij uitstek is (zie p. 123).

Met het oog op de interpretatie van de kwantitatieve studie benadrukken we hierom dat we geen indicatie vonden waaruit bleek dat de statistieken mogelijk niet generaliseerbaar zouden zijn naar de gehele populatie toe (ongeacht het gegeven dat dit niet de primaire doelstelling van deze voorstudie was). We benadrukken verder ook dat we in onze verkennende analyse niet vertrokken zijn van één grote correlatiematrix met alle variabelen om vervolgens elke correlatie uit te schrijven. Dit zou namelijk het risico op type II fouten sterk verhogen. Enkel die data werden in de analyse opgenomen waarvoor op basis van voorgaand onderzoek sterke indicaties van een significante samenhang aanwezig waren. De resultaten van het kwantitatieve luik van het onderzoek worden in

het volgende hoofdstuk uitvoerig behandeld. In het huidige hoofdstuk gaan we verder met het bespreken van het proces dat gevolgd werd bij het uitvoeren van het kwalitatieve luik.

5.3 Kwalitatief onderzoek

5.3.1 Gebruik van de tweede steekproef

De initiële steekproef van 124 respondenten (i.e. de steekproef met respondenten vanaf 45 jaar) bevatte een brede variatie op het gebied van educatie, professioneel statuut, burgerlijke stand, contextuele leeftijd (A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982a), speeltijd, speelvoorkeuren en speelmotieven (Sherry et al., 2006). Qua woonsituatie bleek dat niemand onder de participanten in een rusthuis of een serviceflat woonde. Daarom werd de respondentenwerving uitgebreid door 48 rusthuizen te contacteren, wat slechts één extra respondent opleverde (op een totaal van 125 mogelijke respondenten, waarvan er 112 tussen 50 en 70 jaar oud waren).

De steekproef bevatte ogenschijnlijk geen respondenten die op de Nintendo Wii speelden. Dit was een onverwacht resultaat, aangezien we in de populaire (internationale) pers regelmatig artikels over het gebruik van de Nintendo Wii in rusthuizen terugvonden. Het leek vreemd dat de console niet in de smaak zou vallen bij niet-hulpbehoevende oudere spelers, maar uit de kwalitatieve interviews bleek effectief dat de Nintendo Wii voor onze respondenten geen aantrekkelijk platform was. Enerzijds ging men er vanuit dat het te veel plaats zou innemen en anderzijds werd de Nintendo Wii als speelgoed voor kinderen gepercipieerd. Sommige respondenten hadden al eens met de console gespeeld maar vonden het niet interessant genoeg om zelf in huis te halen (zie p. 264 voor verdere uitwerking). Niettemin werd via de snowballing methode (Goodman, 1961; Salganik & Heckathorn, 2004) nogmaals gezocht naar vijftigplussers die thuis een Wii hadden, maar deze werden niet gevonden.

Zoals werd aangehaald, werd het iteratieve analysemodel van het Grounded Theory paradigma gehanteerd, wat resulteerde in vier iteraties van respondentenwerving, dataverzameling en analyse om tot een conceptueel model te komen ter beantwoording van de onderzoeksvragen. De respondenten die werden aangeschreven voor de eerste en tweede iteratie, werden geselecteerd op basis van een aantal criteria.

- Leeftijd: Alle respondenten tussen 60 en 70 werden aangeschreven aangezien deze groep kleiner[17] was binnen de steekproef van 112 (i.e. de originele 111 plus de extra respondent uit de rusthuisbevraging).
- Woonsituatie: Respondenten die in een rusthuis woonden of samen met hun kinderen onder één dak leefden werden geselecteerd, aangezien voorgaand onderzoek aantoonde dat dit relevant is met betrekking tot het mediagebruik (Copier, 2002).
- Contextuele leeftijd (A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982a): Er werd geselecteerd naar respondenten die één standaarddeviatie onder de gemiddelde waarde zaten voor 'Interpersonal Interaction', 'Mobility', 'Life Satisfaction', 'Social Activity', 'Physical Health' en 'Economic Security', aangezien voorgaand onderzoek aantoonde dat verliezen in deze domeinen gerelateerd kunnen worden aan veranderingen in mediagebruik (Eggermont & Vandebosch, 2001).
- Speeltijd (Jansz & Martens, 2005): Er werd geselecteerd naar lichte spelers (die gemiddeld minder dan 1u per dag spelen) en zware spelers (die gemiddeld meer dan 2,5u per dag spelen).
- Speelmotieven (Sherry et al., 2006): Er werd geselecteerd naar respondenten die één standaarddeviatie boven of onder de gemiddelde waarde voor 'Challenge', 'Arousal', 'Social Interaction', 'Competition', 'Fantasy' en 'Diversion' zaten.
- Inhouds- en platformvoorkeuren: Er werd geselecteerd naar respondenten die hardcore games speelden en naar respondenten die op spelconsoles speelden, aangezien 75% van de steekproef voornamelijk casual spellen op de PC speelde. Het onderscheid tussen casual en hardcore spellen werd handmatig gecodeerd op basis van de drie favoriete spellen van iedere respondent.

Aan de hand van deze criteria werd getracht om voor de eerste en tweede iteratie meteen een groep respondenten te bevragen die een aanzienlijke bijdrage zouden kunnen leveren in de theorievorming, conform met het principe van 'purposeful sampling' (Patton, 1990). Het resultaat hiervan waren 63 informatierijke gevallen uit de oorspronkelijke 125 respondenten. Dit proces resulteerde in 18 interviews.

Bij deze werkwijze zijn drie opmerkingen noodzakelijk. Allereerst was de keuze om te selecteren uit de groep van 125 respondenten - een groep waarin ook respondenten opgenomen waren die buiten de leeftijdsafbakening van 50 tot 70 jaar vielen - gebaseerd op twee redenen: enerzijds omdat dit het aantal informatierijke gevallen (volgens de criteria hierboven) aanzienlijk verhoogde en anderzijds omdat voorgaande studies

[17] De groep tussen 60 en 70 kwam overeen met 32% van de steekproef tegenover 66% van de respondenten die tussen 50 en 60 jaar oud waren.

moeilijkheden rapporteerden in het vinden van respondenten voor kwalitatieve interviews (e.g. Copier, 2002; Nap et al., 2009). Wanneer er respondenten reageerden die jonger dan 50 of ouder dan 70 waren, werd eerst een telefonisch gesprek met hen gevoerd om af te tasten in hoeverre de respondent in kwestie een bijdrage zou kunnen leveren die moeilijk te vinden was. Ten tweede kunnen de criteria mogelijk de indruk wekken dat er voornamelijk extremen in de steekproef werden opgenomen. Dit klopt slechts gedeeltelijk: de geselecteerde respondenten weken doorgaans in één of twee items sterk af van de 'doorsnee' speler, maar nooit op elk gebied. Wanneer de bevindingen naast elkaar gelegd werden, werd meteen ook duidelijk waar individuele respondenten afweken van de groep. Ten slotte stellen we dat deze werkwijze niet botst met het 'tabula rasa' principe van Grounded Theory. Het is binnen de methode niet vereist dat een onderzoeker de literatuur volkomen buiten beschouwing laat. Het wordt zelfs aanbevolen om aan het begin van het onderzoek enkele inzichten op te doen uit enkele overzichtstudies en deze te gebruiken om bijvoorbeeld de respondentenwerving te vergemakkelijken (zie p. 168).

Voor de derde en vierde iteratie werd het principe van theoretical sampling (Glaser, 1978) toegepast, een vorm van purposeful sampling waarbij de respondentenwerving geleid wordt door de concepten en categorieën die tijdens de analyse gevormd werden. Hierbij werd in de steekproef van 112 respondenten (i.e. 50 tot 70 jaar oud) specifiek naar afwijkende gevallen gezocht om het conceptuele kader sterker te maken (e.g. opzoeken van respondenten die in clanverband speelden, die een slechte mobiliteit hadden of die heel weinig speelden). We pasten tevens de snowballing methode toe (e.g. Goodman, 1961; Salganik & Heckathorn, 2004) door specifiek aan de respondenten te vragen of ze nog mensen kenden die spelletjes - en meer bepaald specifieke types van spellen - speelden, en vonden twee respondenten met een moeilijker profiel (i.e. oudere spelers die verbonden zijn aan een online gaming clan).Voor de laatste twee iteraties werden 17 interviews afgenomen, zodat voor het kwalitatieve luik in totaal 35 respondenten geïnterviewd werden (zie tabel 5, p. 155).

De 35 respondenten waren doorgaans 50 tot 70 jaar oud, maar er werden zes uitzonderingen gemaakt. Deze zes respondenten vielen nipt buiten de vooropgestelde leeftijdsafbakening. Eén respondent was 49 jaar oud tijdens het interview. Uit het contact voorafgaand aan het interview, bleek dat hij al vanaf het prille begin van digitale spellen speelde, wat van hem mogelijk een zeldzame case maakte. De andere vijf respondenten waren 71 tot 73 jaar oud. Eén van deze respondenten werd specifiek geïnterviewd om de opmerkingen te toetsen van een digitale schaakspeler die voorheen was geïnterviewd. Een andere respondent werd geselecteerd omdat hij ons vroeg of het wel zinvol was om hem te interviewen, aangezien hij het spelen van digitale spellen maar een banaal gegeven in

zijn leven vond. Dit werd verder opgevolgd omdat alle andere respondenten op dat moment wel vonden dat ze met hun speelervaringen iets konden bijdragen aan het onderzoek.

Dankzij het gebruik van doelgerichte methoden kwamen we tijdens de laatste iteratie (n = 10) tot de vaststelling dat theoretical saturation (zie Boeije, 2005) bereikt was aangezien we - ongeacht het sterk uiteenlopende profiel van de laatste reeks respondenten - geen nieuwe informatie meer verkregen voor de relevante onderwerpen binnen het conceptueel kader. Tabel 5[18] geeft een overzicht van de deelnemers die tegen het einde van de studie bezocht werden in het kader van het kwalitatief luik van dit doctoraat.

Leeftijd	*n*	*Pct.*
Jonger dan 50 (min. 49 jaar)	1	3%
Tussen 50 en 60	16	46%
Tussen 60 en 70	13	37%
Ouder dan 70 (max. 73 jaar)	5	14%

Geslacht	*n*	*Pct.*
Mannen	17	49%
Vrouwen	18	51%

Context	*n*	*Pct.*
Ernstige gezondheidsprob.	6	17%
Beperkt financieel budget	5	14%
Vaak alleen thuis	8	23%

Werk	*n*	*Pct.*
Pensioen	14	40%
Ziekte of werkloosheid	10	29%
Werkend	11	31%

Genrevoorkeuren	*n*	*Pct.*
Casual	19	54%
Hardcore	9	26%
Gemengd	7	20%

Speeltijd	*N*	*Pct.*
Lichte spelers	13	37%
Gematigde spelers	13	37%
Zware spelers	9	26%

Tabel 5: Een overzicht van de 35 respondenten van het kwalitatief onderzoek.

5.3.2 Dataverzameling

Interviews bieden de onderzoeker de kans om de betekenisverlening, ervaringen en emoties van de respondenten te bespreken of te achterhalen (Boeije, 2005). Aangezien deze elementen werden benadrukt in de onderzoeksvragen van dit project, werd geopteerd voor het interview als de primaire methode van dataverzameling.

De interviews verliepen semi-gestructureerd. De respondenten konden zelf onderwerpen aanbrengen die voor hen relevant waren met betrekking tot de betekenis die zij aan digitale spellen verleenden, ook al bepaalde de onderzoeker het verloop van het interview. Een interviewgids fungeerde als geheugensteun en leidraad (zie bijlage 5, p.

[18] De verdeling van de respondenten met betrekking tot hun speeltijd gebeurde op basis van de criteria van Jansz & Martens (2005).

359). Deze gids was opgebouwd rond een lijst van onderwerpen die relevantie hadden in het kader van de onderzoeksvragen (i.e. speelmotieven, speeltijd, speelpartners, sociale aanvaarding, inhoudelijke voorkeuren, identiteit, etc.). Deze lijst kan geïnterpreteerd worden als wat Blumer (1969, p. 148) met betrekking tot het codeerproces sensitizing concepts noemt: *"… sensitizing concepts merely suggest directions along which to look. … They lack precise reference and have no bench marks which allow a clean-cut identification of a specific instance, and of its content. Instead, they rest on a general sense of what is relevant (Blumer, 1969, p. 148)."* De interviewgids werd bijgevolg op voorzichtige wijze gehanteerd om te vermijden dat een interview zich zou voltrekken rond onderwerpen die niet erg relevant waren voor onze respondenten. Het uitgangspunt van de gehanteerde methoden was om de manier waarop de betrokkene de situatie definieert – zijnde zijn perceptie en interpretatie van de realiteit - bloot te leggen (Schwartz & Jacobs, 1979, p. 7-8).

De interviews begonnen steeds met dezelfde openingsvraag (i.e. "Welke betekenis hebben of hadden digitale spellen in uw leven?") die de respondenten vrij mochten interpreteren. Terwijl de respondenten deze vraag beantwoordden, noteerde de onderzoeker de onderwerpen die aan bod kwamen. Zo kon later worden gepolst naar meer gerichte informatie over onderwerpen die door de respondenten zelf als relevant naar voor werden geschoven. Er werd nadrukkelijk op gelet dat de vragen zo neutraal mogelijk werden gesteld (e.g. "U vertelde net dat u het leuk vindt om met de kleinkinderen te spelen; zou u daar wat meer over kunnen vertellen?" of "Wat maakt het dan zo leuk om met hen te spelen?", etc.) zodat de respondenten geen woorden in de mond gelegd werden. Het antwoord op de openingsvraag nam doorgaans 2 tot 5 minuten in beslag, maar het doorvragen op alle trefwoorden die aan bod kwamen duurde doorgaans langer dan een uur. Wanneer dit proces beëindigd kon worden, werden de onderwerpen uit de interviewgids die nog niet aan bod gekomen waren aangesneden, en werd meer specifiek doorgevraagd naar de redenen waarom deze onderwerpen niet bijdroegen tot de betekenis van digitale spellen in hun leven. Naargelang de iteratie waarin het onderzoek zich bevond, werd de interviewgids met nieuwe onderwerpen uitgebreid of voorzien van enkele voorlopige dimensies zodat data uit voorgaande interviews getoetst konden worden in een nieuw interview.

De rol van de onderzoeker is van groot belang tijdens de dataverzameling. We kozen voor een open onderzoekersrol, waarbij specifiek werd aangegeven welke de centrale doelstellingen van het onderzoek waren. De interviewer stelde zichzelf voor als een doctoraatsstudent en gaf hier een woordje uitleg bij indien nodig. Hij drukte hen tevens op het hart dat alles wat ze tijdens het interview vermeldden vertrouwelijk behandeld zou worden. Hij gaf ook aan dat hij zelf spelletjes maakte en speelde, maar dat dit onderzoek

daar niets mee te maken had. Er werd hen ten slotte specifiek gevraagd geen rekening te houden met dit gegeven en er niet van uit te gaan dat de onderzoeker vertrouwd was met de speelwijze van een bepaald spel.

Deze werkwijze werd doorheen het hele project gevolgd. Niettemin werd in elk interview de nadruk gelegd op datgene wat binnen de corresponderende analysefase relevant was. In een analysefase waarin het uitwerken van theoretische concepten de doelstelling was (i.e. de specificatiefase; zie p. 161), werd gevraagd naar meer informatie wanneer een respondent een bepaald concept aanhaalde. Wanneer op een later moment in het onderzoek deze concepten uitgewerkt waren (i.e. reductiefase; zie p. 163), werd er eerder doorgevraagd naar het verband tussen meerdere concepten om tot een geïntegreerd model van het mediagebruik te komen.

Na het interview werd aan de respondenten gevraagd of de onderzoeker hen kon observeren terwijl ze één of meerdere van hun favoriete spellen speelden. Deze observaties hadden niet als doel om het spelgedrag in detail te bestuderen, maar wel om als een geheugensteun te dienen of als een middel om bepaalde delen uit hun antwoorden tijdens de interviews te verduidelijken. Daarnaast werd op deze manier nagegaan in hoeverre de kwalitatieve interpretaties overeen kwamen met de werkelijkheid. Er werd een think aloud protocol gehanteerd (Lewis, 1982) waarbij de respondenten werd gevraagd om luidop mee te delen hoe bepaalde aspecten van het spel aantrekkelijk waren voor hen en hoe dit tot uiting kwam in hun speelstijl. Het was opmerkelijk dat de observaties de interpretatie van de interviews nooit tegensprak. De observaties waren over de gehele lijn een bevestiging van wat er tijdens de interviews gezegd werd en slechts in in zeldzame gevallen kwam er nieuwe informatie aan het licht tijdens deze observaties.

Zowel de interviews als de observaties werden opgenomen via een kleine Toshiba Camileo camera. Vervolgens werden de opnames volledig uitgeschreven (met behulp van het Express Scribe softwarepakket[19]), en werd het verhaal van elke respondent samengevat in een "profielmemo".

5.3.3 Analyse

De analyse gebeurde aan de hand van QSR nVivo 8, een computer-assisted softwarepakket voor de analyse van kwalitatieve data (CAQDAS). nVivo werd

[19] De eerste vier interviews werden uitgeschreven met behulp van Nuance Dragon NaturallySpeaking 9 spraakherkenningssoftware. Hierbij werd het interview beluisterd via een hoofdtelefoon en vervolgens nagesproken in een microfoon. De software zette deze gesproken tekst dan om naar woorden in een tekstverwerker. Helaas was de accuraatheid van het pakket niet voldoende om hier genoeg tijdwinst te maken.

voornamelijk gebruikt om de interviews te coderen, om externe projectbestanden te beheren, en om memo's bij te houden. Conform met de Nederlandse interpretatie van Grounded Theory naar Fred Wester (bijvoorbeeld Wester & Peters, 2004) bestond de analyse uit vier fasen, i.e. exploratie, specificatie, reductie en integratie (zie tabel 1). Het voordeel van het werken in deze fasen is dat er duidelijke doelen geformuleerd zijn voor iedere stap in de analyse, waardoor het complexe analyseproces makkelijker hanteerbaar wordt.

Fase	Analyse	Resultaat
1. Exploratie	Open coderen	Veldbetrokken codes
		Vier globale thema's
2. Specificatie	Axiaal coderen	Eerste uitgewerkte begrippen
		Dimensies binnen de thema's
3. Reductie	Selectief coderen	Verder uitgewerkte begrippen met dimensies
	Reductiematrices met 'scores' per respondent	Verbanden tussen de verschillende begrippen
		Uitwerking van het kernbegrip
4. Integratie	Literatuuronderzoek	Integratie met de literatuur
	Rapportering beschrijvend en verklarend kader	Dissertatie

Tabel 6: Overzicht van de vier fasen van de Grounded Theory benadering.

We erkennen dat het onmogelijk is om de eigen interpretatie volledig uit te schakelen tijdens de analyse, waardoor in de rapportering getracht werd om een zo groot mogelijke transparantie te voorzien wat betreft de gevolgde procedures. Het onderzoeksproces wordt hieronder in detail uitgelegd en waar nodig worden het denkproces en de interpretaties verder toegelicht tijdens de beschrijving van de resultaten.

Conform met de richtlijnen van Grounded Theory werd het theoretisch kader opgebouwd en empirisch uitgediept vanuit een tabula rasa-gedachte die het mogelijk maakt om concepten te verkennen en theoretische inzichten op te bouwen (Wester, 1984, 1995;

Wester & Peters, 2004). Dit hield niet in dat de bestaande onderzoeksliteratuur opzij geschoven werd. Er werd wel degelijk gebruik gemaakt van de bevindingen van ander onderzoek, maar deze werden op iteratieve wijze geïntroduceerd in het opgebouwde model (vanaf de specificatiefase). Het proces van continue confrontatie van inzichten die voortkwamen uit de empirische analyse met inzichten die voortkwamen uit de literatuurstudie bleek van essentieel belang in het bewaken van de betrouwbaarheid van de uitgewerkte theoretische concepten.

Teneinde de neutraliteit te bewaren werd de uitgebreide kennis van games waar de onderzoeker door persoonlijke ervaring over beschikt, tijdens de interviews en analyse zoveel mogelijk opzij geschoven. Er werd vertrokken van het uitgangspunt dat de ervaringen van de onderzoeker met bepaalde spellen mogelijk niet overeenstemde met die van onze respondenten, en tijdens de data-analyse nam de onderzoeker de rol van waarnemer en, in de mate van het mogelijke, van leek op zich.

5.3.3.1 Exploratiefase

De eerste stap in het onderzoeksproces was de exploratiefase (Wester & Peters, 2004). Het doel van deze fase was het extraheren van zoveel mogelijk relevante codes, die de inhoud van de kwalitatieve data weergaven (zie bijlage 6, p. 362). Deze codes werden later, tijdens de specificatiefase, uitgewerkt tot begrippen en categorieën die aangeven wat belangrijk is binnen de onderzochte situatie en met het oog op de onderzoeksvragen. Het extraheren van deze codes gebeurde door middel van een systeem van open codering (Strauss & Corbin, 1998; Wester & Peters, 2004; Boeije, 2005). De data werden zorgvuldig doorgenomen en in fragmenten opgesplitst, die vervolgens met een code benoemd werden. Tijdens het codeerproces werd zoveel mogelijk getracht om bewoordingen van de respondenten te hergebruiken als codes.

Bovenstaand codeerproces werd steeds afgewisseld met momenten van theoretische, empirische en methodologische terugkoppeling die in memo's genoteerd werden. Vier soorten memo's werden gebruikt (Wester & Peters, 2004): begrippenmemo's (i.e. omschrijving en afbakening van de gebruikte codes en - later in de analyse - van de begrippen; zie bijlage 9, p. 366), profielmemo's (i.e. samenvatting van de data per respondent; zie bijlage 8, p. 364), methodologische memo's (i.e. verslagen van alle keuzes van de onderzoeker en van de voortgang van het proces) en theoretische memo's (i.e. rapportering van alle reflecties in verband met de theorievorming). Dankzij deze memo's kon het beslissingsproces op continue wijze geëvalueerd worden tijdens latere fasen van het onderzoek en kon het uiteindelijke conceptuele kader stap voor stap opgebouwd en definieerd worden.

Tijdens de exploratiefase (n = 8) werd, nadat het coderingsproces voltooid was, een eerste stap in de richting van een conceptueel kader gezet. De codes werden ingedeeld in thema's die relevant waren met betrekking tot de onderzoeksvragen en die nauw aansloten bij de ervaringen van de respondenten. Vier thema's werden geïdentificeerd: de inhoud van digitale spellen, digitale spellen binnen de levensloop, digitale spellen binnen de sociale context en digitale spellen tegenover andere tijdsbestedingen. De respondenten verschilden duidelijk in de spellen waarover ze spraken en in de manier waarop ze over bepaalde spelinhouden spraken. Op basis van deze bevinding werd het thema rond persoonlijke voorkeuren qua spelinhouden geïdentificeerd. Sommige respondenten gaven bijvoorbeeld aan dat ze vooral op zoek gaan naar spellen met zoveel mogelijk strategische diepgang (bijvoorbeeld *"Diepgang trekt me erin aan, de hele strategie erachter"* – Raymond, 60), terwijl anderen vooral benadrukten dat een spel niet te complex mag zijn (bijvoorbeeld *"Eenvoudig, het moet snel duidelijk zijn."* - Ingrid, 60). Behalve de inhoudelijke voorkeur bleek ook de levensloop (in termen van de constanten en veranderingen doorheen een mensenleven) adequaat om de variatie tussen de respondenten te beschrijven. Zo gaven respondenten aan dat de daling in sociale contacten die gepaard ging met echtscheidingen (bijvoorbeeld *"Natuurlijk speel je meer na een echtscheiding; je hebt meer tijd, hé."* – Isabelle, 56) of ernstige ziektes (bijvoorbeeld *"Ik ben meer tijd beginnen doorbrengen met spelletjes omdat mijn man en ik thuis waren met onze ziekte."* – Myriam, 56) een aanleiding was om meer digitale spellen te spelen. Anderen vermeldden hoe leuk het was om samen te spelen met de kleinkinderen nu ze grootouders waren geworden (bijvoorbeeld *"Diner Dash speel ik enkel voor en met de kleinkinderen, zelf vind ik het maar flauwekul."* – Yves, 69). De respondenten bespraken ook de mate waarin andere tijdsinvullingen meer of minder belangrijk waren in hun leven, vergeleken met het spelen van digitale spellen. Daarom werd als derde thema 'digitale spellen in functie van de algemene tijdsbesteding van onze respondenten' geïdentificeerd (bijvoorbeeld "*Het kan natuurlijk wel zijn dat mijn vrouw alleen een boek leest en dat ik er niet naast zit, maar ik ga niet thuisblijven of een vakantie overslaan om te gamen.*" – Frank, 50). Ten slotte werden digitale spellen vaak in relatie tot de partner, kleinkinderen of leeftijdsgenoten besproken (bijvoorbeeld *"Als je dan in de wachtzaal van het ziekenhuis speelt dan zie je op de mensen hun gezicht dat ze denken van: 'ziet daar die zottin'"* – Bernadette, 62). Het laatste thema werd dus de sociale context van het spelen.

5.3.3.2 Specificatiefase

Tijdens de specificatiefase werden de codes verder uitgewerkt tot begrippen ter beschrijving van de betekenis van digitale spellen in het leven van vijftigplussers. In deze fase verliep de analyse "verticaal", in de zin dat het onderzoek voornamelijk gericht was op het uitwerken van de structuur van de thema's, begrippen, categorieën en variabelen.

Met dit doel voor ogen werden de data uit de vorige en de nieuwe interviewfase axiaal (Strauss & Corbin, 1998; Boeije, 2005) of gericht (Wester & Peters, 2004) gecodeerd. De fragmenten die bij de codes uit de exploratiefase hoorden werden met elkaar vergeleken. Vervolgens werden de codes geordend en gerangschikt. Waar nodig werden nieuwe codes toegevoegd of overbodige codes geschrapt. Er ontstond een boomstructuur waarin belangrijke codes tot categorieën (of hoofdcodes) werden uitgewerkt, terwijl minder relevante codes verdwenen of tot subcodes werden uitgewerkt (zie bijlage 7, p. 363).

Vervolgens werden alle belangrijke codes verder uitgewerkt tot een begrip, aan de hand van data uit zowel de exploratie- als de specificatiefase. Bij het vormen van deze begrippen stonden twee principes centraal. Allereerst werden de begrippen opgebouwd door middel van het principe van constante vergelijking (Glaser & Strauss, 1967). Deze methode houdt in dat bij het uitwerken van de begrippen relevante fragmenten uit verschillende interviews samengebracht worden om verschillen en gelijkenissen bloot te leggen. Op deze manier werden de begrippen enerzijds gevormd en anderzijds bijgestuurd in een cyclisch proces waarin dataverzameling en analyse elkaar voortdurend afwisselden. Ten tweede werd de analyse gestuurd door de principes die werden uitgewerkt in het concept-indicator model van Glaser (1978, p. 62). Dit model schrijft voor dat elk begrip wordt opgebouwd aan de hand van meerdere empirische aanwijzingen, eerder dan vanuit de veronderstellingen van de onderzoeker of de onderzoeksliteratuur. De toepassing van beide principes resulteerde in de identificatie van veldbetrokken begrippen, gefundeerd in de empirische werkelijkheid.

Een begrip ging gepaard met een begrippenmemo, waarin een duidelijke omschrijving van alle aspecten van een bepaald fenomeen uitgewerkt werden. Wanneer een begrip opgebouwd werd op basis van een hoofdcode of categorie, dan vormden de subcodes doorgaans de sleutel tot de verdere uitwerking en detaillering. Op basis van deze subcodes ontstonden dimensies en eigenschappen, waarbij getracht werd om de richtlijnen van Lazarsfeld en Barton (1951) met betrekking tot uitputtendheid en uitsluitendheid te volgen. In de praktijk werden alle mogelijke combinaties van dimensies of eigenschappen van een bepaald begrip uitgewerkt in een matrix, waarna de analyse, selectie van respondenten en verdere dataverzameling gestuurd werden aan de hand van combinaties waarvoor nog geen empirische data beschikbaar waren.

Concreet resulteerde de specificatiefase (n = 8 + 10) in de uitwerking van een boomstructuur van uitgewerkte begrippen, waarbij de belangrijkste begrippen werden geïdentificeerd als dimensies binnen de vier thema's. Het thema "digitale spellen binnen de tijdsbesteding" werd bijvoorbeeld gekoppeld aan de dimensie "tijdverdrijf versus tijdsbesteding" waarin werd beschreven hoe respondenten die tijd vrijmaakten om te

spelen (bijvoorbeeld "*Om 16:30 doe ik mijn klusjes en om 20:30 begint mijn tijd om te gamen; dan weet ze dat ik naar boven ben.*" – Robert, 56) verschillen van respondenten die enkel speelden wanneer ze een gaatje te vullen hadden (bijvoorbeeld *"Ik volg Spaans, ga line dancen, doe vrijwilligerswerk, schilder graag, …, ga tweewekelijks naar het toneel, en ja, in de tijd die er over blijft speel ik wreed graag spelletjes."* – Ingrid, 60). In deze vergelijking werden ook de percepties meegerekend van respondenten die voornamelijk speelden om de tijd te verdrijven (bijvoorbeeld *"Ik zit hier alleen en anders (zonder spellen) loop je toch maar tegen de muren op."* – Georgette, 66). Hetzelfde thema werd ook gekoppeld aan de dimensie "excessief spelen versus controle", waarin beschreven werd hoe sommige respondenten het moeilijk hadden met de verslavende aspecten van het spelen van digitale spellen, en hoe ze dit al dan niet onder controle wisten te houden. Ook de andere drie thema's werden van dimensies voorzien. Op deze manier resulteerde de specificatiefase in een rijke omschrijving van de verschillende manieren waarop digitale spellen in het leven van vijftigplussers pasten.

5.3.3.3 Reductiefase

In de reductiefase werd gezocht naar de kern van het conceptueel model, i.e. het kernbegrip waaraan alle centrale begrippen en de thema's gerelateerd konden worden. In deze fase verliep de codering 'horizontaal', in de zin dat de relaties tussen de verschillende thema's, begrippen, categorieën en variabelen onderzocht werden (zie bijlage 10, p. 368). Om deze relaties vast te stellen werd teruggekoppeld naar de individuele respondenten en werden reductiematrices opgesteld die aangaven hoe de respondenten gepositioneerd konden worden ten opzichte van bepaalde variabelen (i.e. begrippen voorzien van mogelijke waardes) en ten opzichte van elkaar (zie bijlage 11, p. 369). Deze reductiematrices boden een hulpmiddel om de begrippen beter uit te werken en om het kernbegrip duidelijk te onderscheiden. Er werden verschillende types van reductiematrices uitgewerkt: reductiematrices voor de thema's, reductiematrices voor begrippen die later herwerkt werden in andere begrippen (zoals bijvoorbeeld het spelen van digitale spellen in functie van selectie en compensatie), reductiematrices voor begrippen die uiteindelijk in het conceptueel kader gebruikt werden (zoals bijvoorbeeld spelen als ondersteuning, opeenvolging, vermijding of vervanging van andere activiteiten) en een reductiematrix voor het uiteindelijke kernbegrip van dit onderzoek. Bij het aanmaken van de reductiematrices, werden de data selectief gecodeerd (Strauss & Corbin, 1998; Wester & Peters, 2004; Boeije, 2005), een codeerproces waarbij specifiek naar patronen en samenhang gezocht werd.

De reductiefase (n = 8 + 10 + 8) resulteerde in een eerste uitwerking van het conceptueel kader, met een centrale rol voor het kernbegrip "intrinsieke en extrinsieke

behoeftebevrediging". De thema's, dimensies en begrippen werden geherinterpreteerd in functie van dit kernbegrip. Het conceptueel kader wordt uitgebreid besproken in de resultatensectie (zie p. 189).

5.3.3.4 Integratiefase

In de integratiefase lag de nadruk bij het afwerken van het conceptuele kader. De gevonden verbanden werden getoetst en een antwoord werd geformuleerd op de probleemstelling. De analyse had voornamelijk betrekking tot de profielmemo's van de respondenten: het conceptuele kader werd getoetst door het op ieder geval specifiek toe te passen. In de integratiefase werd het conceptueel kader tevens vergeleken en geïntegreerd met bestaande theorieën en werden de codes, reductiematrices en profielmemo's uitgewerkt tot een beschrijving van de gevonden variatie in de respondentengroep. Als dusdanig maakte de integratiefase (n = 8 + 10 + 8 + 9) het mogelijk om de eindconclusies van dit project te formuleren.

5.3.4 De kwaliteit van de studie

Voor kwantitatieve studies wordt doorgaans beroep gedaan op een aantal vaste kwaliteitscriteria, i.e. betrouwbaarheid en validiteit. Boeije (2005) beschrijft deze concepten als volgt: *"Betrouwbaarheid heeft betrekking op beïnvloeding van de waarneming door toevallige of onsystematische fouten. … Als hetzelfde verschijnsel meer dan eens met hetzelfde instrument wordt gemeten, dan moet het tot dezelfde waarneming leiden. … Validiteit heeft betrekking op de beïnvloeding van het onderzoek door systematische fouten. Wanneer de onderzoeker meet of verklaart wat hij daadwerkelijk wil meten of verklaren, dan wordt dat opgevat als validiteit (Boeije, 2005, p. 145)."*

Diverse auteurs (bijvoorbeeld Barker, 2003; Boeije, 2005; O'Leary, 2004; Steinke, 2004; Wester & Peters, 2004) haalden aan dat deze criteria tevens voor kwalitatief onderzoek van toepassing zijn, zij het met een aantal aanpassingen. Daarom worden ook andere termen gebruikt om de kwaliteitscriteria van kwalitatief onderzoek te duiden, zoals credibility ter vervanging van interne validiteit, transferability ter vervanging van externe validiteit en dependability ter vervanging van betrouwbaarheid (bijvoorbeeld O'Leary, 2004). Andere auteurs vinden dit niet genoeg en halen er dan weer nieuwe concepten erbij, zoals relevance of usefulness (bijvoorbeeld Charmaz, 2006).

Voor het kwalitatieve luik van dit doctoraat werd rekening gehouden met de bemerkingen van de hierboven vermelde auteurs. Om praktische redenen wordt de kwaliteit van de gehanteerde methoden hieronder bepaald aan de hand van interne validiteit en betrouwbaarheid. Vervolgens bespreken we enkele specifieke richtlijnen voor studies die Grounded Theory toepassen als analysemethode. De externe validiteit, of de

transfereerbaarheid van het conceptueel kader naar andere en bredere contexten wordt behandeld in de conclusie van dit proefschrift.

5.3.4.1 Interne validiteit

O'Leary (2004) stelt dat interne validiteit in essentie betrekking heeft op het waarheidsgehalte van een studie. Zijn de gevonden resultaten waarachtig en is de werkelijke essentie van het te onderzoeken fenomeen gevat? Zijn de conclusies terecht en laten de methoden, benaderingen en technieken toe om vat te krijgen op wat er gemeten dient te worden? Bekeken door de bril van het symbolisch interactionisme stelt O'Leary dat de interne validiteit van een kwalitatieve studie inhoudt dat de onderzoeker zich ervan bewust is dat er meerdere waarheden kunnen bestaan en deze subjectieve waarheden aan bod laat komen. Bovendien moet kwalitatief onderzoek begaan zijn met het beschrijven van de diepere structuur van een ervaring of fenomeen op een manier die trouw is aan de ervaring of het fenomeen (O'Leary, 2004, p. 58). Glaser & Strauss (1967) gebruiken de term 'fit' om dit criterium te omschrijven. We beschrijven 6 technieken die werden toegepast om de interne validiteit of fit van het conceptuele kader te waarborgen.

Allereerst moet de methode van dataverzameling aansluiten bij de doelstellingen van het te onderzoeken fenomeen (bijvoorbeeld Boeije, 2005; Maso & Smaling, 2004). Binnen het kader van dit project werd de betekenis van digitale spellen voor vijftigplussers onderzocht. Op basis hiervan werd gekozen voor interviews, zodat de betrokkenen hun ervaringen, betekenissen, gevoelens en evaluaties zelf konden formuleren. De respondenten kregen de ruimte om dit te doen tijdens de interviews, meer bepaald dankzij de semi-gestructureerde, soms open manier van interviewen. Er werd enkel gebruik gemaakt van een duidelijke openingsvraag en verder werd een interviewleidraad opgesteld bestaande uit thema's die - indien niet van toepassing - slechts minimaal aan bod hoefden te komen. De interviews werden bij de respondenten thuis afgenomen in een natuurlijke sfeer. Doordat we ook gebruik maakten van observaties tijdens het spelen, kregen de respondenten de mogelijkheid om hun geheugen waar nodig op te frissen, of om zaken te demonstreren waarvoor ze de juiste woorden niet konden vinden. Doorheen het hele onderzoek stond de subjectieve interpretatie van de respondenten - het inner perspective - centraal. Er werd tijdens de interviews nauwlettend op toegekeken dat de eigen subjectiviteit van de onderzoeker geen invloed zou uitoefenen op die van de betrokkene, bijvoorbeeld door hen woorden in de mond te leggen of conclusies te trekken zonder dat er afdoende empirisch bewijsmateriaal voor handen was.

Ten tweede werden de eigen vertekeningen en percepties van de onderzoeker getest doordat een prolonged engagement (Creswell & Miller, 2000; Fetterman, 1989; Guba, 1981) met het onderwerp gezocht werd. Als onderzoeker moet men zich thuis voelen in

het veld, om inzichten te verkrijgen die het conceptueel model (en de fit ervan) ten goede komen (Wester & Peters, 2004). Daarom werd getracht om, naast de interviews, ook andere technieken aan te wenden die het mogelijk maakten om een breder inzicht te verwerven in het leven van vijftigplussers. Tijdens de voorbereiding van deze dissertatie werkte de onderzoeker 1,5 jaar in Horito CVO (avondonderwijs) te Herentals. Op deze manier kon hij ervaren hoe medioren met moderne technologie omgaan en kreeg hij ook de kans om informele gesprekken met hen te voeren over het werk, de kinderen, etc. Ook kreeg hij bij Horito al voor een eerste keer de kans om samen met hen spellen te spelen: eenvoudige games zoals *Blokken* - oftewel *Tetris* met quizvragen - om hen vertrouwd te maken met een toetsenbord of patience om hen te leren slepen met de muis. Na deze ervaring koos de onderzoeker ervoor om als designer en onderzoeker te gaan werken aan de Groep T hogeschool te Leuven op een onderzoeksproject waarbinnen digitale spellen voor senioren ontwikkeld zouden worden. Om een beter inzicht te verwerven in het verouderingsproces en contextuele factoren die hierbij een rol spelen woonden we in 2005 de inleidende hoorcolleges ontwikkelingspsychologie (door Prof. Dr. L. Goossens) in de eerste twee bachelorjaren van de KU Leuven bij, samen met een gevorderde mastercursus "Issues in Adult Development & Aging" (door Prof. Dr. R. Krampe). Ten slotte werd deelgenomen aan diverse lezingen rond het onderwerp en werden een aantal workshops zelf georganiseerd, zoals een panel tijdens de DiGRA conferentie in London (2009), een panel tijdens de Meaningful Play conferentie in Michigan (2008), een panel tijdens de Game Developers Conference in San Francisco (2008) en een workshop van Flanders InShape (2008). Deze ervaringen droegen ertoe bij dat onze bevindingen gemaakt tijdens het uitvoeren van het onderzoek in een bredere context konden geplaatst worden en dat de resultaten beter geëvalueerd en geanalyseerd konden worden.

Ten derde werd beroep gedaan op het principe van peer debriefing, wat inhoudt dat de resultaten en het conceptueel model in wording met andere onderzoekers en collega's besproken werd met als doel de kwaliteit van de conclusies en interpretaties te verbeteren (Wester & Peters, 2004). We pasten deze methode toe met onze promotor en met collega's van de KU Leuven, de Universiteit Antwerpen en de Groep T hogeschool Leuven. Daarnaast hadden we ook meerdere discussies met Henk Herman Nap, een collega van de Technische Universiteit Eindhoven, die internationaal expert is op het gebied van het oudere publiek van digitale spellen.

Ten vierde werd gebruik gemaakt van diverse vormen van triangulatie om de validiteit van het onderzoek te versterken (Denzin, 1978). Aan de respondenten werd doorgaans op verschillende manieren gevraagd om over hun speelervaringen na te denken. Er werd bijvoorbeeld zowel gepolst naar "Welke spellen speel je graag?" als naar "Welke spellen

speel je het vaakst?" of "Wanneer speel je bepaalde spellen graag?", om een volledigere beeld te verkrijgen. Ook op theoretisch vlak werden verschillende perspectieven gehanteerd. Tijdens de reductiefase werden de data bijvoorbeeld vanuit diverse theoretische invalshoeken benaderd (bijvoorbeeld selectie en compensatie, continuïteit en verandering, intrinsieke en extrinsieke motivering, etc.). Ten slotte werden de resultaten van het kwantitatieve onderzoek gebruikt om het kwalitatieve onderzoek te sturen, zowel met betrekking tot de respondentenwerving als om vast te stellen waar er onduidelijkheden optraden.

Ten vijfde werd beroep gedaan op member checks, wat inhield dat de betrokkenen opnieuw gecontacteerd werden om hen de kans te bieden de bevindingen bij te sturen (Wester & Peters, 2004). Het principe van de constante vergelijking binnen Grounded Theory stelt dit voorop als één van de belangrijke krachtlijnen van de methode. Het conceptuele model is het resultaat van een voortdurende verificatie van de analyse aan de hand van nieuwe data. Daarnaast werden de respondenten van de eerste twee iteraties op het einde van het project opnieuw gecontacteerd. Er werd hen een samenvatting voorgelegd van de profielmemo's waarin ze werden beschreven en er werd hen gevraagd of hun manier van spelen nog veranderd was in de afgelopen tijd. Ten slotte werden de resultaten van dit proefschrift ook volledig nagelezen door twee vijftigplussers met de vraag om opmerkingen te formuleren met betrekking tot de eigen speelervaringen, en meer bepaald wat hen herkenbaar leek en wat hen vreemd leek.

Ten zesde werd specifiek gezocht naar afwijkende gevallen en extreme gevallen zodat we verplicht werden om ons perspectief bij te sturen (Boeije, 2005). Deze strategie kon praktisch gezien eenvoudig toegepast worden dankzij de kwantitatieve voorstudie. Tijdens de reductiefase werd hier specifiek gebruik van gemaakt door respondenten te selecteren die op basis van de kwantitatieve data mogelijk een afwijkend verhaal te vertellen zouden kunnen hebben. Zo werd specifiek op zoek gegaan naar ouderen die in een gaming clan speelden.

5.3.4.2 Betrouwbaarheid

O'Leary (2004) stelt dat betrouwbaarheid betrekking heeft op de consistentie van de data en op de vraag of de resultaten dezelfde zouden zijn indien zij door een andere onderzoeker opnieuw vastgesteld zouden worden. Dit is voor kwalitatief onderzoek moeilijk haalbaar aangezien andere respondenten (en andere onderzoekers) een andere subjectieve ervaring met de werkelijkheid hebben, waardoor een studie nooit twee keer op exact dezelfde manier gevoerd kan worden. O'Leary stelt daarom dat kwalitatief onderzoek systematisch moet uitgevoerd worden en goed gedocumenteerd moet zijn, met een ontwerp dat mogelijkheden laat voor subjectiviteit. Wester & Peters (2004) voegen

hieraan toe dat een andere onderzoeker – in theorie – stap voor stap door de studie zou moeten kunnen gaan. Hieronder worden de technieken beschreven die werden toegepast om deze studie zo betrouwbaar mogelijk te maken.

We maken ons sterk dat het onderzoeksproces nauwkeurig gedocumenteerd is volgens de criteria van Steinke (2004). We stonden stil bij onze verwachtingen en inzichten voor het onderzoek (zie p. 139), de dataverzamelingsmethoden en de context waarin de dataverzameling gebeurde (zie p. 143, 147 en 156), het codeerproces (zie p. 158), de analysemethoden (zie p. 153), de bronnen (bijvoorbeeld door citaten naast onze bevindingen te plaatsen; zie bijvoorbeeld p. 191), gemaakte onderzoeksbeslissingen (bijvoorbeeld keuze voor kwalitatief onderzoek, zie p. 141), de belangrijkste problemen en moeilijkheden (bijvoorbeeld respondentenwerving; zie p. 143) en we stonden stil bij de kwaliteitscriteria. Bovendien zal de presentatie van de resultaten in de volgende hoofdstukken steeds gebeuren aan de hand van citaten en 'ruwe data', zodat het mogelijk is voor andere onderzoekers om de data te herinterpreteren.

5.3.5 Opmerkingen bij Grounded Theory

Ter afsluiting van het methodologische hoofdstuk staan we nog even stil bij de specifieke keuze voor Grounded Theory onderzoek als kwalitatieve analysemethode. Grounded Theory heeft namelijk een slechte naam en wordt vaak slordig toegepast door onderzoekers. Suddaby (2006) stond stil bij enkele misopvattingen over Grounded Theory die we graag relateren aan het verloop van dit onderzoek.

5.3.5.1 De onderzoeksliteratuur

Het gebruik van de onderzoeksliteratuur is een moeilijk gegeven binnen de toepassing van Grounded Theory (Karsten & Tummens, 2008). De grondleggers van Grounded Theory, Barney Glaser en Anselm Strauss, hebben hierover uiteenlopende meningen. Hun denkbeelden lopen zelfs zo ver uiteen dat men kan spreken over twee fundamenteel verschillende stromingen binnen Grounded Theory. Beide stromingen stellen dat Grounded Theory de mogelijkheid biedt om sociale fenomenen te verklaren aan de hand van uitgebreide beschrijvingen of thick descriptions. De theorie wordt gevormd via open codering, een inductief redeneerproces en constante vergelijking. Glaser en Strauss onderscheiden zich voornamelijk op twee vlakken: 1) Strauss stapte volgens Glaser (1992) af van het principe dat de theorie uit de data moest opstijgen, van zodra Strauss & Corbin (1990) een vaste codeertechniek introduceerden binnen Grounded Theory, en 2) de rol van de vakliteratuur. Corbin en Strauss beschreven de mogelijkheid dat het Grounded Theory paradigma gebruikt kan worden om bestaande concepten aan te vullen of uit te breiden, waardoor bestaande theorie een belangrijkere rol toegewezen kreeg.

De handleiding van Wester en Peters (2004) kent met betrekking tot Grounded Theory de volgende rollen toe aan de onderzoeksliteratuur:

1. *"Bij de start van het onderzoek heeft de onderzoeker de probleemstelling gebaseerd op een globaal overzicht van het onderzoeksveld op grond van overzichtsartikelen.*

2. *In de specificatiefase heeft de onderzoeker echter behoefte aan specifieke literatuur over het onderzoeksveld, waardoor de relevantie van de veldbetrokken begrippen ook buiten het eigen onderzoeksmateriaal kan worden onderzocht of eventuele onduidelijkheden in begripsformuleringen kunnen worden opgelost."*

Deze richtlijnen werden letterlijk opgevolgd in wat we voorheen een tabula rasa benadering noemden. De onderzoeksliteratuur – en meer bepaald een aantal algemene overzichtsstudies (bijvoorbeeld Berk, 2004; Bryant & Miron, 2002; Ijsselsteijn et al., 2007; …) – werd voornamelijk gebruikt om tot een academische probleemstelling te komen en werd daarbuiten achterwege gelaten. Het onderzoek startte niet zonder beroep te doen op de onderzoeksliteratuur – een van de misverstanden rond Grounded Theory volgens Suddaby (2006) – maar het was wel zo dat de rol van de onderzoeksliteratuur beperkt was aan het begin van deze studie. Op deze manier wordt vermeden dat de relevante onderwerpen in de data eigenlijk uit de literatuur voortkomen, dat concepten uit de literatuur inzichten uit de data zouden onderdrukken, dat er enkel respondenten geselecteerd worden die conform zijn met bestaande literatuur en dat uiteindelijk de data geïnterpreteerd worden aan de hand van een kader dat op voorhand al door de literatuur werd aangereikt (Karsten & Tummens, 2008). Niettemin werd de onderzoeksliteratuur tijdens de analyse getoetst aan de data, wanneer de fundering van de opgebouwde theorie reeds gelegd was. Zo hielp bestaande theorie de bevindingen te bevestigen, te verbreden, te verhelderen en te integreren met andere onderzoeksresultaten.

5.3.5.2 Presentatie van de data

Suddaby (2006) stelt dat vele papers die beroep doen op Grounded Theory vaak leiden tot een representatie van rauwe data of van enkel de meest logische bevindingen: *"I occasionally see papers that start with an appropriate and interesting question, are written well, and follow a well-constructed method, but produce findings that are obvious or trite. You've seen such papers; they conclude that entrepreneurs are risk takers, change is difficult, and leaders are charismatic. The common thread in such research is that it tends to present incomplete or relatively undigested data (Suddaby, 2006, p. 635)."*

We geven toe dat deze dissertatie aanvankelijk ook die kant opging: een erg uitgebreide beschrijving van vijftigplussers die digitale spellen spelen. Dankzij de peer debriefing werd dit echter snel duidelijk en werd verder gewerkt aan een verklaring voor de redenen

waarom vijftigplussers digitale spellen spelen en aan een theoretisch model. We vonden dit in een model rond intrinsieke en extrinsieke motivatie dat we integreerden met bestaande theorieën, waaronder Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974). Tijdens de bespreking van de resultaten komen we hierop terug.

5.3.5.3 De toepassing van een analytische routine op data

Een uitgebreide beschrijving van hoe men stap voor stap te werk gaat, is een belangrijk criterium voor goed kwalitatief onderzoek (Steinke, 2004). Toch argumenteert Suddaby (2006) dat onderzoekers het zich soms te gemakkelijk maken door Grounded Theory als een formule voor succes te behandelen: "Men neme 25 interviews, men verdeelt deze over vier analytische fasen, eventueel op smaak gebracht met een codeerparadigma en vakliteratuur en de theorie is gebakken."

Dit bevindt zich (helaas) ver van de waarheid. Grounded Theory vereist creativiteit en interpretatie en dat was ook het geval voor dit project. De kern van het analyseproces wordt gevormd door een combinatie van interpreteren, memo's schrijven, vergelijken met andere respondenten, herinterpreteren, nieuwe memo's schrijven, nieuwe interviews afnemen ter bevestiging of verwerping, aanpassen van de bevindingen, vergelijken van de bevindingen met andere respondenten, een matrix opstellen, terugkoppelen naar de literatuur en overleggen met collega's.

Ook al werkten we heel procesmatig en werd het handboek zo strikt mogelijk gevolgd, de kern van het proces blijft een creatief, interpretatief en soms zelfs chaotisch gegeven. Suddaby (2006) stelt dan ook dat een Grounded Theory in de praktijk verre van perfect is.

5.3.5.4 Varia

Suddaby (2006) stelt verder nog dat men in Grounded Theory onderzoek vaak hypotheses tracht te bevestigen, een vermomde inhoudsanalyse of woordtelling uitvoert, of een excuus gebruikt om geen vaste methode te hanteren. Het lijkt ons onwaarschijnlijk dat een lezer de huidige studie op deze manier zal interpreteren, waardoor we het methodologisch hoofdstuk hier afsluiten om verder te gaan met de presentatie van de kwantitatieve resultaten.

5.4 Conclusie

In dit hoofdstuk beschreven we de methodologische achtergrond en onderzoeksmethoden van deze dissertatie. Op basis van het literatuuroverzicht en de onderzoeksvragen uit het vorige deel werd geargumenteerd om een exploratief onderzoek te voeren met zowel een kwantitatieve voorstudie en een kwalitatief onderzoek. Vanuit het symbolisch interactionisme werd geopteerd om via Grounded

Theory (Glaser & Strauss, 1967; Wester & Peters, 2004) een conceptueel kader uit te werken ter beschrijving en verklaring van de betekenissen die digitale spellen voor vijftigers en zestigers hebben.

In de volgende hoofdstukken van dit tweede deel van deze dissertatie bespreken we de resultaten van de kwantitatieve voorstudie, waarna we onze respondenten verder beschrijven aan de hand van kwalitatieve data. Ten slotte worden de bevindingen uit deze twee empirische studies samengebracht met de theorie uit het literatuuroverzicht in het laatste hoofdstuk van dit deel, waarin een geïntegreerd verklarend model wordt gepresenteerd.

6 Kwantitatieve voorstudie

De voorstudie werd opgezet met als doel het kwalitatieve luik te sturen en met het oog op de selectie van informatierijke cases. Daarnaast wilden we een eerste verkenning van het veld voeren door te polsen naar de socio-demografische achtergrond, de contextuele leeftijd (A. M. Rubin & R. B. Rubin, 1982a), het speelgedrag, het bredere mediagebruik, de speelmotieven (Sherry et al., 2006) en de favoriete spelinhouden van vijftigers en zestigers (Malliet, 2006). De gebruikte schalen leidden tot concepten met voldoende betrouwbaarheid volgens de Cronbach's alpha betrouwbaarheidsanalyse. Voor meer informatie over de respondentenwerving, dataverzameling en analysemethode (o.a. de gebruikte latente variabelen) van de kwantitatieve voorstudie verwijzen we naar p. 147 en verder, in het methodologische hoofdstuk van deze dissertatie. In dit hoofdstuk bespreken we de resultaten van de survey.

Voorafgaand aan deze voorstudie werd een verkennende oproep (zonder enquête) gelanceerd. Deze oproep leidde tot 239 mogelijke respondenten (die ouder dan 45 jaar waren). Deze mensen werden vervolgens aangeschreven om de internetenquête van de voorstudie in te vullen. De internetenquête werd in 2007 afgenomen en leidde tot 124 volledig ingevulde vragenlijsten. De meerderheid van deze steekproef waren vijftigers en zestigers, maar een aantal respondenten waren jonger dan 50 of ouder dan 70. Deze werden in de analyse – conform met de onderzoeksvragen van deze dissertatie – uit de respondentengroep verwijderd. De resultaten in dit hoofdstuk zijn bijgevolg het resultaat van een analyse op 111 vragenlijsten, die ingevuld werden door respondenten tussen 50 en 70 jaar oud[20].

Deze respondentengroep van 111 bestond uit 72 vijftigers (64.9%) en 39 zestigers (35.1%). De gemiddelde leeftijd van de respondentengroep was 58.2 jaar (*SD* = 5.2), met 50 als minimumleeftijd en 70 als maximumleeftijd. De respondentengroep van de survey bevatte 65.8% vrouwen en 34.2% mannen, wat overeenkomt met marktstudies die aangeven dat op latere leeftijd digitale spellen populairder zijn bij vrouwen dan bij mannen (e.g. Hagoort & Hautvast, 2009; Nielsen-Netratings, 2004). Uit het Belgische marktonderzoek van Hagoort & Hautvast (2009) blijkt bijvoorbeeld dat 37% van de mannelijke Belgische populatie ouder dan 50 digitale spellen speelt, terwijl 53% van de Belgische vrouwelijke populatie dit doet.

[20] Dit hoofdstuk is een herwerking van een artikel dat in Games & Culture publiceerd werd (De Schutter, 2010). In dit artikel werd de respondentengroep van 124 op een vergelijkbare manier geanalyseerd als de respondentengroep van 111 in dit hoofdstuk. De belangrijkste verschillen tussen de resultaten uit dit hoofdstuk (50-70 jaar) en de resultaten uit het artikel (45 – 85 jaar) werden in dit hoofdstuk opgenomen.

We vergeleken de 111 respondenten die de internetenquête volledig invulden met de 213 oorspronkelijk aangeschreven respondenten. Zowel het gemiddelde als de verhoudingen van de leeftijdsgroepen kwamen met elkaar overeen. De groep van 213 had een gemiddelde leeftijd van 58 jaar (*SD* = 5.07). De groep van 111 die we in deze kwantitatieve voorstudie analyseerden, had met 65.8% vrouwen verhoudingsgewijs wel iets meer vrouwen dan mannen in vergelijking tot de grotere groep van 213 (60.8% vrouwen en 39.2% mannen). Niettemin liggen de demografische statistieken voor de respondenten die de enquête volledig invulden in dezelfde lijn als voor de respondenten die zich afzijdig hielden.

Seniorennet.be, dat voor 67,6% van de respondentengroep instond, bleek veruit het populairste wervingskanaal. Telenet Games en Arena 51 leverden 3.6% aan. De overige 28,8% kwam van andere kanalen, maar via welke kanalen deze laatste categorie deelnemers bij de enquête terecht kwamen, is onduidelijk: op het artikel in het Nieuwsblad en het Volk reageerden volgens de enquête slechts 4 mensen. Het gros van deze 'restcategorie' had het onderzoek toevallig of via ‘een forum’ (waarvan zij de naam niet wisten te vermelden in de bijkomende vraag) gevonden.

De steekproef bevatte mensen van diverse opleidingsniveaus. De grootste groep had als hoogste diploma een diploma van een hogeschool of universiteit (36.9%), gevolgd door mensen met een hoger secundair onderwijs diploma (34,0%). De overige 29.1% had ten hoogste een diploma lager secundair onderwijs. Qua professioneel statuut was 33.3% van de deelnemers werkend, terwijl 35,4% op pensioen was. De overige respondenten bestonden grotendeels uit huisvrouwen (14.6%), werklozen (5.2%) of mensen met een tijdelijke of permanente ziekte (10.4%).

89.9% van de respondenten hadden een partner en de meesten onder hen leefden ook samen met hun partner (84.3%). Slechts vijf respondenten (4.6%) waren weduwe of weduwnaar. Van de respondenten die de vraag naar de woonsituatie hadden ingevuld, woonde 93.5% zelfstandig en 3.7% met familieleden (exclusief de partner). Niemand vinkte het antwoord “Ik woon in een serviceflat” of “Ik woon in een home of rusthuis” aan. De gemiddelde gezinsgrootte was 1,7 met een maximale gezinsgrootte van 5 mensen. 63.3% van de vijftigplussers in de respondentengroep had één of meerdere kleinkinderen.

Ten slotte had 47.7% van de respondenten ooit een computercursus gevolgd. De gemiddelde leeftijd van de respondenten die via een cursus met de computer leren werken hadden verschilde volgens een T-test niet significant van de gemiddelde leeftijd van de andere respondenten ($t(90) = -1.333$; p = n.s.)). Drie van de respondenten (2.7%) hadden al eens deelgenomen aan een LAN party.

6.1 Genre- en platformvoorkeuren

De respondenten speelden slechts een beperkt aantal spelgenres. De genres 'puzzelspellen' (*M* = 3.22, *SD* = 1.39) en 'adaptaties van traditionele spellen' (bijvoorbeeld schaken, kaartspellen, etc.; *M* = 3.41, *SD* = 1.37) kenden een normale verdeling, maar elk ander genre werd slechts door enkelen gespeeld. De speelfrequenties voor de andere genres waren zo laag, dat geen enkele van de overeenkomstige schalen een gemiddelde opleverde dat boven de waarde 1.50 uitkwam op een schaal van 5 items (waarbij 1 met "nooit" en 2 met "zelden" overeenkomt).

Hoe vaak speelt u …	Nooit	Zelden	Meerdere keren per maand	Meerdere keren per week	Dagelijks
Schietspellen	78.2%	11.8%	0.9%	7.3%	1.8%
Actie-Avontuur	70.6%	20.2%	5.5%	3.7%	0.0%
Vechtspellen	94.6%	3.6%	0.9%	0.9%	0.0%
Rollenspellen	90.9%	8.2%	0.0%	0.9%	0.0%
MMO spellen	91.8%	6.4%	0.0%	0.0%	1.8%
Platformspellen	79.2%	14.2%	4.7%	0.0%	1.9%
Simulatiespellen	80.7%	10.1%	3.7%	2.8%	2.8%
Sportspellen	79.4%	18.7%	0.9%	0.9%	0.0%
Real-Time Strategie	89.6%	8.5%	0.0%	1.9%	0.0%
Turn-Based Strategie	94.5%	5.5%	0.0%	0.0%	0.0%
Racespellen	84.8%	8.6%	3.8%	1.9%	1.0%
Klassieke Adventures	71.8%	16.5%	5.8%	2.9%	2.9%
Muziekspellen	92.7%	4.5%	0.9%	0.9%	0.9%
Partygames	87.3%	7.3%	1.8%	2.7%	0.9%
Puzzelspellen	15.5%	18.6%	17.5%	25.8%	22.7%
Digitale Adaptaties	11.5%	18.8%	15.6%	26.0%	28.1%

Tabel 7: Frequentie waarmee de respondenten bepaalde spelgenres speelden.

Door de drie favoriete spellen van de respondenten te analyseren (zie p. 149) verkregen we een genuanceerder beeld: 83.2% van de respondenten kon geïdentificeerd worden als casual spelers. De overige 16.8% – die een voorkeur had voor hardcore spellen – verwezen naar een brede waaier aan genres in hun drie favoriete games: schietspellen (e.g. *Call of*

Duty (2003) [21]; 43.8% van de hardcore spelers), actie-avonturenspellen (e.g. *Tomb Raider* (1996); 43.8%), simulatiespellen (e.g. *Sim City* (1989); 37.5%), racespellen (e.g. *Gran Turismo* (1997); 18.8%), sportspellen (e.g. *FIFA* (1993); 12.5%), klassieke "adventure"-spellen (e.g. *Myst* (1993); 12.5%), real-time strategiespellen (e.g. *Age of Empires* (1997); 12.5%), online rollenspellen (e.g. *World of Warcraft* (2004); 12.5%), offline rollenspellen (e.g. *Oblivion* (2006); 6.3%) en platformspellen (e.g. *Jak & Daxter* (2001); 6.3%).

De meest populaire hardcore spellen waren spellen uit de *Call of Duty* (2003), *Half-Life* (1998), *Tomb Raider* (1996), *Medal of Honor* (1999), *Simcity* (1989) en *Myst* (1993) reeksen. Deze reeksen werden door minstens twee verschillende respondenten als hun favoriete spellen opgegeven. Onder de grotere groep casual spellen kwamen dezelfde spellen vaker terug. Het meest populaire spel was *Solitaire* (waaronder *Spider Solitaire*), dat 16 keer terugkwam, gevolgd door *Tetris* (1984; 8 keer vermeld), *Zuma* (2003; 8 keer), *Hartenjagen* (7 keer), *Bookworm* (2003; 6 keer) en *Puzzle Bobble* (1994; 6 keer). We merken op dat vele respondenten met een genre antwoordden in plaats van een titel. Het meest populaire antwoord was niet *Solitaire* – het meest voorkomende spel in de lijst – maar 'Mahjong spellen' (17 keer). Dit antwoord kon verwijzen naar diverse Mahjong varianten. De respondenten waren veel specifieker wanneer ze naar kaartspellen verwezen, zoals *Solitaire*, *Spider Solitaire*, *Hartenjagen* of *Freecell* (5 keer). Het naar vijftigplussers toe ontworpen spel *Dr. Kawashima's Brain Training* (en afgeleiden) kwam niet in de lijst voor.

Net zoals bij de genrevoorkeuren waren de gemiddelde scores voor de platformvoorkeuren eerder laag. De respondenten speelden voornamelijk op PC (M = 4.13, SD = 1.18), terwijl een minderheid rapporteerde dat ze andere spelplatformen gebruikten. Het tweede meest frequent gespeelde platform (en het enige platform dat naast de PC nog een gemiddelde score boven 1.5 haalde) was de mobiele telefoon M = 1.66, SD = 1.10). Aangezien de verschillende spelconsoles allemaal gemiddeldes onder de 1.23 opleverden (met Playstation 2 het hoogst scorend), werden alle consoles in één enkele waarde gegroepeerd. Zelfs na deze bewerking bleven de spelconsoles als groep een weinig populair medium (M = 1.50, SD = 0.94): slechts 18.0% van de respondenten speelde meer dan één keer per maand op een spelconsole.

[21] De data achter de opgesomde spellen verwijzen doorgaans naar de eerste titel van een spelfranchise. Onze respondenten speelden doorgaans recentere edities van de spelreeks dan wat het jaartal zou kunnen doen vermoeden.

Hoe vaak speelt u op … ?	Nooit	Zelden	Meerdere keren per maand	Meerdere keren per week	Dagelijks
PC	6,3%	5,4%	90.9%	26,1%	52,3%
Playstation 2	87,4%	5,4%	4,5%	1,8%	0.9%
Playstation (1)	91.9%	5,4%	2,7%	0.0%	0.0%
xBox 360	99,1%	0.0%	0.9%	0.0%	0.0%
xBox	98,2%	0.0%	0.9%	0.9%	0.0%
Nintendo Wii	99,1%	0.9%	0.0%	0.0%	0.0%
GameCube	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Nintendo 64	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Dreamcast	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	0.0%
Nintendo DS	94,6%	0.9%	2,7%	0.9%	0.9%
Gameboy Advance	91.0%	4,5%	1,8%	1,8%	0.9%
Gameboy	84,7%	11,7%	1,8%	0.9%	0.9%
Playstation Portable (PSP)	98,2%	0.9%	0.9%	0.0%	0.0%
GSM	64.9%	18.0%	90.0%	2,7%	5,4%
PDA	93,7%	1,8%	2,7%	0.0%	1,8%
Arcadekasten	96,4%	2,7%	0.9%	0.0%	0.0%

Tabel 8: Frequentie waarmee de respondenten op bepaalde spelplatformen speelden.

Met betrekking tot de platform- en genrevoorkeuren concluderen we dat de respondenten voornamelijk als casual spelers met een voorkeur voor de PC beschouwd konden worden. Dit was ook te merken aan het aankoopgedrag van digitale spellen. De steekproef bestond grotendeels uit spelers die op jaarbasis geen (60.4%) of minder dan drie (29.7%) spellen aankocht. De meerderheid speelde nooit (60.4%) of zelden (17.1%) commercieel beschikbare digitale spellen. Digitale spellen bleken door onze vijftigplussers nauwelijks illegaal gekopieerd te worden (11.7%), terwijl de PC het platform is waar de industrie de grootste verliezen lijdt als gevolg van softwarepiraterij (Axis of Reality, 2010; Ghazi, 2010).

Het overwicht van de casual spelers in de respondentengroep geeft een eerste indicatie dat casual spelers ouder zijn dan hardcore spelers. Een T-test ($t(93) = -2.276$; $p < 0.05$) bevestigt dat casual en hardcore spelers significant van elkaar verschillen qua leeftijd. De gemiddelde leeftijd voor casual spelers lag op 58,9 ($SD = 5.34$) terwijl deze voor de hardcore spelers op 55,6 lag ($SD = 5.23$). Het geslacht was eveneens significant gerelateerd

aan het spelen van casual spellen ($\chi^2(2) = 10.984$; $p < 0.001$). 91.2% van de vrouwelijke spelers hadden een voorkeur voor casual spellen, terwijl dat bij de mannen slechts 63.0% was. We concludeerden dat hardcore spellen eerder het domein van jongere en mannelijke spelers zijn, net zoals dit het geval is voor het jongere publiek van digitale spellen (CGA, 2007).

6.2 Speeltijd

De volgende stap in de verkenning van de respondenten als spelers van digitale spellen bestond uit een analyse van de tijd die men dagelijks aan het spelen van digitale spellen besteedde. De gemiddelde speeltijd van de respondentengroep bedroeg 1,46 uur per dag (SD = 1.15). Om een duidelijker beeld te schetsen van de verdeling werd de respondentengroep opgedeeld in drie groepen. Hierbij werden de criteria van Jansz en Martens (2005) gehanteerd, die oorspronkelijk voor de bezoekers van een LAN party geconstrueerd werden:

- 'Zware spelers' (16.2%) spendeerden meer dan 2,5 uur per dag aan het spelen van digitale spellen,
- 'gematigde spelers' (45.0%) speelden tussen de 1 uur en 2,5 uur per dag, en
- 'lichte spelers' (38.7%) rapporteerden een speeltijd die lager was dan 1 uur per dag.

Er werd een significante correlatie gevonden tussen leeftijd en speeltijd ($r = -0.232$, $p < 0.05$) en deze werd verder verkend aan de hand van een T-test. Hieruit bleek dat de twee leeftijdsgroepen (m.a.w. vijftigers en zestigers) niet significant van elkaar verschilden wat betreft de speelfrequentie ($T(105.246) = 1.828$, $p = 0.70$). Om na te gaan of er verschillen tussen verschillende generaties bestonden qua speeltijd analyseerden we uitzonderlijk ook de respondentengroep van 124 (zie p. 149 en 173), waarvan respondenten tussen 45 en 50 jaar en respondenten ouder dan 70 jaar deel uitmaakten. Een variantieanalyse (ANOVA) en een post-hoc LSD test gaven aan aan dat er een significant verschil ($F(2, 121) = 3.685$, $p < 0.05$) bestond tussen de respondenten uit de 'lost generation' (45-54 jaar; $M = 1.85$, $SD = 1.34$) enerzijds, en de respondenten uit de 'babyboom generation' (55 – 64; $M = 1.32$, $SD = 1.06$) en de respondenten uit de 'silent generation' (65+; $M = 1.07$, $SD = 0.65$) anderzijds. De laatste twee generaties verschilden niet significant van elkaar.

Een variantieanalyse (ANOVA; n = 111) gaf aan dat er qua speeltijd geen significant verschil was tussen werkende respondenten enerzijds en gepensioneerde of niet-werkende respondenten anderzijds ($F(2, 108) = 1.266$; p = 0.30). Er werd qua speeltijd wel een significant verschil gevonden voor respondenten met een verschillend opleidingsniveau ($F(2, 100) = 4.014$, $p < 0.05$). Een variantieanalyse gaf aan dat

respondenten met een hogere opleiding (*M* = 1.52, *SD* = 1.25) significant minder tijd in het spelen van digitale spellen investeerden dan respondenten die op het gemiddelde niveau (*M* = 1.75, *SD* = 1.14) of op het basisniveau (*M* = 1.10, *SD* = 0.89) opgeleid waren.

Een T-test ($t(109) = -2.226$; $p < 0.05$) gaf aan dat mannelijke spelers (*M* = 1.13, *SD* = 1.12) gemiddeld minder speelden dan vrouwelijke spelers (*M* = 1.64, *SD* = 1.13). Er werd geen significant verschil gevonden tussen de hardcore spelers en de casual spelers met betrekking tot de speeltijd ($t(93) = 1.169$; $p = .245$), wat conform is met de stelling dat casual spelers niet noodzakelijk minder toegewijde spelers zijn (Wallace & Robbins, 2008).

6.3 Speelmotieven

De scores die de respondenten opgaven voor de speelmotieven van Sherry et al. (2006; zie p. 148) waren doorgaans laag. Het meest populaire motief (en het enige dat een hogere gemiddelde score dan een neutrale 3 op de 5-item Likertschaal wist te behalen) was 'uitdaging' (*M* = 3.48, *SD* = 0.93). Opwinding (*M* = 2.41, *SD* = 1.28) was het tweede hoogst gerangschikte motief, gevolgd door afleiding (*M* = 2.29, *SD* = 0.99), fantasie (*M* = 1.64, *SD* = 0.91), competitie (*M* = 1.47, *SD* = 1.47) en sociale interactie (*M* = 1.45, *SD* = 0.87). Via een one-sample T-test werd nagegaan in hoeverre de gemiddeldes significant verschilden van de neutrale waarde van 3. Voor alle motieven was dit verschil significant ($p < .001$), met de bemerking dat voor uitdaging het verschil significant hoger lag terwijl dit voor alle andere motieven significant lager lag.

De laatste drie spelmotieven kenden extreem lage gemiddeldes, wat verklaard kon worden aan de hand van de sociale omkadering van het spelen van onze respondenten. De grote meerderheid van de steekproef bestond uit solitaire spelers die zelden of nooit met iemand anders speelden. Deze respondenten speelden grotendeels offline singleplayer spellen. Bijgevolg werden de sociale motieven (i.e. competitie en sociale interactie) door hen als onbelangrijk beschouwd. Drie T-testen bevestigden dat de lage scores voor de motieven 'Sociale interactie' ($t(13.847) = -3.672$, $p < 0.005$), 'Competitie' ($t(109) = -2.125$, $p < 0.05$) en 'Fantasie' ($t(109) = -2.400$, $p < 0.05$) significant verschilden tussen respondenten die altijd alleen speelden en respondenten die ook met anderen speelden. Niettemin blijft de gemiddelde score voor competitie ook bij de spelers die wel met anderen speelden laag (*M* = 1.83; *SD* = 0.70), terwijl deze voor fantasie (*M* = 2.17; *SD* = 1.25) en sociale interactie (*M* = 2.61; *SD* = 1.33) boven de 2 uitkomt. Wat betreft de andere drie motieven verschilden solitaire en sociale spelers niet significant van elkaar.

Vervolgens werd - in navolging van Jansz & Tanis (2007) - de relatie tussen de speeltijd en de spelmotieven geëxploreerd aan de hand van een meervoudige lineaire regressie met speeltijd als afhankelijke variabele. De motieven werden als voorspellers ingegeven en

verklaarden 25.4% van de totale variantie in de variabele speeltijd ($F(4, 106) = 10.347$, $p < 0.0001$). De sterkste voorspeller was sociale interactie ($\beta = 0.568$, $t(106) = 4.311$, $p < 0.001$), gevolgd door uitdaging ($\beta = 0.270$, $t(106) = 2.605$, $p < 0.05$), fantasie ($\beta = 0.254$, $t(106) = 2.218$, $p < 0.05$) en competitie ($\beta = -0.331$, $t(106) = -2.157$, $p < 0.05$). Afleiding en opwinding konden niet als significante voorspellers van de speeltijd in digitale spellen gebruikt worden.

In voorgaand onderzoek werd al gesuggereerd dat spelmotieven significant gerelateerd waren aan verschillende fasen in het leven (Sherry et al., 2006), evenals aan geslacht (Lucas & Sherry, 2004). In de lijn van deze studies werd de relatie tussen leeftijd, gender en spelmotieven verder verkend. Correlaties gaven aan dat leeftijd op zwakke, maar significante wijze gerelateerd was aan afleiding. Naarmate de respondenten ouder werden, speelden ze minder omwille van de afleiding ($r = -0.194$; $p < 0.05$). T-testen gaven aan dat er voor geen enkele van de spelmotieven een significant verschil was tussen de vijftigers en de zestigers in de respondentengroep.

Er werd ook gekeken naar de grotere respondentengroep van 124 (zie p. 149 en 173) om generatieverschillen qua speelmotieven te verkennen. Dit resulteerde in drie zwakke maar significante correlaties. Leeftijd correleerde met uitdaging ($r = -0.189$; $p < 0.05$), sociale interactie ($r = -0.189$; $p < 0.05$) en afleiding ($r = -0.208$; $p < 0.05$). Variantieanalyses gaven echter aan dat er voor geen enkele van de speelmotieven een significant verschil bestond tussen de drie generaties (i.e. “lost”, “babyboom” en “silent”).

	Totaal	*Mannen*	*Vrouwen*	*F*
Uitdaging	3.48	3.13	3.66	6.463*
Opwinding	2.41	2.27	2.28	0.233
Afleiding	2.29	1.96	2.65	5.078*
Fantasie	1.64	1.92	1.49	13.708***
Competitie	1.47	1.65	1.37	4.773*
Sociale Interactie	1.45	1.58	1.38	7.172**

Tabel 9: Gemiddeldes op het Uses and Gratifications instrument van Sherry et al. (2006) per geslacht.
F is het resultaat van een covariantieanalyse met speeltijd per dag als covariaat
*$p < 0.05$; **$p < 0.01$; ***$p < 0.001$

Met betrekking tot geslacht gaf een covariantieanalyse (ANCOVA) met speeltijd als covariaat aan dat vijf van de zes motieven significant verschilden. De resultaten voor fantasie ($F(1, 108) = 13.708$, $p < 0.001$), competitie ($F(1, 108) = 4.773$, $p < 0.05$) en sociale interactie ($F(1, 108) = 7.172$, $p < 0.05$) kwamen overeen met de bevindingen van Lucas &

Sherry (2004), terwijl de andere drie motieven dit niet deden: mannen en vrouwen verschilden niet significant op basis van opwinding, en vrouwen scoorden significant hoger dan mannen op afleiding ($F(1, 108) = 5.078$, $p < 0.05$) en uitdaging ($F(1, 108) = 6.463$, $p < 0.05$), wat tegenovergesteld is aan de bevindingen van Lucas & Sherry (2004). Een mogelijke verklaring hiervoor zou de voorkeur van vrouwelijke vijftigplussers voor casual spellen kunnen zijn. Volgens Juul (2008) vereisen casual spellen minder toewijding en is de drempel om te spelen lager, waardoor ze makkelijker te spelen zijn als afleiding van bijvoorbeeld de dagtaak. Nap et al. (2009) stelden dat casual spellen de nadruk op gameplay legden en niet bij verhaallijnen of grafische kwaliteit, waardoor een logisch gevolg zou zijn dat ze eerder omwille van uitdagingen gespeeld zouden worden in plaats van andere motieven.

In een industry white paper over casual games stelden Wallace & Robbins (2008) dat casual spelers waarschijnlijk om andere redenen spelen dan hardcore spelers. Deze stelling werd geëvalueerd aan de hand van enkele T-testen. Voor twee van de zes spelmotieven bleek dit te kloppen. De casual spelers uit de steekproef verschilden significant van de hardcore spelers met betrekking tot fantasie ($t(93) = 2.331$, $p < 0.05$) en opwinding ($t(93) = 1.981$, $p < 0.05$). De casual groep scoorde significant lager op fantasie ($M = 1.49$, $SD = 0.76$) dan de hardcore groep ($M = 2.00$, $SD = 0.96$), en hetzelfde gold voor opwinding, een motief waarvoor casual spelers een gemiddelde van 2.15 ($SD = 0.94$) rapporteerden in tegenstelling tot een gemiddelde van 2.67 ($SD = 0.99$) voor de hardcore spelers.

Ten slotte werd nagegaan of de spelmotieven verschilden naargelang de voorkeur voor bepaalde spelplatformen. Spelconsoles lenen zich tot andere spelervaringen dan een PC (e.g. Shaik, 2008). Drie significante verbanden werden gevonden. Een voorkeur voor de PC als platform correleerde significant met een voorkeur voor uitdaging ($r = 0.230$, $p < 0.05$) en afleiding ($r = 0.274$, $p < 0.05$), terwijl een voorkeur voor spelconsoles significant correleerde met sociale interactie ($r = 0.195$, $p < 0.05$).

6.4 Inhoudelijke voorkeuren

Op de grens van spelmotieven en genrevoorkeuren bevinden zich de inhoudelijke voorkeuren, waarvoor de items van Malliet (2007; zie p. 148) in de enquête werden opgenomen. We argumenteren dat het noodzakelijk is om inhoudsvoorkeuren in rekening te brengen, omdat genrevoorkeuren niet altijd een adequaat beeld zijn van wat men belangrijk vindt in een spel. Digitale spellen zijn zo complex geworden dat dezelfde spelgenres zeer uiteenlopende spelinhouden kunnen bevatten. Een goed voorbeeld hiervan is *Grand Theft Auto IV* (2008). Barrat (2009) onderscheidt 'The Storyteller' en 'The

Sandbox Sandinista'. Het eerste type van speler speelt voornamelijk voor het verhaal van *Grand Theft Auto* en zal de missies spelen die het verhaal vooruithelpen. Zijn tegenhanger speelt echter om zoveel mogelijk te experimenteren met de spelwereld en zal zelfs met tegenzin verhalende missies spelen om meer van de spelwereld beschikbaar te maken om te experimenteren. Om beter zicht te krijgen op wat nu echt belangrijk is voor onze speler – naast de hierboven beschreven speelmotieven – werd daarom deze schaal gebruikt die naar het belang van bepaalde spelinhouden vroeg.

Aan de hand van een exploratieve factoranalyse werden twee variabelen uit het instrument van Malliet afgeleid. De eerste categorie had betrekking op de mate waarin een spel uitdagend en niet te gemakkelijk is, onvoorspelbaar is, doet nadenken, innovatief en vernieuwend is en snelle reacties vereist. We argumenteerden dat deze categorie naar de cognitieve kant van een spel verwees, en meer bepaald naar de interactiviteit en gameplay van een spel. De tweede categorie werd gevormd uit de mate waarin een spel interessante personages, een rijke fantasiewereld, een goed verhaal, een knappe esthetiek, een hoge mate van realisme bevat en uitnodigt om met anderen te spelen. We argumenteerden dat deze categorie naar de affectieve kant van een spel verwees, en meer bepaald de grafische en narratieve kant van het spel. We noemden de eerste categorie het belang dat men aan 'interactieve' aspecten hechtte en de tweede categorie werd het belang van 'immersieve' aspecten. We stelden dat deze twee categorieën aansloten bij het bifunctionele model van mediagedrag (zie Katz et al., 1974, p. 23) waarin media-inhouden als voornamelijk fantastisch-escapistisch (de emotionele kant van de immersieve aspecten) of voornamelijk informatief-educatief (de cognitieve kant van de interactieve aspecten) beschouwd werden. Het gemiddelde voor immersie was 2.63 (SD = 0.86) en voor interactie was 3.41 (SD = 0.87)

Er werd verondersteld dat liefhebbers van casual games in vergelijking met hardcore spelers amper belang zouden hechten aan de immersieve omkadering van een spel (e.g. Juul, 2007). Een T-test bevestigde deze verwachting: hardcore spelers (M = 3.34, SD = 0.57) hadden een significant grotere voorkeur ($t(93) = 3.857$, $p < 0.001$) voor de immersieve aspecten van digitale spellen dan casual spelers (M = 2.52, SD = 0.09). Er werd ook verondersteld dat mannen, als meer typische gamers, sterker tot deze inhoudsvoorkeur aangetrokken zouden zijn dan vrouwen. Via een T-test ($t(109) = 2.347$, $p < 0.05$) werd deze verwachting bevestigd, maar na controle voor genrevoorkeuren (i.e. casual of hardcore) viel het genderverschil weer weg. We anticipeerden geen verbanden tussen leeftijd en inhoudelijke voorkeuren en er werd geen significante relatie gevonden op dit vlak. Deze bevindingen geven een indicatie dat uitdagingen en nadenken voor iedereen belangrijk is,

maar dat hardcore spelers – ongeacht hun leeftijd – ook verwachten dat digitale spellen een goed verhaal, interessante personages, etc. te bieden hebben.

6.5 Contextuele leeftijd

Via de schaal voor contextuele leeftijd van Rubin & Rubin (1982a; zie p. 148) werd een eerste verkenning gemaakt van de mate waarin de context van ouderen een rol speelt in hun game gedrag. De respondenten behaalden een gemiddelde score boven de neutrale waarde op de items voor mobiliteit (M = 4.34; SD = 0.94), interpersoonlijke interactie (M = 3.87, SD = 0.86), levensvoldoening (M = 3.50; SD = 0.82), fysieke gezondheid (M = 3.41; SD = 1.09), en economische zekerheid (M = 3.15; SD = 1.03). Enkel de sociale activiteit van de respondent lag onder de neutrale waarde (M = 2.61; SD = 0.86). Een one-sample T-test toonde aan dat alle waarden verschilden van de neutrale waarde (p < .001), met uitzondering van economische zekerheid ($t(110)$ = .132, p = .132)

De analyses suggereerden dat de manier waarop men digitale spellen speelt, paste binnen een specifieke levensstijl. Wie een goede fysieke gezondheid had, ging op zoek naar uitdagingen tijdens het spelen (r = 0.202, p < 0.01). Ook bleek dat digitale spellen op verschillende wijzen mogelijk fungeerden als een vervanging voor bepaalde onbeschikbare activiteiten en beperkingen. Economische zekerheid correleerde significant en negatief met sociale interactie (r = -.247, p < 0.05), opwinding (r = -.238, p < 0.05), immersieve emotionele omkadering (r = -.310, p < 0.01), en ook mobiliteit correleerde significant en negatief met de immersieve emotionele omkadering (r = -.205, p < 0.05). Aan de andere kant correleerde levensvoldoening significant en positief met de interactieve rationele kern van digitale spellen (r = .221, p < 0.05). Wie dus een betere levensstandaard had, leek in mindere mate heil te zoeken in de fantasiewereld van digitale spellen. Wie mobiliteits- of economische problemen had, leek eerder geneigd om te spelen uit escapistische redenen[22].

6.6 Digitale spellen en andere media

Ten slotte werd de samenhang tussen digitale spellen en andere media onderzocht. Er werd verwacht dat spelers van digitale spellen ook veel tijd op het Internet zouden besteden (Pratchett, 2005), maar minder met het kijken naar televisie. De variabele

[22] Dit is een eerder negatief beeld van de functie achter het spelen van digitale spellen, maar hetzelfde kon ook van de functie van televisie gezegd worden. Zowel levensvoldoening (r = -.175, p < 0.05) als fysieke gezondheid (r = -.293, p < 0.01) en sociale activiteit (r = -.192, p < 0.05) correleerden significant en negatief met het aantal uren dat men per dag doorbrengt achter de televisie.

speeltijd vertoonde effectief een significante correlatie met de tijd die men op het Internet besteedde ($r = 0.375$, $p < 0.01$). Verder correleerde de speeltijd per dag significant met een voorkeur voor de PC ($r = 0.289$; $p < 0.001$), en correleerde de kijktijd per dag significant met een voorkeur voor spelconsoles ($r = 0.255$; $p < 0.01$). Wie op spelconsoles speelde keek dus ook veel televisie en wie veel achter de PC zat besteedde het meeste tijd aan digitale spellen.

We haalden hierboven aan hoe de immersieve en interactieve aspecten van digitale spellen mogelijk aansluiting zouden kunnen vinden met het bifunctionele model ter verklaring van algemener mediagebruik. Vanuit deze gedachte werd onderzocht in welke mate de inhoudelijke voorkeuren van digitale spellen weerspiegeld werden in de genrevoorkeuren die men op televisie had. We vonden hier effectief een verband. Mensen met een voorkeur voor informatieve televisieprogramma's (van het nieuws tot een televisiequiz) hadden ook een voorkeur voor de interactieve aspecten van digitale spellen ($r = 0.339$, $p < 0.01$). Mensen die liever actie op televisie (van komedies tot politieseries) zagen verkozen eerder de immersieve omkadering van digitale spellen ($r = 0.188$, $p < 0.05$).

6.7 Conclusie

Uit de enquête bleek dat onze respondenten voornamelijk PC-gebruikers waren met een voorkeur voor casual games en dat ze voornamelijk speelden omwille van de uitdaging. De respondentengroep kende op professioneel en educatief vlak een diverse samenstelling. Er was een lichte oververtegenwoordiging van vrouwen, wat in overeenstemming is met de grotere vertegenwoording van casual spelers in de steekproef. Uit marktstudies bleek dat casual spellen populairder zijn bij vrouwelijke vijftigplussers dan bij mannen (Nielsen-Netratings, 2004; Wallace & Robbins, 2008). Er werd onder de respondenten ook een minderheid aan hardcore spelers teruggevonden. Deze waren globaal genomen jonger dan hun casual tegenhangers. Ondanks de populaire opvatting dat hardcore spelers meer toegewijd zijn (Juul, 2008) dan casual spelers, werd geen verschil in tijdsbesteding gevonden tussen beide groepen, wat in overeenstemming is met de resultaten van Wallace & Robbins (2008). Terwijl de casual spelers meer vrouwen dan mannen telden, waren de hardcore spelers voornamelijk mannen.

De resultaten met betrekking tot hardcore en casual spelers bevestigden de bevindingen van marktstudies met betrekking tot casual spelers (Nielsen-Netratings, 2004; Wallace & Robbins, 2008), ongeacht het gegeven dat de gemiddelde leeftijd in de steekproef waarschijnlijk aanzienlijk hoger lag dan de gemiddelde leeftijd van de casual speler, aangezien Wallace & Robbins verduidelijkten dat casual spellen voor alle leeftijden zijn. We argumenteerden dat de populariteit van casual spellen onder oudere respondenten

niet verrassend is, omwille van de lage kostprijs, de neutrale thema's, de hoge toegankelijkheid en de laagdrempeligheid (zie p. 129). Bovendien gaf Uses and Gratifications onderzoek met betrekking tot jongere respondenten (Sherry et al., 2006) aan dat vele jonge volwassenen al een tendens naar strategische spellen en digitale adaptaties van traditionele spellen vertoonden. Gezien de populariteit van traditionele spellen en de hoge score voor het motief 'uitdaging', vormen de resultaten van deze voorstudie een indicatie dat deze trend zich verder zet in de latere fasen van de volwassenheid.

Vergeleken met andere Uses and Gratifications studies die hetzelfde instrument hanteerden (Lucas & Sherry, 2004; Sherry et al., 2006) waren de gemiddelde scores voor elk speelmotief lager dan verwacht. We argumenteerden dat één van de oorzaken hiervoor bij het voornamelijk solitaire spelen van de respondenten lag. De nadruk op uitdaging en de lagere score op afleiding werden theoretisch gerelateerd aan een sterke behoefte tot zelfcultivatie, die ook werd vastgesteld in andere studies rond het gebruik van digitale spellen in de latere fasen van volwassenheid (Copier, 2002; De Schutter & Vanden Abeele, 2008a). De lagere scores voor de motieven 'fantasie' en 'opwinding' werden in verband gebracht met de voorkeur voor casual spellen van de meerderheid van onze respondenten. Verder vonden we dat sociale interactie de belangrijkste voorspeller was van de tijd die de respondenten aan digitale spellen besteedden, een resultaat dat overeenkomt met de bevindingen van Sherry et al. (2006) en Jansz & Tanis (2007).

Op het vlak van speelmotieven was de steekproef vergelijkbaar met de studie van Lucas & Sherry (2004), in de zin dat de rangschikking van de speelmotieven identiek was met dit onderzoek. Zowel voor de mannelijke als vrouwelijke respondenten uit dit onderzoek bleek dat 'uitdaging' het enige motief was dat een gemiddelde score boven de neutrale waarde verkreeg. Deze bevinding kwam slechts gedeeltelijk overeen met de studie van Lucas & Sherry. In deze studie lagen de gemiddelde scores op de speelmotieven voor de jonge mannen in de steekproef doorgaans boven de neutrale waarde, terwijl de scores van de jonge vrouwen (met uitzondering van 'uitdaging') steeds onder de neutrale waarde uitkwamen. Op basis van deze vergelijking[23] zou gesteld kunnen worden dat de oudere respondenten uit dit onderzoek vergelijkbaar zijn met de jonge vrouwen uit de studie van Lucas & Sherry, maar niet met de jonge mannen. We argumenteren om deze reden dat de verklaring van Lucas & Sherry voor genderverschillen met betrekking tot het spelen van digitale spellen ook van toepassing zou kunnen zijn om het verschil tussen jongere en oudere spelers te bestuderen. De verklaring die Lucas & Sherry – op basis van de Uses

[23] Hiervoor werden de scores van de studie van Lucas & Sherry (2004) herberekend. Onze voorstudie hanteerde Likertschalen van 5-items, terwijl de studie van Lucas & Sherry 7 gradaties gebruikten. Waar de neutrale waarde in deze studie op 3 lag, bevond deze zich voor de studie van Lucas & Sherry op 4.

and Gratifications theorie (Blumler & Katz, 1974) en de FIRO-theorie (Schutz, 1958) – formuleren, stelt dat jonge speelsters op een andere, minder fanatieke manier dan jonge mannen spelen, doordat digitale spellen voor hen minder sociaal ondersteund zijn, en vaardigheden van hen vereisen waar ze (om biologische redenen) niet zo goed in zijn als mannen. Dezelfde redenering zou ook voor oudere spelers gemaakt kunnen worden: enerzijds is het spelen van digitale spellen een sociaal minder aanvaarde hobby voor hen, en anderzijds zijn ze minder vertrouwd met digitale spellen (e.g. omwille van de afwezigheid van digitale spellen tijdens de formatieve jaren, of omwille van het achteruitgaan van bepaalde vaardigheden ten gevolge van het verouderingsproces).

Verder werden er gelijkenissen gevonden met de kwantitatieve studie van Pearce (2008) over spelende babyboomers (Pearce, 2008). De steekproef van dit onderzoek bestond grotendeels uit vrouwen die de PC als platform prefereerden en die voornamelijk speelden voor de intellectuele uitdaging. Sommige resultaten spraken Pearce ook tegen. Slechts een minderheid van de respondenten speelde klassieke 'adventure' games, rollenspellen of schietspellen. Het motief 'fantasie' kreeg een lage score en de respondenten waren doorgaans solitaire spelers. De respondenten uit de studie van Pearce waren eerder sociaal, vaak liefhebbers van de klassieke 'adventure' games, rollenspellen of schietspellen en gek van fantasierijke spellen. We verklaarden deze verschillen op basis van de respondentenwerving van Pearce, die zich had voltrokken via sites waar oudere spelers expliciet mensen zochten om online te spelen (zoals TheOlderGamers.com) en via sites die specifiek georiënteerd waren naar avonturen- en rollenspellen (zoals AdventureGamers.com).

6.8 Verder onderzoek

Uit de resultaten van de voorstudie kwamen een aantal vragen naar boven, die verder uitgediept dienden te worden en die de basis vormden voor de onderzoeksvragen die geformuleerd werden voor het kwalitatieve luik van deze studie. Allereerst bleek dat de sociale aanvaarding van digitale spellen voor oudere spelers een interessant en verder te verkennen onderwerp vormde. Wat zijn de redenen voor het solitaire spelen van de meerderheid van de respondenten? Copier (2002) en Sherry et al. (2006) gaven al een indicatie dat digitale spellen als sociaal onaanvaardbaar voor oudere spelers gepercipieerd kunnen worden en deze bevindingen werden weerspiegeld in de huidige steekproef. Staan de respondenten onder sociale druk van leeftijdsgenoten die het spelen als kinderachtig of als tijdsverspilling beschouwen? Is het, om diverse redenen, moeilijker voor oudere spelers om speelpartners te vinden dan voor jongere spelers (Pearce, 2008)? Of bieden multiplayer spellen niet het type uitdaging waarin ouderen geïnteresseerd zijn (De Schutter & Vanden Abeele, 2008a)?

De resultaten van deze voorstudie – voornamelijk in de interpretatie van de spelmotieven conform de redenering van Lucas & Sherry (2004) – gaven ook aan dat de beperkte technologische of gamer-vaardigheden van ouderen een rol kunnen spelen in de verklaring van hun speelgedrag. In hoeverre zijn hardcore spellen voor onze respondenten minder interessant omwille van de vereisten die dergelijke spellen aan de spelers stellen? Kan er een verschil worden waargenomen tussen respondenten die vroeger al met digitale spellen in contact waren gekomen en respondenten bij wie dat niet was gebeurd?

Deze voorstudie hield geen rekening met mogelijke leeftijdsspecifieke speelmotieven, zoals "spelen om het geheugen of de reactiesnelheid te verbeteren", "mee met de tijd zijn", of "leren over moderne technologie". Bij het uitvoeren van deze studie bestond hier namelijk geen gespecialiseerde schaal voor. Om een aanzet voor een dergelijk instrument te bieden en om onze verklaring voor de lage gemiddeldes op het instrument van Lucas & Sherry verder te toetsen, werd vooropgesteld om de motieven van oudere spelers verder te verkennen aan de hand van het kwalitatieve luik.

Er werden geen grote verschillen gevonden tussen vijftigers en zestigers wat betreft het speelgedrag, terwijl er wel verschillen werden gevonden tussen de jonge medioren (45-54) en de oudere respondenten wanneer de grotere groep van 124 respondenten werd geanalyseerd. De oorzaak hiervoor werd gezocht in het feit dat deze vijftigers en zestigers zich in de overgangsperiode tussen middelbare en late volwassenheid bevonden. Er kan een aanzienlijk verschil bestaan tussen iemand van vijftig en iemand van zeventig, maar tegelijkertijd speelt de mentale ingesteldheid een belangrijke rol en kunnen deze verschillen niet enkel op basis van de leeftijd verklaard worden. De contextuele leeftijdsschaal van Rubin & Rubin (1982a) maakte het mogelijk om enkele verbanden tussen de contextuele situatie van de respondenten en het speelgedrag bloot te leggen. Aangezien dit als één van de belangrijkste doelstellingen van dit onderzoeksproject naar voor werd geschoven, was een verdere verkenning van dit thema noodzakelijk.

Verder dienden zich een aantal kleinere vragen aan na het uitvoeren van de voorstudie. Commerciële spellen waren in die mate onpopulair dat ze zelfs niet illegaal gespeeld werden. Er bestond nog onduidelijkheid over de manier waarop het leren spelen en installeren van digitale spellen zich voltrok, aangezien slechts de helft van de respondenten ooit een computercursus gevolgd had. Ook werd nog geen afdoende theoretische verklaring gevonden voor het niet vinden van een significant verschil tussen gepensioneerden, werkenden en thuisblijvers qua speeltijd, en voor de lage scores van het speelmotief 'competitie', zelfs onder de respondenten die samen met anderen speelden.

Ook diende verder onderzocht te worden in hoeverre de genrekenmerken van casual spellen effectief beter pasten bij de respondenten omwille van hun leeftijd.

7 Een beschrijving van het oudere publiek van digitale spellen

De kwantitatieve voorstudie bood een eerste kennismaking met het oudere publiek van digitale spellen. Op basis van deze analyse kon een brede omschrijving van deze gebruikersgroep geformuleerd worden met betrekking tot hun speelmotieven en gratificaties, speeltijd, en platform- en genrevoorkeuren. Daarnaast werd een lijst met mogelijke respondenten opgesteld voor verder onderzoek. Enerzijds was deze exploratieve studie in staat om enkele van onze onderzoeksvragen toe te lichten, maar anderzijds bleek uit onze conclusie dat de studie meer vragen opriep dan ze beantwoordde. De cijfers en statistieken vertelden een gedeelte van het verhaal, maar om de betekenissen (zie p. 132) van digitale spellen bloot te leggen is verdere studie noodzakelijk. Deze bleven grotendeels verborgen in de 'black box' die typisch is voor een verkennende enquête. We argumenteerden in ons methodologisch hoofdstuk dat kwalitatief onderzoek beter gewapend is dan kwantitatief onderzoek om dergelijke vraagstellingen te verkennen (zie p. 141) en we verkozen hierom om de resultaten van ons kwantitatief luik verder uit te werken met een kwalitatieve studie.

De respondentengroep van 124 werd gebruikt om rijke gevallen te selecteren voor deze kwalitatieve studie. Aan de hand van de snowballing-methode werd er specifiek gezocht naar respondenten in een rusthuis en respondenten die op de Nintendo Wii speelden. In totaal werden er 35 respondenten tussen 49 en 73 jaar oud geïnterviewd en geobserveerd. Dit gebeurde via een gefaseerd onderzoeksopzet conform met de principes van Grounded Theory (zie p. 153 voor een beschrijving van de methoden).

We presenteren de resultaten van het kwalitatief onderzoek in twee hoofdstukken. In dit eerste hoofdstuk beschrijven we de variatie in de betekenissen die digitale spellen voor de respondenten hadden aan de hand van 4 thema's, zijnde 1) "digitale spellen binnen de tijdsbesteding", 2) "digitale spellen binnen de sociale context", 3) "digitale spellen en inhoudelijke voorkeuren", en 4) "continuïteit en verandering". Dit eerste deel vormt een weerslag van de resultaten van de exploratie- en specificatiefase (zie p. 160 en 161). In het hierop volgende hoofdstuk integreren we deze betekenissen met de bestaande theoretische modellen die in het literatuuroverzicht werden aangehaald, om tot een spelersclassificatie en een conceptueel model ter begrip en verklaring van deze betekenissen te komen. Dit tweede hoofdstuk weerspiegelt voornamelijk de reductie- en integratiefase (zie p. 163 en 164).

Zoals werd aangehaald bestaat het beschrijvend kader uit vier thema's. Deze zijn gebaseerd op de manier waarop vijftigers en zestigers over hun spelen praatten. De thema's werden gevormd door middel van een vergelijking van de interviewfragmenten binnen de codes uit de exploratiefase, waarna deze tot begrippen met dimensies en variabelen uitgewerkt werden in de specificatiefase. Deze begrippen vormden de betekenissen die digitale spellen in het dagdagelijkse leven van oudere volwassenen verkregen hadden. Samen vormen de thema's en begrippen een rijke beschrijving van de manier waarop de respondenten met digitale spellen omgingen in hun dagelijkse leven.

In dit hoofdstuk is elke sectie aan één van deze thema's toegewezen. We merken op dat het vierde thema (i.e. de manier waarop het spelen van digitale spellen onderhevig was aan continuïteit en verandering doorheen het leven van de respondenten) in de specificatiefase omgedoopt werd tot een overkoepelende dimensie binnen de drie andere thema's, aangezien de eerste drie thema's onderhevig bleken te zijn aan continuïteit en verandering doorheen het leven van de respondenten.

Thema 1: Digitale spellen binnen de tijdsbesteding (vanaf p. 191)
Van tijdverdrijf tot tijdsbesteding
Specifieke speelmomenten
Excessief spelen en controle
Continuïteit, verandering en adoptie (thema 4)
Thema 2: Digitale spellen binnen de sociale context (vanaf p. 214)
Spelen in een solitaire of sociale context
Online spelen
Sociale aanvaarding versus taboe
Continuïteit en verandering (thema 4)
Thema 3: Digitale spellen en inhoudelijke voorkeuren (vanaf p. 240)
Interactie en immersie
De potentiële pluspunten van digitale spellen
Interesses en attitudes
Continuïteit en verandering (thema 4)

Tabel 10: Overzicht van de vier thema's.

7.1 Digitale spellen binnen de tijdsbesteding

Het eerste thema behandelt de plaats van digitale spellen binnen de grotere tijdsbesteding, binnen het volledige palet aan activiteiten van de respondenten. Dit thema kwam uit de data naar voor doordat diverse respondenten expliciet aangaven hoe digitale spellen voor hen in relatie stonden tot andere activiteiten die allemaal tijd van hen vroegen, zoals hun hobby's, hun werk of huishoudelijke taken, tijd doorbrengen met hun partner, etc. Binnen dit thema onderscheidden we drie unieke betekenissen: 1) de mate waarin digitale spellen als tijdverdrijf of als tijdsbesteding benaderd werden, 2) de strijd tegen het soms excessieve speelgedrag, en 3) de momenten waarop men digitale spellen speelde. De vierde reeks betekenissen binnen dit onderwerp komt uit het vierde thema, i.e. continuïteit en verandering.

7.1.1 Van tijdsbesteding tot tijdverdrijf

Met de eerste dimensie bespreken we de betekenissen die digitale spellen hadden met betrekking tot de manier waarop oudere spelers tijd toekenden aan het spelen van digitale spellen, naast andere activiteiten. Deze betekenissen werden uitgewerkt met de dimensie 'tijd besteden versus tijd verdrijven'.

7.1.1.1 Tijd besteden aan het spelen van digitale spellen

We stelden dat respondenten tijd besteedden aan het spelen van digitale spellen wanneer dit de geprefereerde manier was om tijd in te vullen. Het is iets dat bijdraagt aan hun leven waar een andere activiteit dit niet zou doen. Vele respondenten maakten specifiek tijd vrij om digitale spellen te spelen en velen onder hen gebruikten de term 'hobby' ter beschrijving van het spelen van digitale spellen. We illustreren deze betekenis aan de hand van een citaat van Didier (67, m):

> *"Ik probeer elke dag er toch 1 uur tot 2 uur gemiddeld tijd voor te maken. Ik probeer dat meestal te doen als mijn vriendin niet thuis is. Ik probeer er dan iets door bij te leren en de geest wat te trainen. Televisie is ook goed, maar het helpt me minder om me geestelijk in orde te houden en je legt er geen contact met anderen in. (Didier, 67 jaar, man)"*

Didier maakte specifiek tijd om digitale spellen te spelen omdat dit voor hem een unieke bijdrage aan zijn leven leverde. Digitale spellen speelden in op een interesse rond de luchtvaart. In *Microsoft Flight Simulator* (2006) kon hij een gesimuleerd vliegtuig besturen waardoor hij naar eigen zeggen *"meer bijleerde"* dan wanneer hij er bijvoorbeeld een programma op televisie over zou zien.

Hierdoor speelde *Flight Simulator* in op een behoefte naar geestelijke fitheid die samen met zijn interesse voor de luchtvaart ertoe leidde dat het spelen van digitale spellen een meerwaarde had die hij niet in andere activiteiten vond.

We gebruiken specifiek het voorbeeld van Didier omdat opgemerkt kan worden dat Didier wel degelijk een activiteit zou kunnen hebben die geprefereerd wordt boven het spelen van *Flight Simulator*: vliegen met een echt vliegtuig. We bespraken dit met Didier en hij verduidelijkte dat vliegen met een echt vliegtuig niet te vergelijken valt met *Flight Simulator*. Didier vloog vroeger namelijk met zweegvliegtuigjes en was daarmee gestopt omdat het te duur geworden was. Er kan dus wel degelijk sprake zijn van een geprefereerde activiteit in het voorbeeld van Didier, maar tegelijkertijd bezat *Flight Simulator* een aantal eigenschappen die het spelen boven het 'echte' zweegvliegen plaatsten.

> *"Het gevoel echt in de lucht te zijn kan je met niks vergelijken. … Maar dat (zweefvliegen, nvda) kost ook veel geld en is tijdrovend. Ik vind die Flight Simulator wel heel interessant, je bent thuis, je zit binnen, je begint ermee als je wil en je stopt ermee als je wil. (Didier, 67 jaar, man)"*

Als Didier maar een uurtje tijd had, kon hij niet even gaan zweefvliegen. Didier vermeldde ook hoe hij met verschillende vliegtuigen kon leren vliegen in *Flight Simulator*, terwijl dit bij het zweefvliegen veel beperkter was. Didier was niet zeker dat hij zou stoppen met het spelen van *Flight Simulator* indien hij *"de lotto zou winnen"* en opnieuw zou kunnen zweefvliegen. Het voorbeeld van Didier illustreert hoe deze dimensie conceptueel werd uitgewerkt en geeft aan hoe complex het begrip 'geprefereerde activiteit' werd opgevat.

Didier (67, m) was als voorbeeld niet representatief voor al de respondenten binnen deze categorie in de zin dat zijn *genrevoorkeuren* een apart patroon vertoonden. Didier speelde doorgaans één heel specifiek spelgenre: *Flight Simulator*. Qua genrevoorkeuren vonden we binnen deze betekenis een brede variatie: we spraken binnen de 'tijdsbestedende' groep met respondenten die 1) alles graag speelden, die 2) één bepaald genre speelden of die 3) één bepaald spel speelden. Jacques (51, m), bijvoorbeeld was een alles-speler. Hij noemde zichzelf *"een speelvogel in hart en nieren"* en hij maakte veel tijd vrij om zoveel mogelijk te kunnen spelen. Of het nu om online poker of een schietspel ging, Jacques vond er steeds zijn gading in. Nadine (58, v) en Dirk (49, m) waren dan weer zeer kieskeurig met betrekking tot de spelletjes die ze wilden spelen en speelden. Nadine hield van de klassieke adventure games (zoals *Day of the Tentacle* (1993)) en

Dirk hield van Real-Time Strategy games (zoals de *Command & Conquer*-reeks (1995)). Opvallend voor respondenten als Dirk en Nadine was dat ze in periodes speelden. Wanneer er een spel was dat hun interesse prikkelde, speelden ze het heel vaak tot het uitgespeeld was en werd het weer wachten op een volgend spel. Er waren ook respondenten die verknocht waren aan één bepaald spel. Voor Didier (67, m) was dit *Flight Simulator*, voor François (55, m) was dit *World of Warcraft* (2004), en voor Willy (72, m) was dit (digitaal) schaken. Qua genrevoorkeuren vonden we verschillende profielen terug, waarbij zowel hardcore als casual spellen aan bod kwamen.

Didier vermeldde dat hij 1 à 2 uur per dag probeerde te spelen. Ook hierin was hij niet representatief voor alle respondenten die tijd besteedden aan het spelen van digitale spellen. We vonden een brede variatie binnen deze groep qua *speeltijd*. We haalden hierboven Nadine (58, v) en Dirk (49, m) aan, die in periodes waarin ze een nieuw spel gevonden hadden als zware spelers geclassificeerd zouden worden. Wanneer we hen echter over een periode van een jaar zouden volgen, dan zou blijken dat ze eerder lichte spelers waren omdat ze heel sporadisch speelden. François (55, m) maakte bijvoorbeeld vele uren per dag vrij om World of Warcraft te kunnen spelen, terwijl Pierre (66, m) elke morgen hooguit een uurtje online casual spelletjes speelde.

Binnen de groep respondenten die tijd besteedden aan het spelen van digitale spellen vonden we een nieuwe dimensie terug. Enerzijds spraken we met 'tijdsbestedende' respondenten die veel vrijetijdsactiviteiten naast digitale spellen hadden en anderzijds spraken we binnen deze categorie ook met respondenten die zich sterk op digitale spellen toelegden. Voor Godelieve (68, v) waren digitale spellen iets wat ze dagelijks deed en dat ze *"enorm zou missen"* als ze het niet meer zou kunnen doen. Daarnaast had ze echter nog vele andere hobby's:

> *"Hobby's? Bij de vleet! Muziek beluisteren, boeken lezen, handwerk, verzamelen, ik heb al van alles gedaan. Schilderen. De schilderijen hier heb ik zelf geschilderd. En het handwerk ook. En dan de computer, daar heb ik ook lessen voor gevolgd. Ik bewerk foto's en print mijn foto's zelf af nu. En ik ben vrijwilliger bij de gepensioneerdenbond. (Godelieve, 68, v)"*

Voor François (55, m) was *World of Warcraft* dan weer zo goed als de enige hobby geworden. Wanneer hij thuiskwam van zijn werk at hij eerst om daarna *World of Warcraft* te spelen terwijl zijn vrouw op een andere computer haar spelletjes speelde of naar televisie keek. Zo werd de avond dan gevuld tot ze weer naar bed

gingen en het proces zich de volgende dag weer herhaalde. Omwille van de uitdagingen, verhalen en online sociale interactie (met familieleden en vrienden) in de spelwereld van Azeroth, was *World of Warcraft* voor François de geprefereerde tijdsbesteding geworden. Binnen de groep van respondenten die tijd besteedden aan het spelen van digitale spellen, spraken we zowel met mensen die veel activiteiten naast digitale spellen beoefenden als met mensen die weinig andere ontspanningsactiviteiten in hun leven hadden.

7.1.1.2 Tijd verdrijven met het spelen van digitale spellen

Respondenten die 'tijd verdreven' met digitale spellen, speelden ondanks het gegeven dat digitale spellen niet altijd de geprefereerde activiteit waren om de vrije tijd in te vullen. Deze respondenten speelden wel degelijk digitale spellen - en ze amuseerden zich ook tijdens het spelen - maar eigenlijk zouden ze even graag de tijd met iets anders willen verdrijven. Men heeft nu eenmaal tijdelijk of voortdurend tijd te over en digitale spellen zijn maar een manier om die in te vullen. We illustreren deze betekenis aan de hand van een citaat van Georgette (66, v):

> *"Ik zit veel opgesloten en alleen. Ik zie heel weinig mensen, en ik kan eigenlijk niet goed alleen zijn. Ik heb ook geen verplaatingsmogelijkheden en hier komt niet zoveel volk over de vloer. Daarom spelen die spellen een heel grote rol in mijn leven. Bijna de ganse dag (speel ik, nvda). … Ja, het is voor mij eigenlijk een therapie. Als ik dat niet moest hebben dan zou ik van de ene depressie in de andere sukkelen. … Als ik achter die computer zit vergeet ik hoe alleen ik soms ben … Het is tenslotte ook het enige dat ik heb. Buiten op zondag eens een ritje doen met de auto. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"*

Georgette had een functiebeperking waardoor ze zich niet zonder hulp buitenshuis kon begeven. Met haar man erbij kon dit wel maar die was overdag doorgaans niet thuis. Ze speelde dan maar spelletjes, en ze speelde haast alles wat ze online kon vinden. Of het nu een spel van de portaalsite Zylom.nl was, een spel dat ze via Seniorennet.be vond, of een spel dat ze toevallig ergens online tegenkwam: ze probeerde het graag uit. Voor Georgette waren digitale spellen in de eerste plaats een manier om niet tegen de muren op te lopen. Ze vond digitale spellen heel leuk en een goede vorm van hersengymnastiek, maar ze speelde voornamelijk omdat ze weinig andere mogelijkheden in haar leven had ten gevolge van haar functiebeperking.

Met betrekking tot respondenten die tijd verdreven met digitale spellen was Georgette een extreem voorbeeld omwille van haar functiebeperking. Een minder drastisch voorbeeld van iemand die speelde om de tijd te verdrijven was Guido (70, m). Guido deelde ons meteen mee dat hij eigenlijk niet zo veel digitale spellen speelde. Hij bleek voornamelijk casual spellen zoals *Tetris* (1984) of Sudoku te spelen wanneer zijn vrouw naar iets op televisie keek dat hij echt niet wou zien, wanneer hij op een vliegtuig zat of wanneer hij moest wachten tot zijn zoon die in het buitenland woonde online kwam. Guido had nog vele hobby's en was in uitzonderlijk goede fysieke conditie voor een man van zijn leeftijd. Hij droeg zelfontplooiing hoog in het vaandel en digitale spellen konden daar volgens hem maar weinig aan bijdragen in vergelijking met andere vrijetijdsactiviteiten zoals sport of (hoge) cultuur. Net als Georgette speelde Guido enkel om de tijd te verdrijven. In zijn geval ging het om een beperkt overschot aan tijd, waar hij ondanks de vele mogelijkheden niks beter mee kon doen, terwijl Georgette een groot overschot aan tijd had maar weinig mogelijkheden om deze in te vullen.

Binnen de groep van respondenten die tijd verdreven met digitale spellen spraken we met twee soorten respondenten: 1) mensen met een tijdelijke *onmogelijkheid om iets anders te doen* (zoals Guido), en 2) mensen met een permanente onmogelijkheid om iets anders te doen (zoals Georgette). De eerste groep respondenten kreeg te maken met een tijdelijk overschot aan tijd waar men geen betere invulling voor vond dan digitale spellen. Doorgaans hadden deze respondenten wel genoeg alternatieve activiteiten in hun leven, maar deze waren tijdelijk niet beschikbaar. De tweede groep respondenten had echter elke dag te maken met een groot overschot aan tijd doordat men gewoonweg niet genoeg alternatieve waardevollere activiteiten kon doen.

Zoals het geval was voor de groep die tijd besteedde aan het spelen van digitale spellen, vonden we een brede variatie met betrekking tot de effectieve tijd die men verdreef met digitale spellen. Het voorbeeld van de lichte speler Guido en de zware speelster Georgette verduidelijkt dit gegeven. Qua genrevoorkeuren speelden deze respondenten doorgaans casual spellen, maar we vonden ook een aantal uitzonderingen, zoals Simonne (65, v), die van haar zoon diverse hardcore spellen had gekregen waaronder een aantal klassieke adventurespellen die ze graag speelde.

Spelen om 'tijd te besteden' of 'tijd te verdrijven' waren *geen exclusieve betekenissen*. Zelfs respondenten die zeer sterk naar één van de uitersten van deze dimensie neigden, bleken soms ook vanuit de tegenovergestelde betekenis te spelen. Zo vertelde Francis (71, m)

bijvoorbeeld dat digitale spellen iets waren waar hij regelmatig tijd voor maakte 's avonds. Als dusdanig paste Francis binnen het profiel van iemand die tijd besteedde aan digitale spellen. Niettemin vertrouwde Francis ons ook toe dat hij het vaakst speelde in de winter omdat hij dan niet langer een boek op zijn terras kon lezen omwille van het weer. We vonden bij Francis dan ook speelgedrag terug dat eerder binnen het verdrijven van tijd paste, omdat hij op die momenten liever iets anders gedaan had dat voor hem waardevoller was dan het spelen van digitale spellen. Ook voor Raymond (60, m) waren digitale spellen iets waar af en toe hij graag tijd aan besteedde, maar toen hij een blessure had werd zijn spelen eerder een manier om de tijd te verdrijven omdat hij niks anders meer kon doen.

> *"Ik ga actief op zoek naar spellen, zeker als het over shooters gaat. Ik vind wel dat ik soms bepaalde taken aan de kant schuif om te kunnen spelen. Dat ik denk, ik heb nu 4 uur gespeeld, ik had wel andere (werkgerelateerde, nvda) dingen kunnen doen (lacht). … Toen ik thuis zat met mijn knie ben ik veel meer beginnen spelen. Je kan dan toch niets anders doen. (Raymond, 60 jaar, man)"*

De respondenten situeerden zich doorgaans tussen beide betekenissen in, waarbij ze dan iets sterker naar het besteden of het verdrijven van tijd doorleunden maar zelden volledig naar het ene of het andere. In het midden tussen spelen als een manier om tijd te verdrijven en om tijd te besteden vonden we een derde betekenis van digitale spellen in functie van de tijdsbesteding: het spelen van digitale spellen om "*gaatjes te vullen*". Zo goed als alle respondenten gingen wel eens spelen als er een gaatje in de agenda vrij kwam. Voor de ene paste dit dan binnen het profiel van iemand die met digitale spellen de tijd verdrijft terwijl voor de andere dit een uitbreiding vormde van het besteden van waardevolle tijd.

Voor Ingrid (60, v) waren digitale spellen enerzijds een hobby die ze elke dag uitoefende en waarmee ze nog lang niet zou stoppen. Anderzijds was het lang niet haar enige hobby en moesten digitale spellen voor haar genoegen nemen met tijd die niet door vaste afspraken ingevuld werd.

> *"Mijn dagen zijn altijd goed gevuld geweest. Toen ik nog werkte deed ik buikdansen, tai-chi en ik voedde de kinderen op. Nu volg ik Spaans, ga ik line-dancen, schilder ik graag, doe ik vrijwilligerswerk, ga ik wekelijks kaarten met vrienden, twee keer per maand naar het toneel, en dat is nog niet alles. Ik geniet enorm van mijn spelletjes maar in de praktijk vult het de gaatjes tussen alle vaste afspraken. (Ingrid, 60 jaar, vrouw)"*

Kortom, respondenten die gaatjes in de dag vulden met digitale spellen zoals Ingrid pasten zowel binnen het profiel van 'tijd besteden' (omdat ze ervoor kozen om vrije tijd te

vullen met digitale spellen terwijl er genoeg weliswaar minder waardevolle alternatieven waren) en het profiel van 'tijd verdrijven' (omdat ze met een - weliswaar klein - overschot aan tijd zat wanneer ze speelde en waardevollere activiteiten niet beschikbaar waren).

Tijd besteden	Gaatjes vullen	Tijd verdrijven
Geprefereerde activiteit		Toch liever een andere activiteit

Tabel 11: Digitale spellen van 'tijdsbesteding' tot 'tijdverdrijf'.

We besluiten de uitwerking van deze eerste betekenissen van digitale spellen voor de respondenten met een belangrijke opmerking. We argumenteerden namelijk dat geen duidelijk verband kon gesteld worden tussen deze betekenissen enerzijds en bepaalde leeftijdsgroepen of het pensioen anderzijds. Naarmate men ouder werd bleken sommige van de respondenten wel degelijk in een situatie terecht te komen waarin men tijd op overschot had en te weinig waardevolle activiteiten, maar deze situatie kon zich evenzeer manifesteren voordat men aan pensionering toe was. We spraken met vijftigers die werkloos waren, gestopt waren met werken of een functiebeperking hadden, en ook hier bleek dat men 1) vaak de hele dag thuis zat en 2) digitale spellen speelde in functie van het verdrijven van tijd. We beklemtonen dat ook hierop uitzonderingen werden gevonden. Zoals we aanhaalden sloten beide betekenissen elkaar niet uit. Voor Rosa (55, v) was het besteden van tijd mogelijk sterker aanwezig dan het verdrijven van tijd, ook al zat ze heel vaak alleen thuis omwille van een functiebeperking.

> *"Oorspronkelijk ben ik begonnen met spelen uit verveling. Dat ik zoveel computerspelletjes speel komt ook grotendeels omdat ik heel weinig buitenshuis ga. Maar… ik vond het altijd al fantastisch als je ziet hoe al de games in elkaar steken. Ik vind dit heel spannend. Ik ben echt verzot op de Zelda games en Second Life. Zelfs als ik minder tijd had, dan zou ik al mijn vrije tijd doorbrengen met gamen. (Rosa, 55 jaar, vrouw)"*

Voorlopig stellen we dus dat de betekenissen verder gaan dan op een bepaalde manier spelen omdat men bijvoorbeeld op een zekere leeftijd anders naar digitale spellen zou gaan kijken of omdat men vaker alleen thuis was. In het volgend hoofdstuk gaan we de vraag wanneer er gespeeld wordt om tijd te besteden of om tijd te verdrijven verder onderbouwen en transformeren tot het kernbegrip van deze studie waaraan alle gevonden betekenissen gerelateerd kunnen worden.

7.1.2 Excessief spelen en controle

De respondenten spraken vaak over het onderwerp *verslaving*. Dit was zowel het geval bij respondenten die veel tijd besteedden aan digitale spellen als bij respondenten die veel tijd verdreven met het spelen van digitale spellen. De term 'verslaving' werd doorgaans op twee manieren gebruikt. De eerste van deze twee betekenissen verwees naar digitale spellen als een activiteit die zo plezierig en interessant was dat men er zoveel mogelijk tijd aan wilde besteden. Rosa (55, v) was één van de respondenten die op deze manier over digitale spellen (en meer bepaald een rollenspel in *Second Life* (2003)) als een verslaving sprak:

> *"Wel ik ben meer en meer betrokken in het spel "Second Life", de andere games heb ik nu al enkele maanden niet meer gespeeld. Maar ik vind Second Life een super-spel. Ik kan wandelen, dansen, mijn kleren maken, een club openhouden, ik mag hoge hakken aandoen en nog veel meer. Ik ben steeds op het spel (online, nvda) van 's morgens tot midden in de nacht. Ik ga niet buiten, en toch maak ik een hoop kennissen met mensen van alle leeftijden en alle landen ook. Eigenlijk zou ik zeggen dat ik eraan verslaafd ben geworden. (Rosa, 55 jaar, vrouw)"*

Voor respondenten zoals Rosa waren digitale spellen enerzijds iets waar ze zeer veel tijd aan besteedde maar anderzijds speelde ze ook om tijd en eenzaamheid te verdrijven. Ze vulde heel de dag met digitale spellen terwijl ze alleen thuis was (omwille van haar functiebeperking) en vond daarom dat ze *"verslaafd"* was. Ook bij andere respondenten die veel tijd beschikbaar hadden vonden we een dergelijke interpretatie van het begrip verslaving terug.

De meeste respondenten gebruikten het begrip echter voornamelijk om aan te geven dat het spelen van digitale spellen soms kon uitlopen, in die mate dat men er achteraf spijt van had. Digitale spellen konden bovendien ook leiden tot kleine lichamelijke kwaaltjes, zoals een slechte nachtrust, vermoeide ogen of een pijnlijke rug. De onderstaande citaten van Georgette (66, v) en Martine (56, v) illustreerden deze opvatting:

> *"Als mijn man slapen is, dan speel ik soms tot 3 uur 's nachts. Ik moet mij dwingen om met spelen te stoppen. Ja, ik ben daaraan verslaafd. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"*

> *"Het is een verslaving. Anders zat ik er niet alle dagen op. Ja, dat geef ik toe dat dat verslavend is, maar het is niet dat ik er serieuze problemen bij heb. Ik hoor mijn man wel eens zeggen van "Ik zit hier ook wel hé", maar ja... We zitten nog altijd in dezelfde ruimte en soms zet ik mijn spel op pauze en dan ga ik mee met hem ergens naar kijken. … Soms is*

het wel slecht voor de nek, denk ik. Dan voel ik dat en dan denk ik van 'Oei, nu moet ik effe oppassen.' (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"

Wanneer we doorvroegen naar de problemen die met verslaving in een klinische context geassocieerd worden, bleek dat de uitspraken van de respondenten weinig verband hielden met de academische benadering van de term 'verslaving'. Verslaving wordt in de DSM-IV geassocieerd met zes criteria (American Psychiatric Association, 1994, p. 192):

1. Verhoogde tolerantie; Het individu heeft na herhaaldelijk gebruik grote(re) hoeveelheden nodig om hetzelfde effect te blijven bereiken.
2. Afkickverschijnselen; Het individu ervaart onaangename effecten wanneer men stopt met het gebruik en gebruikt om deze te verhelpen.
3. Het individu gebruikt meer of gebruikt langer dan dat men oorspronkelijk voor ogen had.
4. Het individu heeft een verlangen om minder of gematigder te gebruiken.
5. Het individu besteedt veel tijd aan het verkrijgen van de substantie, het gebruiken van de substantie of het herstellen van het gebruik van de substantie.
6. In sommige gevallen zijn al de dagelijkse activiteiten van het individu gericht op het gebruik. Belangrijke sociale, beroepsmatige of ontspanningsactiviteiten worden opgegeven of gereduceerd om te kunnen gebruiken.
7. Wanneer het individu opmerkt dat het gebruik een rol heeft in het vormen van psychologische of fysische problemen, vormt dit geen reden om met het gebruik te stoppen.

DSM-IV maakt het onderscheid tussen verslavingen met of zonder fysiologische afhankelijkheid. Van fysiologische afhankelijkheid was bij de respondenten geen sprake. Niemand maakte gewag van afkickverschijnselen wanneer men niet kon spelen of van een verhoogde tolerantie. Ook zonder fysiologische afhankelijkheid konden we geen enkele van de respondenten volgens DSM-IV als verslaafd beschouwen. Enkel criterium 3 (het individu gebruikt meer of gebruikt langer dan men oorspronkelijk voor ogen had) werd door de respondenten aangehaald in de context van verslaving. Ingrid (60, v) vergeleek bijvoorbeeld haar zelfverklaarde verslaving aan *Luxor* (2005) met haar verslaving aan sigaretten.

"Ik ben misschien wel verslaafd aan Luxor, maar het is niet hetzelfde als verslaafd zijn aan sigaretten of zo. Ik schiet al in paniek als de nachtwinkel dicht gaat gaan en ik nog maar voor een uur sigaretten heb. Ik kan wel een hele tijd zonder Luxor. Uiteindelijk heb ik het ook een heel leven zonder gedaan. (Ingrid, 60 jaar, vrouw)"

Bij gebrek aan de klinische criteria voor verslaving herinterpreteerden we het begrip 'verslaving' als *excessief spelen*. Respondenten die excessief speelden (of gespeeld hadden), speelden volgens onze interpretatie langer dan ze oorspronkelijk voorgenomen hadden. Dit kwam in de interviews overeen met wat de respondenten "verslaving" noemden, maar we vonden de term "verslaving" te beladen om accuraat deze betekenis te kunnen beschrijven. Niettemin waren excessief spelen en controle verwerven over de tijd die men aan digitale spellen toekende relevante betekenissen die verbonden waren aan hoe de respondenten digitale spellen speelden.

7.1.2.1 Verslaving en excessief spelen

Uit de interviews bleek dat zo goed als alle respondenten naar eigen zeggen wel eens overdreven hadden met het spelen van digitale spellen. De redenen die hiervoor werden aangehaald waren drieledig en voornamelijk gerelateerd aan de intrinsieke kenmerken van digitale spellen. Allereerst waren er respondenten die *immersieve aspecten* (i.e. de fictiewereld, verhalen, personages, etc. in het spel; zie p. 181 en 240) van digitale spellen aan het excessieve spelen relateerden. Dirk (49, m) haalde bijvoorbeeld aan dat het moeilijk was om te stoppen met spelen zolang het verhaal nog niet afgerond was. Spelers zoals hij waren steeds benieuwd om te zien hoe de plot of de emergente aspecten van het spel verder zouden evolueren. De vraag "Wat staat er nog te gebeuren?" hield hen bezig tot er een moment van closure volgde.

> *"Ik vind een verhaal heel belangrijk aan een spel. Dat zit nu ook meer in die spellen dan vroeger. Als er één langskomt (met een goed verhaal, nvda), dan moet ik het spelen, dan wil ik blijven spelen tot het uitgespeeld is. (Dirk, 49 jaar, man)"*

Andere respondenten spraken over hoe ze zich lieten meeslepen door de high scores, beloningen of lonkende *uitdagingen* van het spel. Het spel verleidde hen om langer te blijven spelen dan ze oorspronkelijk voor ogen hadden. *"Nog een laatste spelletje"* of *"nog één keer en dan heb ik zeker een nieuw record"* leidde vaak tot vele 'laatste' spelletjes voor deze spelers.

> *"Ik ben begonnen met Patience. Daar was ik echt wel verslaafd aan. Ik ging niet slapen vooraleer ik uit was. En als dat niet lukte, begon ik opnieuw. Tot ik er een uitspeelde. Dan ging ik pas slapen. Soms was dat 2u, soms had ik ook chance dat het direct uit was en dan ging ik ook slapen. (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"*

Sommige respondenten hielden er excessieve speeltijden op na wanneer er weer een nieuw spel uit was dat hen boeide. Voor hen betekenden digitale spellen een inbreuk op de doorgaanse tijdsbesteding, maar enkel wanneer er weer een nieuw

spel was dat overwonnen moest worden of dat een interessant verhaal had. Wanneer dit spel vervolgens uitgespeeld werd, waren de excessieve speelsessies voorbij tot er weer een spel uitkwam dat hen in vervoering kon brengen.

Ten slotte waren er respondenten die er uit *sociale overwegingen* excessieve speelsessies op na hielden. Frank (50, m) was zo een speler. Hij verduidelijkte dat met anderen spelen enorm veel bijdroeg aan het spelplezier. Anderzijds zei hij ook dat er steeds mensen online waren om mee te praten zodat het soms moeilijk werd om te stoppen of om offline te blijven op dagen wanneer men minder zin had. Sociale verplichtingen speelden dus een rol in het excessieve spelen van respondenten zoals Frank.

> *"Maar inderdaad, soms zit ik er iets meer tijd op dan goed is, ja. Als er eens iets speciaals is, of je hebt contacten met iemand die dan online komt. Dan steek je er iets meer tijd in dan je zou spelen wanneer het niet online was. … In Second Life zit je verbonden aan andere mensen uit heel de wereld, Amerikanen bijvoorbeeld, uit een andere tijdzone als wij. Als je daar contact mee wil dan moet je rekening houden met bepaalde momenten op de dag, wanneer zij online zijn. En alles bij elkaar is het daardoor ook moeilijker te stoppen met spelen want altijd is er wel iemand online. (Frank, 50 jaar, man)"*

Wanneer de respondenten over de verslavende aspecten van digitale spellen praatten merkten we drie zaken op die een aantal keren terugkwamen. Allereerst bleken respondenten die online speelden steevast *andere mensen* te kennen die volgens hen verslaafd waren aan digitale spellen. Doorgaans waren zij hier zeker van omdat deze mensen voortdurend online waren, dag en nacht.

> *"Ik ken mensen die daar zwaar verslaafd aan raken, mensen die er eigenlijk al hun... ze spreken van Second Life, maar er is maar één leven. De tijd dat je in Second Life steekt, steek je niet meer in je echte leven. Ik ken Vlaamse mensen en die slapen eigenlijk niet meer. Die zitten daar hele nachten, ook op de Amerikaanse sims. Dat verwoest heel hun leven. Zo ver ga ik er niet in. (Frank, 50, m)"*

Ten tweede haalden de respondenten aan dat *ze dachten dat jongere spelers en vooral kinderen veel makkelijker vatbaar voor verslaving waren* dan oudere spelers. Ingrid (60, v) vertelde dat ze moeilijk zou kunnen geloven dat er mensen van haar leeftijd verslaafd zouden raken aan digitale spellen omdat ze een heel leven lang zonder gekund hadden. Voor jongeren die als peuters niets anders dan digitale spellen gewend waren zag ze dit anders. Nadine (58, v) voegde hieraan toe dat je de

aantrekkingskracht van een bepaalde activiteit met de jaren ook moet kunnen relativeren.

Ten derde maakten de respondenten nog een aantal interessante opmerkingen over hoe hun spelen zich op het vlak van verslaving relateerde tot andere verslavende activiteiten. Of om het in de woorden van Godelieve (68, v) te zeggen: *"Aan alles dat plezant is kan je verslaafd worden, niet alleen aan spelletjes."* Uit deze gesprekken bleek dan voornamelijk dat de computer ook als een verslaving beschouwd werd. De respondenten zouden hun PC doorgaans namelijk sterker missen dan hun digitale spellen. Sommige respondenten vertelden ons dat ze geen van beiden zouden willen missen, maar voor de meeste respondenten zouden digitale spellen buitengegooid worden alvorens ze dit met de computer zouden doen. Roger (72, m) paste bijvoorbeeld in dit laatste profiel:

> *"Digitale spellen zou ik nog kunnen missen, zolang ik de computer maar mag houden. Die is een onderdeel van mijn pensioen. Die vult zoveel gaten in. En daarmee bedoel ik qua tijd. Een computer is handig, ik bankier bijvoorbeeld via de computer en het is een bibliotheek. Spelletjes kan ik gemakkelijker missen. (Roger, 72 jaar, man)"*

De reden die Roger aanhaalde was ook van toepassing op andere respondenten die digitale spellen liever zouden missen dan een computer: een computer is een nuttig dagdagelijks gebruiksvoorwerp dat veel meer te bieden heeft dan enkel vermaak. Net zoals dit bij Roger het geval was, waren de pluspunten van een computer bij de andere respondenten ook voornamelijk de verdienste van het Internet. Sommige respondenten hanteerden de term 'verslaving' met betrekking tot hun computergebruik. In tegenstelling tot digitale spellen (waarbij ze de term dan eerder gebruikten om excessief speelgedrag aan te duiden) leek deze term met betrekking tot de computer eerder een vorm van afhankelijkheid aan te duiden. Rosa (55, v) illustreerde dit aan de hand van het volgende citaat:

> *"Ik ben misschien wel verslaafd aan mijn PC. … Ik word echt zot zonder. Hij is eens twee dagen binnen geweest… Zelfs als ik op vakantie ga neem ik hem mee. (Rosa, 55 jaar, vrouw)."*

7.1.2.2 Controle

Voor vele respondenten hadden digitale spellen een negatieve betekenis in de zin dat ze moeilijk controle wisten te houden over de tijd die ze eraan toe wilden kennen. Niettemin sloegen de meeste respondenten erin om hun speeltijd onder controle te houden, soms na een paar harde lessen. Godelieve (68, v) vermeldde

bijvoorbeeld dat ze lang geen controle had over haar speeltijd tot ze er zich mentaal op toelegde om op tijd te stoppen.

> *"Het is ook wel geweest, vroeger, in het begin, dat ik van 's avonds 6:00 tot 's nachts 1:00 à 2:00 speelde. Maar dat is verleden tijd. De spelletjes zijn nog interessant, maar ik ben er geen slaaf meer van. Er is echt een tijd geweest dat ik moeilijk kon stoppen. Terwijl ik speelde dacht ik van "dat moet ik nog doen", en "dit moet ik nog doen", maar dat is nu voorbij. Als ik nu denk "het is tijd om te gaan slapen, dan kan ik morgen verder spelen", dan stop ik. Er zijn nog dagen genoeg. Maar het is nog altijd 10:30, 12:00, voor ik ga slapen. Ik ben ooit de slaaf (van digitale spellen, nvda) geweest, maar nu niet meer. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"*

Godelieve had naar eigen zeggen met verloop van tijd genoeg discipline (en relativeringsvermogen) gekweekt om controle te krijgen over haar speeltijd. Naast Godelieve spraken we nog andere respondenten die ons vertelden dat excessief spelen voor hen geen probleem was omdat het gewoon een kwestie van discipline was om er tijdig mee te stoppen. Sommige respondenten vertrouwden ons een aantal hulpmiddelen dat ze hierbij hanteerden toe.

De eenvoudigste manier waarmee de respondenten excessief speelgedrag inperkten was het stellen van *duidelijke limieten*. Dit kon op drie manieren gebeuren. Ten eerste trachtten sommige respondenten hun spelsessie in de tijd af te bakenen voor ze gingen spelen. Doorgaans was de partner hiervan op de hoogte. Robert (56, m) had met zijn vrouw een afspraak dat hij nooit voor 8:30 's avonds zou beginnen te spelen en dat zijn vrouw 2 avonden per week een soort van vetorecht krijgt. Ook Didier (67,m) had duidelijke afspraken met zijn vriendin, maar hij vertelde ook dat hij soms achter haar rug durfde te spelen als ze er niet was.

Ten tweede spraken we met respondenten die geen tijds- maar inhoudelijke limieten stelden aan hun speelsessies. Dit was voornamelijk het geval wanneer ze spellen speelden die duidelijk afgebakende segmenten hadden. Voor Willy (72, m) werkte deze strategie perfect. Hij was een fervent schaker en hij besliste gewoon dat hij nog één spelletje zou schaken om vervolgens te stoppen. Deze strategie leek minder efficiënt dan limieten te stellen in samenspraak met de partner, want voor enkele van de respondenten werd *"nog één spelletje of level"* er al snel twee, drie, etc.

De derde manier om excessieve speelsessies te vermijden vonden we slechts bij één respondente terug maar we vonden ze niettemin het vermelden waard.

> Marleen (56, v) nam namelijk de ultieme maatregel om excessief spelen te vermijden. Ze verwijderde gewoon telkens de boosdoener van haar computer wanneer bleek dat ze een bepaald spel zo leuk vond dat ze enkele malen de controle over haar speeltijd verloren had. Ze vermeldde dat ze de spelletjes bijhield om op een vrij moment dan "eens *goed door te kunnen spelen".*

Verslaving, excessief spelen en controle waren belangrijke betekenissen voor de respondenten. Opvallend was dat het voornamelijk vrouwen waren die zichzelf verslaafd aan digitale spellen noemden. We spraken niettemin ook met mannen die lang digitale spellen speelden en die soms wel eens overdreven met de tijd die ze eraan toekenden, maar mannen namen de term verslaving zelden in de mond wanneer ze naar hun eigen speeltijd verwezen.

7.1.3 Specifieke speelmomenten

De respondenten verwezen regelmatig naar specifieke momenten waarop ze digitale spellen speelden. Dit kon geïnterpreteerd worden binnen de betekenissen die we hierboven aanhaalden, zoals tijd besteden (i.e. wanneer men er bijvoorbeeld tijd voor maakte), tijd verdrijven (i.e. momenten waarop men niets waardevollers kon doen) en controle behouden over de speeltijd (i.e. enkel spelen op specifieke momenten). We merkten tijdens de analyse op dat digitale spellen vaak ten opzichte van andere activiteiten geplaatst werden. Bijgevolg groepeerden we deze momenten op basis van hoe digitale spellen een plaats hadden verworven naast andere activiteiten. We onderscheidden vier manieren waarop dit gebeurde: 1) vermijding (spelen om een andere activiteit niet te doen of uit te stellen), 2) opeenvolging (spelen voor of na een andere activiteit), 3) vervanging (spelen om een geprefereerde onbeschikbare activiteit te vervangen) en 4) ondersteuning (spelen tijdens een andere activiteit). We bespreken deze vier begrippen hieronder.

Allereerst bleken vele respondenten te spelen wanneer men een andere activiteit wou *vermijden*. Deze respondenten vertrouwden ons toe dat ze gingen spelen als hun partner iets op televisie bekeek dat ze zelf niet wilden zien. Wanneer zijn vrouw een *"vrouwenprogramma"* wou zien, dan ging Luc (57, m) bijvoorbeeld naar zijn computerkamer om spelletjes te spelen, op internet te surfen of e-mails te lezen. Digitale spellen werden door sommige respondenten ook gebruikt om bepaalde gedachten (en het gedrag en de activiteiten waartoe deze gedachten zouden leiden) te vermijden. Lilliane (56, v) vertelde hoe ze een periode depressief geweest was en hoe ze digitale spellen ging spelen op aanraden van haar kinderen als ze het allemaal niet meer zag zitten. Zo kon ze ergens anders op focussen.

> *"M'n zoon en dochter hadden dan een zeeslag-spelcomputer. Zo'n bak. En je kon dat tegen de computer spelen, en dan ben ik dat gaan spelen als ik het moeilijk had. Dat leidde mijn gedachten af en dat trok me erdoor. Dat ging dan echt beter. Ik focuste op iets, zei de dokter, dat was therapeutisch. (Lilliane, 56 jaar, vrouw)"*

Voor Lilliane waren digitale spellen betekenisvol in functie van haar depressie. Voor Bernadette (62, v) en Nicole (50, v) hadden digitale spellen dan weer een functie om nervositeit te vermijden en voor Georgette (66, v) en Simonne (65, v) werden digitale spellen gebruikt om een gevoel van eenzaamheid te vermijden. Ten slotte vertrouwde Isabelle (56, v) ons toe dat ze een tijd haar Nintendo DS gebruikte terwijl ze een poging ondernam om te stoppen met roken. Wanneer ze zin in een sigaret kreeg dan speelde ze op de Nintendo DS. (Voor de rokers onder onze lezers vermelden we dat haar experiment helaas niet succesvol was op lange termijn.)

Wanneer men met een enigszins onaangename activiteit confronteerd werd gingen sommige respondenten deze soms vermijden door digitale spellen te spelen, maar regelmatig konden dergelijke activiteiten niet vermeden worden. In dit geval gingen sommige respondenten digitale spellen als *ondersteuning* van een minder plezierige activiteit spelen. Het typische voorbeeld hiervan was digitale spellen spelen om de dagtaak wat luchtiger te maken. Marleen (56, v) had als zelfstandige kunstenares het spelen van spelletjes zelfs tot een deel van haar werkproces gemaakt. Wanneer ze aan een nieuw kalligrafisch stuk werkte nam ze steevast pauzes om ontspannende spelletjes te spelen zodat ze haar concentratie[24] niet verloor. Jeannine (72, v) speelde dan weer kaartspelletjes om de tijd te doden wanneer haar eten op het vuur stond. Ook wanneer een partner een activiteit wou doen die hen niet interesseerde gebruikten sommige respondenten digitale spellen om toch een minder aangename activiteit mee te doen. Roger (72, m) speelde bijvoorbeeld steevast *Tetris* (1989) op een oude gameboy als zijn vrouw 's avonds naar soaps wou kijken op televisie. Een amusante variatie op dit thema vonden we bij Isabelle (56, v). Zij had haar telefoon naast haar computer geplaatst zodat ze kon spelen omdat haar *"telefoonverslaafde"* vriendin haar vaak uren aan de telefoon hield met verhalen waar ze niet altijd even veel boodschap aan had.

> *"Ik heb een telefoonverslaafde vriendin. Die belt elke dag van 'ja, hoe ist?' en zo verder. En dan speel ik ondertussen een spelletje, hoor (Isabelle, 56 jaar, vrouw)."*

[24] Marleen vermeldde dat kalligrafie een zware mentale taak is: een goede kalligraaf verliest nooit zijn concentratie tijdens het werk, omdat het minste concentratieverlies tot fouten kan leiden. Fouten in een kalligrafisch stuk kunnen soms op een creatieve manier rechtgezet worden, maar vaak moet er gewoon opnieuw begonnen worden.

Digitale spellen hadden voor vele respondenten een plaats tijdens het uitvoeren van een andere activiteit, maar ze konden ook een vaste plaats voor of na een andere activiteit hebben. Dit fenomeen beschreven we tijdens de analyse met de term *opeenvolging*. Vele respondenten speelden digitale spellen bijvoorbeeld binnen de ochtend- of avondroutine. Jacqueline (53, v) vermeldde bijvoorbeeld hoe ze nog vaak voor het slapen een spelletje *Spider Solitaire* (1998) of een Mahjong-spel speelde om haar gedachten te verzetten en beter te slapen. Het was voor haar ook een manier om wakker te worden en om aan de dag te beginnen. Digitale spellen schenen voor respondenten zoals Jacqueline een rol te hebben met betrekking tot zowel het aanwakkeren als het laten uitdoven van de concentratie. Enkele respondenten die voor het slapengaan speelden vertelden ons dat ze vlak voor het slapen altijd nog een pauze inlasten waarin er niet gespeeld werd.

> *"Als ik 's avonds ga slapen - ik ben een nachtuil en ga pas slapen na 12u - maar na 11u moet ik geen spellen spelen want dan zie ik in m'n bed blokken vallen, Mahjong-tegeltjes verdwijnen, etc. … Ik weet dat ik dat niet kan spelen voor het slapengaan. (Anna, 57 jaar, vrouw)"*

Naast de respondenten die speelden voor het slapengaan en na het opstaan, spraken we met respondenten die steevast digitale spellen speelden nadat de dagtaak erop zat. Voor François (55, m) waren digitale spellen bijvoorbeeld het eerste wat hij deed nadat hij thuis kwam en gegeten had, om zich te ontspannen na de dagtaak.

Ten slotte ontmoetten we respondenten die digitale spellen speelden wanneer een geprefereerde activiteit (nog) niet beschikbaar was. Digitale spellen waren in dit geval een manier om deze te *vervangen*. Vele respondenten speelden meer in de winter of wanneer er slecht weer was omdat hun geprefereerde activiteiten buitenshuis dan vaker niet beschikbaar waren. Simonne (65, v) stelde dat ze haar spelletjes in de winter helemaal niet kan missen, terwijl het in de zomer wel meeviel. Een groep respondenten zat ook vaak alleen thuis terwijl er niet veel te doen was. Chantal (61, v) vertelde hoe digitale spellen haar dag vulden terwijl er niets op televisie was en er niks interessants meer op het Internet te lezen viel.

Sociale factoren speelden bij al deze betekenissen een belangrijke rol. Guido (70, m) en Isabelle (56, v) speelden bijvoorbeeld terwijl ze in een chatapplicatie aan het wachtten waren tot de kinderen online zouden komen. Godelieve (68, v) speelde vaak terwijl ze wachtte tot haar partner thuis kwam, en Nadine (58, v) speelde voornamelijk met iemand anders erbij waardoor haar spelen sterk onderhevig was aan de agenda van haar speelpartner. In het volgende thema gaan we verder in op hoe de sociale context betekenissen vormde voor het spelen van digitale spellen. Daarnaast werken we deze

bevindingen verder uit tot gratificaties voor het spelen van digitale spellen in het volgend hoofdstuk.

7.1.4 Continuïteit versus verandering

De betekenissen die de respondenten met betrekking tot hun tijdsbesteding aan digitale spellen toekenden veranderden soms doorheen hun leven. Sommige betekenissen bleven echter hetzelfde doorheen de jaren. We ronden de betekenissen van digitale spellen ten opzichte van de tijdsbesteding van de respondenten af met een overzicht van hoe deze betekenissen veranderlijk waren of continu bleven doorheen hun leven.

7.1.4.1 Veranderingen

Verouderen ging gepaard met *veranderingen in fysieke mogelijkheden*, maar doorgaans hadden deze nog geen ingrijpende invloed op het leven van de respondenten. Deze spraken wel over hoe ze blessuregevoeliger geworden waren, over hoe ze sneller buiten adem waren, over hoe hun zicht verminderd was en hoe hun reactiesnelheid niet meer was wat het geweest was, maar dergelijke veranderingen hadden geen drastische invloed op hoe men leefde. Met betrekking tot de tijd die men met het spelen van digitale spellen doorbracht hadden deze veranderingen amper gevolgen. Het zelfvertrouwen kreeg dan wel een deuk waardoor men bijvoorbeeld voorzichtiger ging rijden met de wagen, maar men was nog lang niet aan het huis gebonden en wie graag activiteiten buitenshuis deed bleef dit doen.

> *"Soms ondervind ik dat ik de laatste tijd 's avonds niet meer de zelfzekerheid van vroeger in de auto heb. Maar zeg tegen mij van 'hier zie, we rijden naar Spanje'; geef me de centen en ik zet me in de auto en ik vertrek. Dus dat verlies in zelfzekerheid: het gaat me niet tegenhouden om iets te doen (Isabelle, 56, v)."*

Het was voornamelijk bij respondenten die een functiebeperking hadden gekregen doorheen de jaren en daardoor beademingstoestellen of een rolstoel nodig hadden dat fysieke veranderingen een impact hadden op de betekenis van digitale spellen. Respondenten zoals Georgette (66, v) of Rosa (55, v) zaten vaak alleen thuis doordat ze zich niet alleen buitenshuis konden verplaatsen. Vervolgens verdreven ze de tijd met het spelen van digitale spellen.

Respondenten met een *partner* die verzorging nodig had speelden hierdoor minder en dit transformeerde de betekenis van het spelen ook. Francis (71, m) is een voorbeeld hiervan. Zijn vrouw was dement en dit had grote gevolgen voor zijn spelen. Ten gevolge van deze verandering had hij nog amper tijd voor zichzelf

aangezien hij zo goed als de hele dag paraat moest staan voor zijn vrouw. Vroeger waren digitale spellen iets dat hij deed als hobby in functie van een interesse (voor de militaire wereld en geschiedenis), maar nu waren digitale spellen een manier geworden om even te ontsnappen aan de harde realiteit en tijd voor zichzelf te maken.

> *"Ik zit momenteel volledig in de mantelzorg voor mijn vrouw. Daarom kan ik in vergelijking met vroeger nog heel weinig op de computer spelen. Vooral 's avonds als mijn vrouw in bed ligt, speel ik. Dan neem ik nog een momentje voor mijzelf. (Francis, 71 jaar, man)"*

Met betrekking tot veranderingen in de hoeveelheid tijd die men beschikbaar had om te spelen bleek het *pensioen* soms een impact op de speeltijd van de respondenten gehad te hebben. Digitale spellen waren voor een kleine groep een manier om het zwarte gat van het pensioen te vullen, maar doorgaans hadden de respondenten weinig last van het wegvallen van een job doordat ze financiëel wel rondkwamen en al genoeg vrijetijdsactiviteiten in hun leven hadden tijdens hun loopbaan. Voor de respondenten was het pensioen doorgaans een verademing.

> *"Mijn vrouw heeft ook les gegeven en is nu ook op pensioen. Ik heb 2 kleinkinderen en 3 kinderen. Wij gaan veel op vakantie, ik tuinier, ik speel tennis en rij vaak (recreatief, nvda) met de moto. De kleinkinderen zijn 3 dagen van de week hier, we vervelen ons helemaal niet. Ik computer ook regelmatig. De school mis ik niet, dat is voorbij. (Luc, 57, m)"*

Voor respondenten die wel last gehad hadden van het zwarte gat van het pensioen was de computer vaak een deel van de oplossing. Voor Roger (72, m) was de computer zelfs *"zijn redding"* van het zwarte gat.

> *"Ik dacht, ik ben mentaal helemaal voorbereid. Ik ben klaar om te stoppen. Maar ik was dat niet. Zelfs fysiek. Je bent geprogrammeerd. En dat biologisch, fysiologisch programma blijft doorlopen. Je wordt wakker op het uur om te gaan werken. Maar er is inderdaad niks, of weinig, te doen. Ik had gelukkig een computer. Die heeft mij gered. Ik kende er weinig van, ik kon die alleen maar gebruiken. En ik ben begonnen met leren, autodidactisch, over de computer. Hoe dat in elkaar zit, hoe dat werkt, hoe je dat eventueel kan depanneren, welke besturingssystemen er zijn en zo. Het is oneindig, ik kan daar oneindig mee doorgaan. Je weet nooit het laatste. En dat heeft mij dus geholpen om erdoor te komen. Maar het heeft toch twee jaar geduurd voor ik echt het gevoel had: ik ben gesetteld in een nieuwe situatie, een nieuw hoofdstuk. (Roger, 72 jaar, man)"*

Voor enkele respondenten hadden ook digitale spellen een betekenis die gerelateerd was aan het zwarte gat van het pensioen. Simonne (65, v) was hier het mooiste voorbeeld van omdat deze betekenis zich getransformeerd had in de periode tussen haar interview en onze opvolging een jaar later. Toen we haar interviewden speelde ze haast heel de dag door digitale spellen, in afwachting tot er goede programma's op televisie begonnen. Ze was gescheiden, pas op pensioen en zat vaak alleen. Digitale spellen hielpen haar door de dag. Uit onze opvolging bleek echter dat ze een waardevollere activiteit gevonden had in vrijwilligerswerk. (Alle namen in onderstaand citaat werden vervangen door letters om de anonimiteit van Simonne te bewaren, nvda.)

> *"Ondertussen ben ik voorzitster en reservatieverantwoordelijke van X geworden. Dit is een ontmoetingsplaats voor de inwoners van Y en omstreken waar ook allerlei andere festiviteiten en feestjes kunnen gehouden worden. Het werd steeds gerund door vrijwilligers, en sedert begin dit jaar hebben wij, als nieuw bestuur, de fakkel overgenomen. Dus veel tijd voor spelletjes blijft er niet meer over, en eerlijk gezegd mis is dit niet. (Simonne, 65, v)"*

Voor Simonne waren digitale spellen een manier waarmee ze een teveel aan tijd ten gevolge van haar pensioen kon verdrijven. Ondertussen had ze een waardevollere invulling van haar tijd gevonden waardoor ze digitale spellen niet meer nodig had om te compenseren voor het zwarte gat van het pensioen.

7.1.4.2 Continuïteit

We vonden continuïteit in de betekenissen van digitale spellen, maar doorgaans was deze er in de *afwezigheid van veranderingen*. Zolang er geen veranderingen in de tijdsbesteding voorkwamen bleef het spelen doorgaans constant voor de respondenten. De mate waarin de betekenissen van digitale spellen veranderlijk waren ten gevolge van contextuele factoren was wel verbonden aan bepaalde spelersprofielen. Het spelen van sommige respondenten was beter bestand tegen contextuele veranderingen, maar dit onderwerp behandelen we in het voorlaatste deel van het volgend hoofdstuk (zie p. 291).

We merken op dat bovenstaand overzicht bondig bleef. Dit onderwerp wordt verder in dit hoofdstuk nog uitgebreid met veranderde betekenissen met betrekking tot de sociale context en inhoudelijke voorkeuren van de respondenten, waar we bijvoorbeeld de invloed van veranderingen schetsen ten gevolge van een echtscheiding of kinderen die het ouderlijk huis verlaten. Toch bleek dat de gevolgen van veranderingen in het leven

beperkt bleven met betrekking tot de betekenissen die digitale spellen hadden voor de respondenten.

De oorzaak hiervan was voornamelijk dat de respondenten doorgaans nog maar een relatief beperkte tijd speelden. Op een paar uitzonderingen na hadden ze geen tientallen jaren ervaring met het spelen van digitale spellen. In de praktijk had de meerderheid van de respondenten tussen drie en vijf jaar ervaring met het spelen van digitale spellen. De introductie van digitale spellen binnen hun tijdsbesteding was dus nog redelijk recent. We vroegen hen daarom in het kader van continuïteit en verandering ook naar hoe ze begonnen waren met het spelen van digitale spellen en hoe digitale spellen dan een plaats in hun leven verkregen hadden.

7.1.4.3 Adoptie

Digitale spellen vonden op verschillende manieren hun weg naar het leven van de respondenten. Doorgaans was het prille begin gestuurd door 1) een specifieke interesse die aanleiding gaf tot het spelen van digitale spellen, of door 2) een bepaalde sociale context.

Respondenten die digitale spellen begonnen te spelen vanuit een bepaalde *interesse* deden dit doorgaans uit een belangstelling voor technologie, een algemene passie voor spelletjes of vanuit een interesse voor een bepaald onderwerp dat binnen digitale spellen op een interactieve manier benaderd kon worden. Dirk (49, m) was één van de respondenten die heel zijn leven computertechnologie op de voet volgde. Hij was zelf een twintiger toen digitale spellen in zijn vizier kwamen, en hij volgde alles vanuit technologische interesse. Samen met zijn liefde voor goede strategische spelletjes (zoals monopolie of schaken) hebben digitale spellen (en meer bepaald real-time strategiespellen) een plaats in zijn leven veroverd.

> *"De eerste computerspelletjes die ik gespeeld heb, dat was met zo'n controller, een joystick, op café: Pacman en Asteroids. En dat was het. Ik was toen ongeveer 17 jaar, denk ik. Er bestonden nog geen computers, ik heb mijn eerste PC, een TS-80, gekocht en daar waren wel spelletjes voor. Je moest dan via een cassetterecorder… eigenlijk was dat zielig. Toen was het ook plezanter om zelf een programmaatje te maken. In Basic was dat toen en dat was het. In die tijd was het spectaculair, maar nu is dat toch flauwekul gewoon. Vroeger was dat indrukwekkend maar eigenlijk... Daarna heb ik mijn eerste IBM pc gekocht en toen, beetje bij beetje, kwamen er toen spelletjes: zoals Duke Nukem, Doom, Commander Keen, enz. Met de opkomst van de kleurenmonitor. Schitterend. (Dirk, 49 jaar, man)"*

Spelers zoals Dirk hadden geen enkel probleem om spelletjes te leren spelen. Technologie fascineerde hen en ze vonden het al een spel op zich om zoveel mogelijk te leren over computers. Dirk was onze jongste respondent, maar ook onze oudste respondent Roger (72, m) bleek de hele geschiedenis van digitale spellen op de voet gevolgd te hebben. Voor Roger was naast een interesse in technologie ook een interesse in de luchtvaart een stimulans om te beginnen spelen.

> *"Ik was altijd graag piloot geworden, een vliegtuigpiloot. Niet gebeurd natuurlijk, maar het is een droom gebleven, waarbij de eerste gelegenheid: de computer. Ik herinner het me nog, een laptop van de jaren 80, waarop 4 of 5 verticale streepjes waren. En dat was het vliegtuig. En dat had een pruttelend geluid. Je kon het laten opstijgen. Dat was onder DOS. En daar heb ik uren aangezeten, want in mijn verbeelding was dat vliegen. En dus, de eerste Flight Simulator die uitkwam, die had ik wel natuurlijk. Maar ja, dat was een hele andere wereld dan de spellen die we nu spelen. (Roger, 72 jaar, man)"*

De luchtvaart was voor nog een aantal respondenten een interesse die tot het spelen van digitale spellen leidde. Een andere interesse om digitale spellen te beginnen spelen vonden we terug bij respondenten met een passie voor spelletjes in het algemeen. We vermeldden dat dit voor Dirk het geval was, maar Dirk was lang niet de enige respondent die tijdens zijn interview bekende dat hij of zij een passie voor spelletjes had. Jacques noemde zichzelf bijvoorbeeld een *"speelvogel"*:

> *"En kaarten. Dat was '78, toen had ik nog geen computer, hé. Dan gingen we op café biljarten hé. Vrijdag of zaterdagavond hé. Dan reden we zelfs naar de speelhallen aan de zee in den tijd. Flipperen, met die schijven op tafel... Al wat ik kon spelen, hé. Ik ben altijd ne speelvogel geweest. … En dan gamen, hé. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Doorgaans hadden de respondenten een PC in huis voordat ze digitale spellen begonnen te spelen. Bijgevolg leerden vele *"speelvogels"* zoals Jacques digitale spellen kennen via de ontspanningsmap van Windows. De *FreeCell*, *Patience*, *Hartenjagen* en *Mijnenveger* die gratis bij Windows zaten vanaf de 95-editie introduceerden vele van de respondenten tot digitale spellen. Ook *Spider Solitaire* (1998) en *Dammen* bleken populaire spelletjes te zijn met betrekking tot de adoptie van digitale spellen in het leven van de respondenten. Voor nieuwe spelers waren de spelletjes herkenbaar, gratis en toegankelijk. We spraken zelfs met respondenten die na jaren spelen nog steeds amper andere spellen speelden.

> *"Ik speel voornamelijk dammen, en daar is het ook mee begonnen. Dat zit standaard bij windows XP. Backgammon staat er ook op. Dammen heb ik altijd graag gedaan. Het is een gezonde ontspanning en het zat gratis bij Windows XP. (Luc, 57 jaar, man)"*

Een andere manier waarop respondenten met een voorliefde voor spelletjes aan digitale spellen begonnen, bleek via het TV-programma *Blokken* te zijn. Blokken gaf aanleiding tot het spelen van *Tetris* (1989) en sommigen speelden ook de online versie van het televisiespel zelf op de site van Eén.

> *"Bij mij is het begonnen met het spel van Blokken. Met Ben Crabbé. Ons klein (de kleindochter, nvda) heeft van zijn zuster vorig jaar les gehad, weet je? … Ja, en van Blokken kwam ik bij Tetris en zo. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"*

Ook televisiereclame kon een invloed hebben op de spellen die de respondenten begonnen te spelen. René (65, m) vertelde ons dat hij begonnen was met digitale spellen te spelen omdat de reclame over oorlogsspellen hem aansprak en Isabelle (56, v) voelde zich aangesproken door de Nintendo DS reclame rond *Dr. Kawashima's Brain Training* (2005) met Nicole Kidman.

> *"Via de reclame op televisie. De Nicole Kidman reclame. Dan ben ik de Nintendo DS eerst gaan kopen met Brain Training, maar dat werkte eigenlijk niet zo goed. Mijn stem kwam niet goed door en dat gaat dus echt niet goed. Dan heb ik Mahjong gehaald en een ander spelleke maar ik speel altijd Mahjong. (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"*

Naast de rol van specifieke interesses in het adoptieproces vonden we dat ook *sociale factoren* vaak een bijdrage leverden. Respondenten die op spelconsoles speelden, hadden deze doorgaans leren kennen via de kinderen. De spelconsoles werden aangekocht omdat de kinderen er graag één hadden, maar vervolgens begonnen vader en moeder er ook op te spelen. De respondenten die op een spelconsole speelden zonder dat hun kinderen hen introduceerden waren er doorgaans mee begonnen uit een liefde voor technologie en een beetje nieuwsgierigheid.

> *"Eigenlijk ben ik begonnen met wat ik voor de kinderen kocht. Voor onze Pieter hebben we hem gekocht. De Nintendo. Wij (Myriam en haar man, nvda) konden ons plezier niet op. Meer gespeeld dan de kinderen, tot 's nachts, ongelooflijk. Het eerste was Mario Bros. En dan af en toe voor de kinderen een gevechtsspel, maar*

voor ons dan een Zelda, een zoekspel. … De oorsprong was eigenlijk Mario en de Nintendo. (Myriam, 56 jaar, vrouw)"

Voor andere respondenten waren het niet noodzakelijk hun eigen kinderen die hen tot digitale spellen introduceerden. We spraken met respondenten die waren begonnen nadat ze door kleinkinderen, neefjes en nichtjes of zelfs door de zoon van een collega tot digitale spellen geïntroduceerd werden. Respondenten die begonnen te spelen doordat een computer (met een paar vooraf geïnstalleerde spelletjes) toch al in huis was, hadden deze soms gekocht voor zichzelf of het werk, maar vaak hadden ze deze gekregen van hun volwassen kinderen, of hadden ze deze gekocht omdat het leerrijk voor de kinderen zou kunnen zijn.

"Het is door hem (de zoon, nvda) dat ik beginnen gamen ben. Eerst met de computer; want vroeger had ik geen computer thuis. Door hem heb ik de computer leren kennen. Hij moest een computer hebben voor 't school en daar werden natuurlijk ook spellekes op gespeeld. En dan moest het eens nen andere zijn. Toen heb ik een gamecomputerke gekocht voor hem. (Jacques, 51 jaar, man)"

Ten slotte werden digitale spellen soms ook geïntroduceerd door mensen uit dezelfde generatie als de respondenten. Dat kon een broer of zus zijn, voor vrouwen was het regelmatig hun man en soms was het een kennis of een collega op het werk die de respondenten aan digitale spellen had geholpen. Wie op deze manier met digitale spellen begon had meteen ook een leerkracht die hen kon helpen als ze de technologie niet de baas konden.

"Mijn man kende al veel van de computer via zijn werk en via hem ben ik ermee begonnen. Zonder hem niet. Bij ons thuis kenden we dat niet en in mijn vorige huwelijk deed ik het ook niet. … Ik ben dus bij mijn man een basiscursus gaan volgen. (Jeannine, 72 jaar, vrouw)"

Met deze bevindingen over een specifieke verandering in het leven van de respondenten (i.e. de adoptie van digitale spellen), besluiten we dit gedeelte over de betekenissen van digitale spellen vanuit de bredere tijdsbesteding van de respondenten. In het volgende thema wordt dit beschrijvend hoofdstuk verder uitgebreid met een overzicht van de betekenissen die digitale spellen hadden binnen de sociale context van de respondenten.

7.2 Digitale spellen binnen de sociale context

Het tweede thema behandelt hoe digitale spellen betekenissen hadden binnen de sociale context van de respondenten. Dit thema kwam uit de data naar voren doordat de respondenten andere betekenissen aan digitale spellen gaven wanneer ze in een sociale of in een solitaire situatie speelden. Respondenten die in een sociale situatie speelden moesten rekening houden met anderen maar konden digitale spellen ook gebruiken als een manier om tijd door te brengen met anderen. Respondenten die in een solitaire situatie speelden gebruikten digitale spellen als een teken van vrijheid of als een manier om hun eenzaamheid te verdrijven. Binnen deze dimensie werd specifiek stilgestaan bij het spelen van online multiplayer spellen omdat deze betekenissen met beide types van respondenten (i.e. solitair of sociaal) overlapten en eigenlijk een derde, computer-gemedieerde, sociale context creëerden. Een tweede dimensie van dit thema werd de mate waarin digitale spellen sociaal aanvaard werden. We spraken met respondenten die ons meedeelden dat leeftijdsgenoten wel eens durfden neerkijken op digitale spellen, terwijl andere respondenten daar geen last van ondervonden. Ten slotte kwamen de derde reeks betekenissen binnen dit onderwerp verder uit het vierde thema, i.e. continuïteit en verandering.

7.2.1 Spelen in een sociale of een solitaire situatie

Voor de respondenten was hun sociale context een bepalende factor met betrekking tot de verschillende betekenissen die ze aan het spelen van digitale spellen toekenden. Deze betekenissen werden uitgewerkt als ‘spelen in een solitaire situatie’ en ‘spelen in een sociale situatie’. Een verbreding van deze begrippen werd gevonden in een derde begrip, i.e. het ‘online spelen’ van de respondenten.

7.2.1.1 Solitaire situatie

Met de term ‘solitaire situatie’ verwezen we naar respondenten die alleen woonden (of alleen thuis waren wanneer ze speelden). Zij ondervonden geen invloed op hun spelen van een partner of inwonende kinderen. Doorgaans ging het in deze groep om respondenten die gepensioneerd of alleenstaande waren. Sommigen van deze respondenten verwezen naar digitale spellen als een luxe of een verworvenheid. Binnen deze betekenis waren digitale spellen een *symbool van vrijheid en onafhankelijkheid*, een teken van te kunnen doen en laten wat men zelf wou. Digitale spellen waren dan op zich maar een redelijk onbelangrijke tijdsbesteding, maar dat men er toch tijd aan kon besteden werd positief geëvalueerd.

> *"Eigenlijk speel ik nog maar 4,5 jaar computerspelletjes. Van zodra ik gewerkt heb droomde ik ervan om op te staan van wanneer ik wakker werd, niet van zodra de wekker gaat. En dan op m'n gemak de krant lezen, op computer kijken, kruiswoordraadsels invullen, een spelletje spelen en tegen een uur of 11 dan aan de rest van m'n activiteiten beginnen. Die spelletjes kunnen spelen is een deel van die droom. En vroeger? Ik heb altijd graag sport gedaan natuurlijk, en dat was altijd een spelletje. Maar zolang ik ging werken en zolang m'n zoon thuis was en ik training gaf en zo, was daar weinig tijd voor, voor spelletjes. Ik was al blij als ik eens tussendoor een boek kon lezen. Nu is het van… Ik hoef niks meer. Het is een ontspanning waar ik vroeger geen tijd voor had. (Anna, 57 jaar, vrouw)"*

Respondenten die vroeger rekening moesten houden met een partner vertelden een soortgelijk verhaal als Anna, en beschreven hoe ze nu zoveel konden spelen als ze zelf wilden zonder dat iemand hen op de vingers tikte. Men moest niet langer deelnemen aan activiteiten die men enkel in functie van de partner deed en dit werd positief geëvalueerd. Isabelle vertelde bijvoorbeeld hoe ze tijdens haar echtscheiding meer begon te spelen omdat ze meer tijd had doordat ze niet aan de wensen van haar echtgenoot moest voldoen.

> *"Ik moest van hem bijvoorbeeld meegaan op stap. Hij was zelfstandig dus hij had in de week geen tijd voor vrienden. En dat was pas half 11 's avonds dat hij vertrok en ik moest dan mee. Dat werkte niet voor mij want ik had dan al een laatavondfilm gezien en ik moet dat kotsmoe geworden zijn want ik heb gezegd van 'nu niet meer'. Als ik niet meeging dan koeioneerde hij me een hele week: ik mocht niet buiten en van dat soort dingen. Het was geen aangenaam leven en nu ben ik veel gelukkiger en rustiger geworden. … Tijdens de scheiding speelde ik dan ook veel meer dan nu. Tegenwoordig speel ik minstens een uur per dag, maar tijdens de scheiding was dat wel anders. Je hebt meer tijd, hé. En niemand die je tegenhoudt (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"*

Digitale spellen konden ook een manier zijn *om nieuwe mensen te leren kennen of om tijd online met anderen door te brengen*. Respondenten die zich eenzaam voelden genoten ervan om online met andere mensen te babbelen, of het nu via een tekstuele chatfunctie binnen een spelomgeving was of via VoIP met een hoofdtelefoon en microfoon. Voor Nadine (58, v) was digitaal Scrabble spelen een manier om nieuwe mensen te leren kennen na haar echtscheiding. Zo had ze iets te doen als ze alleen was. Digitale spellen boden respondenten zoals Nadine een gespreksonderwerp en een gedeelde activiteit om contacten te leggen met mensen

die men verder niet kende. Zo fungeerden digitale spellen als een soort digitale *"ijsbreker"* om gesprekken te beginnen met vreemden.

> *"Ja, als je alleen bent komen soms de muren op je af. Ik was dan ook getrouwd met iemand die mij bijna opsloot. We hadden geen vrienden. Dan kom je helemaal in een zwart gat terecht. En op mijn leeftijd vrienden maken is niet zo simpel. Ik ben dan ook nog van job veranderd. Dat was dan ook allemaal compleet nieuw. ... Toen ben ik ook met Scrabble begonnen. Dat was een zelf ontwikkeld spel van de vereniging van scrabbelaars. Ik was toen pas gescheiden. Ik zocht een bezigheid met mensen die niet te divers waren zodat ik er een goede babbel kon mee doen. Om de twee weken gingen we een tornooi doen in Vlaanderen. Om te oefenen kon je het programma downloaden. Je kon dan ook de oplossingen zien als je er niet meer uit geraakte. (Nadine, 58 jaar, vrouw)"*

Sommige respondenten die vaak alleen thuis waren speelden echter geen online spellen. Toch konden digitale spellen voor hen in het teken van sociale factoren staan, wanneer men speelde om de *eenzaamheid* te doorbreken. In de beschrijving van digitale spellen als een manier om tijd te verdrijven ging we op deze betekenis dieper in. We haalden het voorbeeld aan van Georgette (66, v), die ons vertelde hoe digitale spellen een manier waren om te vergeten hoe alleen ze soms was.

7.2.1.2 Sociale situatie

We ontmoetten geen respondenten die hun spelen boven hun partner of hun familie plaatsten waardoor hun spelen sterk gebonden was aan de wensen van mensen die voor hen belangrijk waren in hun leven. In onze beschrijving van respondenten die tijd besteedden aan digitale spellen (zie p. 191) en de manieren waarop de respondenten hun soms excessieve speelgedrag onder controle hielden (zie p. 202), verwezen we naar de *impact van de partner* op de tijd die men aan digitale spellen mocht of kon besteden. Robert (56, m) speelde bijvoorbeeld steeds volgens een schema waar zijn partner mee instemde zolang hij in ruil hiervoor andere activiteiten met haar deed (zoals bepaalde programma's op televisie bekijken of een avond uitgaan). Ook Didier (67, m) speelde op momenten wanneer zijn partner dit goedkeurde en Jacques (51, m) vertelde ons hoe hij er steeds rekening mee hield dat al de huishoudelijke klusjes gedaan waren die zijn verantwoordelijkheid waren binnen zijn relatie. Jacques hield daarnaast nog een aas achter de hand, in de zin dat hij vaak met zijn zoon speelde wat zijn vrouw extra gunstig stelde tegenover zijn hobby.

> *"Dat (hoeveel Jacques speelde, nvda) interesseert haar niet. Ze zal wel eens komen kijken. Ze weet dat van hem... ze weet als mijn zoon thuis is en als ik niet moet werken dat we samen (Jacques en zijn zoon, nvda) wel eens naar boven gaan om een paar uren te spelen tegen elkaar. En dat vindt ze goed. Allez ja, dat is dan wel 2, 3 uurkes en dan een koffieke. Niet dag en nacht, dat is voor de jonge gasten. Dat is niks voor mij. Ik heb ook nog ander werk thuis. Ik speel meestal 's avonds als het werk gedaan is, of de dagen dat ik niet moet gaan werken. Ik doe ook andere dingen... Het gras afrijden en zo. (Jacques, 51 jaar, man)"*

De man van Chantal (61, v) deed soms moeilijk over haar spelen. Hij ergerde zich eraan en noemde haar een *"verslaafde"*, terwijl Chantal dat absurd vond. Zelf relateerde ze het gedrag van haar man eerder aan diens karakter dan aan de hoeveelheid dat ze speelde.

> *"Ik durf wel vroeg opstaan om een spelleke te spelen of op seniorennet te gaan. Ben ik dan verslaafd? Mijn man zegt van wel. Ik weet het niet. 's Morgens doe ik Brain Training. … Meestal speel ik 's morgens om mijn dag te beginnen een half uurtje, dan doe ik mijn huishouden en dan nog wat spellekes. Dat is toch niet echt verslaafd? Maar mijn man wil als hij thuis is mijn volledige aandacht, versta je? Die spellen is een beetje tijd voor mijn eigen maken, ontspannen en genieten. (Chantal, 61 jaar, vrouw)"*

De respondenten deelden ons mee hoe digitale spellen in balans gebracht moesten worden met de wensen van hun niet-spelende partners. Het typische verhaal dat we te horen kregen was dat men digitale spellen speelde wanneer de partner iets op televisie wou zien dat hen niet interesseerde. Voor enkele respondenten was dit een moment waarop ze zich afzonderden. Wanneer zijn partner naar *"vrouwenprogramma's"* wou kijken, dan trok Luc (57, m) bijvoorbeeld naar zijn computerkamer om daar spelletjes te spelen, maar ook wat op internet te surfen en zijn e-mails te lezen.

> *"Als mijn vrouw naar TV kijkt speel ik gemakkelijk op mijn PC, ik lees mijn mails, ik zoek wat op. ... Je moet vooral iets kunnen doen dat je graag doet met je vrije tijd. (Luc, 57 jaar, man)"*

Luc was één van de weinige respondenten die zich effectief afzonderden wanneer de partner voor hen oninteressante televisieprogramma's wou zien. In tegenstelling tot Luc hadden de meeste respondenten er wel voor gezorgd dat ze een manier hadden om zich niet af te moeten zonderen. Hierbij waren draagbare spelconsoles dan handig. Roger (72, m) moest dankzij een oude Gameboy met

Tetris (1989) niet naar een andere kamer om een saai televisieprogramma met zijn vrouw te doorstaan. Hij speelde gewoon in de sofa terwijl zijn partner televisie keek. Zo konden ze samen iets apart doen, wat voor beiden een leuke tijdsbesteding was.

> *"Als ik achter de tv zit en er staat een vrouwenprogramma op, dan haal ik Tetris boven. Ik zit dan wel samen met mijn vrouw, maar we hebben allebei ons ding. Ik sluit me af op die manier. Het is alsof het een boek was, maar een boek is moeilijker te lezen (omwille van het achtergrondlawaai van de televisie, nvda). En ik ben er fysiek nog, maar ik kan niet onnozel blijven zitten. Ik moet iets doen, en lezen is niet gemakkelijk bij de televisie. En als iets interessant is op tv dan kijk ik mee, terwijl ik mij volledig afsluit als ik lees. (Roger, 72, m)"*

Ook Isabelle (56, v) speelde vaak op een Nintendo DS terwijl haar partner televisie keek, maar zij ging nog een stapje verder om te kunnen spelen. Om de avond in dezelfde ruimte als haar man door te brengen had ze een computerhoekje in de woonkamer geïnstalleerd. Deze opstelling kwam regelmatig voor bij de respondenten. Lilliane (56, v) vertelde ons bijvoorbeeld dat ze op deze manier tegelijkertijd kon spelen, met haar partner kon babbelen en een programma op televisie volgen. Lilliane keek graag naar het programma, maar ze maakte het interessanter door tegelijkertijd te spelen. Diverse respondenten deelden ons mee dat digitale spellen spelen de perfecte manier was om de vele reclameblokken op de Vlaamse televisie op een aangename manier te overbruggen.

> *"Terwijl het reclame is op tv, dan doe ik nog snel even een level op de DS. Als er niks op tv is zit ik achter de computer te spelen en de Nintendo DS is er voor tijdens de reclame en op vakantie. (Isabelle, 56 jaar, vrouw)."*

Sommige respondenten hadden een partner die zelf ook verslingerd was aan het spelen van digitale spellen. De interesse in digitale spellen bleek ook aanstekelijk te zijn. In onze beschrijving over de adoptie van digitale spellen in het leven van de respondenten haalden we aan hoe onze vrouwelijke respondenten vaak de microbe hadden overgenomen van hun man (zie p. 210). Niettemin vonden we geen respondenten die samen hetzelfde spel op hetzelfde moment speelden. Doorgaans speelden de respondenten apart. François (55, m) speelde bijvoorbeeld *World of Warcraft* (2004) terwijl zijn vrouw aan de andere kant van de woonkamer diverse casual spellen speelde. Ze communiceerden ondertussen wel met elkaar, maar zelden over het spel dat ze aan het spelen waren.

> *"Ja, mijn vrouw die speelt ook. Op haar computer ginder. En ik hier op de mijne. Ze speelt wel gene WoW (World of Warcraft, nvda). Zij speelt meer van die puzzels. (François, 55 jaar, man)"*

Respondenten speelden samen niet hetzelfde spel, maar voor sommigen was er wel een soort van asynchrone competitie gaande via de high scores van het spel. Men speelde dan op dezelfde computer of spelconsole zodat men elkaars score kon zien. Jeannine (72, v) vertelde ons hoe ze overdag vaak achter de scores aan ging die haar echtgenoot 's avonds bij elkaar had gespeeld.

> *"Ja, we vergelijken onze scores soms wel. Soms probeer ik zijn scores te verbeteren en als hij dan speelt, dan wil hij het weer beter doen dan ik. Maar hij speelt ook veel andere spelletjes die ik niet speel. (Jeannine, 72 jaar, vrouw)"*

Zowel een spelende als een niet-spelende partner kon een aanzienlijke invloed hebben op de betekenissen die de respondenten aan digitale spellen verbonden. Vele respondenten deelden ons mee dat ook hun *kinderen en hun kleinkinderen* een niet te verwaarlozen rol speelden in hun spelen. Sommige respondenten hadden digitale spellen ontdekt doordat ze hun (klein)kinderen eerst hadden zien spelen. Anderen hadden een computer als afdankertje van hun kinderen gekregen waarlangs ze vervolgens voor het eerst met digitale spellen in contact kwamen (zie p. 210). Vanaf het prille begin konden jongere generaties dus een belangrijk deel uitmaken van de betekenissen die digitale spellen voor vele respondenten hadden. Sommige respondenten speelden ook met hun kinderen of kleinkinderen. Binnen deze betekenissen onderscheidden we twee manieren van spelen, i.e. 'spelondersteuning' en 'samenspelen'.

We spraken over spelondersteuning wanneer digitale spellen voor de ene speler een uitdaging waren terwijl ze eigenlijk te gemakkelijk voor de andere speler waren. Voor vele vrouwelijke respondenten draaide de zoon op voor ondersteuning bij het spelen. Wanneer Lilliane (56, v) vast kwam te zitten tijdens het spelen van een spel zocht ze hiervoor hulp bij haar zoon, die haar dan voorbij de moeilijke passage hielp. Voor Godelieve (68, v) gebeurde dit doorgaans bij een vaak voorkomende uitdaging in de *Tomb Raider*-spellen waar ze een groot fan van was.

> *"Ik speelde dat (Tomb Raider, nvda), mijn zoon was erbij want als je door het water moest, dat durfde ik niet. Nee, want dan ging ze (Lara Croft, nvda) verdrinken. Dat kon ik niet verdragen. En dan moest mijn zoon het spelen. ... Ik heb het twee keer uitgespeeld, voordat ik wist hoe ik het in het water moest aanpakken. In het*

begin was het moeilijk onder water omwille van de oriëntatie. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"

Voor Godelieve bood haar zoon ondersteuning in de spelwereld, maar soms had de ondersteuning die zoonlief moest bieden weinig te maken met het spel op zich. Wanneer de (spel)computer het liet afweten, deden onze vrouwelijke respondenten wel eens beroep op zoonlief om deze te herstellen. Enkele respondenten gaven zelfs aan dat hun zoon niet meer wilde helpen. Hun zoon wees hen er dan op dat ze zelf niets bijleerden over computers als ze zelf nooit eens zelfstandig een computerprobleem probeerden te verhelpen. Voor Bernadette (62, v) was dit een problematische situatie geworden waar ze helemaal niet gelukkig mee was. (Na het interview vroeg ze ons zelfs om haar met enkele technische problemen verder te helpen omdat ze stilaan ten einde raad was en absoluut wou vermijden dat ze haar computer enkele weken kwijt zou raken aan een computerhersteldienst.)

"Mijn spellekesfurie is gekomen met mijn zoon. Die had een Nintendo. … Mijn zoon vindt ondertussen wel dat ik er mijn plan moet mee trekken. En zo leer ik wel veel maar soms vloek ik toch ook wel. … Op het ogenblik rolt het scherm van mijn computer. Het gaat misschien kapot gaan. (Bernadette, 62 jaar, vrouw)"

Mannelijke respondenten waren veel trotser op dit vlak. We vonden bijvoorbeeld geen respondenten die hun kinderen vroegen om hen te helpen om voorbij een moeilijk stuk in het spel te geraken. Enkele mannelijke respondenten gaven wel toe dat ze soms beroep deden op hun zoon om een technisch probleem te verhelpen, maar niet voordat ze eerst zelf al vele uren verloren hadden aan herstelpogingen.

"Ik kende er niks van dus het is heel interessant. Ik vond het heel boeiend, want het was een totaal onbekende wereld. Ik heb nog veel te verkennen. … Ik kan nu wel veel zelf, zoals een grafische kaart vervangen of draadloos internet aansluiten. Alleen als het echt moeilijk wordt zoek ik hulp bij mijn zoon. (Roger, 72 jaar, man)"

Mannen en vrouwen vroegen allebei ondersteuning bij hun kinderen voor de aankoop van nieuwe spellen. Hun kinderen hadden doorgaans meer expertise in het herkennen van een goed spel, zelfs als het voor hun ouders was. Lilliane (56, v) vertelde ons bijvoorbeeld dat ze zonder haar zoon enkele van haar favoriete spellen nooit had leren kennen. Via haar zoon leerde ze hardcore spellen zoals *The Legend of Zelda* (1986), *Castlevania* (1986), *The Sims* (2000) en *Phoenix Wright: Ace*

Attorney (2005) kennen, terwijl ze verder eigenlijk het profiel van casual speler had. Haar zoon had met de jaren een goed oog ontwikkeld voor de spelvoorkeuren van zijn moeder en Lilliane vertelde ons dat dit voor hen beiden een leuke gedeelde activiteit geworden was.

Ten slotte vonden we het patroon spelondersteuning ook terug wanneer de respondenten met hun nog jonge kleinkinderen speelden, maar hierbij werden de rollen dan omgedraaid: de respondenten waren niet langer de leerling maar werden de begeleider. Zo bediende oma Bernadette (62, v) dan de spelletjes terwijl haar kleindochter mentaal het spel oploste dat voor Bernadette veel te gemakkelijk was om een uitdaging te zijn. Ondanks een gebrek aan uitdaging voor Bernadette, was deze manier van spelen voor haar toch een leuke tijdsbesteding omdat het een band schepte.

> *"Spelletjes kopen doe ik niet tenzij voor de kleinkinderen. Ik heb zo Bumba gekocht. Zij is nog maar drie en dan moet oma meedoen. Ik dacht dat ik een film gekocht had maar het waren spellekes. En dan speel ik dat met haar. Het is een spel dat ik nooit alleen zou spelen. Ik heb zo bij de krant ook nog eens iets gehad zo iets voor kinderen. … Ondertussen maak je ook een band met je kleinkind (Bernadette, 62 jaar, vrouw)."*

Soms waren de uitdagingen in het spel voor beide spelers niet van de poes. In deze context hanteerden we de term 'samenspelen' in plaats van 'spelondersteuning'. Deze vorm van spelen vonden we op twee manieren terug. Allereerst spraken we met respondenten die spellen voor één speler met hun kinderen en kleinkinderen speelden. Net zoals dit voor Bernadette en haar kleindochter het geval was bediende één speler de besturing van het spel terwijl de andere speler mentaal meespeelde. In tegenstelling tot hoe het bij Bernadette en haar kleindochter ging, was het spel een uitdaging voor beide spelers. Jacques (51, m) vertelde ons bijvoorbeeld hoe hij vele first person shooters (e.g. *Resistance 2* (2008) en *Far Cry 2* (2008)) samen met zijn zoon uitgespeeld had, waarbij zijn zoon dan de besturing voor zijn rekening nam terwijl hij mee de strategie bepaalde en uitkeek voor sluipschutters. Zijn zoon was een betere schutter dan hij maar hij maakte zich sterk dat zijn bijdrage vaak een positieve invloed had op het verloop van het spel.

> *"Mijn zoon speelt graag die oorlogsgames en ik zat daar veel bij te kijken, dikwijls een hele namiddag. Die landing in Normandië, Medal Of Honor. … Ik heb dat wel geprobeerd (om zelf te spelen, nvda) maar het gaat toch niet zo goed. Ik loop daar twee minuten in 't water en ik ben dood. Je moet veel tegelijk doen. Je moet*

> *schieten, je moet lopen, je moet bukken. Moest ik daar nu wat meer mee bezig zijn. … Maar als m'n zoon een missie moet uitvoeren, dan zit ik mee te kijken en dan zeg ik Christophe, ge moet u bukken! Ik zeg hem dan van... 'ik zou langs links gaan langs da muurke'. En ik kijk dan van waar je flitsen ziet en zo kan je hem uitschakelen. Of dat proberen. We zijn tijdens het spel tegen elkaar bezig over dat spel. Dat doen we zo met veel spellen. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Voor Nadine (58, v) waren klassieke adventure games een ideaal genre om samen met haar dochter te spelen. De bediening van een point-and-click adventure game is redelijk simpel maar de puzzels kunnen serieuze *"breinbrekers"* zijn. Ze had samen met haar dochter vele klassiekers gespeeld, waaronder haar favoriet *Day of the Tentacle* (1993).

> *"Het leukste spel dat ik ooit gespeeld heb, een ganse Paasvakantie lang samen met mijn dochter, is Days of the Tentacle. Dat is nog steeds de max. … We speelden die spellen echt wel samen. Het was verslavend tot we de oplossing hadden en dan de ontgoocheling van 'ai het is uit'. Het is één van de leukste dingen die we samen gedaan hebben. Soms hadden mijn dochters zelfs van school van die hints bij van 'Je moet naar daar gaan'. (Nadine, 58 jaar, vrouw)"*

Helaas was Nadine's dochter ondertussen het huis uit waardoor ze deze spellen niet langer speelde. Zonder haar dochter was het niet hetzelfde en ze hoopte dat ze ooit nog eens de kans zou krijgen om met haar dochter een adventure game uit te spelen. Ook voor andere respondenten had het vertrek van hun kinderen uit het ouderlijke huis gevolgen voor de betekenissen die digitale spellen in hun leven hadden. François (55, m) had hier een oplossing voor gevonden in de vorm van *World of Warcraft* (2004). Zijn dochter en haar partner speelden beiden *World of Warcraft*. Voor François werd *World of Warcraft* een soort van gezinshereniging, ook al woonde zijn dochter nu in het buitenland. Hij sprak haast elke dag met zijn dochter in de virtuele wereld van Azeroth.

> *"Ik ben met WoW (World of Warcraft, nvda) begonnen nadat mijn dochter het huis uit was. … Elke dag gaat de computer om 7u op want dan komt ze op WoW (François, 55 jaar, man)"*

Respondenten zoals François speelden multiplayer spellen met hun kinderen, maar niet iedereen deed dit online. Jacques (51, m) sprak geregeld met zijn zoon af om samen multiplayer spellen te spelen. Vooral de laatste versie van de *Pro Evolution Soccer*-reeks (2001) was één van hun steeds terugkerende favorieten. In deze situatie is er dan geen nood aan gedeelde strategieën of een verdeelde

bediening: vader en zoon kozen elk een elftal en namen het tegen elkaar op in een spannende competitie. Soms speelde Jacques een volledig Champions League-tornooi met zijn zoon, waarbij ze dan elke wedstrijd tegen elkaar speelden met afwisselende teams.

> *"Met mijn zoon speel ik nu regelmatig de Championsleague na. Met 32 ploegen verdeeld in 8 groepen. We spelen heel de Champions League, vanaf de groepsfase (111 wedstrijden en meer dan 18,5 uur speeltijd, nvda), uit, thuis. Alles wordt ook bijgehouden. Hoeveel gele kaarten dat je hebt, hoeveel assists dat je gegeven hebt, enz. Ik speel altijd op verplaatsing en hij altijd thuis. Zo speelde hij eens met Club Brugge en ik met Inter Milan en ik verloor met 1 - 0. Dat kan in Pro Evolution Soccer, zo realistisch is dat. En wat ook schoon is... In zo'n tornooi worden de spelers vermoeider naar de volgende match toe. Ze zitten niet meer fris. Ik speelde een WK met Kameroen en m'n topspelers waren tegen de kwartfinale al moe. Ik moest risico's pakken en er op de bank zetten. Dus je moet soms je sterspelers eens aan de kant zetten. Zo heb ik uiteindelijk de finale verloren met 4-0. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Respondenten die weinig met hun kleinkinderen speelden bevestigden het cliché dat jongere generaties als digital natives geen uitdaging hadden om samen met opa en oma te spelen. Voor onze fanatieke spelers was dat echter niet altijd het geval. Oma Godelieve (68, v) speelde bijvoorbeeld regelmatig *Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour* (2000) met haar kleinkinderen. Doordat ze zelf goed met een Playstation-controller overweg kon dankzij haar passie voor *Tomb Raider* (1996) was ze een geduchte tegenstander voor de kleinkinderen geworden. Ze vertelde ons zelfs dat ze wel eens express wat minder haar best deed, omdat het uiteindelijk ook leuk is om je kleinkinderen te laten winnen.

> *"Ja, ik speelde altijd alleen. Maar als er een kleinkind was, dan speelden we samen wel eens met de auto's, Disney Racing. Dan wel. Maar anders, nee, ik speel liever alleen. … Ik heb dat ook helemaal uitgespeeld, maar het heeft wel lang geduurd. Ik kon wel van hen winnen, maar soms liet ik hen ook wel eens winnen. Dat is ook plezant. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"*

Kortom, door samen digitale spellen te spelen groeiden de respondenten die we in dit gedeelte aanhaalden dichter tot hun kinderen en hadden ze een gedeelde hobby. Jacques verduidelijkte zelfs hoe zijn partner hier erg mee opgezet was en graag een oogje dichtkneep wanneer hij er af en toe een lange speelsessie met zoonlief op nahield.

7.2.1.3 Online spelen

Het online spelen van digitale spellen werd als een aparte reeks betekenissen uitgewerkt. Deze betekenissen overlapten namelijk met de sociale betekenissen die hierboven aangehaald werden. Voor vele respondenten waren digitale spellen verbonden aan een voorkeur om tegen echte mensen te spelen. De computer was dan wel een tegenstander die altijd beschikbaar was, maar een computer was voorspelbaar en bood geen menselijk contact (zie verder). Wanneer men online speelde was er altijd wel iemand beschikbaar om tegen te spelen, waardoor dit voor de respondenten soms *een beter alternatief was dan tegen de computer te spelen*. Voor respondenten die graag met anderen speelden (ongeacht of men in een sociale of solitaire situatie speelde) had de online wereld veel te bieden op het vlak van digitale spellen.

De respondenten die online speelden deden dit ook omdat er online geen afstand te overbruggen was om te spelen. Er was minder tijd nodig om een speelsessie te organiseren en men behield controle over mogelijke afleidingen tijdens het spelen. In het comfort van het eigen huis was het een stuk aangenamer om te spelen, dan wanneer men ergens op locatie bij iemand ging spelen. Men kon zich beter concentreren op het spel zelf, wat voor onze meer competitieve spelers een meerwaarde was. Robert (56, m) vergeleek de voordelen van online spellen bijvoorbeeld ten opzichte van bridge:

> *"Bridgen is wel duur. Lidgelden, consumaties, enz. Ik was de competitie beu, de lange verplaatsingen, in de winter van Luik nog naar Gent door de mist... Daar kroop veel tijd in. … Via het Internet heb je dat probleem niet. (Robert, 56 jaar, man)"*

Anderzijds was online spelen lang *niet perfect*. Computer-gemedieerde communicatie deed voor sommige respondenten te veel afbreuk aan het spelplezier dat men had wanneer men offline met iemand speelde. Het bleek ook niet evident te zijn om goede speelpartners online te vinden. Sommige respondenten besloten na een aantal pogingen om toch maar offline te blijven spelen, ook al speelde men liever tegen een mens dan tegen de computer. Wie echter online speelde met kennissen had dit probleem niet waardoor we de betekenissen van online spelen verdeelden in 1) respondenten die met kennissen speelden, en 2) respondenten die voornamelijk met vreemden (of kennissen in de online wereld) speelden.

Met betrekking tot de eerste groep haalden we in het overzicht van het spelen in een sociale context het voorbeeld aan van François (55, m) die met zijn dochter en haar man online *World of Warcraft* (2004) speelde. François speelde met familie, maar online spelen met bekenden gebeurde ook met kennissen buiten de familie om. Jacques (51, m), Robert (56, m) en ook François (55, m) speelden bijvoorbeeld regelmatig met werkcollega's. Digitale spellen waren voor hen een gespreksonderwerp geworden op het werk en online spelen had het voordeel dat men zich niet moest verplaatsen om samen te spelen. Zo kon men dan toch samen spelen, terwijl dit anders onmogelijk zou zijn omdat het te veel tijd en organisatie zou vergen.

> *"Dan kunnen we online tegen elkaar spelen. Mijn collega heeft ook een PS3 gekocht; hij had eerst een xBox 360 en ik zeg ik heb een PS3 en dan heeft 'm er ook ene gekocht. Hij heeft 'm nu 4 weken en ik heb al een paar weken tegen hem kunnen gamen online. Ik maak dan een gameroom. … Moesten we moeten afspreken altijd dan zou dat niet zo simpel zijn. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Online spelen kon ook een manier zijn om weer in contact te komen met oude kennissen. Nicole (50, v) vertelde ons een anekdote over hoe ze in *Second Life* (2003) toevallig iemand tegenkwam die ze al jaren niet meer had gezien of gesproken. Doordat hun online identiteit hen een zekere anonimiteit bood duurde het ook een tijd vooraleer men besefte dat men elkaar eigenlijk ook offline kende.

> *"Kijk, dat is ook het plezante (aan online spelen, nvda). Die gast komt dan mij tegen en eerst heb je dat niet door. We hebben met elkaar onze jeugd doorgemaakt en we hebben vlak tegen elkaar gewoond een tiental jaar. Dat zijn van die wijze verassingen. Da's wel tof zo. … Hoe kwam dat te pas? Awel, de mazoutketel was hier kapot, en ze konden niet voor dinsdag. Hij zegt er iets over, ik zeg: 'ge weet daar zoveel over?' Zegt hij: 'ah ja, ik zit in die branche'. Ah, waar dan? En zo... Door de mazoutketel, voilà. Soms wel spannend. (Nicole, 50 jaar, vrouw)"*

Online afspreken met offline kennissen was voor sommige respondenten een manier om hun online spelen betekenisvoller te maken, maar een andere groep respondenten had niet de mogelijkheid om met mensen die ze ook offline kenden af te spreken. Deze respondenten waren aangewezen op vreemden om online te kunnen spelen. Eén van de onderwerpen die deze respondenten doorgaans aanhaalden was het beschermen van hun offline identiteit. Online leerden ze nieuwe mensen kennen en op een gegeven moment kon het gebeuren dat men online vriendschappen ook offline wou verderzetten door elkaar te ontmoeten.

Wanneer online contacten de grens naar de offline wereld wilden oversteken, kon dit tot problemen leiden. Vele van de respondenten vertelden ons verhalen over mensen die ze online kenden die hier een onprettige ervaring aan over hadden gehouden.

> *"Op Second Life zitten er tienduizend, miljoenen mensen en dat zijn niet allemaal mensen die sterk staan in het echte leven. Er zijn er die hunkeren naar aandacht en vriendschap, die denken daar een partner voor het echte leven te vinden. Een nieuwe man, of nieuwe vrouw. En daar wordt misbruik van gemaakt. Ze vragen naar IRL (in real life, nvda) informatie. Telefoon, GSM, adres… Ze proberen in contact te komen en om er misbruik van te maken. Ik ken bijvoorbeeld iemand die veel geld heeft verloren aan zo'n oplichter. … Op Second Life zijn er daarom heel weinig mensen die echt weten wie ik ben. Ik geef m'n naam of contactgegevens nooit door. (Frank, 50 jaar, man)"*

De respondenten trachtten doorgaans om hun echte identiteit verborgen te houden van mensen die men eigenlijk alleen maar online kende. Men hechtte namelijk veel belang aan *privacy*. Pas wanneer men een langdurige band opgebouwd had en de persoon aan de andere kant van de internetverbinding goed kende, werd daar soms van afgeweken. Wanneer aan deze vereiste voldaan was, kon dit echter zeer waardevol zijn. Myriam (56, m) had een goede vriendin online leren kennen, waarmee ze over persoonlijkere zaken kon babbelen.

> *"Op Speelpunt.nl ben ik beginnen kaarten en daar heb ik een vriendin leren kennen. Uit Nederland. Ik heb haar nog wel niet persoonlijk ontmoet. Ik heb er zo twee, vanaf dat ik op het begin op internet zat. Ik speel het meest met hen en ze helpen me met m'n Engels dat niet zo goed is. Ik heb het zelf ook niet zo breed en dankzij m'n vriendin kan ik nu op betere sites spelen. Ze betaalt elke keer m'n lidgeld op Pogo. … En aan hen kan je ook meer kwijt. Er passeren dan allerlei onderwerpen, die je niet tegen eender wie zou zeggen (Myriam, 56 jaar, vrouw)."*

Het was een minderheid binnen de respondenten die ooit deze stap gezet hadden met online contacten. Voor een aanzienlijk aantal respondenten was het ook niet de bedoeling om naast het spelen veel te chatten. Doorgaans ging het in deze groep om mannen die adaptaties van traditionele spellen online speelden zoals dammen of schaken. Luc (57, m) speelde deze spellen online via de digitale versie die gratis bij Windows XP geleverd was. Hij verduidelijkte dat hij niet meteen behoefte had om mensen te leren kennen omdat hij geïnteresseerd was in het spelen van spelletjes, maar niet in een gesprek. De gratis XP versie van dammen

liet ook alleen maar toe dat men door Microsoft voorgekauwde zinnetjes heen en weer stuurde tijdens het spelen. Zo bleef het chatten tijdens het spelen heel minimaal, wat voor Luc een pluspunt was.

> *"Je hebt daar een aantal zinnen die je kan aanklikken. Heel simpel. Die zinnen zullen waarschijnlijk ook vertaald worden zodat je met iedereen kan spelen. Bij Zone.com kan je de zinnen zelf intikken, maar dat gebeurt dan wel in het Engels en met een soort sms taal. Ik kan dat niet meer volgen. Dan moet ik passen. … Als je op Zone.com ingelogd bent kan je daar ook gaan chatten. Maar dat dammen bij Windows XP is voor mij goed genoeg. Ik vind dat gechat op Zone.com geen meerwaarde hebben. (Luc, 57 jaar, man)"*

Voor respondenten zoals Luc leidde een gesprek tijdens het spelen hen teveel van het spel af. In de eerste plaats waren ze online om spelletjes te spelen tegen een mens in plaats van een computer. Deze respondenten vonden het wel leuk om af en toe tegen een computer te spelen, maar een computer kon nooit de onvoorspelbaarheid en creativiteit van een menselijke tegenstander evenaren.

> *"Het is uitdagender om tegen een mens te spelen. Een programma leeft niet. Een mens leeft. Het kan een jonge gast zijn die zich uitgeeft voor zijn oudere zuster of zo, je weet dat niet. Sommige stellen zich voor maar het gebeurt toch minder. Oefenen tegen een computer vind ik wel uitdagend maar spelen doe ik liefst tegen een persoon, die aan de andere kant zit mee te zweten. (Willy, 72 jaar, man)"*

Respondenten zoals Willy speelden online met vreemden omdat spelen tegen een mens meer te bieden heeft dan spelen tegen een computer. Deze opmerking hoorden we van al de respondenten die online speelden. Doorgaans vertelden de respondenten hoe moeilijk het soms was om een geschikte medespeler online te vinden. Wie met kennissen speelde wist waar hij of zij aan toe was, maar wie op vreemden beroep deed moest afwachten wat voor vlees men in de kuip had. Men trachtte vervolgens om vast te houden aan *een goede speelpartner* wanneer de software van het spel dit toeliet. De respondenten gebruikten daarvoor vriendenlijsten. Deze waren doorgaans niet dichtbevolkt, omdat het moeilijk was om goede speelpartners te vinden.

> *"Je kunt ook een vriendenlijst aanleggen en voor je begint kan je dan kijken waar je vriend aan het spelen is. Maar er zijn zoveel mensen altijd aan het spelen dat je je vrienden niet altijd terugvindt, en als je ze dan vindt zijn ze meestal aan het spelen aan een tafel die vol zit. … Ik voeg mensen wel niet snel toe aan die lijst. (Simonne, 65 jaar, vrouw)"*

> *"Om op mijn vriendenlijst te komen moet iemand me al aanstaan. En als dat verandert, dan dump ik hem. Ik snap niet dat er mensen zijn met een vriendenlijst met meer dan 500 man op. (Frank, 50 jaar, man)"*

We vroegen de respondenten wat voor hen nu een goede speelpartner beter maakt dan een andere. De criteria die men hiervoor aanhaalde konden herleid worden tot twee elementen, i.e. een goede speelpartner leidde 1) tot interessante speelsessies of 2) tot interessante gesprekken. Om interessante speelsessies te kunnen hebben moest een speelpartner ongeveer even goed zijn in het spel als de respondent zelf. Of men nu coöperatief of competitief speelde, een spel werd pas spannend, uitdagend of leuk wanneer een speelpartner een vergelijkbaar niveau had als de respondenten.

> *"Om met iemand te spelen moet die wel goed genoeg zijn. Laatst zat er ene en dan had ik wel zoiets van… Die kan niet kaarten. Het moet natuurlijk wel uitdagend blijven, anders ben je er niks mee. (Myriam, 56 jaar, vrouw)"*

Daarnaast moest een geschikte speelpartner ook tegen zijn of haar verlies kunnen, want digitale spellen konden online wel eens tot fikse ruzies leiden. Ook oudere spelers bleken te rage-quitten (i.e. in het midden van een spel met slaande ruzie vertrekken doordat men niet tegen het verlies kan).

> *"Maar daar (Pogo.com, nvda) is ook zo'n gezeik op, het is niet meer te doen. Negativiteit. Ruzie maken. En echt de mensen uitmaken voor al wat lelijk is. Je speelt met iemand met 1500 punten die een rang hoger heeft, en als je dan iemand moet punten geven dan geef je die eerder aan iemand met minder punten dan aan ene met hoger. En dan werden ze kwaad en kwam het erop neer dat we elkaar zouden kennen en valsspelen. (Myriam, 56 jaar, vrouw)"*

> *"Ik kan er wel mee leven als ik verlies. Verlies ik met 1-0, of 5-1, nee. Het maakt me niet uit. Een andere doet 'ploep, de verbinding weg'. Dat is jammer voor hen want gij krijgt dan de punten. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Simonne (65, v) verduidelijkte dat dit niet typisch voor online spellen was. Als ze met kennissen ging kaarten dan kon het ook wel eens gebeuren dat de meer competitieve spelers elkaar bijna in de haren vlogen.

> *"Als ik met mijn zus speel en haar man, wij spelen dan Uno. Wel, die kan zich kwaad maken, dat is nen enorm fanatieke. (Simonne, 65 jaar, vrouw)"*

De respondenten klaagden soms ook over valsspelers. Willy (72, m) dacht dat hij online regelmatig valsspelers tegenover zich kreeg. Hij schaakte online, maar soms waren de zetten van de tegenstander zo goed en zo snel dat hij het gevoel had dat hij gewoon tegen iemand aan het spelen was die zetten van een computer op de hoogste moeilijkheidsgraad aan het invoeren was in het spel.

> *"Valsspelers zijn vervelend. Je voelt gewoon dat je eigenlijk tegen een computer speelt. Ze spelen dan tegen jou met een computer ernaast op een hoge moeilijkheidsgraad en ze geven zijn zetten in jouw spelletje in. … In het echt gebeurt dat in de schaakclub ook wel. Ze gaan naar het toilet met hun GSM waar een schaakcomputertje in zit. … Ik snap niet hoe ze daar plezier in kunnen hebben; waar zit dan nog de uitdaging? (Willy, 72 jaar, man)"*

De respondenten haalden diverse factoren aan die een rol speelden om een interessant gesprek te kunnen voeren met een speelpartner. Leeftijd was een eerste factor. De respondenten waren doorgaans soepel met betrekking tot de leeftijd die hun speelpartners mochten hebben. Dirk (50, m) speelde regelmatig met tieners en adolescenten en hij grapte dat hij zich *"helemaal niet ouder voelde, alleen slechter (in het spel, nvda)"*. Dirk was wel een uitzondering omdat hij offline samen met de vrienden van zijn kinderen speelde. Respondenten die met vreemden online speelden stelden een minimumleeftijd rond de 25 à 30 jaar vast. Robert (56, m) vond dat hij met jongere spelers echt niet kon spelen online omdat ze altijd zo competitief en agressief waren. Voor hem was dit een ergernis die ertoe leidde dat hij jongere spelers liever meed.

> *"Die clan waar ik bij speel is een verademing. Het is in het Nederlands en nu ben ik eindelijk van die vervelende pubers vanaf. Ik speel niet graag met jonge gasten. Het is soms verschrikkelijk. Die spelen opgefokt, maken ambras, enz. (Robert, 56 jaar, man)"*

François (55, m) herkende dit probleem, maar hij had er minder problemen mee: hij liet het allemaal niet aan zijn hart komen. Hij ging jongere spelers er ook niet voor mijden. Toch waren zijn favoriete speelpartners ook ouder dan 30 omdat de gesprekken tijdens het spelen gewoon beter waren.

> *"We zitten hier soms met gasten van 14. Die zijn er ook mee bezig. Dat is plezant. Ge kunt hem dan eens 'snotneus' noemen hé. Echt tegen elkaar, zo hé, en dan zegt hij van 'ey, ouwe chacha'. (Lacht) Voor te zwanzen hé. Het is niet om elkaar te beledigen maar zo eens steken, zo. (François, 55 jaar, man)"*

Leeftijd speelde dus een rol wanneer de respondenten online naar een geschikte speelpartner zochten. Het geslacht van een geschikte speelpartner was minder relevant. Voor de respondenten maakte het weinig uit of men nu met mannen of vrouwen online speelde. Enkel Bernadette (62, v) vertelde ons dat ze liever met vrouwen speelde omdat ze al een aantal keer had gemerkt dat er problemen konden ontstaan wanneer mannen meer wilden dan enkel online spelen.

> *"Ik heb met veel mensen gechat online. Niet alleen met vrouwen… Ook met een man, maar dat was snel afgelopen want die begon oneerbare voorstellen te doen. Die dacht dat er meer in zat dan alleen de chat. En die heb ik toen niet meer gesproken. (Bernadette, 62 jaar, vrouw)"*

De respondenten spraken ook over gedeelde standpunten en interesses als iets wat een invloed had op welke mensen ze onder hun online vrienden rekenden. Doorgaans werd er over koetjes en kalfjes gesproken maar wanneer men elkaar beter leerde kennen, dan konden ook serieuze onderwerpen de revue passeren. Frank (50, m) vertelde bijvoorbeeld dat iemand met wie hij speelde er nazisympathieën op na bleek te houden. Met die speler werd dan niet meer gespeeld.

> *"Vorige week had iemand die ik al een tijd kende een animatie gemaakt waarbij z'n avatar als hij binnen kwam als groet z'n rechterarm de lucht in steekt, wat wij associeerden met het nazigebeuren. Hij had die daar speciaal voor geprogrammeerd. We (de groep met wie hij online speelde, nvda) hebben die dan ook direct weggestuurd. (Frank, 50 jaar, man)"*

Ten slotte was taal een belangrijke factor online voor de respondenten. De respondenten prefereerden doorgaans mensen met dezelfde moedertaal als henzelf, ook al was de voertaal online soms Engels. Respondenten die heel goed Engels spraken zagen dit als een kans om hun vaardigheden te etaleren en aan te scherpen of om nieuwe culturen te leren kennen. François vertelde bijvoorbeeld trots dat hij mensen over de hele wereld had leren kennen via *World of Warcraft* (2004). Hij was zelfs op vakantie aan de Middellandse Zee geweest waar hij een familie had bezocht met wie hij een goede relatie had opgebouwd in *World of Warcraft*.

> *"Ja, ge leert mensen van over heel de wereld kennen via WoW, ook veel Amerikanen. Ge komt in contact met andere talen, voornamelijk Engels. We zijn zelfs al eens op reis geweest naar mensen die we uit WoW kenden. (François, 55 jaar, man)"*

Respondenten die minder taalvaardig in het Engels waren hadden hier online eerder negatieve ervaringen. Myriam (56, v) vertelde ons bijvoorbeeld hoe ze online uitgesloten werd omdat haar Engels niet goed was. Ze vond dit schandalig aangezien ze meestal meer talen sprak dan spelers voor wie Engels hun moedertaal was. Bijgevolg kon dit haar speelsessie flink om zeep helpen.

> *"Engels is soms een drempel. Ook de spelletjes die je alleen speelt hebben er een chat naast. Ik gebruik die wel enkel als het in het Nederlands is. Op Pogo krijgen we bijvoorbeeld veel commentaar als we in het Nederlands praten. Amerikanen kunnen dat niet hebben. Awel, mijn vriendin zegt dan 'we betalen evenveel als jullie, we hebben het recht om in onze taal te praten'. … Ik weiger op de privéchat te gaan (om Nederlands te kunnen praten, nvda), want we betalen meer als de Amerikanen zelf en we hebben het recht om in het Nederlands te praten. Ik ben fier dat ik een Vlaming ben. ... Ik ben fier op m'n taal, dat zij ook eens 'Dutch' leren, hé. En van wat ik kan volgen gaat het er meestal over dat ze willen weten wat ik zeg. Dat is hun grootste probleem, ze kunnen daar niet tegen. En wie is er dan hier de sukkelaar? (Myriam, 56 jaar, vrouw)"*

Met zoveel factoren die een rol speelden om een goede speelpartner te vinden was deze regelmatig terugkerende opdracht niet altijd even gemakkelijk voor de respondenten. Enkelen onder hen hadden zich daarom bij een online clan met oudere spelers aangesloten. Dit werd zeer positief geëvalueerd door deze respondenten aangezien ze mensen leerden kennen binnen de clanstructuur die doorgaans aan de vereisten hierboven voldeden voor een goede speelpartner. Spelers in de clan hadden een vergelijkbaar niveau, spraken hun moedertaal en waren ouder dan de gemiddelde speler. De clan van Robert (56, m) was zelfs specifiek gericht naar oudere spelers en Robert had binnen deze clan hele goede contacten leren kennen. Hij ging zelfs af en toe naar LAN parties van de clan, waardoor hij iedereen al in het echt ontmoet had. (De naam van de clan van Robert werd uit het citaat gehaald.)

> *"Die clan waar ik bij speel is een verademing. Het is in het Nederlands en nu ben ik eindelijk van die vervelende pubers vanaf. … De clan is ondertussen al in twee gesplitst maar ik ga naar de LANs van allebei omdat ik ondertussen gewoon zoveel mensen ken. Dit jaar ga ik al naar drie LANS kunnen gaan. Dat is gezellig. Ja, die clan is voor mij een verademing. (Robert, 56 haar, man)"*

Voor een kleine groep hardcore spelers (en vooral degenen die in een clan speelden zoals François (55, m) en Robert) was het opvallend dat ze het online

taalgebruik van de gamercultuur machtig waren. In de interviews gebruikten ze spontaan termen zoals *lol* (i.e. laughing out loud), *pwnage* (i.e. iemand anders verslaan of vernederen), *n00b* (i.e. nieuwe of onervaren spelers), *fraggen* (i.e. iemand doden in de spelwereld), *hax0r* (i.e. valsspelers of hackers), etc. Voor de grote meerderheid van de respondenten waren deze termen volkomen onverstaanbaar. François (55, m) verduidelijkte dat dit een gewoonte geworden was, maar ook dat het soms praktisch was omwille van de snelheid. Ze zagen zichzelf ook als gamers, ook al was het een term was die beter bij jongere spelers pastte.

> *"Dat was ne gamer, maar ook gene van 'dé gamers', want ge hebt verschil in gamers hé. Wij zijn gewoon gamers, occassionele gamers. Mensen als ons doen gewoon hun werk en zo, en wij durven ook wel eens wat anders gaan doen. En dan heb je dé gamers, staan op, klikt hem aan, klikt hem af, slapen. En dat zijn er veel, zenne. … En je herkent ze direct. Die zitten schoon 'in gear' en hebben alles. Je gaat naar de armory, je zoekt die op en dan zitten die in den beste guild in de wereld. Je moet niet vragen, hé. 24/24 mee bezig, hé. (François, 55 jaar, man)"*

> *"Ne gamer, wat is ne gamer, hé? Ik speel alles, niet alles vind ik even leuk, soms alleen voor m'n zoon, maar ik zal ook wel altijd kijken als mijn zoon speelt. Ja, ik denk dat ik er wel één ben. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Kortom, de betekenissen die de respondenten aan digitale spellen verbonden varieerden sterk op basis van de sociale en solitaire situatie waarin men speelde, en deze betekenissen werden verder getransformeerd wanneer men online speelde.

7.2.2 Taboe versus sociale aanvaarding

Zoals we in onze inleiding aanhaalden worden digitale spellen vaker met een jonger publiek geassociëerd dan de respondenten van deze dissertatie. Dit was voor velen onder de respondenten een aanleiding om te praten over het taboe dat aanwezig is in de publieke opinie met betrekking tot digitale spellen en oudere spelers. De mate waarin digitale spellen als een taboe of als een sociaal aanvaarde vrijetijdsbesteding gepercipieerd werden droeg bij tot de betekenissen die de respondenten aan digitale spellen gaven.

Het was opvallend dat het al dan niet spelen van *casual of hardcore* spellen een sterke impact had op hoe de respondenten zelf tegenover digitale spellen stonden. Respondenten die voornamelijk casual spellen speelden vonden bijvoorbeeld niet dat iemand te oud was om digitale spellen te spelen. Dit was anders wanneer we hen dan vroegen wat ze van schietspellen vonden voor iemand van hun leeftijd.

> *"Ik praat niet met mensen over die dingen (spelletjes spelen, nvda), maar ze mogen het weten. Ik heb daar geen problemen mee. De mensen die ik ken vinden dat normaal. … Dat (hardcore spellen die jongeren spelen op spelconsoles, nvda) zijn het soort spelletjes dat ik niet doe. Ik speel die nooit, ik interesseer mij daar niet aan, ik ga dat niet opzoeken. Ik interesseer mij meer aan spelletjes waar ik mijn hersenen moet laten voor werken. Ik heb het al gezien, hoor. Mijn zoon had één gekregen en daar moest je zoveel mogelijk moorden plegen in een heel algemene context. (Guido, 70 jaar, man)"*

Casual respondenten keken dus heel anders naar hardcore spellen dan naar de spellen die ze zelf speelden. Vaak werd er ook toegegeven dat ze eigenlijk niet veel verstand hadden van spellen die jongeren speelden. Wanneer gevraagd werd in hoeverre men geïnteresseerd zou zijn om dergelijke spelen te spelen dan bleek dat men dat toch niet zag zitten. Casual respondenten zoals Guido verwezen dan voornamelijk naar gewelddadige inhouden als een reden waarom zulke spellen niet voor mensen van hun leeftijd zouden zijn. Het verbaasde deze respondenten als we hen vertelden dat de gemiddelde leeftijd van een 'gamer' tegenwoordig rond de dertig ligt, en dat we hier in Vlaanderen al met vele mensen gesproken hadden die op een Playstation of xBox dezelfde spellen speelden als vele jongere mensen.

> *"Nee, dan zijn volwassenen die op een Gameboy spelen toch nog veel kinderachtiger en dat heb ik ook al gezien, hoor. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"*

Voor casual spelers was er een grote kloof tussen de spellen die zij zelf speelden en het fenomeen 'games'. Ze vonden het vreemd als leeftijdsgenoten neerkeken op de spelletjes die ze zelf speelden. Voor onze hardcore spelers die wel bekend waren met gaming was dit doorgaans anders.

Onze hardcore spelers waren zich doorgaans bewust van het fenomeen 'games' dankzij de spellen die ze (al dan niet online) speelden. Een kleine groep respondenten vond bovendien dat ze zelf konden doorgaan voor een 'gamer', ook al paste de term beter bij jongere spelers die in het teken van digitale spellen leefden. Onze hardcore spelers maakten op deze manier toch een onderscheid tussen hun spelen en dat van gamers. Hardcore respondenten waren zich er doorgaans van bewust dat vele leeftijdsgenoten de digitale spellen die zij speelden maar een rare hobby voor een volwassene vonden.

> *"In het begin durfde ik niet zeggen dat ik het (Tomb Raider, nvda) zelf speelde. Ik dacht dat de mensen mij zot zouden verklaren. Dat is toch niks voor een vrouw, en iemand van mijn leeftijd. Maar na het zelf gekocht te hebben; ik doe dit graag, maar ik ben er zeker niet aan verslaafd. Het is gewoon iets dat ik 's avonds graag doe. … Ik praat er nooit met anderen over. Ik denk niet dat er veel zijn die 't weten buiten de familie. Niet bij de*

gepensioneerdenbond of zo. Spijtig is dat niet. Ik heb andere dingen om over te babbelen. (Godelieve, 68 jaar, vrouw))"

Uit het citaat van Godelieve bleek dat vele van onze hardcore spelers het taboe dat er rond digitale spellen en oudere spelers heerste wel in hun achterhoofd hielden. Wanneer het onderwerp dan ter sprake kwam in het gezelschap van niet-spelende leeftijdsgenoten gingen de respondenten hier op twee manieren mee om. Respondenten zoals Francis (71, m) namen een voorzichtige houding aan. Hij vertelde ons dat hij eerst eens zou polsen om te kijken hoe zijn niet-spelende gesprekspartners hier tegenover stonden vooraleer hij er met hen over zou spreken.

"Ik denk wel dat het een taboe kan zijn (digitale spellen spelen op latere leeftijd, nvda). Ik moet wel zeggen dat ik eigenlijk niet zo een grote behoefte heb om daar met iemand over te praten. Maar moest ik het willen doen… Ik denk dat ik eerst toch eens goed zou polsen vooraleer ik erover begin. Wie weet hoe dat over zou komen? (Francis, 71 jaar, man)"

De meeste hardcore respondenten stoorden zich eerder aan de ongeletterdheid van hun leeftijdsgenoten inzake digitale spellen. Zelf waren ze ervaren spelers met een brede kijk op de inhoud van digitale spellen en schaamden zich hier absoluut niet voor. In plaats van voorzichtig te polsen, gooiden zij liever argumenten op tafel ter verdediging van hun hobby. De respondenten haalden drie redenen aan waarom digitale spellen (en meer bepaald hardcore spellen) wel een prima hobby voor vijftigplussers konden zijn.

Allereerst vonden respondenten zoals Bernadette (62, v) dat spelen van alle leeftijden is. Ze verstopte haar spelletjes wel als er mensen bij haar thuis over de vloer kwamen, maar als ze toevallig toch spelletjes zagen liggen dan schaamde ze zich er absoluut niet voor. Ze vertelde ons dat ze altijd een Bijbels antwoord klaar had (uit Matteüs, 18: 3):

"Maar ik moet nogal veel op onderzoeken en dan als je dat in de wachtzaal speelt dan zie je op de mensen hun gezicht dat ze denken, 'zie daar die zottin'. Ik zie dikwijls aan de mensen hun gezicht wat ze denken. Ze vinden dat voor kinderen. Maar in de Bijbel staat… 'Wie niet wordt als deze kinderen zal het rijk der hemelen niet binnen komen.' (Bernadette, 62 jaar, vrouw)"

Daarnaast argumenteerden respondenten dat digitale spellen een toegevoegde waarde aan hun leven waren. Digitale spellen waren volgens hen goed voor de mentale fitheid, voor soepele vingers, om mensen te leren kennen, etc. (zie p. 253). Casual denkspellen mochten volgens Godelieve (68, v) dan wel makkelijker mensen kunnen overtuigen van hun nut, maar voor haar waren hardcore spellen zoals *Tomb Raider* even waardevol omdat ze een fantastisch verhaal hadden en haar vingers en reactiesnelheid op punt hielden.

> *"De handelingen die je moet doen met het kaske (controller, nvda)… Het is goed voor de vingers. De spellekes op PC zijn goed voor de kop, en de Playstation is goed voor de vingers. Ja, en dat vind ik belangrijk. Ik ben iets nuttigs aan het doen. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"*

René (64, m) wees ons erop dat die kant van digitale spellen te weinig in de media kwam, waardoor er veel taboes ontstonden. Voor hem hadden digitale spellen echter wel een toegevoegde waarde.

> *"Ja, sommige mensen zijn gevoelig voor nieuwe dingen. Mensen zijn soms ook verslaafd. En zo ontstaan er soms wel taboes. Ik vind het voor mij zeker een toegevoegde waarde in mijn leven. Ik werkte van 6 tot 2 en had dan ook nog tijd om te spelen; het paste perfect in mijn schema. Ik vond het nuttig (leerrijk over de militaire wereld, nvda) en ontspannend en dat maakt het waardevol. (René, 64 jaar, man)"*

Ten slotte stelden sommige respondenten in vraag welke activiteiten dan zoveel beter zouden zijn dan digitale spellen spelen. Rosa (55, v) en François (55, v) haalden allebei het voorbeeld aan van vele vijftigplussers die de hele dag op café zaten om toch maar een bezigheid te hebben. Dat werd volgens hen dan wel als een normale activiteit voor een vijftigplusser aanzien, terwijl digitale spellen dat dan niet zouden zijn. Robert (56, m) vergeleek digitale spellen spelen met biljart of voetbal.

> *"Altijd op café gaan zitten vinden ze dan wel normaal? Ik zeg altijd, als ge op café gaat dat kost nen hoop geld. Ge gaat met ne volle portemonee weg, 's nachts thuis met koppijn, teveel gezopen de volgende morgen en al m'n geld op. Heb ik zoveel opgedaan? Met WoW stop ik wanneer ik goesting heb, eventueel nog TV kijken en dan slapen. (François, 55 jaar, man)"*

> *"Die jonge mannen waren daar over bezig en waren vol ongeloof dat ik dat op mijn leeftijd speelde. Dat vonden ze niet normaal. Gamen op die leeftijd vinden ze niet normaal, voetbal en biljart wel, maar gamen niet. (Robert, 56 jaar, man)"*

Onze hardcore spelers hielden dus enerzijds een betoog om verandering in dit taboe te brengen, maar anderzijds bleken digitale spellen eigenlijk maar zelden een gespreksonderwerp met kennissen te zijn. Met familie of goede vrienden die zelf ook speelden kon er wel eens over gesproken worden maar daarbuiten hadden de meeste respondenten geen behoefte om er met anderen over te praten. Digitale spellen waren niet zo belangrijk om er met mensen over te praten die men maar sporadisch zag. Nadine (58, v) verduidelijkte dat er op haar leeftijd doorgaans genoeg andere onderwerpen waren om over te praten dan digitale spellen.

> *"Ik heb er geen behoefte aan om over spellen te praten. … Op onze leeftijd zijn er belangrijkere onderwerpen. Sterfgevallen, mensen die ziek worden of hoe het met de klein mannen is, hé. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"*

In deze betekenissen vonden we dus sterke onderlinge verschillen tussen de respondenten, maar in hun *perceptie ten opzichte van kinderen en digitale spellen* waren de respondenten gelijkgezind. Zo goed als al de respondenten vonden dat kinderen geen gewelddadige spellen hoorden te spelen. Men had schrik dat kinderen hierdoor agressief of ongevoelig voor geweld zouden worden. Vele vrouwelijke respondenten trokken ook voor speelgoedwapens een lijn. Daarnaast waren de respondenten van mening dat er niet te lang of te veel gespeeld mocht worden door hun (klein)kinderen. Niet-gewelddadige spellen werden doorgaans wel als leerrijk aanzien, maar kinderen mochten er niettemin niet mee overdrijven.

> *"Ik vind die spellekes die er zijn met schieten... daar ben ik tegen. Ik ben daar altijd op tegen geweest; m'n kinderen kregen bijvoorbeeld ook geen geweer. Alles wat met geweld te maken heeft, daar ben ik tegen. (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"*

> *"De ouders moeten op hun kinderen letten dat ze niet te veel spelen. Ik zeg niet dat kinderen niet zouden mogen spelen; het is ook goed voor hun ontwikkeling, hersenen en handen... Maar ge moet ook zien wat ze spelen en vooral… hoe lang. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"*

Kortom, we merkten op dat onze casual spelers ver van het fenomeen 'gaming' stonden en amper sociale druk voelden met betrekking tot hun hobby. Voor onze hardcore spelers was dit anders, zekere voor de kleine groep respondenten die zichzelf wel als een gamer kon zien. Hardcore respondenten waren goed voorbereid om leeftijdsgenoten van antwoord te dienen wanneer het gesprek ter sprake zou komen, maar in de praktijk werd er amper over gesproken met mensen die hen niet zo goed kenden. De reden hiervoor was dat ze hier geen behoefte aan hadden omdat er doorgaans belangrijkere onderwerpen te bespreken waren.

7.2.3 Continuïteit versus verandering

De betekenissen die de respondenten met betrekking tot hun sociale context aan digitale spellen toekenden veranderden soms doorheen hun leven. Sommige betekenissen bleven echter hetzelfde doorheen de jaren. We ronden de betekenissen van digitale spellen ten opzichte van de sociale context van de respondenten hierom af met een overzicht van hoe deze betekenissen veranderlijk waren of continu bleven doorheen hun leven. Binnen dit thema vonden we vooral invloeden van verandering, in het bijzonder verliezen in de

persoonlijke sfeer. Hiermee verwezen we naar de kinderen die het huis uit gingen, een scheiding, etc. Continuïteit was in dit geval eerder de afwezigheid van verandering.

De meeste veranderingen die de respondenten aanhaalden kwamen ook aan bod in het overzicht hierboven. We bespraken hoe respondenten zoals François (55, m) online contact behielden met hun *kinderen* nadat ze het huis verlaten hadden. Door multiplayer spellen zoals *World of Warcraft* (2004) te spelen sprak François zijn dochter elke dag. Toen de kinderen nog thuis woonden speelde François echter eerder offline spellen zoals *Stronghold* (2001) of *Call of Duty* (2003).

> *"Ik ben met WoW begonnen nadat mijn dochter het huis uit was. … Elke dag gaat de computer om 7 uur op want dan komt ze op WoW … Daarvoor speelde ik andere spellekes. Shooters; dat was wel spannend. Ge moest er ene gaan afmaken, dat gaan doen. Maar op den duur, ge knalt er maar op los en dan krijgt ge een medaille. Ok, ja, da's alles? Strategische spellekes; een leger uitbouwen en nadenken. Het ene is sterk tegen het ander maar zwak tegen nog een ander. Dat vond ik wel goed. En dan dat builden; dat was dan Stronghold. Daar moest ge ook veel bij nadenken. Ja, dat was plezant. Ik denk dat ik dat nog eens ga installeren voor als ik eens nen dag geen goesting heb in WoW. Maar sinds dat ik WoW speel, speel ik die spellen niet meer. Ik ging daar ook minder in op dan in WoW. (François, 55 jaar, man)"*

Voor Jacques (51, m) veranderde er niet zo veel aan de betekenissen die digitale spellen voor hem hadden omdat hij geregeld afsprak met zijn zoon om spellen zoals *Pro Evolution Soccer* (2001) te spelen. Nadine (58, v) besteedde wel minder tijd aan digitale spellen van zodra haar dochter niet langer beschikbaar was om klassieke adventure games te spelen. Ten slotte waren een aantal van de respondenten meer op zichzelf aangewezen om spellen te vinden die ze leuk zouden vinden, omdat de expert inzake digitale spellen niet meer thuis woonde.

De komst van *kleinkinderen* kon een impact op het spelen van de respondenten hebben. Vaak speelden de respondenten ook spellen die de kleinkinderen graag speelden, ook al hadden ze zelf een andere voorkeur op het vlak van digitale spellen. Godelieve (58, v) speelde bijvoorbeeld *Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour* (2000), *Charlotte's Web: Wilbur and Friends* (2006) en *Rayman* (1995). Deze spellen had ze specifiek voor de kleinkinderen in huis gehaald.

> *"Kijk, dit zijn de spelletjes die heb. Ice Age 2, dat was een heel schoon spel. SSX, dat moet ik nog spelen. Water Adrenaline, Charlotte's Web, dat is van de kleinkinderen. Magical Racing van Disney, dat speel ik met de kinderen. Harry Potter, ik heb de film gezien, de boeken gelezen en dan het spelletje. De film vond ik het minste. Rayman, Egypt, dat is*

allemaal van de klein mannen. Ondertussen speel ik die kinderspelletjes ook allemaal mee. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"

We vonden dat de respondenten met het ouder worden *liever hun tijd aan waardevolle contacten besteedden in plaats van aan veel contacten*. Chatboxen waren over het algemeen niet erg populair, zelfs niet bij de respondenten die weinig sociaal contact hadden doordat ze vaak alleen waren. De reden hiervoor was dat men de vele vluchtige sociale contacten van een chatbox niet zozeer apprecieerde als contacten met mensen die belangrijk waren in hun leven. We vonden dit tevens terug in het spelen van de respondenten, in de zin dat ze specifiek op zoek gingen naar online speelpartners met wie ze meer gemeen hadden dan enkel het feit dat ze hetzelfde spel speelden. Een online speelpartner die ook als interessante gesprekspartner kon fungeren bleek sneller op de vriendenlijsten van de respondenten te belanden (zie p. 228).

De respondenten wezen ons er ook regelmatig op *dat ze met het ouder worden beter competitie wisten te relativeren*. Enkele van de respondenten vonden van zichzelf dat ze hun hele leven competitiebeesten geweest waren maar dat competitie minder belangrijk geworden was met het ouder worden. Willy (72, m) verduidelijkte hierbij wel dat zijn liefde voor competitie niet volledig leek te verdwijnen.

"Al die competitie, dat is voor jonge kereltjes. Wat interesseert het mij nu of ik beter ben dan een ander of niet. Je leert dat relativeren met de leeftijd. (Robert, 56 jaar, man)"

"Senioren die zeggen dat competitie hen niet meer boeit, die zijn te vlug oud geworden zeker? Ik weiger te stoppen met spelen omdat ik te veel zou verliezen. Ik kan verlies wel beter relativeren nu, maar soms is het toch nog een drama voor mij. Ik troost mij dan dikwijls met de gedachte dat ik vaak de oudste ben. (Willy, 72 jaar, man)"

Binnen de respondenten zat niemand die zijn of haar *partner* al verloren had, waardoor we geen bevindingen konden doen met betrekking tot de invloed hiervan op de betekenissen die digitale spellen voor hen hadden. Wel spraken we met enkele vrouwelijke respondenten die een echtscheiding achter de rug hadden. Voor hen leidde dit tot een verhoging van hun speeltijd. Isabelle (56, v) was vaker alleen thuis en had minder activiteiten thuis. Ze moest niet langer voor eten zorgen voor haar partner of gedeelde activiteiten met hem doen. Er was voor Isabelle ook niemand meer in huis die opmerkingen kon maken over excessieve speelsessies waardoor ze digitale spellen met een herwonnen gevoel van vrijheid associeerde (zie p. 214).

Het pensioen van de echtgenoot kon dan een averechts effect hebben op de speeltijd van vrouwelijke respondenten. Bernadette (62, v) had door jaren online te spelen een

vriendschapsband opgebouwd met een Nederlandse vrouw van haar leeftijd maar die was ondertussen verwaterd. De reden hiervoor was dat ze meer activiteiten in huis had nu haar man op pensioen was, zoals elke middag en ochtend samen met hem op een vast tijdstip eten. Dat vond ze eigenlijk wel jammer.

> *"Ik had voor mijn man met pensioen was een vriendin waar ik mee chatte tijdens de middag en dan speelden we al eens een spelleke. Maar nu is mijn man thuis en die heeft dat niet zo graag. Ik moet nu ook zorgen dat hij zijn eten heeft en zo. (Bernadette, 62 jaar, vrouw)"*

In het vorige thema bespraken we veranderingen in betekenissen ten gevolge van het eigen pensioen (zie p. 197). Het wegvallen van de sociale contacten en activiteiten die men dagelijks op het werk had leidde ertoe dat respondenten zoals Simonne (65, v) vaak alleen thuis zaten met het zogenaamde zwarte gat van het pensioen. Digitale spellen konden een manier zijn om hiermee om te gaan. Daarnaast bespraken we in het vorige thema ook de rol van sociale factoren in de adoptie van digitale spellen door de respondenten (zie p. 210).

Met deze bevindingen besluiten we dit gedeelte over de betekenissen van digitale spellen met betrekking tot de sociale context van de respondenten. In het volgende thema breiden we ons beschrijvend hoofdstuk verder uit met een overzicht van de inhoudelijke voorkeuren van de respondenten.

7.3 Digitale spellen en inhoudelijke voorkeuren

Het laatste thema behandelt hoe digitale spellen betekenissen hadden met betrekking tot de inhoudelijke voorkeuren van de respondenten. Dit thema kwam uit de data naar voren doordat de respondenten andere betekenissen aan digitale spellen gaven op basis van de inhouden van de spellen die ze speelden. Het grootste verschil hierin vonden we tussen respondenten die voornamelijk casual spellen of hardcore spellen speelden. Zoals we in het methodologisch hoofdstuk en de kwantitatieve voorstudie aanhaalden werden casual spellen om praktische redenen als 'adaptaties van traditionele spellen, tweedimensionale webspelletjes en puzzelspellen' uitgewerkt, terwijl hardcore spellen alle andere spellen waren. Deze werkwijze leidde tot een onderscheid tussen de respondenten, dat overeenkwam met hoe beide termen doorgaans gebruikt worden in de vakliteratuur (zie p. 129).

De verschillen tussen casual en hardcore respondenten werden geen dimensie op zich, maar een manier om de respondenten te positioneren ten opzichte van bepaalde betekenissen die digitale spellen hadden. Een eerste dimensie omvat betekenissen die respondenten vormden met betrekking tot enerzijds de gameplay en uitdagingen (i.e. de interactieve spelinhouden) van een spel, en anderzijds de fictiewereld en audiovisuele omkadering (i.e. de immersieve spelinhouden) waarbinnen het spel gespeeld werd. Binnen deze tweeledigheid was er ruimte om de betekenissen die digitale spellen voor de respondenten hadden met betrekking tot bepaalde potentiële pluspunten te bespreken. Beide types van spelelementen bleken namelijk sterk verbonden te zijn aan hoe digitale spellen als een mogelijke positieve bijdrage tot zelfcultivatie gepercipieerd werden. Vervolgens bespreken we de wisselwerking tussen bepaalde spelvoorkeuren en de identiteit van de respondenten. In deze dimensie werden de inhoudelijke voorkeuren van de respondenten naast hun interesses en attitudes uitgewerkt. Ten slotte bespreken we continuïteit en verandering doorheen de levensloop van de respondenten in relatie tot hun inhoudelijke voorkeuren.

7.3.1 Interactieve versus immersieve spelinhouden

Spelinhouden waren een bepalende factor met betrekking tot de verschillende betekenissen die de respondenten aan het spelen van digitale spellen toekenden. We onderscheidden twee types van spelinhouden, i.e. 'interactieve' en 'immersieve' spelinhouden. Interactieve spelinhouden werden omschreven als 'spelinhouden die betrekking hadden tot het overwinnen van bepaalde uitdagingen in het spel of het verwerven van controle over de besturing van het spel'. Deze elementen vonden hun oorsprong in het complexe systeem van spelregels achter het spel dat beïnvloed wordt door de keuzes en invoer van de speler, vaak met beloningen tot gevolg. 'Gameplay' zou

een alternatieve benaming voor deze categorie van spelinhouden kunnen zijn (e.g. De Meyer, Malliet, & Verbruggen, 2001, p. 84).

Met de term 'immersieve spelinhouden' werd verwezen naar 'spelinhouden die betrekking hadden tot de fictiewereld, de verhalende aspecten en het audiovisuele ontwerp van een spel'. Deze elementen stelden de respondenten dus in staat om zichzelf onder te dompelen in de fantasiewereld van een spel. Ze zorgden ervoor dat een digitaal spel meer was dan het manipuleren van gegevens op een computer. Voor deze categorie van spelinhouden was het moeilijker om een alternatieve benaming in de vakliteratuur te vinden. 'Graphics & audio' of 'audiovisuals' verwijst niet naar de fantasiewereld van het spel, 'fantasie' verwijst niet naar het audiovisueel ontwerp van een spel, en 'aesthetics' is een té brede en verwarrende term vanuit design studies om bruikbaar te zijn (zie het MDA framework op p. 60). Een aansluitende uitwerking van deze begrippen werd aangehaald in het kwantitatieve hoofdstuk, waar beide begrippen het resultaat waren van een verkennende factoranalyse (zie p. 149). We benadrukken dat spelinhouden niet exclusief immersief of interactief zijn. Spelinteracties kunnen evenzeer tot immersie leiden, wat we bijvoorbeeld terugvonden in het concept 'flow' (zie p. 87). Immersieve elementen kunnen tevens interactief zijn omdat een spel de speler doorgaans toelaat om invloed uit te oefenen op de fantasiewereld en het verhaal van het spel. De begrippen worden dus het beste als twee aparte categorieën met een overlappend gebied beschouwd.

7.3.1.1 Interactieve spelinhouden

Al de respondenten spraken over de interactiviteit van digitale spellen als een belangrijke reden om te spelen. Sommigen benadrukten het leren spelen en bedienen van een spel, anderen vermeldden hoe het overwinnen van bepaalde uitdagingen voor hen belangrijk was. De interactiviteit tussen de speler en het medium is een typisch element van digitale spellen dat in een aanzienlijk beperktere mate aanwezig is bij andere entertainmentmedia zoals televisie, boeken of films. Lilliane (56, v) vertelde ons bijvoorbeeld hoe ze daarom digitale spellen speelde terwijl ze naar de televisie keek. De casual spellen die ze speelde hadden geen interessant verhaal of informatie te bieden, maar dat vond ze dan op televisie. Televisie was op haar beurt te weinig interactief en die interactiviteit zocht ze dan in digitale spellen.

> *"Maar als er één van de twee niet graag meekijkt, wat meestal is, dan gaat den andere op de computer of lezen. Dat is geen enkel probleem. (De PC en TV staan recht tegenover elkaar, nvda.) We praten dan over en weer, of bijvoorbeeld zondag; dan kijk ik eerst ATV en dan de Zevende dag. Dan zit ik regelmatig op de computer*

en ik luister dan liever. (Lacht) Dat is perfect. Ik heb het allemaal meegekregen, ook al kijk ik niet echt. (Lilliane, 56 jaar, vrouw)"

Voor de respondenten was interactiviteit één van de belangrijkste redenen waarom ze speelden en de interactiviteit van digitale spellen speelde een belangrijke rol in de betekenissen die de respondenten aan digitale spellen toekenden. We werkten de betekenissen rond interactieve spelinhouden uit aan de hand van drie subdimensies, i.e. progressie versus frustratie, complexiteit versus simpliciteit, en reageren versus nadenken.

In de bespreking van het soms excessieve speelgedrag van de respondenten werd aangehaald hoe interactieve spelinhouden (zoals het behalen van bepaalde high scores in het spel) ertoe kon leiden dat men (te) veel tijd aan digitale spellen besteedde (zie p. 314). Deze bevindingen sloten aan bij een eerste reeks betekenissen die de respondenten aanhaalden met betrekking tot interactieve spelinhouden, i.e. *progressie en frustratie*. Met de term 'progressie' werd verwezen naar het al dan niet behalen van bepaalde doelen tijdens het spelen van een spel. Als men hier onsuccesvol in was, dan leidde dit voor velen tot frustratie.

Progressie vonden we terug in de manier waarop respondenten vertelden over enerzijds de levelstructuur waarin vele spellen opgebouwd zijn en anderzijds het vergaren van punten. Respondenten zoals Francis (71, m) vertelden over hoe ieder overwonnen level tot voldoening leidde wat hem motiveerde om verder te spelen. Respondenten zoals Jeannine (72, v) deelden mee dat ze voornamelijk omwille van de high scores speelden. Voor Jacques (51, m) leidde het vergaren van punten ook tot een gevoel van progressie, maar in zijn geval ging het dan om het verhogen van de vaardigheidspunten van zijn avatar in het rollenspel dat hij speelde.

"De spellen blijven me steeds uitdagen. Het kan zijn dat ik ze even laat rusten maar ik blijf doorgaans spelen tot ik het spel overwonnen heb. Levels zijn daarbij belangrijk. Je moet merken dat je vooruitgang maakt, hé. (Francis, 71 jaar, man)"

"Dat kaartspel met vier reeksen in volgorde van de nummertjes… Ik vind dat leuk omdat ik daarin veel punten kan halen. Je kan de punten ook nakijken. Dit kaartspel (Pyramide, nvda) heb ik 3221 keer gespeeld, en 105 keer uitgespeeld. Mijn man al 558 keer (uitgespeeld, nvda). En dit spel (Scorpion, nvda) heb ik 4300 keer gespeeld, ik ben al een 'savant' daarin (Lacht). (Jeannine, 72 jaar, vrouw)"

"En achteraf een trainingsmatch en dan krijg je punten en dan worden je dinges (vaardigheidspunten, nvda) verbeterd... Je stamina en zo, hé. Je begint op 71 en na

een tijdje zit je dan bijvoorbeeld op 76 en zo. Dan ben je daar beter in. (Jacques, 51 jaar, man)"

Wanneer men alle levels tot een goed einde had gebracht, dan was het spel uitgespeeld. Toch was het uitspelen voor sommige respondenten slechts een stap in de progressie die ze tijdens het spelen van een spel doormaakten. Godelieve (68, v) deelde ons bijvoorbeeld mee hoe ze de *Tomb Raider*-spellen (1996) eerst een keer volledig uitspeelde om alles onder de knie te krijgen. Vervolgens speelde ze het spel nog een aantal keren om alle kleine details te verkennen en het maximum uit het spel te halen. Pas wanneer ze hierin slaagde had het spel voor haar niets meer te bieden.

"De eerste keer wil ik het gewoon uit hebben, de tweede keer alles zoeken. Ik speel het soms 3x achter elkaar. Ik koop daar elke keer een boek bij. Dat is dan in 't Engels, dat kan ik niet, maar ik bekijk dan de fotokes en daarmee kom ik er wel. … De eerste keer om te zien hoe het ineen zit, ik laat dan veel liggen en daarna... Dan weet ik al waar alles ligt en waar alles te doen is. Ik weet dan waar er ene zit en zo. Ik zeg het. Sommige heb ik 2 keer, 3 keer gespeeld. Soms speel ik een stukje, dan zet ik de Playstation uit en ga ik hetzelfde stukje nog eens opnieuw doen. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"

Wanneer de respondenten niet de beoogde progressie in een spel wisten te behalen, dan volgden er vaak lichte frustaties. Dergelijke frustratie had niet noodzakelijk een negatieve betekenis aangezien het ondernemen van vele mislukte pogingen meestal tot een grotere voldoening leidde wanneer de respondenten hun doel toch wisten te behalen. Er kon wel eens gevloekt worden tijdens het spel, maar achteraf was de vreugde vaak des te groter. Sommige respondenten hadden hier om mee leren gaan. Als het hen vandaag niet lukte, dan zou het morgen wel lukken. We illustreren deze bevinding aan de hand van een citaat van Roger (72, m) en Godelieve (68, v).

"Als ik het niet kan halen, dan wind ik me wel eens op. Niet kolèrig, maar dan... Dan kan ik wel eens een vloek laten. 'Dedjuje, wat heb ik nu weer gedaan?' Dat kan ik wel eens doen. Ik kan me er wel eens in inleven. Als iemand me daar vlak voor de finish inhaalt... 'Dedjuje toch'. (Lacht) (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"

"Ik heb recent nog een spel gedownload. Een racespel, niet tegen andere wagens, maar tegen de klok. Het gaat om de acrobatiek. (Trackmania, nvda.) Je hebt zo van die loopings, je gaat dan de bocht in en je ziet alleen nog maar de baan. Eigenlijk zie je niks meer, en die is me nog niet gelukt. Je moet dan op het gevoel rijden. Ik

ben er al verder in geraakt, maar nog niet tot op het einde. Maar dat maakt niets uit. Ik blijf opnieuw proberen. Tot ik moe ben. Maar dan begin ik de volgende dag opnieuw. Zolang ik niet gewonnen ben. Dat kan frustrerend lijken, maar ik geloof steeds dat ik het ooit ga kunnen. Als je veel inspanning moet doen, en moet blijven proberen, dan is dat maar normaal. Dat maakt het de moeite waard. Zolang natuurlijk dat het niet oneerlijk moeilijk is… (Roger, 72 jaar, man)"

Op het vlak van frustraties tijdens het spelen vonden we een verschil tussen hardcore en casual respondenten. Diverse van onze casual spelers, zoals Anna (57, v), deelden mee dat er spellen genoeg beschikbaar waren op internet als een bepaald spel te frustrerend werd. Deze respondenten speelden doorgaans gratis spellen. Wanneer een spel hen te hard op hun zenuwen werkte, dan verhuisden ze gewoon naar een volgend spel. Onze hardcore respondenten (zoals Roger hierboven) waren echter bereid om meer frustatie te doorstaan om een spel uit te spelen.

"Awel ja, rijen vormen; iets in die aard (solitaire, nvda), ook mahjong. Daar zijn veel variaties ook op, en soms zijn er die ik niet opgelost krijg. Dat is dan pech. (lacht) Dat is dan maar zo. Je kan zetten ongedaan maken maar daar begin ik niet aan. Ik ga daar geen studie maken. … Als het niet gaat dan speel ik een ander spelletje. Er zijn er meer dan genoeg op Internet. (Anna, 57 jaar, vrouw)"

De moeilijkheidsgraad van digitale spellen was gerelateerd aan mogelijke frustraties tijdens het spelen, en dit onderwerp kwam dus vaak ter sprake wanneer de respondenten praatten over het behalen van hun doelen in het spel. De meesten onder de respondenten vertelden ons dat ze de moeilijkheidsgraad liefst zo snel mogelijk op de hoogste stand wilden, omdat dit de meeste voldoening met zich meebracht.

"Hoe rapper het gaat, hoe plezanter ik het vind. Als je de moeilijkheidsgraad kunt kiezen neem ik altijd de moeilijkste level. Ik wil mijzelf uitdagen. Als ik niet meer hoger geraak, omdat ik te traag ben of omdat ik niet slim genoeg ben dan valt mijn interesse weg en doe ik iets anders. (Chantal, 61 jaar, vrouw)"

Sommige respondenten, zoals Marleen (56, v) vertelden echter dat het vooral belangrijk was dat er een goede balans was. Een spel was voor hen het leukst wanneer de uitdaging perfect op maat van hun vaardigheden was. Dan werd een spel het spannendst.

> *"Ik ben heel kritisch en ervaren als het op spelletjes aankomt waardoor weinig spelletjes me eigenlijk echt voldoening geven. Het moet mooi ogen en het moet goed in elkaar zitten. Vroeger speelden we veel bordspellen en die hebben zichzelf bewezen en worden nog altijd gespeeld. Dat komt omdat ze een goede balans hadden en elegante spelregels. Een goed spel is spannend doordat je goed je best moet doen om te winnen, maar uiteindelijk lukt het dan ook. (Marleen, 56 jaar, vrouw)"*

Progressie en frustratie waren een eerste manier om de betekenissen die de interactieve spelinhouden voor de respondenten hadden te beschrijven. De respondenten spraken echter ook over de mate waarin een spel complex of simpel moest zijn, wat we uitwerkten met twee nieuwe begrippen, i.e. *complexiteit versus simpliciteit*. Hierbij was het opvallend dat de respondenten met een voorkeur voor complexiteit doorgaans mannelijke of hardcore spelers waren. Respondenten voor wie simpliciteit een kenmerk van een goed spel was, waren eerder vrouwelijke of casual spelers. We illustreren deze bevinding aan de hand van het voorbeeld van Lilliane (56, v), een casual speelster die voornamelijk spellen op Zylom.com speelde, en Francis (71, m), een hardcore speler die voornamelijk spellen zoals *Age of Empires* (1997) of *Close Combat: Battle of the Bulge* (1996) speelde.

> *"Het moet voor mij simpel blijven. Ik moet snel doorhebben hoe het werkt. Soms doe ik zo'n spelletjes open van Zylom en ik begin, en ik versta ze niet, en dan begin ik iets anders. Terug een ander spel. Als je met een muis moet werken en dan... neem nu 'appeltjes plukken'... Als je dan snel moet reageren, dat is m'n ding ook niet. Het is meer dat puzzelgedoe dat mij aanspreekt. Het moet dus simpel zijn en niet te veel snel reageren zijn. (Lilliane, 56 jaar, vrouw)"*

> *"Ik vind het plezant om orders te geven in zo'n spel (real-time strategiespellen, nvda). Het is belangrijk dat er consequenties daaraan verbonden zijn zodat je die kan ervaren. Elk spel is ook weer volledig anders. Je hebt heel veel verschillende troepen en die hebben allemaal hun eigen voor- en nadelen. Dus ja, het is plezant om daarmee te experimenteren en te zien wat er gebeurt. Het is een complex systeem, hé. (Francis, 71 jaar, man)"*

De uitzondering die de regel hier bevestigde was Willy (72, m), één van de online schakers in de respondentengroep. Als traditioneel spel paste schaken volgens de definitie die we hanteerden tussen de casual spellen (zie p. 129), maar voor Willy was de complexiteit van schaken de voornaamste reden waarom hij het spel speelde.

> *"Het is voor mij altijd bij schaken gebleven omdat er voor mij niks anders is dat mij zo boeit. Soms een Tetris maar dat is het toch niet. Het is gewoon niet complex genoeg. Ik vind het gevecht tijdens het schaken geweldig. Het is elkaar dood doen met de hersenen. Spijtig dat die hersenen met de tijd verslijten. En het schaken zal mijn aftakeling zeker vertragen, dat geloof ik wel. (Willy, 72 jaar, man)"*

Complexiteit kon erg belonend zijn voor de respondenten. François (55, m) vergeleek de meest recente versies van de voetbalspellen *Pro Evolution Soccer* (2001) en *FIFA* (1993), en concludeerde dat hij *Pro Evolution Soccer* verkoos omdat het meer complexiteit en meer controle over de virtuele voetballers bood.

> *"FIFA is grafisch mooier maar het spel is té gemaakt. Als je een voorzet geeft, dan komt die aan. In Pro Evolution Soccer niet, je moet net lang genoeg duwen. De graphics zijn minder, maar de gameplay is echter. Je moet het echt timen. In FIFA geef je een doorgeefpas en die komt altijd aan. In het begin hadden we altijd FIFA, maar de laatste twee jaar is PES qua gameplay veel verbeterd en de graphics ook. Bij PES kan je een open goal missen, bij FIFA niet hé. (François, 55, jaar, man)"*

Simpliciteit had voor de respondenten te maken met laagdrempeligheid en 'fast fun'. Jean (73, m) vertelde bijvoorbeeld hoe een spel zo simpel mogelijk moest zijn zodat hij er zo snel mogelijk plezier aan zou beleven. Als dit te lang zou uitblijven - bijvoorbeeld door een te lange leercurve - dan haakte hij af.

> *"Ik heb niet de moed om steeds een nieuw spel te gaan leren. Zowel de spelregels als de bediening. Het is steeds zoekwerk en na enkele weken ben je dat vergeten en is het opnieuw dat zoekwerk. Bij mijn kleinkinderen zie ik dat probleem niet. Die onthouden dat perfect. Dus ja, voor mij moet een spel simpel te spelen zijn. (Jean, 73 jaar, man)"*

Een volgende reeks betekenissen sloot aan bij de manier waarop spelinhouden als complex of simpel gepercipieerd werden. Een aantal respondenten verdeelden hun spellen op in spellen waarbij men (vlug) moest reageren en spelen waarin men (rustig) kon nadenken. Deze betekenissen werden uitgewerkt als de dimensie *reageren versus nadenken*. Godelieve (68, v) sprak bijvoorbeeld over spellen die goed waren voor de vingers en spellen die goed waren voor de geest.

> *"Vingers, en hersenen, en de ogen doen werken. Meer heb je niet nodig, hé? En ik vind dat wel goed... Die Playstationspellen zijn daarvoor. Voor de vingers. En op de computer speel ik voor de hersenen en de ogen. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"*

Voor de respondenten kwam het er doorgaans op neer om een goede mix tussen de twee te vinden in hun spel, maar het belangrijkste binnen deze betekenissen was dat de vereiste reacties of probleemoplossende vaardigheden binnen de mogelijkheden van de speler moesten vallen. Respondenten zoals Dirk (49, m) vertelden ons bijvoorbeeld dat samenspelen met jongeren niet eenvoudig was omdat er dan te hoge vereisten aan zijn reactiesnelheid gesteld werden. Respondenten zoals Raymond (60, m) zouden hier waarschijnlijk niet aan beginnen, aangezien kunnen spelen tegen een eigen, rustiger tempo voor hen een belangrijk pluspunt was.

> *"Mijn kinderen geven soms wel eens een LAN party hier en dan speel ik ook gewoon mee. Ik voel mij dan niet ouder of jonger, ik voel mij alleen 'slechter' (in het spelen). Dat gaat niet alleen over oefenen, maar ook over een fysiek aspect: de reactie is bij mij allemaal trager geworden. (Dirk, 49 jaar, man)"*

> *"Tactische shooters vind ik plezant. Ghost Recon bijvoorbeeld. Wel, dat is een heel laag tempo en dat is wel plezant. Dat kan je meer op je eigen tempo spelen. (Raymond, 60 jaar, man)"*

Niettemin spraken we ook met respondenten die een beetje tijdsdruk goed konden pruimen, zolang het binnen hun mogelijkheden bleef. Chantal (61, v) vertelde ons hoe de wegtikkende klok binnen een solitair kaartspel het spel voor haar veel interessanter maakte dan wanneer deze er niet zou zijn. Wat tijdsdruk kon een anders maar saai spel veel leuker maken voor haar.

> *"Tijdsdruk maakt het voor mij ook plezanter. Dat maakt het spannend en ik speel mijn spelletjes ook wel voor de spanning. … Hoe rapper het gaat, hoe plezanter ik het vind. (Chantal, 61 jaar , vrouw)"*

Kortom, de interactieve spelinhouden van digitale spellen leidden voor de respondenten tot diverse betekenissen. We merkten hierbij op dat er duidelijk een link te vinden was met sociale interactie en competitie tijdens het spelen. Zo bleek uit het thema 'sociale context' dat een geschikte medespeler vergelijkbare vaardigheden moest hebben als de respondent in kwestie (zie. p. 228).

7.3.1.2 Immersieve spelinhouden

Digitale spellen dompelden de respondenten onder in fictieve werelden vol boeiende verhalen en interessante personages, die levensecht weergegeven worden op een beeldscherm. Naast de interactieve kant van digitale spellen spraken de respondenten vaak over wat we hierboven als immersieve

spelinhouden omschreven, zoals de spelwereld, het verhaal en de audiovisuele kant van digitale spellen. We merkten hierbij op dat de kwaliteit van de immersieve spelinhouden niet voor al de respondenten even belangrijk was als de kwaliteit van de interactieve spelinhouden. Een goed spel moest voor een aantal respondenten niet noodzakelijk een goed verhaal of mooie beelden bevatten, zolang het interactieve gedeelte van het spel maar goed ontworpen was. Sommige respondenten waren voornamelijk geïnteresseerd in uitdagingen en stonden weinig stil bij de *"verpakking"* van deze uitdagingen. Het ging hier dan voornamelijk over spelers van casual spellen, zoals Yves (69, m) of Georgette (66, v). Yves deelde bijvoorbeeld mee dat hij veel van de spellen die hij speelde niet speelde voor de vormgeving of het verhaal, onder andere omdat ze vaak een inwisselbaar thema hadden.

> *"Soms zijn er nieuwe versies van een spel dat ik heb en ik zie dat dat dan eigenlijk juist hetzelfde is. Alles ziet er anders uit, maar de software is juist hetzelfde; alleen wat kunstiger om extra geld te krijgen voor hetzelfde spelletje. Maar dat doen we niet. (Yves, 69 jaar, man)"*

> *"Een spel moet een duidelijk doel hebben. Er moet een uitdaging in zitten. Ik moet een level hebben. Er moet niet gevochten worden maar er mag zeker fantasie of verhaal in zitten. De wereld rond in 80 dagen dat vind ik een goed spel. Het tekstuele (het verhaal, nvda) sla ik dan wel over. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"*

Het zou te ver gaan om alle casual spelers hier over eenzelfde kam te scheren aangezien een aantal van de casual respondenten weldegelijk geïnteresseerd waren in de audiovisuele stijl of het verhaal van een spel. Doorgaans ging het hier over vrouwelijke respondenten. Anna (57, v) vermeldde bijvoorbeeld hoe ze sommige casual spellen liever speelde dan andere omdat ze mooier getekend waren. Voor respondenten zoals Georgette (66, v) was het belangrijk dat een casual spel een thema had dat haar aansprak.

> *"Kijk, dit is een goed spel. Je ziet dat meteen. Dat is veel mooier afgewerkt, de grafiek ervan. Op zich is dat niet zo belangrijk, het moet vooral functioneel zijn natuurlijk, maar het is wel zo dat een mooier spel vaak ook een beter spel is. (Anna, 57 jaar, vrouw)"*

> *"Ik vind het leuker om bijvoorbeeld een restaurant uit te baten dan een boerderij te onderhouden. Ik bedien liever mensen dan planten te zaaien. Het kan zijn omdat ik dan in mijn onderbewustzijn met mensen echt bezig ben, dat weet ik niet. Maar ik vind het plezanter dan planten zaaien. En van die hondenkapsalons of van die*

poppen die je moet aankleden… daar begin ik al helemaal niet aan. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"

Casual respondenten die wel rekening hielden met immersieve spelinhouden binnen hun spelvoorkeuren merkten op dat er twee elementen voor hen hierin belangrijk waren. Allereerst mocht een spel in haar vormgeving niet te veel afleidingen met zich meebrengen. De casual respondenten speelden namelijk doorgaans via online portaalsites. Spellen op deze sites zaten vol irrelevante informatie zoals reclameboodschappen of chatclients. Doorgaans leidden deze elementen hun aandacht van het spel zelf af, wat tot irritaties leidde.

"Ja, want bij seniorennet zijn er spellen bij die bij het eerste beeld al zo agressief zijn (qua reclame of vragen om het volledige spel te kopen, nvda), of waar je op de zijkant van die reclame hebt. Ik maak mijn scherm zo clean mogelijk. Anders leidt dat af. (Anna, 57 jaar, vrouw)"

Daarnaast merkten deze respondenten op dat het voor hen belangrijk was dat een spel mooi afgewerkt was met frisse, zachte kleuren. Een goed digitaal spel is voor deze respondenten gewoon *"mooi"*. In de spelindustrie wordt wel eens gezegd dat 'the sun always shines in casual games' (Juul, 2009) en dit gegeven bleek voor de casual respondenten een belangrijk element te zijn in hun spelvoorkeuren. We illustreren deze bevinding aan de hand van een citaat van Anna (57, v).

"Een goed spel moet mooi zijn: Zachte kleuren en mooi afgewerkt. (Anna, 57 jaar, vrouw)"

Dat onze casual spelers minder belang hechtten aan de immersieve spelinhouden van een spel was enigszins te verwachten aangezien casual spellen doorgaans eenvoudige tweedimensionale graphics, een inwisselbaar thema en een nauwelijks relevant verhaal bevatten. Voor kwaliteitsvolle hardcore spellen is dit doorgaans anders. Onze hardcore spelers vertelden ons bijgevolg een ander verhaal wanneer we het over de immersieve spelinhouden van hun favoriete spellen hadden. We vonden drie subdimensies voor de betekenissen die onze hardcore spelers hadden met betrekking tot immersieve spelinhouden, i.e. progressie (en closure), realisme (i.e. simulatie en geloofwaardigheid), en inleving (i.e. eerste persoon versus derde persoon).

Voor zowel casual als hardcore respondenten werden de interactieve spelinhouden van het spel geassocieerd met een gevoel van *progressie*, dat tijdens het spelen als een drijfveer om verder te spelen optrad (zie ook p. 200). Voor de

hardcore respondenten vonden we een gelijkaardig construct terug binnen de immersieve spelinhouden van het spel. De hardcore spelers spraken namelijk over progressie maken in het verhaal van een spel als een reden om te blijven spelen.

> *"In de eerste plaats is de uitdaging het belangrijkste, maar een goed verhaal? Graag. Er moet een logica inzitten. Om van A naar B te gaan. Het verhaal leidt u daarin. Het helpt u ook en zonder het verhaal ben je alleen maar dwaze dingen aan het doen. Het verhaal geeft er vlees aan. … Het houdt je ook aan het spelen. Je wilt zien hoe het afloopt. (Roger, 72 jaar, man)"*

Progressie werd een eerste dimensie waarlangs de betekenis van immersieve spelinhouden voor de hardcore respondenten omschreven konden worden. Het was voor velen onder hen lastig om een spel neer te leggen totdat men een gevoel van 'closure' (i.e. het afronden van het verhaal of een deel daarvan) bereikte. Zo kon een goed verhaal hen net zo sterk motiveren als interessante uitdagingen.

Een tweede dimensie ter beschrijving van hoe de hardcore respondenten over immersieve spelinhouden praatten was de mate waarin men wou dat een spel realistisch was. Respondenten die simulatiespellen - van sportsimulaties tot flight simulators - speelden benadrukten het belang van *realisme* in hun spellen. Voor deze hardcore spelers moest een spel zo 'echt' mogelijk zijn. Zeker als men in de offline wereld al ervaring had met wat er in het spel gesimuleerd werd, vergeleek men het spel vaak met de werkelijkheid. Doorgaans waren dergelijke respondenten sterk onder de indruk van het realisme van digitale spellen. Natuurgetrouwe nabootsing was daarnaast ook belangrijk wanneer het spel zich in een herkenbare omgeving afspeelde, waar men ooit geweest was. We illustreren deze bevindingen aan de hand van een citaat van Didier (67, m) en Jacques (51, m).

> *"Zweefvliegen kan ik toetsen aan de werkelijkheid omdat ik dat gedaan heb en dat is heel realistisch. Daar is er alleen het gevoel nog dat mankeert. … Het gevoel echt in de lucht te zijn kan je met niks vergelijken. (Didier, 67 jaar, man)"*

> *"Mijn zoon speelt graag die oorlogsgames en ik zat daar veel bij te kijken, dikwijls een hele namiddag. Die landing in Normandië, Medal Of Honor... ik ben daar geweest in den tijd. Ik ben dat gaan bezoeken in het echt en dan weet je waar dat zich afspeelt. En dan zie je die game, en dat is exact hetzelfde. St. Mere Eglise, met die valsschermspringer die blijft hangen. Ik zeg 'godverdomme, dat is toch goed nagemaakt allemaal'! (Jacques, 51 jaar, man)"*

Het belang van realisme was enerzijds af te leiden op basis van het spel dat de respondenten speelden. Spellen die volledig of gedeeltelijk als een simulatie van de werkelijkheid gepresenteerd werden moesten deze belofte nakomen. Anderzijds bleek dat respondenten die fantasierijke spellen speelden ook een vorm van realisme hoog in het vaandel droegen. In dit geval werd er verwezen naar de geloofwaardigheid van een fantasierijk spel, in tegenstelling tot natuurgetrouw realisme. René (64, m) speelde bijvoorbeeld oorlogsspellen in de nabije toekomst met wapens die vandaag de dag helemaal niet bestaan. Voor hem was dit geen probleem maar het moest hem toch een gevoel van realisme geven, in de vorm van geloofwaardigheid. Als een spel te zwaar overdreef, bijvoorbeeld door wapens aan de speler aan te bieden die René volkomen onmogelijke achtte, dan haakte hij af.

> *"Voor mij moet de techniek kunnen bestaan zodat ik het als een simulatie kan spelen. Het moet waarheidsgetrouw zijn. Ze maken het wel interessant met de verhaallijn en ik volg die ook wel. Het is niet alleen het schieten dat telt voor mij. Er zit wel veel fantasie in het verhaal maar het moet nog kunnen kloppen. (René, 64 jaar, man)"*

Het belang van geloofwaardigheid kwam bij vele respondenten terug die spellen speelden waarin een flinke portie fantasie aanwezig was. Dit kon gaan van het nog enigszins realistische *Splinter Cell* (2002) tot het zuiver tot de fantasie behorende *World of Warcraft* (2004). Met betrekking tot de mate waarin de graphics van het spel als levensecht werden beschouwd, konden twee groepen van hardcore respondenten van elkaar onderscheiden worden. Beide groepen vonden het belangrijk dat een spel er zo mooi mogelijk uitzag, maar de mate waarin een spel er levensecht moest uitzien verschilde. De ene groep wou dat het allemaal zo levensecht mogelijk was en hier vonden we dan vooral spelers van simulatiespellen terug, waaronder we nu ook oorlogsspellen met een flinke portie fantasie rekenden (zoals *Splinter Cell*). De andere groep van hardcore spelers vond dat het allemaal niet té levensecht mocht zijn omdat dit afbreuk deed aan het realisme voor hen. We illustreren dit aan de hand van een citaat van Robert (56, m).

> *"Je moet eens in dat bos liggen van Dragon Age, dat is geweldig. Een winterlandschap met bloesem. Dat is echt schoon! Dat zijn nogal artiesten. Of Lord of the Rings Online. Daar zijn de voegen in zo een ongelooflijk detail uitgewerkt. Bij dat soort spellen is dat zelfs overdreven. Op den duur denk je, 'dat kan niet, niets is zo zuiver!' (Robert, 56 jaar, man)"*

Daarnaast vonden respondenten zoals Francis (71, m) dat een spel niet te levensecht mocht zijn omdat dit de rol van zijn verbeelding uitschakelde. Francis vertelde dat hij net zoals bij een boek graag nog beroep deed op zijn verbeelding wanneer hij een spel speelde. Wanneer hij dit moest doen leefde hij zich namelijk veel makkelijker in een spel in. Hyperrealistische computerbeelden deden voor hem afbreuk aan de fantasie die in zijn hoofd afspeelde.

> *"Ik koop eigenlijk voornamelijk verouderde spellen. Enerzijds omdat ik er maar niet meer dan 25€ aan wil geven, maar aan de andere kant ook omdat de laatste nieuwe me niet zo interesseren. Ze zijn té gedetailleerd en zo ga je je fantasie niet meer gebruiken. Ik vind dat belangrijk. Het is een beetje een boek lezen voor mij. (Francis, 71 jaar, man)."*

> *"Ik was altijd graag piloot geworden, een vliegtuigpiloot. Niet gelukt natuurlijk, maar het is een droom gebleven. … Ik herinner het me nog, een laptop van de jaren 80, waarop vier of 5 verticale streepjes waren. En dat was het vliegtuig. En dat had een pruttelend geluid. Je kon het laten opstijgen. Dat was onder DOS. En daar heb ik uren aangezeten, want in mijn verbeelding was dat vliegen. (Roger, 72 jaar, man)"*

Een laatste reeks betekenissen binnen dit onderwerp vonden we in de manier waarop de respondenten zich in het spel inleefden. Deze inleving kon zowel vanuit een *eerste persoons-* als vanuit een *derde persoonsperspectief* plaatsvinden. Met deze termen verwezen we niet naar het camerastandpunt van het spel, maar naar de manier waarop respondenten de fantasie beleefden. Sommige respondenten beleefden de fantasiewereld van een spel alsof ze er zelf in zaten. Dit noemden we een eerste persoonservaring. Roger (72, m) had bijvoorbeeld de Tweede Wereldoorlog nog meegemaakt als kind en hij vertelde ons dat hij zich mentaal in de plaats van zijn spelpersonage zette wanneer hij *Medal of Honor* (1999) speelde. Jacques (51, m) verplaatste zich in een personage dat hij in *Pro Evolution Soccer* (2001) naar zijn eigen gelijkenis had gecreëerd.

> *"Je moet daar ontsnappen uit een gasfabriek. In Duitsland, en die ontploft. Je hebt het zelf veroorzaakt, geloof ik. Je zit dan in een doolhof van gangen. Je moet daar dan uit, voordat je zelf verbrandt. En als je buiten komt dan zit er nog een hele rits vijanden. Dan moet je een trein die daar aankomt, een goederentrein, daar moet je kunnen opspringen. Dat zijn mannen die je komen verlossen; dat is het einde van het spel. Maar eer het zover komt, dan heb je al heel wat beleefd. … Ik kan me echt*

in dat personage verplaatsen, ook omdat het een tijdperk is dat ik gekend heb. (Roger, 72 jaar, man)"

"En in PES kan je jezelf maken. Je begint als 17-jarige. Je gaat bij een ploeg voetballen. Onderaan de ladder. Ik ben zo begonnen bij West Midlands. Lage klasse. Ik ben begonnen als aanvallende middenvelder, 1m80, 72kg, en zo begin je je carrière uit te bouwen. Veel oefenen, af en toe matchen en ze proberen u te plaatsen op het veld en zo kan je je verbeteren en dan krijg je aanbiedingen van grotere clubs maar je moet oppassen hé. Anders zit je op de bank hé. En dan maak je eens een goal, 2 keer een assist gegeven. Op de bank beland, dan bij de eerste ploeg. Dat is wijs. Je kunt uw eigen creëren met de naam op den t-shirt en al: Steveniers. (Jacques, 51 jaar, man)"

Andere respondenten beleefden de fantasiewereld van een spel vanop een afstand, als een buitenstaander. In dit geval spraken we van een derde persoonservaring. Voor Godelieve (68, v) was het behouden van een derde persoonsperspectief erg belangrijk omdat ze het benauwd kreeg wanneer Lara Croft aan haar einde kwam in *Tomb Raider* (1996). Kortom, voor sommige van de respondenten was het spelen van een digitaal spel een manier om zich in de ervaringen van een personage te verplaatsen, terwijl het voor anderen eerder een manier was om een verhaal als een co-auteur bij te sturen.

"Ik speelde dat (Tomb Raider, nvda), mijn zoon was erbij want als je daar het water in moest, dat durfde ik niet. Nee, want dan ging ze verdrinken. Dat kon ik niet verdragen. En dan moest mijn zoon het spelen. ... Ik heb het twee keer uitgespeeld en toen wist ik hoe ze het in het water moest aanpakken. In het begin was het moeilijk onder water omwille van de oriëntatie. (Godelieve, 68 jaar, vrouw)"

7.3.2 Potentiële pluspunten

Het bespreken van inhoudelijke voorkeuren leidde er vaak toe dat respondenten de mogelijke effecten van bepaalde spelinhouden aanhaalden. Sommige respondenten relateerden bepaalde spelinhouden (e.g. high scores of het verhaal van het spel) tot excessief spelen, maar anderen bespraken pluspunten die men in verband bracht met het spelen van digitale spellen. Vele respondenten percipieerden namelijk een positieve invloed van digitale spellen op zichzelf.

We merkten hierbij op dat het geloof in een bepaald positief effect (ten gevolge van het spelen van digitale spellen) sterk afhankelijk was van de mate waarin men ervaring had met het desbetreffende spel. Respondenten die militaire simulaties speelden stelden

bijvoorbeeld dat deze spellen leerrijk waren en dat de inhoud van het spel sterk overeenkwam met de werkelijkheid. Toevallig spraken we ook met Guido (70, m) die dergelijke spellen niet speelde maar wel bevelhebber in het leger was geweest voor zijn pensioen. Hij vertelde ons dat militaire spellen weinig te bieden hadden als een opleidingsmiddel omdat het maar een simulatie is.

> *"Daar is een onderscheid in. Ik hou mij graag bezig met denkspellen. Dat is een soort van hersengymnastiek, dus ik leer er sowieso van. Maar je hebt zo ook van die oorlogsspellen en ik ben er niet van overtuigd dat je daar iets kan van leren. Dat geloof ik niet. Dat is de werkelijkheid niet. (Guido, 70 jaar, man)"*

Hierom benadrukten we dat de pluspunten die de respondenten aanhaalden louter de meningen van de respondenten waren. Doorgaans dachten de respondenten wel dat digitale spellen een positief effect op hen hadden, maar weinige respondenten waren hier honderd procent van overtuigd. Niettemin hadden digitale spellen voor vele respondenten betekenissen met betrekking tot bepaalde potentiële pluspunten. We werkten deze conceptueel uit als 1) cognitief-motorische pluspunten, en 2) emotionele pluspunten.

Een eerste vorm van *cognitief-motorische pluspunten* werd teruggevonden bij respondenten die digitale spellen met leren en experimenteren associeerden. Vanaf het moment dat men een spel begon te spelen, moest men doorgaans eerst het spel leren spelen. Zowel met betrekking tot interactieve als immersieve spelinhouden was er voor de respondenten sprake van een leerproces, dat tot voldoening leidde wanneer het afgerond kon worden. Het leren bedienen van een spel was voor vele respondenten al een uitdaging op zich, waar sommigen de hulp van familieleden voor inriepen. Wanneer dit niet lukte haakten sommige van de respondenten na verloop van tijd af. Isabelle (56, v) was bijvoorbeeld gestopt met het spelen van *Dr. Kawashima's Brain Training* omdat de stemherkenning niet voldoende werkte.

> *"Ik vind die Brain Training in principe wel goed, maar dat met de stem niet omdat hij die stem niet aanvaardt. Hij verstaat die niet goed. Hij vraagt '6 + 2 = ?', ik zeg 8 en dan maakt hij daar 6 van. En dan heb je dus een pak minder punten, hé! En dat zijn vaak zoveel punten dat ik denk van 'maar seffens gooi ik...'. Want hij geeft u op het laatste dan ook van 'u hebt zoveel procent' en dat klopt niet omdat hij die stem niet aanvaardt. Ik ben ermee naar de winkel teruggegaan en heb iets anders gekocht. (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"*

Voor Frank (50, m), die een online rollenspelgame in *Second Life* (2003) speelde, was het leren van de gedragsregels in de fantasiewereld van het spel iets waar hij veel tijd aan had moeten besteden. Voor hem speelde het leerproces zich eerder af op het vlak van

immersieve spelinhouden. Frank vertelde ons hij een beginner ondertussen meteen wist te herkennen doordat de leercurve van de gedragsregels zo hoog was.

> *"De fantasie, dat is het kader waarin dat je speelt. Laat ons zeggen dat dat in het begin heel interessant was... al die regels, al die kennis. Er bestaan zelfs universiteiten (in de spelwereld, nvda) waar je dat kan leren en de details onder de knie kan krijgen. Dat gaat heel ver. In het begin als je daar komt wil je je zo snel mogelijk assimileren in die wereld. Als geroutineerde speler herken je direct een newbie, die valt direct uit de toon uit de maatschappij. Laten zien dat je weet waar het over gaat, hoe je moet spreken, hoe je je moet gedragen, ik weet als er over iets gesproken wordt wat dan de ideeën erachter zijn, en dat is belangrijk. (Frank, 50 jaar, man)"*

Wanneer men het spel onder de knie had gekregen leidde dit tot voldoening omdat men vervolgens op een ander niveau kon experimenteren met het spel. Een digitaal spel was voor vele respondenten een veilige omgeving waarin men experimenteerde zonder schrik te moeten hebben voor zware gevolgen. Isabelle (56, v) speelde bijvoorbeeld online gokspellen om haar inschattingsvermogen te oefenen zonder geld te verliezen, terwijl Frank (50, m) experimenteerde met alternatieve sociale regels in Second Life om te zien hoe mensen daarop reageerden.

> *"Ik vind dat je thuis wel de sfeer van een casino kan oproepen. Je kan hetzelfde spelletje spelen, voor geld of vrij (free, nvda). Dus je kan je voorstellen, stel dat ik het nu toch voor geld had gedaan, wat gaat het dan zijn? Soms ben ik een beetje bijgelovig, ik wil naar het casino, maar is het mijn dag wel? Ik speel dan op computer en als ik win dan is het mijn dag en ben ik weg. Als ik verlies, dan is het mijn dag niet en blijf ik thuis. (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"*

> *"Dat rollenspel is voor mij een sociaal experiment. Dat is afgelopen na 2,5 jaar spelen, maar ik ben wel iemand die heel graag observeert in het gewone leven en mensen bekijkt. Een beetje in psychologie geïnteresseerd en ik vraag me vaak af 'waarom reageren we zo'? Waar komt het vandaan? (Frank, 50 jaar, man)"*

Voor vele van de respondenten waren digitale spellen een middel om bepaalde informatie proefondervindelijk te leren of om bepaalde vaardigheden aan te scherpen. Binnen deze context spraken we over de cognitief-motorische pluspunten van digitale spellen. We vonden drie types van cognitief-motorische pluspunten terug bij de respondenten.

Allereerst verwezen diverse respondenten naar digitale spellen als een vorm van hersengymnastiek. Wat ze hiermee dan precies bedoelden kon verschillende vormen aannemen. Het verbeteren van de concentratie, reactiesnelheid, het geheugen en het

probleemoplossend denkvermogen waren allemaal vormen van hersengymnastiek voor de respondenten. We illustreren elk van deze vier pluspunten aan de hand van een citaat.

> *"Ping pong en gekleurde balletjes schieten doe ik om geconcentreerd te zijn. Het strategisch gegeven interesseert mij ook wel. … Ja, je blijft je beter kunnen concentreren (door dergelijke spellen te spelen, nvda) (Pierre, 66 jaar, man)."*

> *"Ja, dat is een neveneffect. Het is begonnen met het spelen. Ik doe het in de eerste plaats om te spelen, als ontspanning. Maar geleidelijk aan heb ik dan ontdekt dat het ook nuttig kan zijn. Je moet binnen een fractie van een paar seconden beslissingen nemen. Dat is goed voor de vaardigheid met de vingers. En de reactiesnelheid. (Roger, 72 jaar, man)"*

> *"Die spelletjes zijn goed voor mijn geheugen. Ik moet goed onthouden wat er allemaal al gebeurd is. Soms moet ik ook notities maken zodat ik de volgende dag weer de draad kan oppikken. (Rosa, 55 jaar, vrouw)"*

> *"Het is naar het schijnt goed om manager te worden door al dat strategisch denken dat je moet doen. Als ik dit doe, dan gebeurt er dat. Het is een soort training. (Raymond, 60 jaar, man)"*

Ten tweede verwezen enkele van de respondenten naar digitale spellen als een vorm van vingeroefeningen doen. Het spelen met een spelcontroller was voor respondenten zoals Godelieve (68, v) een manier om haar vingers goed soepel te houden nu ze wat ouder en stijver geworden was.

> *"De handelingen die je moet doen met het kaske (controller, nvda)… Het is goed voor de vingers. De spellekes op PC zijn goed voor de kop en de Playstation is goed voor de vingers. Ja, en dat vind ik belangrijk. Ik ben iets nuttigs aan het doen. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"*

Ten derde deelden sommige respondenten mee hoe ze nuttige informatie geleerd hadden door het spelen van digitale spellen. Roger (72, m) vroeg zich af of digitale spellen niet gewoon leeromgevingen waren in plaats van een ontspanning. Diverse van de respondenten haalden onderwerpen aan waarover ze bijgeleerd hadden door digitale spellen te spelen, zoals geschiedenis, rekenen, woordenschat, andere talen en culturen, computervaardigheden, etc. Voor respondenten zoals Nicole (50, v) waren digitale spellen zelfs een reden om meer informatie over bepaalde onderwerpen op te zoeken buiten het spel.

> *"Ik kon geen woord Engels schrijven toen ik eraan begon; ik verstond het wel en sprak al een mondje maar ik kon het niet schrijven. Nu na twee jaar Second Life schrijf ik redelijk vlot Engels, dus ik heb het puur van daar. … Ik heb veel bijgeleerd van Photoshop door*

Second Life, zoals een afbeelding transparant maken. Dat kon ik niet. Je leert al doende bij. (Nicole, 50 jaar, vrouw)"

"Ja, die woordzoekers (zoals Bookworm Adventures, nvda.) zijn nuttig om te doen. Je ontdekt woorden, er komt een woord dat je niet kent en dan ga ik de betekenis opzoeken. (Simonne, 65 jaar, vrouw)"

"Ik geloof wel in de Brain Training. Want in het begin moest ik echt nadenken. '8 x 8 = ?' en dan op m'n handen tellen, je verliest dan tijd en op het einde gaat dat echt snel. Je kent je tafels echt goed. Ik geloof daarin. (Isabelle, 56 jaar, vrouw)"

Kortom, digitale spellen konden voor de respondenten een vorm van hersengymnastiek, vingeroefeningen of informatieverwerving zijn. Naast dergelijke cognitief-motorische pluspunten spraken sommige respondenten echter ook over *emotionele pluspunten* bij het spelen van digitale spellen. Voor deze respondenten waren digitale spellen vooral iets wat hen veel plezier bezorgde en doorgaans bleek dit plezier voort te komen uit een combinatie van spanning en ontspanning. Digitale spellen waren uitdagend en soms vermoeiend entertainment maar deze respondenten speelden ook om zich te ontspannen, om even uit de dagelijkse sleur te zijn of om de gedachten op nul te zetten.

"Wel, wat mij boeit eraan… Ze ontspannen me, maar tegelijkertijd is er een spanning. Die krachtmeting tussen ontspanning en spanning bezorgt me plezier. (Ingrid, 60 jaar, vrouw)"

Doordat digitale spellen zowel de mogelijkheid boden om zich te ontspannen als zich op te winden, waren digitale spellen therapeutisch voor sommige respondenten. Chantal (61, v) deelde mee hoe ze bijvoorbeeld steevast ging spelen als ze haar gedachten op een rijtje moest kunnen zetten.

"Die spellen is een beetje tijd voor mijn eigen maken, ontspannen en genieten. Vroeger toen ik geen computer had schreef ik brieven, mijn gedachten in brieven om mijn gedachten te ordenen. Ik schreef het van mij af als er problemen waren met kinderen of in het gezin. Ik heb ondervonden dat dat gewoon helpt. Ik kan ook dingen bijna automatisch spelen en terwijl zweef ik weg met mijn gedachten. (Chantal, 61 jaar, vrouw)"

We haalden in de vorige delen van dit hoofdstuk aan hoe Lilliane (56, v) digitale spellen gebruikte om met haar depressie om te gaan of hoe Georgette (66, v) en Rosa (55, v) digitale spellen speelden om met hun eenzaamheid om te gaan en in de virtuele wereld locaties te kunnen bezoeken die ze in de echte wereld nooit zouden zien omwille van een handicap (zie p. 198).

De potentiële pluspunten die de respondenten met digitale spellen associeerden waren zowel verbonden aan de interactieve als de immersieve spelinhouden die ze speelden. De pluspunten konden een gevolg zijn van bepaalde uitdagingen, net zoals ze het gevolg konden zijn van het vertoeven in een virtuele simulatie van de echte wereld. Wanneer de respondenten pluspunten aan het spelen percipieerden, dan droegen zij de spellen doorgaans hoog in het vaandel als een nuttige tijdsbesteding voor iemand van hun leeftijd (zie ook 232). Spellen met een gepercipieerde meerwaarde (naast het spelplezier) verkregen een hoger aanzien dan spellen die dit niet hadden (of spellen met een gewelddadige inhoud). In het volgend hoofdstuk staan we verder stil bij de evaluatie van de betekenissen die digitale spellen voor de respondenten hadden.

7.3.3 Interesses en attitudes

De inhoudelijke voorkeuren van de respondenten en de betekenissen die ze aan bepaalde spelinhouden toekenden waren doorgaans gekleurd door persoonlijkheidskenmerken. We onderscheidden hierin twee types. Allereerst spraken de respondenten over digitale spellen die voor hen gerelateerd waren aan specifieke interesses of onderwerpen die op zichzelf al een belangrijke betekenis hadden binnen hun leven. Daarnaast spraken de respondenten over hoe digitale spellen pasten binnen hun levensvisie of hun attitude ten opzichte van het leven. Beide relaties tussen inhoudelijke voorkeuren en de persoonlijke kenmerken van de respondenten werden in dimensie 'interesses en attitudes' uitgewerkt.

Een interesse voor technologie was de meest voorkomende *interesse* die de respondenten met betrekking tot het spelen van digitale spellen aanhaalden. Voor vele respondenten was technologie namelijk een fascinatie en een hobby. Voor sommigen onder hen was hun kennis over technologie een vorm van sociale status. Respondenten zoals Dirk (49, m) waren technologie-experts die goed op de hoogte waren van de laatste nieuwe technologische snufjes. Dit was te merken aan de technische termen die in de interviews met hen aan bod kwamen. Velen onder hen hadden ook een achtergrond in een technologische sector.

> *"Technologie is een passie. Ik heb een PC gekocht van zodra ik kon, een TS-80... Daar waren meteen ook al spelletjes voor. Je moet dan via een cassetterecorder spelen, eigenlijk was dat zielig. Toen was het ook plezanter om zelf, zelf een programmaatje te maken. In BASIC was dat toen en dat was het. In die tijd was het spectaculair, maar nu is dat toch flauwekul gewoon. Vroeger was dat indrukwekkend maar eigenlijk. Daarna heb ik mijn eerste IBM PC gekocht en toen, beetje bij beetje, kwamen er betere spelletjes: zoals Duke Nukem, Doom, Commander Keen, enz. Met de opkomst van de kleurenmonitor. … (Dirk, 49 jaar, man)"*

Andere respondenten waren wel geïnteresseerd in technologie maar voor hen ging het niet zo ver dat men er zoveel mogelijk over wou weten. De meesten onder de respondenten met een interesse voor technologie waren mannen, met uitzondering van Elisabeth (62, v) die als zelfstandige een electronicazaak uitbaatte en die heel haar leven al geïnteresseerd was in technologie. Technologieliefhebbers leerden digitale spellen meestal via hun hobby kennen. Ze waren even gefascineerd door wat er achter de schermen van het spel zich afspeelde als in het spel zelf. Voor Dirk (49, v) ging dit zelfs zo ver dat hij zelf was begonnen met het leren programmeren van digitale spellen.

> *"Wel, in het maken van Tetris heb ik veel plezier gehad. In C#. En Break-Out heb ik ook gedaan. Het verzinnen van hoe zo een spel in elkaar zit. Ik doe dat van scratch, en dan zit je in de problemen vanaf het begin. Voor Tetris heb je die rotatie nodig bijvoorbeeld. Dus dan ga ik daarnaar zoeken op Internet. Ik lees dan geen code van iemand anders, want het is heel moeilijk begrijpbaar zonder dat er een uitleg over de structuur bij is. Je moet het eigenlijk wel zelf verzinnen. En daar vind ik plezier in. (Dirk, 49 jaar, man)"*

Naast een voorliefde voor technologie vonden we nog andere onderwerpen terug die sommige van de respondenten in digitale spellen teruggevonden hadden. Sport was bijvoorbeeld een passie die voor enkele respondenten van het voetbalstadion doorliep tot op de Playstation. Ook reizen en avontuur was een favoriet onderwerp voor diverse respondenten, voornamelijk voor respondenten die zelf niet de mogelijkheid hadden om op reis te gaan. Digitale spellen boden voor hen een manier om gemakkelijk en goedkoop verre, exotische oorden te bezichtigen. Wanneer men dan toch op reis vertrok vergeleek men wat men uit de spellen kende met wat men in het echt gezien had.

> *"In Normandië ben ik geweest en daar heb ik alles ver gezien. Het is wel fijn als je spellen gespeeld hebt in bepaalde steden en je komt daar dan in het echt en dat komt al bekend voor omdat je dat kent vanuit het spel. Het is heel realistisch nagemaakt. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Ook hadden sommige respondenten een boontje voor fantasy-verhalen. Of het nu om de boeken van *Harry Potter* of *Lord of the Rings* ging, deze respondenten combineerden ze met het spelen van het bijhorende digitale spel of andere digitale spellen met een sterke fantasy-component zoals *World of Warcraft* (2004). Godelieve (68, v) had bijvoorbeeld alle *Harry Potter* spellen gespeeld nadat ze eerst het boek gelezen had en de film gezien, terwijl François (55, m) zich zowel met fantasy-boeken als *World of Warcraft* wist te amuseren.

Andere respondenten hielden het liever bij non-fictie en zochten spellen waarin ze de geschiedenis konden herbeleven. Binnen dit genre waren vooral militaire spellen populair. Tussen onze hardcore respondenten zaten vele respondenten die strategische

oorlogsspellen of schietspellen met een geschiedkundig thema speelden, vanuit een interesse voor het Romeinse rijk, de middeleeuwen of de wereldoorlogen.

> *"Bijvoorbeeld, Medal Of Honor... is dat nog een spelletje? Of is dat... Wel, wat is dat eigenlijk? Medal Of Honor? Het is iets om u bezig te houden, het is een opdracht. Het zijn opdrachten, maar dat is behoorlijk ingewikkeld. En blijkbaar ook enorm goedgemaakt. In mijn ogen is dat namelijk fantastisch. Hoe dat in elkaar zit. Ik weet niet of je dat kent, dat heeft veel stages. Geluiden die ook goed zijn. Beelden die dikwijls heel goed zijn. (Roger, 72 jaar, man)"*

De respondenten die specifiek spellen speelden die aansloten bij een interesse voor de militaire wereld, de geschiedenis, vliegtuigen of sport bleken vaak vanuit een gevoel van nostalgie of een jeugddroom te spelen. Jacques (51, m) vertelde ons hoe hij graag een profvoetballer was geworden en nu die droom naspeelde in *Pro Evolution Soccer* (2001). Didier (67, m) was graag piloot geworden en speelde daarom nu flight simulators. Het meest opvallende verhaal met betrekking tot de nostalgie van het spelen kwam echter van Roger (72, m) en Francis (71, m). Zij wilden namelijk het gevoel van de Tweede Wereldoorlog terug oproepen nadat ze deze ervaren hadden als kind.

> *"Ik ben van de net vooroorlogse generatie. Ik heb hem helemaal... ik was toen een kind. Het is begonnen toen ik twee was, het is geëindigd toen ik zeven was. Ik heb daar heel scherpe herinneringen aan. ... De stad is toen een paar keer 's nachts serieus gebombardeerd. Wij zaten toen in een loopgraaf, die mijn grootvader had gemaakt. … Je kon het licht zien, van bommen... van lichtbommen en van brandbommen. En je kon natuurlijk al die knallen horen. Plus het fluiten...Pieeeeuw... Wham! Nu, ik vond dat oorspronkelijk heel plezant. Vuurwerk, lawaai. … Een tweede herinnering: we gingen aan de uitgang kijken. En er kwam een vliegtuig over, misschien 10 meters hoog, dat neergeschoten was. In brand. Ik zie hem nog zo overvliegen. … Wel, dat was avontuur, de oorlog, voor kinderen. Dat was echt avontuurlijk. Je zag allemaal dingen die je anders niet zag. Bijvoorbeeld vreemdelingen, vreemde kledij, vreemde talen, en zo. En wanneer de Duitsers moesten vluchten lieten ze allerlei dingen achter. Munitie. Alle soorten munitie. Dat was hemel op aarde. Wij speelden daarmee. We gooiden die in het vuur en dan een groot concert: poew, poew, poew. Was het nu gedaan of niet gedaan? Is de laatste weg? Dat wisten we nooit. Maar dus... Globaal gezien, de oorlog was een avontuur. En dat herleef ik in die spellen. (Roger, 72 jaar, man)"*

Respondenten die zelf de Tweede Wereldoorlog niet meer meegemaakt hadden bleken niettemin een grote interesse hierin te hebben in de zin dat men er zoveel mogelijk over opzocht. Men bezocht musea, las er boeken over of bekeek documentaires op televisie.

Digitale spellen waren voor hen een zoveelste manier om meer over de oorlog te weten te komen. We spraken hier in de analyse over transmediale interesses en deze kwamen bij vele respondenten voor, al was het maar bij fans van *Blokken* die daarna het spel (of *Tetris*) gingen kopen voor PC of spelen op Internet.

> *"Blokken speel ik ook, op de website van Eén. Ik kende dat van op televisie. En Tetris op seniorennet speel ik ook wel. Ik kijk nog altijd naar Blokken en ik speel wel mee maar de vragen vind ik dikwijls wel moeilijk. (Pierre, 66 jaar, man)"*

Ten slotte bleek dat digitale spellen ook tot nieuwe interesses konden leiden. Voor sommige respondenten bleef dit beperkt tot een interesse voor een bepaalde reeks van spellen of een genre. Respondenten zoals Godelieve (68, v), Yves (69, m) of Dirk (49, m) hielden vast aan een bepaalde reeks van een spel en kochten meteen elk nieuw spel dat in deze reeks uitkwam. Daarnaast konden digitale spellen ook tot interesses buiten digitale spellen om leiden. Jacques (51, m) vertelde ons bijvoorbeeld dat hij diverse sporten via digitale spellen had leren kennen die hij nu op televisie volgde.

> *"Ja, ik speel vooral sportgames. Vroeger deden mijn zoon en ik ook NHL (ijshockey, nvda), basket, golf en zo tegen elkaar. Ik kijk daar nu ook op televisie naar. IJshockey zie ik graag op Eurosport. Je het ziet het wel niet veel, maar ik kijk er nu graag naar. (Jacques, 51 jaar, man)"*

Bredere interesses waren een belangrijke drijfveer voor sommige respondenten om digitale spellen te spelen, maar voor anderen pasten digitale spellen eerder in hun *attitude ten opzichte van het leven*. De veruit belangrijkste attitude hier kon eventueel ook als een interesse geïnterpreteerd worden, i.e. de liefde voor het spel. Vele respondenten bleken heel graag spelletjes te spelen en dit hun hele leven lang al te doen. We interpreteerden deze uitspraak als een attitude ten opzichte van het leven omdat het typisch voor dergelijke 'speelvogels' was dat ze van alles in het leven een spel trachtten te maken. Het opzoeken van een reis op internet werd voor hen een uitdaging, die perfect naast de uitdaging van een digitaal spel kon staan. Ook informatie opzoeken op Internet werd voor deze respondenten een spel.

> *"Last-minutes boeken, dat is plezant, hé. Voor mij zijn dat ook spelletjes. Ik kan dat maar proberen om voor zo weinig geld op reis te gaan. Dat is een uitdaging. (Yves, 69 jaar, man)"*

> *"Ik denk dat niet dat ik zo technisch ben maar ik speel graag met de computer, het zoeken naar dingen op Internet is voor mij een spel. Ik speel ook graag zoekspellen. (Simonne, 65 jaar, vrouw)"*

Dergelijke speelvogels waren doorgaans mensen die al vanaf hun kindertijd traditionele spellen speelden en voor wie digitale spellen gewoon een volgende vorm van spellen waren in een lange rij. Een andere attitude die sommige respondenten aan hun spelen koppelden was 'leergierigheid'. Sommige respondenten vertelden ons namelijk dat bijleren voor hen een passie was. Het maakte hen zelfs niet uit over wat. Zolang ze het gevoel hadden dat ze ergens slimmer van werden vonden ze het interessant. Voor deze groep 'meerwaardezoekers' moesten digitale spellen vooral nuttig zijn en een positieve bijdrage vormen tot hun leven en sociale status.

> *"Maar ik denk niet dat ik te klasseren ben als een freak van videospelletjes. Het spelen gaat zoals de rest in mijn leven, ik ben erg nieuwsgierig naar kennis of kunnen... Bijleren is altijd een drive geweest in mijn leven. (Roger, 72 jaar, man)"*

Onder de leergierige respondenten vonden we ook mensen die speelden uit nieuwsgierigheid naar dat nieuwe, vreemde medium of spel waar kennissen over praatten en uit een drang om mee met de tijd te willen zijn. Ingrid (60, v) vertelde ons zo bijvoorbeeld dat digitale spellen haar het gevoel gaven dat ze mee was met haar tijd.

> *"Ik probeer nu eenmaal graag dingen uit. Ik wil up-to-date blijven. Zo ben ik ook op Facebook terechtgekomen en zo probeer ik voortdurend nieuwe spelletjes uit. (Ingrid, 60 jaar, vrouw)"*

Een volgende groep respondenten was voornamelijk geïnteresseerd in het doorbrengen van tijd met anderen. Deze respondenten vertelden ons dat ze zoveel mogelijk onder de mensen wilden zijn en dat spelletjes hier een platform voor waren. Binnen deze groep vonden we mensen die zichzelf als altruïsten omschreven. In het dagelijkse leven vonden ze plezier in het helpen van anderen, en ook in online werelden namen ze een vergelijkbare rol op zich. Brandweerman Robert (56, m) was bijvoorbeeld steeds een medic (in schietspellen) of een healer (in online rollenspellen) omdat hij graag mensen hielp.

> *"In World of Warcraft ben ik een healer. Dat past bij mij. In Battlefield 2 was ik een medic. En oké, ik ben dan niet de beste maar ik amuseer mij daar meer mee (met andere personages te helpen, nvda). Het kan misschien mijn leeftijd zijn? … En er zijn altijd healers of medics te kort in die spellen. (Robert, 56 jaar, man)"*

Volgens Robert had deze karaktereigenschap ook met de leeftijd te maken, want zijn jongere medespelers waren vaker agressiever en meer competitief ingesteld. Toch spraken we met respondenten die echte competitiebeesten waren, zowel in digitale spellen als daarbuiten. Als Myriam (56, v) een spel speelde, dan wilde ze altijd winnen. In het echte

leven was het vaak onpraktisch voor haar om nog in competitie te spelen, maar in digitale spellen kon ze haar drang naar competitie wel kwijt. Niettemin waren de meeste respondenten niet zo fel geïnteresseerd in competitie. Winnen was ondergeschikt aan *"goed gespeeld"* te hebben (i.e. het best mogelijke resultaat behalen, los van winst of verlies).

> *"Of het nu darts, vissen of online kaarten is, het is plezanter als je iemand kan afdrogen. Ik zeg het, dat winnerstype (is zij, nvda). Ik train ervoor. Ik wil winnen. (Myriam, 56 jaar, vrouw)"*

> *"Winnen is voor mij niet zo belangrijk. Je moet het goed doen. Dat wel. (Raymond, 60 jaar, man)"*

Een volgende groep respondenten speelde vanuit een zoektocht naar vrijheid, rust en tijd voor zichzelf. Deze respondenten hadden het ondertussen wel gehad met het drukke leven dat ze al meer dan 50 jaar geleid hadden en gebruikten nu digitale spellen om eindelijk eens tijd voor zichzelf te kunnen maken. Voor hen waren digitale spellen een luxe, een verworvenheid.

> *"Voor mij vullen computerspelletjes samen met de computer de gaatjes op tussen alle vaste afspraken. … Weet je waarom ik daarvan geniet? Het moet niet. Veel dingen moeten, of het zijn noodzaken. Maar dit 'moet' niet, ik moet niet op dat spelletje spelen, ik moet niet winnen. Het mag allemaal. En ik kan stoppen als ik wil. (Ingrid, 60 jaar, vrouw)"*

Voor Bernadette (62, v) en enkele andere respondenten stonden digitale spellen in het teken van rust, maar niet ten opzichte van hun drukke leven van enkele jaren terug. Bernadette was naar eigen zeggen een geweldige zenuwpees die voortdurend iets om handen moest hebben. Haar oude gameboy was ideaal om ervoor te zorgen dat haar geest of vingers nooit stil moesten zitten.

> *"Ik speel vaak om kalm te worden. Ik ben een heel zenuwachtige. Ik speel dan een Bookworm, Solitaire, Hoger en Lager, met de ballen die je moet weg schieten (Puzzle Bobble of Bust-a-Move, nvda), Zuma, en soms nog andere. Ik moet altijd iets om handen hebben. (Bernadette, 62 jaar, vrouw)"*

Ten slotte spraken we met enkele creatieve respondenten voor wie digitale spellen een artistieke uitlaatklep geworden waren. Voor kunstenares Marleen (56, v) waren digitale spellen een bron van inspiratie in haar werk, terwijl Nicole (50, v) meubelen maakte en verkocht in Second Life.

"Het is aangenaam als ze zeggen dat het sjiek is. Helemaal in het begin zeker; ik zette iets te koop dat ik gemaakt heb en dan komt iemand in de winkel en ze kochten dat. Dat is een jaar terug. Allez, die heeft dat gekocht van mij en ervoor betaald. Dat was een kick. Maar nu, ik denk dat het meer iets voor mezelf geworden is. In het begin was het echt een kick. Een Spanjaard koopt wat ik gemaakt heb, maar, ja... Ik bouw voor mezelf, ik heb al heel lang niets meer in de winkel bijgemaakt. Het is puur voor mijn eigen; mijn creativiteit loslaten. Ik kan niks van schilderen, maar af en toe werk ik op een doek van den Aldi met penselen van den Aldi. Een uitlaatklep. (Nicole, 50 jaar, vrouw)"

We besluiten dat de betekenissen van digitale spellen vaak gerelateerd waren aan bredere interesses of attitudes ten opzichte van het leven. We sluiten het thema inhoudelijke voorkeuren af met een overzicht van hoe de inhoudsvoorkeuren van de respondenten veranderden of hetzelfde bleven doorheen hun leven.

7.3.4 Continuïteit en verandering

Veranderingen ten gevolge van het verouderingsproces bleken soms samen te hangen met bepaalde inhoudelijke voorkeuren. Respondenten bij wie het zicht, de reactiesnelheid of de concentratie erop achteruit waren gegaan, bleken een voorkeur te hebben voor spellen die tegen een rustig tempo gespeeld konden worden. Het zoeken naar rust vonden we ook terug in een afkeer voor spellen met flitsende beelden of gewelddadige inhouden.

"Daarbij komt nog dat ik mij moeilijk op teksten kan concentreren. Als ik nu een boek lees en ik ben halfweg ben ik het soms vergeten. Dan is een spelletje spelen makkelijker. (Georgette, 66 jaar, vrouw)"

"Ik heb ook al gespeeld op die kleine computers waar de kleinkinderen op spelen maar dat gaat mij niet goed af, het is te klein. (Henri, 66 jaar, man)"

Voor respondenten met een *functiebeperking* was het opvallend dat veranderingen in het gamma activiteiten dat fysiek nog mogelijk was, doorschemerde in hun inhoudelijke voorkeuren. We haalden bijvoorbeeld aan dat deze respondenten spraken over hoe digitale spellen een manier waren om dingen te doen die ze in het echte leven niet meer konden, zoals het bezoeken van bepaalde locaties. De financiële kant van een functiebeperking en werkloosheid konden er tevens toe leiden dat men digitale spellen begon te spelen omdat andere activiteiten te duur geworden waren.

"Ons standpunt is... We hebben niet veel dus we schaffen iets aan dat goed is. Ik kan veel tijd achter het Internet doorbrengen, 3/4de van mijn dag. Zonder internet zou ik niet meer kunnen. In het ziekenhuis mis ik vooral mijn computer. Het hangt af van wie er mee op de

> *kamer ligt, maar... En het zijn vooral de spelletjes. Veel spelletjes op mijn eentje, hartenjagen, kaarten op spelpunt.nl. (Myriam, 56 jaar, vrouw)"*

Pierre (66, m) was de enige respondent die in een rusthuis woonde. Hij onderscheidde zich van de andere respondenten in de mate waarin we zijn interview op het begrip 'nostalgie' konden coderen met betrekking tot zijn mediagebruik. Pierre sprak vaak over hoe hij terugdacht aan vroeger en hoe dit zijn mediagebruik kleurde. In de digitale spellen die Pierre speelde kon misschien ook een vorm van *nostalgie* teruggevonden worden, in de zin dat hij voornamelijk spelletjes speelde met een zekere herkenbaarheid in. Hij speelde bijvoorbeeld simpele casual voetbalspelletjes (penalty's nemen), golfspelletjes (putten) en biljartsimulaties.

> *"Ik kijk nog naar dingen die ik zelf heb opgenomen. Gaston en Leo bijvoorbeeld. Maar ik heb ook een camera waar ik zelf mee opgenomen heb. Carnaval, de viering van een honderdjarige. … Ik volg de sport omdat ik dat als kind graag deed. … Op mijn kamer staat een radio en die staat regelmatig op. Een cassette van vroeger dan uit nostalgie. … Nee, een behoefte om nieuwe dingen te zoeken of kopen heb ik niet. Ik heb er nooit gekocht. (Pierre, 66 jaar, man)"*

Voor sommige respondenten bleek hun *persoonlijkheid* enigszins veranderd te zijn met de jaren, en deze veranderingen kwamen voorzichtig tot uiting in de inhoudelijke voorkeuren die men had (zie p. 258). Robert (56, m) vertelde ons hoe zijn altruïsme met de jaren sterker was geworden en Anna (57, v) vertelde hoe ze haar drang naar competitie van vroeger nu beter kon relativeren. Robert haalde plezier uit ondersteunende, helpende rollen voor zijn personages in online spellen, terwijl Anna niet meer zo gefrustreerd raakte wanneer ze een wedstrijd verloor.

Ondanks de vaststellingen hierboven vonden we dat de inhoudelijke voorkeuren van onze respondenten eerder in het teken van continuïteit stonden. Inhoudelijke voorkeuren sloten sterk aan bij interesses en attitudes en meestal bleken deze voornamelijk continu te blijven doorheen het leven van de respondenten. Daarnaast konden vele veranderingen in het leven van de respondenten niet aan spelinhoudelijke voorkeuren verbonden worden. Vele respondenten klaagden bijvoorbeeld over het achteruitgaan van hun rug en hun nachtrust, het trager herstellen van breuken, een verminderde long- en recuperatiecapaciteit, etc. Wanneer de respondenten deze zaken opmerkten dan had dit vaak gevolgen voor hoe ze hun leven leidden, maar zelden was er een verband met inhoudelijke voorkeuren van digitale spellen. De tijd die men aan het spelen besteedde was dan vele malen veranderlijker dan de spelinhouden die men opzocht.

7.4 Conclusie

Onze rijke beschrijving van het oudere publiek van digitale spellen omvatte uiteenlopende betekenissen. De thema's die we vonden vormden een eerste reeks van betekenissen op zich, maar daarnaast had elk thema verschillende dimensies die op hun beurt uit verschillende subdimensies konden bestaan. De tabel hieronder vat deze betekenissen bondig samen.

Tijdsbesteding	*Sociale context*	*Persoonlijke voorkeuren*
Tijd besteden ⇔ Tijd verdrijven	Solitaire situatie ⇔ Sociale situatie	Interactie ⇔ Immersie
Geprefereerd ⇔ Liever iets anders	Rol als ouder, grootouder of partner	Progressie ⇔ Frustratie
Spelen in periodes ⇔ Continu spelen	Als leraar ⇔ Als leerling	Complexiteit ⇔ Simpliciteit
Tijdelijk ⇔ Permanent onmogelijk	Competitie ⇔ Coöperatie	Nadenken ⇔ Reageren
Werkend ⇔ Ziek, werkl. of pensioen	Voor mezelf ⇔ Voor anderen	Casual ⇔ Hardcore
Veel alternatieven ⇔ Weinig altern.	Met kennissen ⇔ Met vreemden	Realistisch ⇔ Geloofwaardig
Controle ⇔ Excessief spelen	Online ⇔ Offline	Fantasie ⇔ Simulatie
Op zichzelf ⇔ Naast andere activit.	De geschikte speelpartner vinden	1ste persoon ⇔ 3de persoon
Specifieke speelmomenten	Goede spelletjes ⇔ Goed gesprek	Cognitief-Mot. ⇔ Emotioneel
	Sociale aanvaarding ⇔ Taboe	Leerrijk en nuttig ⇔ Vermaak
	Hulp bieden ⇔ Hulp krijgen	Naast bredere interesses
		Als deel van een levensstijl
Continuïteit versus verandering	*Continuïteit versus verandering*	*Continuïteit versus verandering*

Tabel 12: Overzichtstabel met begrippen die in de betekenissen aan bod kwamen.

We vermelden hierbij dat onze steekproef niet zonder beperkingen was. We vonden bijvoorbeeld geen respondenten die op de Nintendo Wii speelden. We argumenteerden dat dit hoogstwaarschijnlijk te wijten is aan de beginnende diffusie van de Nintendo Wii tijdens onze interviewfasen en het gegeven dat de Nintendo Wii voornamelijk geadopteerd werd door kinderen en jongeren. De respondenten ondersteunden deze mogelijke verklaring, enerzijds doordat ze er niet met mee vertrouwd bleken te zijn (en dat er ook geen Nintendo Wii spelers in onze kwanitatieve steekproef aanwezig waren), en anderzijds doordat het hen niet erg aansprak doordat het té fysiek of té onnozel overkwam. Enkel Jacques (51, m) zag de Wii nog wel zitten maar voor hem was het meer een spel voor mensen die geen gewone digitale spellen speelden, zoals zijn vrouw.

> *"Nee, de Wii interesseert me niet. Ik heb die tennis al eens gezien, maar dat soort zaken doe ik niet graag. Het is teveel zoals een bonte avond en dat doe ik ook niet graag.(Lilianne, 56 jaar, vrouw)"*

> *"Ik heb het al gezien. Voetballen en tennissen. Of twee die zo aan het boksen zijn. Als je ze bezig ziet dan is dat van "Wat zitten die daar nu te doen?" Het ziet er onnozel uit. (Yves, 68 jaar, man)"*

"Ik zie me dat wel uitproberen, maar ik heb er gewoon geen plaats voor. Ik speel in mijn hobbykamertje en zo'n Wii is voor in de living. Ik zal het zeker wel eens proberen, maar het lijkt me ook meer iets voor mijn vrouw. Ik zou hem dan in de keuken zetten en dan kan ze daar tennissen. (Jacques, 51 jaar, man)"

De Nintendo Wii was dus de grote afwezige qua spelplatformen in onze steekproef. Ook Facebook kwam slechts heel beperkt aan bod en de respondenten die wel eens via Facebook speelden spraken er op dezelfde manier over als over een gewone spelportaalsite. Om het over de betekenissen van de Nintendo Wii te hebben vonden we dus niet genoeg respondenten, terwijl de betekenissen van Facebookspellen vergelijkbaar bleken te zijn met die van gewone spelportaalsites.

We merkten tevens op dat we weinig verschillen vonden tussen onze vijftigers en zestigers. Voor sommige bevindingen vonden we een duidelijk verschil qua leeftijd maar meestal waren er te weinig respondenten aanwezig in elke groep om duidelijke veranderingen vast te stellen. We argumenteren dat de interpretatie van onze bevindingen in relatie tot socio-demografische kenmerken een oefening is die eerder geschikt is voor een longitudinale vervolgstudie, liefst wanneer het oudere publiek langer ervaring met het spelen van digitale spellen heeft.

In het volgende deel van dit hoofdstuk introduceren we de beschrijving van het eerste deel tot de theoretische invalshoeken uit het literatuuroverzicht. Op deze manier werken we een verklarend model uit, dat de gevonden betekenissen relateert aan behoeftebevrediging en motivatietheorieën. In de algemene conclusie van deze dissertatie plaatsen we de resultaten van dit beschrijvend hoofdstuk naast bevindingen uit voorgaande studies, inclusief studies rond andere media dan digitale spellen.

8 Een model ter verklaring van de betekenissen die digitale spellen voor het oudere publiek hebben.

In het vorige hoofdstuk werden de diverse betekenissen beschreven[25] die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen, evenals de mate waarin deze betekenissen veranderen of continu blijven doorheen hun leven. Er werd niet verklaard hoe deze betekenissen tot stand komen of hoe deze betekenissen geëvalueerd worden door onze respondenten. Deze twee onderwerpen worden in het huidige hoofdstuk uitgewerkt, ter behandeling van de tweede onderzoeksvraag, die betrekking heeft tot hoe de respondenten de betekenissen van digitale spellen in hun leven evalueerden (zie p. 125). Daarnaast wordt tegemoet gekomen aan de tweede en de derde doelstelling van deze dissertatie (i.e. 'het formuleren van een model dat geïntegreerd is met bestaande theoretische invalshoeken ter verklaring van de verschillende betekenissen die vijftigers en zestiger relateren aan het spelen van digitale spellen' en 'het uitwerken van een classificatie van spelende vijftigers en zestigers'; zie p. 134). Centraal in dit hoofdstuk staat de integratie van de empirische resultaten met bestaande theoretische invalshoeken (die in het literatuuroverzicht vanaf p. 29 aan bod kwamen). Op basis van het geïntegreerd model wordt vervolgens een classificatie uitgewerkt voor oudere spelers.

8.1 Van kernbegrip tot verklarend model

In de reductiefase van deze studie werd gezocht naar een kernbegrip (zie p. 163), waarmee alle gevonden begrippen, dimensies en thema's in verband stonden. Diverse concepten kwamen in aanmerking om als kernbegrip te fungeren. 'Gepercipieerde meerwaarde' werd een eerste mogelijk kernbegrip. Dit begrip verwees naar de mate waarin respondenten een positieve, vaak nuttige bijdrage aan hun leven zagen in het spelen van digitale spellen. Voor een groep respondenten leverden digitale spellen geen belangrijke bijdrage aan hun leven terwijl andere respondenten zich geen leven zonder digitale spellen meer konden voorstellen. Op basis van deze variabele konden diverse begrippen met elkaar in verband gebracht worden (e.g. inhoudelijke voorkeuren, bepaalde sociale aspecten, etc.). Pierre (66, m) vermeldde bijvoorbeeld dat hij specifieke

[25] Met de term "betekenissen" wordt in dit doctoraat verwezen naar de psychosociale en mediaspecifieke aspecten van het spelen die de respondenten zelf relevant vonden ter beschrijving van de rol die digitale spellen in hun leven spelen (zie p. 116).

spellen uitkoos omdat hij vond dat die spellen zijn concentratie verbeterden, terwijl Didier (67, m) spellen speelde die aansloten bij zijn passie voor de luchtvaart. Voor Chantal (61, v) zat de meerwaarde van het spelen in het tijd kunnen maken voor zichzelf, terwijl Bernadette (62, v) in digitale spellen een waardevolle activiteit vond om samen met haar kleinkinderen te doen. Georgette (66, v) bekende dat ze speelde omdat ze weinig alternatieven had. Voor haar waren digitale spellen een zinvolle bijdrage doordat ze zich niet zo eenzaam voelde tijdens het spelen. Vele betekenissen konden vanuit het al dan niet aanwezig zijn van een bepaalde meerwaarde verklaard worden. Toch kon de gepercipieerde meerwaarde van het spelen niet als kernbegrip gebruikt worden, voornamelijk omdat het begrip zelf verklaring vereiste: welke factoren bepalen de gepercipieerde meerwaarde die mensen aan het spelen van digitale spellen toekennen?

Een antwoord op deze vraag kon gevonden worden bij een tweede mogelijk kernbegrip: het concept 'selectie en compensatie'. Deze twee begrippen lagen in het verlengde van de betekenissen die werden uitgewerkt in de context van digitale spellen als tijdsbesteding en/of tijdverdrijf. Wanneer respondenten digitale spellen speelden bij gebrek aan functionele alternatieven of ter vervanging van weggevallen activiteiten, dan werd dit als een compensatiestrategie gecodeerd. Wanneer respondenten speelden omdat ze het gevoel hadden dat digitale spellen een bijdrage aan hun leven leverden (ondanks dat er functionele alternatieven beschikbaar waren), dan werd dit als een selectiestrategie gecodeerd. Beide strategieën werden in dit onderzoek teruggevonden, vaak ook tegelijkertijd. Jacques (51, m) kon in het echte leven bijvoorbeeld niet meer gaan voetballen en speelde nu voetbalsimulaties (compensatie). Toch vormden digitale spellen voor hem een hobby die hij ook zou beoefenen als hij wel zou kunnen voetballen (selectie). Respondenten die volledig vanuit selectie- of compensatiestrategieën speelden waren zeldzaam. Compensatiestrategieën kwamen vooral sterk tot uiting bij respondenten die 1) in het zwarte gat van het pensioen terechtgekomen waren, of 2) met een functiebeperking kampten. Er werd geconcludeerd dat vele betekenissen vanuit selectie en compensatie verklaard konden worden, maar er werd niettemin voor een ander kernbegrip gekozen. De reden hiervoor lag in het feit dat selectie- en compensatiestrategieën maar een gedeelte van het verhaal van onze respondenten wisten te vatten. Enerzijds is in het voorbeeld van Jacques (51, m) een compensatiestrategie aanwezig, maar anderzijds ligt de nadruk bij de selectiestrategie. Om deze laatste te verklaren is meer diepgang nodig: welke zijn de factoren die ertoe leiden dat Jacques in digitale spellen een bijdrage aan zijn leven ziet (los van een compensatiestrategie)?

Deze laatste vraag kon in het geval van Jacques gevonden worden in het plezier van het spelen. Vele respondenten vermeldden dat ze digitale spellen speelden omdat ze het leuk

vonden, maar sommige respondenten vermeldden dat ze bepaalde spellen speelden omwille van de zelfcultivatie. Voor Guido (70, m) draaide het spelen van digitale spellen niet rond het plezier maar rond de mogelijkheid om zichzelf te verbeteren. Het uit plezier en vormen van zelfcultivatie (e.g. zelfrealisatie, comprehensie, inzicht) afgeleide construct 'enjoyment' (zie p. 90) vormde een derde mogelijke kandidaat voor het kernbegrip. Enjoyment werd in het kader van deze dissertatie gedefinieerd als een meta-emotie die tijdens het spelen gestuurd wordt door een succesvolle behoeftebevrediging. Deze definitie bleek toepasbaar op de andere mogelijke kernbegrippen. De gepercipieerde meerwaarde vormt een gevolg van succesvolle behoeftebevrediging en ook de selectie- en compensatiestrategieën worden gestuurd door behoeftebevrediging.

Het kernbegrip werd dus gevonden in een concept dat verwijst naar een proces: de gepercipieerde behoeftebevrediging[26]. De betekenissen die de respondenten aanhaalden tijdens deze studie konden steeds verklaard worden vanuit behoeftebevrediging. Centraal binnen de gepercipieerde behoeftebevrediging staan de speelmotieven die de respondenten aanhaalden. In relatie tot andere (minder leuke) activiteiten werden digitale spellen gebruikt als afleiding of om een andere activiteit leuker te maken, en wie weinig waardevolle activiteiten tot zijn of haar beschikking had, gebruikte digitale spellen ter vervanging van geprefereerde activiteiten. Digitale spellen werden ook gebruikt ter bestrijding van eenzaamheid, om iets te doen te hebben of om therapeutische doeleinden. Ze konden een activiteit zijn die men voornamelijk met anderen uitvoerde, in de rol van ouder, grootouder, partner of vriend. Digitale spellen stonden soms in relatie tot het bijleren over een bepaald onderwerp of tot het uitoefenen van hersengymnastiek of vingeroefeningen. Digitale spellen konden een manier bieden om een complex systeem te beheersen of om zich te verliezen in een fantasiewereld. De respondenten van deze studie gebruikten digitale spellen ook om zich te ontspannen of om hun vaardigheden te testen. Voor sommigen vormden ze zelfs een deel van de levenswijze. Maar bovenal vond men het leuk om digitale spellen te spelen.

De motieven van de respondenten konden doorgaans gekaderd worden binnen hun contextuele situatie of hun persoonlijke kenmerken. Wie vaak alleen was, zocht hiervoor een oplossing in het spelen van digitale spellen en had doorgaans andere speelmotieven dan wie in een sociale situatie speelde. Wie tijd maakte voor digitale spellen vanuit een

[26] De term 'gepercipieerde behoeftebevrediging' wordt binnen deze dissertatie boven de term behoeftebevrediging verkozen. Alle bevindingen die aangehaald worden binnen deze dissertatie zijn voornamelijk het gevolg van zelfrapportering. De resultaten zijn het resultaat van onderwerpen die tijdens de gesprekken ter sprake kwamen, waardoor het verklarend model ook uitsluitend opgebouwd werd aan de hand van onderwerpen waarnaar de respondenten zelf verwezen. Het gebruik van de term 'behoeftebevrediging' in deze dissertatie is hierom doorgaans een afkorting voor de term 'gepercipieerde behoeftebevrediging'.

grote interesse voor spelletjes, speelde uit andere overwegingen dan wie spelletjes speelde uit verveling. Vanuit de contextuele situatie en de persoonlijke kenmerken van de respondenten voltrekt zich een proces van behoeftebevrediging, waar men zich grotendeels ook bewust van was wanneer men ernaar gevraagd werd. Het spelen van digitale spellen had steeds een functie, een waarde, en deze werd geanalyseerd vanuit het begrip gepercipieerde behoeftebevrediging. Dit proces werd uitgewerkt tot een schematisch model ter verklaring van de betekenissen die in het beschrijvend kader geformuleerd werden.

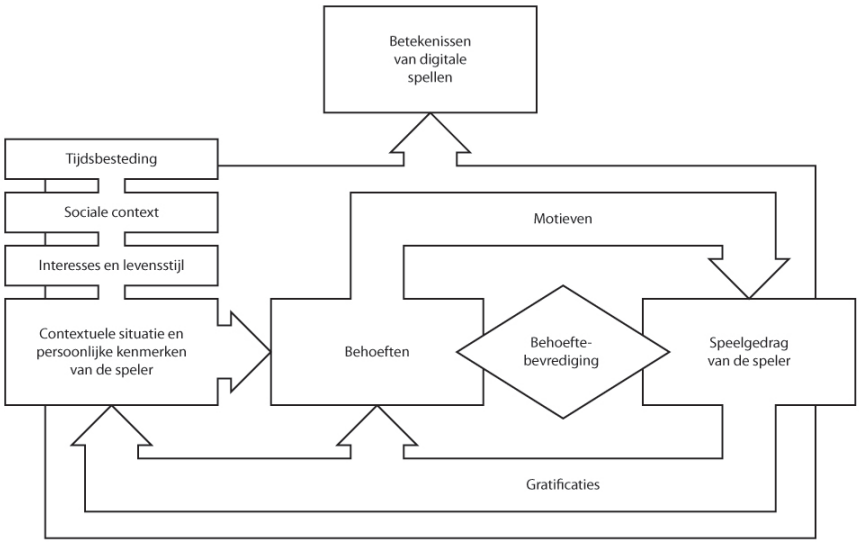


Fig. 17: Het verklarend model van deze dissertatie

Vertrekkende van de contextuele en persoonlijke factoren (waarin ruimte is voor de ruimere tijdsbesteding, sociale context en interesses of levensstijl van de speler) worden behoeften gevormd, die aanleiding geven tot speelmotieven. Deze speelmotieven vormen een aanleiding tot het gebruik van digitale spellen (waarin inhoudelijke voorkeuren en speelfrequentie een rol spelen). Het spelen leidt vervolgens tot gratificaties, en tot een al dan niet succesvolle behoeftebevrediging. De gratificaties beïnvloeden op hun beurt de speler en diens persoonlijke en sociale kenmerken, waarna het proces weer hernomen wordt. Het proces van gepercipieerde behoeftebevrediging verklaart op deze manier de betekenissen die in het eerste luik van dit hoofdstuk werden uitgewerkt.

We benadrukken dat de verbanden hierboven louter een theoretische constructie zijn. Niettemin gaat het om een aannemelijke constructie, aangezien deze opgebouwd werd vanuit bestaande theoretische perspectieven en de empirische bevindingen van deze dissertatie. De stappen die het model presenteert werden enerzijds opgebouwd via Grounded Theory, maar anderzijds is er een sterke overlapping met het Uses and

Gratifications model van Rosengren (1974). Dit model werd doorheen de jaren uitgebreid getest aan de hand van kwantitatieve studies, ook met betrekking tot digitale spellen (zie vanaf p. 67).We argumenteren op basis hiervan dat het aannemelijk is dat de begrippen op dergelijke manier naast elkaar staan en elkaar opvolgen, ook al blijft het gepresenteerde model een theoretische constructie die verder onderzocht dient te worden aan de hand van toekomstig onderzoek. De elementen waaruit het model bestaat (en de verbanden tussen deze elementen) worden hieronder uitgewerkt aan de hand van een aantal observaties en vaststellingen.

8.1.1 Sociale context en persoonlijke kenmerken

De betekenissen die werden toegekend aan het spelen van digitale spellen vonden hun oorsprong steeds in de sociale situatie en in de persoonlijke kenmerken. Binnen het kader van de tijdsbesteding bleek het al dan niet aanwezig zijn van andere waardevolle activiteiten een belangrijke factor met betrekking tot de betekenissen die gevormd werden. Deze werden uitgewerkt aan de hand van de concepten tijdsbesteding en tijdverdrijf (zie p. 191). Respondenten voor wie het spelen een geprefereerde activiteit vormde, verduidelijkten dat hun voorkeur voor digitale spellen samenhing met 1) een interesse voor het medium op zich, 2) een interesse voor een onderwerp dat belangrijk was in hun leven, of 3) een gedeelde activiteit met anderen. Jacques (51, m) noemde zichzelf een *"echte speelvogel"* en maakte daarom graag tijd voor zijn favoriete hobby. Voor Didier (67, m) vormden digitale spellen een activiteit die aansloot bij een fascinatie voor de luchtvaart. Nadine (58, v) speelde voornamelijk samen met haar dochter. Deze respondenten beschikten over voldoende waardevolle activiteiten in hun leven en digitale spellen spelen vormde één (of een deel) van deze activiteiten. Naar hen werd verwezen als tijdbesteders.

Respondenten die over minder waardevolle activiteiten beschikten, gebruikten digitale spellen als afleiding of tijdverdrijf. Georgette (66, v) lichtte toe hoe ze uit eenzaamheid speelde. Voor haar waren digitale spellen alles wat ze kon doen overdag bij gebrek aan andere activiteiten. Respondenten zoals Georgette beschikten over veel tijd die niet ingevuld raakte ten gevolge van een functiebeperking, een langdurige ziekte, het zwarte gat van het pensioen of een echtscheiding. Voor respondenten zoals Georgette hadden digitale spellen een tweeledige betekenis: enerzijds een positieve betekenis in de zin dat digitale spellen haar een aangename activiteit verschaften om de tijd mee door te komen, maar anderzijds ook een negatieve betekenis omdat andere waardevolle activiteiten niet beschikbaar waren

De sociale context waarin men speelde droeg sterk bij aan de betekenissen die men aan digitale spellen toekende. Voor Georgette (66, v) leidde een gebrek aan sociale interactie

doorheen de dag tot spelen, terwijl voor Nadine (58, v) – die vooral met haar dochter speelde – het spelen van digitale spellen vooral een waardevolle activiteit was om samen met iemand anders te doen. De aanwezigheid van anderen in huis had grote gevolgen voor het speelgedrag van de respondenten. Robert (56, m) vermeldde dat hij rekening moest houden met zijn partner, waardoor zijn speeltijd niet uit de hand mocht lopen. Voor vele respondenten waren andere mensen (zoals de partner of de kinderen) belangrijk om interessante spellen te kunnen vinden of om de spellen aan de praat te krijgen. Lilliane (56, v) had haar favoriete spellen allemaal via haar zoon leren kennen en deed ook regelmatig beroep op hem wanneer ze technische problemen ondervond. Bernadette (62, v) kocht specifiek spelletjes om met haar kleinkinderen te spelen, die ze uit zichzelf nooit zou spelen. Wanneer er geen kinderen meer in huis waren, vonden er ook transformaties plaats in de betekenis van digitale spellen. Voor François (55, m) was *World of Warcraft* een manier geworden om contact te houden met zijn dochter in het buitenland, en Simonne (65, v) was andere spellen beginnen spelen die meer bij haar eigen interesses aanleunden dan bij die van haar zoon.

Ook persoonlijke kenmerken zoals de interesses en de levensstijl bleken in verband te staan met het speelgedrag en de inhoudelijke voorkeuren. Didier (67, m) vond in het spelen van digitale spellen aansluiting met zijn passie voor de luchtvaart, terwijl Ingrid (60, v) digitale spellen binnen haar zoeken naar vrijheid en onthaasting plaatste. De respondenten die niet goed met een computer overweg konden, speelden doorgaans eenvoudigere spellen of maakten gewag van een leerproces. Jean (73, m) vermeldde dat hij niet de moed had om steeds bij te moeten leren om complexere spellen te spelen, terwijl voor Didier (67, m) complexiteit een belangrijk onderdeel van een goed spel was. Voor speelvogels zoals Jacques (51, m) was het spelen van digitale spellen een activiteit die voornamelijk in het teken van het speelplezier stond, terwijl respondenten zoals Yves (69, m) vooral waren aangetrokken tot spellen waarvan ze het gevoel hadden dat ze niet al te nutteloos waren.

Ten slotte vormde de levensloop van onze respondenten, en meer specifiek de mate van continuïteit en verandering in de sociale situatie en persoonlijke kenmerken, een factor die de betekenissen van digitale spellen beïnvloedde. Veranderingen konden tot andere behoeften, motieven, gedrag of gratificaties leiden en dus ook tot andere betekenissen. Op deze bevinding wordt verder in dit hoofdstuk dieper ingegaan.

8.1.2 Behoeften

De sociale situatie en persoonlijke kenmerken gaven de aanleiding voor de vorming van bepaalde behoeften, als gevolg waarvan men zich tot het spelen van digitale spellen (of

andere activiteiten) wendde. Er werden vijf behoeften teruggevonden die werden ingevuld met het spelen van digitale spellen.

8.1.2.1 Cognitie

De term 'cognitieve behoeften' verwees naar de behoeften die gerelateerd zijn aan het verwerven van informatie, kennis, inzicht en vaardigheden. Zo goed als alle respondenten spraken over digitale spellen als een vorm van hersengymnastiek. Of het nu om creativiteit, probleem-oplossend denken, strategisch inzicht, omgaan met complexiteit of gewoon het oplossen van banale rekensommetjes in *Dr. Kawashima's Brain Training* (2006) ging, digitale spellen werden gespeeld vanuit een behoefte om zichzelf mentaal uit te dagen. We beschreven bijvoorbeeld hoe Rosa (55, v) digitale spellen aan geheugenoefeningen relateerde, hoe Pierre (66, m) digitale spellen aan een beter concentratievermogen koppelde of hoe Raymond (60, v) zichzelf als een beter manager zag door zijn vaardigheden te oefenen in digitale spellen.

8.1.2.2 Affectie

Met affectieve behoeften wordt verwezen naar de behoeften die gerelateerd zijn aan het verwerven van esthetische, aangename of emotionele ervaringen. Deze behoeften werden bij vele respondenten teruggevonden, zij het in mindere mate dan de cognitieve behoefte die haast alomtegenwoordig was. Respondenten die speelden vanuit een affectieve behoefte speelden bijvoorbeeld om bepaalde zaken in een virtuele wereld mee te maken of te simuleren, zoals een jeugddroom, nostalgie of spannende fictie. Het oproepen van een bepaalde sfeer of het bekijken van schitterende beelden tijdens het spelen, kwam tegemoet aan deze behoefte. Er werd bijvoorbeeld besproken hoe Roger (72, m) de Tweede Wereldoorlog herbeleefde in *Medal of Honor* (1999), hoe Jacques (51, m) de Champions League won in *Pro Evolution Soccer* (2001), hoe Robert (56, m) zich verlekkerde op de knappe graphics van *Dragon Age: Origins* (2009), of hoe Godelieve (68, v) een wild avontuur beleefde in *Tomb Raider* (1996).

8.1.2.3 Individualiteit

Individualiteit vormde een verzamelnaam voor de behoeften die gerelateerd zijn aan geloofwaardigheid, een positief zelfbeeld, status, autonomie en identiteit. Voor vele respondenten waren digitale spellen een uitdrukking van individualiteit. Sommige respondenten speelden omdat dit een gevoel van autonomie en zelfbeschikking met zich meebracht. Voor andere respondenten bekleedden digitale spellen een functie binnen de algemene interesses of levensstijl, of verschaften digitale spellen een zekere vorm van status in de zin dat men zichzelf

'mee' voelde met de veranderende tijden en hiermee kon uitpakken. Voor technologieliefhebber Dirk (49, m) pasten digitale spellen bijvoorbeeld in een passie voor computertechnologie, terwijl voor Jacques digitale spellen een logisch gevolg waren van zijn liefde voor elk (ook analoog) spel. Ingrid (60, v) vermeldde dan weer dat digitale spellen voor haar een verworvenheid waren - iets dat niet moest maar mocht - en een manier om up-to-date te blijven.

8.1.2.4 Verbondenheid

Verbondenheid was een sociale behoefte met het oog op een gevoel van verbondenheid met familie, vrienden en de rest van de wereld. Voor sommige respondenten die met anderen speelden, vormde de toevoeging van menselijke spelers aan een spel een meerwaarde. Deze respondenten vonden het leuker om met anderen te spelen, enerzijds vanuit een cognitieve behoefte (i.e. een menselijke tegenstander vormt een grotere uitdaging dan de computer) en anderzijds vanuit een behoefte aan verbondenheid (i.e. de sociale interactie vormt een waardevolle bijdrage, los van het spel). Sommige respondenten speelden haast exclusief omwille van de verbondenheid. We haalden als voorbeeld Bernadette (65, v) aan, die voornamelijk omwille van haar kleinkinderen een spel van het televisieprogramma *Bumba* speelde, en dit anders nooit zou doen. Jacques (51, m) zou daarentegen wel *Pro Evolution Soccer* (2001) spelen zonder zijn zoon, maar het spelen met zijn zoon maakte het spel wel een stuk leuker. Willy (72, m) speelde ook met anderen maar eerder omdat hij het leuker vond van een mens te winnen dan van de computer. Opvallend was hoe respondenten die vaak alleen thuis waren, niet altijd vanuit een behoefte aan verbondenheid speelden. Georgette (66, v) bijvoorbeeld, speelde nooit met anderen, ook al haalde ze eenzaamheid aan als een belangrijk motief. De reden hiervoor werd gevonden in het feit dat de spellen die ze graag speelde zich hier niet zo goed toe leenden. Andere respondenten speelden wel online vanuit een behoefte om eens goed te kunnen babbelen tijdens een spel. Het voorbeeld van Myriam werd aangehaald, die enkele vaste speel- en praatpartners had gevonden via de kaartspellen die ze graag op het Internet speelde.

8.1.2.5 Escapisme

De laatste behoefte werd gevonden in een omgekeerde beweging die de respondenten maakten. Soms speelde men louter omwille van de ontspanning, om weg te geraken van de druk die gepaard gaat met het invullen van bepaalde behoeften en andere activiteiten. Escapisme werd omschreven als de behoefte om zich even niet te hoeven bekommeren om andere behoeften of om de frustratie dat

bovenstaande behoeften niet bevredigd zijn. In beide gevallen gaat het om een behoefte om spanningen en druk te reduceren. De behoefte aan escapisme dient strik gescheiden te worden van de affectieve behoeften. Wanneer iemand speelde omdat hij zich gespannen voelde en ontspanning zocht, kon dit als het verwerven van ontspanning, als een aangename emotionele ervaring geïnterpreteerd worden. Deze vorm van spelen werd als escapisme geclassificeerd en niet als een affectieve behoefte, omdat deze behoefte vertrok vanuit een andere activiteit, terwijl met affectieve behoeften voornamelijk werd verwezen naar behoeften die vertrokken bij het spelen zelf.

De respondenten speelden soms louter uit ontspanning, zonder specifiek op de voorgaande behoeften in te willen spelen. Het spelen van games als ontspanning werd sterk gepositioneerd tegenover andere activiteiten zoals een vervelende dagtaak. Er werd bijvoorbeeld verwezen naar Luc (57, m) die begon te spelen wanneer de televisie bezet was en wanneer hij aan ontspanning toe was. Guido (70, m) speelde terwijl hij moest wachten tot zijn zoon zich op MSN aanmeldde. Sommige respondenten speelden specifiek om frustraties te vermijden die het gevolg waren van niet ingevulde behoeften of om problemen te ontvluchten. Voor Chantal (61, v) waren digitale spellen een manier om zware gedachten van zich af te zetten en voor Georgette (66, v) waren digitale spellen een manier om de eenzame dagen te vullen.

Samengevat werden vijf behoeften onderscheiden die sterk overeenkwamen met de algemene classificatie voor mediabehoeften van Katz et al. (1973, p. 166). Op deze manier sloot het verklarende model opnieuw sterk aan bij de Uses and Gratifications theorie. Deze samenhang wordt verder uitgewerkt in de speelmotieven.

8.1.3 Speelmotieven

Binnen het verklarende model werden vanuit de behoeften van de respondenten een aantal motieven voor het spelen van digitale spellen uitgewerkt. Deze waren een voortzetting van de hierboven uitgewerkte behoeften. Behoeften en spelmotieven werden van elkaar onderscheiden in de zin dat motieven rechtstreekse aanleidingen voor speelgedrag zijn, terwijl behoeften aanleiding geven tot een motief maar niet noodzakelijk tot het spelen van digitale spellen. In totaal werden drie clusters van spelmotieven onderscheiden.

8.1.3.1 Spelinhoudelijke motieven

Met spelinhoudelijke motieven wordt verwezen naar de respondenten die speelden omwille van de uitdagingen in het spel en de respondenten die speelden

omwille van de fantasie, het verhaal, de grafische uitwerking en de personages van de spellen die ze speelden. Wanneer deze cluster verder werd uitgediept, werden hier de respondenten aan toegevoegd die speelden omdat ze iets wilden bijleren. Vele respondenten bespraken hoe ze speelden omwille van de uitdagingen en het maken van vooruitgang door deze te overwinnen. Deze respondenten wilden het spel verslaan en er goed in worden. In dit verband werden respondenten aangehaald zoals Francis (71, m) die speelde om hogere levels te bereiken, Jeannine (72, v) die speelde om high scores te verslaan en Jacques (51, m) die speelde om de vaardigheden van zijn virtuele personage te zien groeien. Voor Godelieve (68, v) ging het nog een stapje verder. Zij speelde specifiek als een vorm van hersengymnastiek. Respondenten die speelden om uitdagingen te verslaan deden dit vanuit een behoefte om informatie, kennis, inzicht en vaardigheden te verwerven en te testen. Het motief 'uitdaging' was dus verbonden aan de bevrediging van cognitieve behoeften enerzijds, maar anderzijds ook aan een behoefte naar een positief zelfbeeld.

Ook fantasie vormde een motief dat regelmatig terugkwam. De respondenten wilden dingen doen die ze in de echte wereld niet konden of zichzelf verliezen in een goed verhaal of knappe beelden. Jacques (51, m) vertelde hoe hij zichzelf als virtuele voetballer liet meeslepen met de professionele spelers in het spel of hoe hij ervan genoot om locaties die hij in de echte wereld gezien had in een spel terug te zien. Voor spelers zoals Jacques was het opgeslorpt worden door een knappe fantasiewereld een extra reden om digitale spellen te spelen naast de uitdaging. Roger (72, m) verduidelijkte dat de uitdaging voor hem het belangrijkste was, maar dat een goed verhaal kon zorgen voor een rode draad tussen de uitdagingen, waardoor het spel voor hem interessanter werd. Voor Rosa (55, v) was de fantasie een belangrijke reden om te spelen omdat ze door haar functiebeperking niet zoveel activiteiten buitenshuis kon doen. In digitale spellen kon ze dit probleem overstijgen en de hele wereld doorreizen. Zowel Jacques, Roger als Rosa speelden hardcore spellen. Voor respondenten die eerder casual spellen speelden bleek fantasie minder belangrijk te zijn, zoals al werd vastgesteld in de kwantitatieve voorstudie. Yves (69, m) verduidelijkte bijvoorbeeld hoe de fantasie in casual spellen té inwisselbaar was en Georgette (66, v) bekende dat ze het verhaal meestal oversloeg. Het motief 'fantasie' was gerelateerd aan de affectieve behoeften van de respondenten, in de zin dat men op zoek ging naar de esthetische, aangename of emotionele ervaringen die in een goed ontworpen fantasiewereld aan de speler aangeboden werden. Ook in dit motief vonden we een terugkoppeling naar individualiteit, in de zin dat sommige spelers specifieke interesses zochten in de

fantasiewereld van games. Jacques (51, m) speelde bijvoorbeeld zijn jeugddroom na, terwijl Didier (67, m) piloot werd in een vliegtuigsimulatie.

8.1.3.2 Sociale motieven

De tweede cluster van motieven verwees naar de sociaal georiënteerde motieven die werden teruggevonden. De respondenten bespraken hoe competitie, samenwerking en sociale interactie redenen vormden om digitale spellen te spelen. Wie omwille van de competitie speelde wilde de beste zijn, of toch beter dan de huidige tegenstander. Uit de kwantitatieve studie bleek dat dit motief niet populair was onder oudere spelers, maar toch werden enkele respondenten gevonden die zichzelf als competitiebeesten omschreven. Schaker Willy (72) vond bijvoorbeeld een absolute meerwaarde in het verslaan van een tegenstander, of in het *"elkaar dooddoen met de geest"* zoals hij het zelf uitdrukte.

'Samenwerking' was een vaker voorkomend motief onder de respondenten. Hiermee werd verwezen naar de respondenten die speelden omdat ze samen met iemand anders uitdagingen wilden overwinnen. Sommige respondenten speelden samen met hun kinderen of met leeftijdsgenoten, andere respondenten speelden soms mentaal mee terwijl hun zoon of dochter het spel bediende. Jacques (51, m) deed beide. Als hij *Pro Evolution Soccer* (2001) speelde met zijn zoon, dan speelde hij met zijn eigen voetbalploeg. Wanneer hij met zijn zoon schietspellen speelde liet hij de besturing aan zijn zoon over terwijl hij zelf op een mentaal niveau meespeelde. Ten slotte speelden diverse respondenten louter omwille van de 'sociale interactie' die met het spelen gepaard ging. Deze respondenten speelden om een gedeelde activiteit met iemand anders te hebben. Bernadette (62, v) speelde met haar kleindochter kinderspelletjes die ze anders nooit zou spelen en voor Nadine (58) vormden digitale spellen een ijsbreker om online contacten te leggen met mensen die ze oorspronkelijk niet kende.

Er werd vastgesteld dat deze sociale motieven voornamelijk een antwoord boden op een behoefte aan verbondenheid met familie, vrienden, en bij uitbreiding met personen die zich op grote afstand bevonden. Deze motieven bleken bovendien aan belang te winnen wanneer men speelde met mensen met wie men een goede band had, of het nu om familieleden of interessante online speelpartners ging. Daarnaast stonden deze motieven in mindere mate ook in verband met cognitieve behoeften en de behoefte aan individualiteit, in de zin dat men uitdagingen trachtte te overwinnen - wat gepaard kon gaan met de behoefte aan een positief zelfbeeld.

8.1.3.3 Escapistische motieven

De respondenten spraken over de spanning of opwinding van het spelen enerzijds en over de afleiding van andere activiteiten die het spelen met zich meebracht anderzijds. Deze motieven werden gerelateerd aan escapisme als behoefte. Respondenten die zich verveelden, gebruikten digitale spellen om kleur te geven aan hun leven. We haalden het voorbeeld aan van Guido (70, m), die speelde terwijl hij naar een saai televisieprogramma moest kijken met zijn partner. Sterkere vormen van escapistische motieven kwamen voor bij respondenten die zich in een moeilijke situatie bevonden. Rosa (55, v) speelde bijvoorbeeld om zich mentaal uit haar huis te verplaatsen, naar een fantasiewereld waarin ze geen functiebeperking meer had. Net zoals de voorgaande motieven overlapten escapistische motieven soms met andere behoeften. Respondenten die ontspanning zochten, vonden in bepaalde digitale spellen een lichte uitdaging of ontspannende fantasie. Het zoeken naar spanning of afleiding vormde voor vele respondenten een motief om te spelen, dat doorgaans gepaard ging met het zoeken naar uitdagingen of een spannende fantasiewereld. Guido (70, m) zocht bijvoorbeeld uitdagingen om zijn verveling door te komen, terwijl Frank (50, m) rollenspellen in de fantasiewereld van *Second Life* (2003) opzocht om te ontspannen. Niettemin waren 'opwinding' en 'afleiding' duidelijke motieven voor onze respondenten, ook al waren ze soms verbonden aan de spelinhoudelijke motieven.

Samengevat werden via Grounded Theory drie clusters van speelmotieven teruggevonden, waarin alle motieven uit het Uses & Gratifications onderzoek een plaats kregen, evenals de speelmotieven van Sherry et al. (2006). Deze speelmotieven konden gerelateerd worden aan alle gevonden behoeften. Hierbij was er vaak overlapping tussen verschillende elementen. Affectieve behoeften konden bijvoorbeeld tot zowel inhoudelijke motieven (fantasie), sociale motieven (kameraadschap) als escapistische motieven (ontspanning) leiden.

8.1.4 Speelgedrag

Binnen het speelgedrag worden de inhoudelijke voorkeuren behandeld die werden uiteengezet in het beschrijvende kader. De spellen die bij de respondenten in de smaak vielen konden doorgaans gerelateerd worden aan de hierboven beschreven behoeften en motieven.

De inhoudelijke voorkeuren die in het beschrijvend kader als 'interactieve spelinhouden' werden opgenomen (zie vanaf p. 241), kwamen doorgaans tegemoet aan de cognitieve behoeften en het speelmotief uitdaging. In de kwantitatieve voorstudie werd vastgesteld

dat het motief 'uitdaging' de hoogste scores behaalde in vergelijking met de andere motieven. In ongeveer alle spellen die door de respondenten werden aangehaald zaten dan ook cognitieve uitdagingen vervat en was *"uitdaging"* een vaak geciteerde reden om te spelen. Welke spellen men precies speelde, varieerde van respondent tot respondent maar er werden wel enkele verbanden gevonden tussen persoonlijke kenmerken en de cognitieve uitdagingen die men opzocht. Voor goed geoefende spelers vormde complexiteit een belangrijke voorwaarde voor een goed spel, terwijl minder gevorderde spelers eerder voor laagdrempelige spellen kozen. Didier (67, m) vond het bijvoorbeeld belangrijk dat een spel veel diepgang bood, terwijl Jean (73, m) benadrukte dat een spel vooral simpel en laagdrempelig moest zijn. Voor vrouwen was vooral het zoeken naar de oplossing van een puzzelspel een favoriet spelelement, terwijl mannen eerder op zoek gingen naar strategische uitdagingen.

De 'immersieve spelinhouden' uit het beschrijvende hoofdstuk (zie vanaf p. 247) vormden de voornaamste factor met betrekking tot het spelen om te voldoen aan affectieve behoeften en om het motief fantasie aan te spreken. Zowel uit de kwalitatieve studie als uit de kwantitatieve voorstudie bleek dat hardcore spelers sterk verschilden van casual spelers. Casual spelers waren aanzienlijk minder geïnteresseerd in de fantasie en opwinding tijdens het spelen en in de immersieve omkadering van games. Casual spelers bleken voornamelijk te spelen omwille van cognitieve behoeften of escapisme, terwijl hardcore spelers meer wilden dan enkel ontspanning en uitdagingen, en op zoek gingen naar interessante verhaallijnen, personages en spelwerelden.

Verbondenheid werd gerelateerd aan de motieven competitie, samenwerking en sociale interactie. Enerzijds konden dergelijke motieven in verband gebracht worden met een voorkeur voor specifieke spelinhouden (zoals online rollenspellen of multiplayer schietspellen), maar anderzijds stonden ze gedeeltelijk ook los van het spelen op zich. Er werd verduidelijkt dat de respondenten het belangrijk vonden om een goede (online) speelpartner te vinden, omdat dit tot interessante gesprekken of interessante speelsessies kon leiden. Wanneer het interessante gesprek de voornaamste reden was om met iemand anders te spelen, dan kon dit gebeuren in een spel waarin weinig competitie of samenwerking aanwezig was. Het spelen van bepaalde singleplayer spellen ging regelmatig gepaard met het simultaan gebruik van een chatbox voor spelers van hetzelfde spel. Myriam (56, v) bijvoorbeeld vond het babbelen soms belangrijker dan het spelen op zich.

Het verband tussen individualiteit en inhoudelijke voorkeuren was tweeledig. Aan de ene kant stond individualiteit los van bepaalde inhoudelijke voorkeuren: voor wie speelde om tijd voor zichzelf te maken of als verworvenheid maakte het weinig uit welk spel men

speelde. Enkel wanneer individualiteit met het beleven van identiteit te maken had, werd een verband gevonden met de inhoudelijke voorkeuren. Voor Robert (56, m) bijvoorbeeld betekenden digitale spellen een activiteit waarin hij anderen kon helpen. Het feit dat een helpende rol mogelijk was binnen de spellen die hij speelde had voor hem een toegevoegde waarde.

Het motief escapisme stond minder in verband met specifieke spelvoorkeuren. Sommige respondenten zochten een vluchtervaring in spellen met een rijke fantasiewereld, terwijl andere respondenten genoeg hadden aan een uitdaging om afleiding te vinden van het dagelijkse leven. Het ene spel was beter geschikt ter ontspanning, terwijl het andere eerder voor opwinding zorgde. Ook bleek dat zowel hardcore spelers als casual spelers om escapistische redenen konden spelen. François (55, m) speelde *World of Warcraft* (2004) terwijl Guido (70, m) computer sudoku's speelde, maar beiden speelden regelmatig om te ontsnappen aan de dagelijkse sleur of als een oplossing voor verveling.

8.1.5 Gratificaties

Ten slotte leidde het spelen tot gratificaties, die werden gedefinieerd als ‘succesvolle behoeftebevrediging'. Interactieve spelinhouden speelden voornamelijk in op cognitieve behoeften terwijl immersieve spelinhouden voornamelijk samengingen met het invullen van affectieve behoeften. Daarnaast konden spellen een gevoel van verbondenheid teweegbrengen wanneer men samen met anderen speelde, of een bijdrage leveren aan een positief zelfbeeld en de identiteit van de respondenten doordat men moeilijke uitdagingen wist te overwinnen. Digitale spellen konden zowel tot spanning als ontspanning leiden en de respondenten gebruikten digitale spellen ook om te ontsnappen aan andere activiteiten. Samengevat stonden de gratificaties van digitale spellen in het teken van enerzijds het plezier waartoe het spelen leidde, maar anderzijds ook van zelfcultivatie (i.e. informatie verwerven, vaardigheden trainen, etc.). Het spelen van digitale spellen leidde echter niet altijd tot een succesvolle behoeftebevrediging. Soms leidde het ook tot frustraties wanneer behoeften niet ingevuld werden. Godelieve (68, v) vermeldde ons bijvoorbeeld dat ze serieus kon vloeken tijdens het spelen wanneer ze de uitdagingen niet wist te overwinnen.

8.1.6 Verdere verfijning vanuit de literatuur en conclusie

De gevonden betekenissen werden uitgewerkt vanuit een verklarend model waarin de gepercipieerde behoeftebevrediging centraal stond. Dit model werd hierboven voornamelijk opgebouwd vanuit het Uses and Gratifications paradigma. Niettemin werd er tevens aansluiting gevonden met mediapsychologische theorieën.

Het concept ‘enjoyment’ kreeg een centrale rol toebedeeld in het model en werd uitgewerkt als 'het gevolg van een succesvolle behoeftebevrediging', waarbij het verwerven van inzicht en plezier centraal stond (Vorderer & Ritterfeld, 2009). Uit de analyse bleek dat sommige respondenten voornamelijk op de cognitieve behoeftebevrediging van het spelen gericht waren. Didier (67, m) vond het bijvoorbeeld essentieel dat hij bijleerde over de luchtvaart door te spelen (inzicht). Andere respondenten gingen echter puur voor het plezier van het spelen. Voor Jacques (51, m) was het bijvoorbeeld essentieel om zich onder te dompelen in een fantasiewereld (van een voetbal- of een oorlogsspel) en emotioneel in het spel op te gaan (plezier). De enjoyment van het spelen bevatte doorgaans een combinatie van beide elementen.

De theorieën die werden aangehaald met betrekking tot het plezier dat mensen ervaren tijdens het gebruik van entertainment vonden doorgaans een weerklank in de percepties van de respondenten. In de escapistische motieven werd weerspiegeld hoe mensen op zoek gaan naar een emotionele homeostase en hoe ze games gebruiken om aan 'mood management' (Zillmann, 1998a, 1988b, 2000) te doen. Ingrid (60, v) vertelde bijvoorbeeld zelfs letterlijk hoe het plezier van het spelen voor haar een gevolg was van zowel opwinding (wanneer ze zich verveelde) en ontspanning (wanneer ze gestresseerd was).

Ook Sherry’s benadering (2004) van enjoyment vanuit Csikszentmihalyi’s Flow Theory (1990) bleek van toepassing op de antwoorden van de respondenten: velen vonden dat een spel het leukst werd wanneer de uitdagingen goed bij hun vaardigheden aansloten. Het spelplezier van respondenten die omwille van de fantasie speelden kon vanuit de Disposition Theory (Zillmann, 1991; Zillmann & Cantor, 1976) benaderd worden. Spellen met een goed verhaal of spellen waarin spelers zelf met verschillende rollen konden experimenteren vormden een aanleiding om de eigen identiteit af te toetsen tegenover deze van fictieve personages. Ten slotte speelden de interesses van de respondenten een relevante rol in het plezier dat uit het spelen werd gepuurd. Een typevoorbeeld in dit verband was Didier (67, m) die digitale spellen speelde vanuit zijn belangrijkste passie in het leven, de luchtvaart.

Bijna alle respondenten zochten meer in het spelen dan enkel de beleving van plezier – wat aansloot bij het concept ‘gepercipieerde nuttigheid’ uit het Technology Acceptance Model (Davis, 1989; zie p. 96). Vele respondenten verwachtten dat het spelen tot een verhoogde efficiëntie op andere vlakken zou leiden. In dit verband haalden respondenten als Georgette (66, v) aan dat ze het belangrijk vonden dat het spelen van games goed voor zowel de *“vingers”* als de *“hersenen”* was, wat werd vermeld als een bijkomende factor naast het spelplezier.

Er werd ook aansluiting gevonden met een aantal ontwikkelingspsychologische theorieën. Het Selective Optimization with Compensation model (Baltes & Baltes, 1990) bood een verklaring voor de selectiestrategie waarbij men speelde omdat men hierin een positieve bijdrage aan zijn leven zag. Deze bijdrage werd gerelateerd aan een succesvolle behoeftebevrediging ten gevolge van de ontspanning, uitdagingen, narrativiteit en sociale omkadering van digitale spellen. Soms werd het spelen ook gebruikt als een manier om te compenseren voor een weggevallen activiteit, zoals bijvoorbeeld het geval was bij respondenten die vaak alleen thuis waren en speelden om hun gedachten te verzetten. Voor een deel van de respondenten kon het spelen verklaard worden vanuit de substitutiehypothese, maar net zoals dit voor andere media het geval was (zie p. 55), gold deze vaststelling slechts voor een beperkt gedeelte van de betekenissen die aan games werden verbonden. De substitutiehypothese kan aan kracht winnen naarmate de respondentengroep ouder wordt. De meerderheid van de steekproef had geen mobiliteits- of ernstige gezondheidsproblemen. Dit nam niet weg dat een aantal fysieke beperkingen tijdens de interviews aan bod kwamen. Men ervaarde rugklachten of pijnlijke gewrichten wanneer men te lang speelde en een bril was voor velen aangewezen tijdens het spelen. Een element dat ook enkele malen terugkwam, was het belang om op het eigen tempo te kunnen spelen.

Op sociaal vlak kan het online speelgedrag van de respondenten toegelicht worden aan de hand van de Socio-Emotional Selectivity Theory (Carstensen, 1992, 1993), die stelt dat sociale netwerken selectiever worden wanneer men veroudert. Respondenten die met anderen speelden, deden dit doorgaans met familieleden of mensen buiten de familie die men (in de offline wereld) goed kende. Jacques (51, m), Robert (56, m) en ook François (55, m) speelden met collega's van op het werk. Jeannine (72, v) speelde tegen haar partner en diverse respondenten waaronder Godelieve (68, v), Lilliane (56, v), Jacques (51, m) en Nadine (58, v) speelden met hun kinderen of kleinkinderen. Binnen de groep respondenten die online speelden was het opbouwen van vriendschappen met nieuwe mensen doorgaans een bijzaak. Respondenten zoals Luc (57, m) en Willy (72, m) speelden online zonder te chatten en vonden de chatberichten zelfs vervelend. Op twee uitzonderingen na bleken de respondenten eerder binnen een kring van bekenden te blijven wanneer ze speelden. Allereerst waren er de clanspelers, zoals Robert (56, m) en François (55, m). Zij hadden vele nieuwe mensen online leren kennen doordat ze in een clan gestapt waren. Het is onduidelijk in hoeverre deze groep van spelers een aanleiding geeft om de Socio-Emotional Selectivity Theory te weerleggen in de context van oudere spelers. Het gaat om eerder jonge respondenten enerzijds en anderzijds maakt het spel dat ze spelen (i.e. *World of Warcraft*, 2004) het noodzakelijk om contacten op te bouwen met onbekenden. Zonder deel uit te maken van een clan gaat een groot deel van de inhoud

van *World of Warcraft* aan de speler voorbij. Beiden speelden ook voornamelijk samen met een selectieve groep aan spelers, voordat ze *World of Warcraft* begonnen te spelen. Ten tweede bevatte de steekproef een aantal vrouwelijke respondenten die via het spelen online vriendschappen hadden opgebouwd, zoals Myriam (56, v) en Bernadette (62, v). Beide dames kampten met problemen die hun mobiliteit in de weg stonden, wat een mogelijke verklaring hiervoor zou kunnen bieden. Het was verder ook opvallend dat geen enkele van deze respondentes meerdere online vriendinnen had gevonden. Het bleef steeds bij één iemand, hoewel deze na verloop van tijd wel vervangen kon worden indien de online vriendschap verwaterde. Op basis van de Socio-Emotional Selectivity Theory werd geconcludeerd dat het speelgedrag van de respondenten zich afspeelde binnen een selectief netwerk.

8.2 De evaluatie van de betekenissen

Aan de hand van bovenstaand model kon een verklaring geformuleerd worden voor de gevonden betekenissen op basis van de sociale situatie, de persoonlijke kenmerken, de behoeften, de motieven, de inhoudelijke voorkeuren, de gratificaties en het spelplezier of de effecten die de respondenten ervaarden door het spelen van digitale spellen. De kern van het verklarend model werd gevormd door de behoeften van de spelers en de mate waarin deze ingevuld werden door te spelen. In het tweede deel van dit hoofdstuk wordt het verklarend model aangewend om de evaluaties te verklaren die de respondenten toekenden aan de betekenissen die digitale spellen voor hen hadden. Met het begrip ‘evaluatie’ wordt verwezen naar 1) de mate waarin de gevonden betekenissen als een positieve of een problematische bijdrage aan het leven van de respondenten gepercipieerd werden, en 2) de mate waarin de respondenten het spelen van digitale spellen vervolgens als iets banaals of als iets belangrijks in hun leven percipieerden. Deze evaluaties werden bevraagd door de respondenten specifiek te polsen naar de mate waarin men digitale spellen als een belangrijk deel van hun leven zag en in hoeverre men digitale spellen als een positieve bijdrage beschouwde. Aansluitend bij deze vragen kwam doorgaans ook ter sprake of men digitale spellen zou kunnen of willen missen. In de reductiefase van de analyse werd het pad dat elke respondent doorheen het verklarend model aflegde uitgewerkt aan de hand van een reductiematrix. Vervolgens werd deze matrix uitgebreid met enkele variabelen die aangaven hoe de respondenten het spelen van digitale spellen evalueerden (i.e. positieve, problematische of negatieve bijdrage, belangrijk of banaal).

Als vertrekpunt voor deze evaluatie worden de cases van Guido en Francis toegelicht. Deze heren waren uitersten onder de respondenten met betrekking tot hoe men de betekenis van digitale spellen evalueerde. De eerste case is die van Guido (70, m), voor wie digitale spellen slechts een banaal tijdverdrijf vormden. Als ex-beroepsmilitair stond

zijn leven in het teken van de nood om in vorm te blijven, zowel mentaal als fysiek. Als gepensioneerde speelde hij af en toe puzzelspelletjes (o.a. sudoku en mahjong) op de computer om een leeg moment te vullen, voornamelijk terwijl hij aan het wachten was tot zijn zoon - die in het buitenland woonde - online kwam op Windows Live Messenger. Hij vertelde dat het spelen van deze spelletjes een vorm van hersengymnastiek betekende en dat die eigenschap hem het gevoel gaf met iets nuttigs bezig te zijn. Niettemin waren er vele activiteiten (e.g. lezen, sport, etc.) die hij veel nuttiger vond dan het spelen van digitale spellen. Digitale spellen waren hierom een positieve bijdrage aan zijn leven maar ook een licht problematische, in de zin dat hij het spelen wel leuk vond maar dat hij zijn tijd eigenlijk nuttiger zou willen besteden.

François (55, m) vormde een tegenpool van Guido. Voor deze vrachtwagenbestuurder waren digitale spellen zijn favoriete en haast enige vrijetijdsbesteding. Vanaf het moment dat hij zijn kinderen games zag spelen, was François aan spelletjes verkocht. Eerst speelde hij tactisch georiënteerde schiet- en strategiespellen zoals *Counter-Strike* (1999), *Command & Conquer* (1995) en *Stronghold* (2001). Later verloor hij zijn hart aan *World of Warcraft* (2004). Sindsdien speelde hij vanaf het moment dat hij van zijn werk thuiskwam tot hij naar bed ging. Zijn vrouw keek ondertussen televisie of speelde puzzelspelletjes op een tweede computer. In *World of Warcraft* hield hij bovendien contact met zijn kinderen die in het buitenland woonden. Tijdens het interview vertelde François uitgebreid over hoe fantastisch *World of Warcraft* was, in die mate dat een significant gedeelte van zijn verhaal buiten de focus van dit onderzoek viel omdat hij heel ver ging in zijn enthousiaste beschrijving van het spel.

Naam	*Cognitie*	*Affectie*	*Individualiteit*	*Verbondenheid*	*Escapisme*	*Evaluatie*
Guido	Zelfcultivatie, maar er zijn zaken die dat beter doen (bv. sport)	Amper van toepassing.	Amper van toepassing.	Guido speelt alleen, niet van toepassing.	Het is plezieriger dan de dagtaak of te wachten.	Banaal tijdverdrijf.
François	Uitdaging, strategie, hersen-gymnastiek, vingeroefeningen, etc. creativiteit.	François leeft zich uitgebreid in de fantasie in en geniet.	Het is een hobby en betekent tijd voor zichzelf.	Familie, competitie en samenwerking.	Soms kan het ook ontspannend zijn na de dagtaak.	Belangrijkste vrijetijds-besteding en hobby

Tabel 13: Digitale spellen als behoeftebevrediging voor Guido en Francis

Het proces van behoeftebevrediging door het spelen van digitale spellen verliep voor Guido en François op een tegenovergestelde wijze. Waar het spelen voor Guido slechts op een beperkt niveau aan enkele behoeften tegemoet kwam (i.e. escapisme en in beperkte mate ook cognitieve behoeften), werden er voor François meerdere behoeften op verregaande wijze ingevuld (i.e. cognitie, affectie, individualiteit, verbondenheid en in

mindere mate escapisme; zie tabel 13). Ook de percepties van het spelen van Guido en François stonden loodrecht tegenover elkaar. Voor Guido vormden digitale spellen een banaal tijdverdrijf, ook al vond hij het spelen niet volkomen zinloos. Voor François vormden digitale spellen een zeer belangrijke tijdsbesteding en voornamelijk een positieve bijdrage aan zijn leven, ook al ervaarde hij dit vroeger als licht problematisch, toen hij zijn speeltijd minder goed onder controle had.

Beide respondenten verschilden dus in het aantal behoeften dat aangesproken werd in het spelen, wat een indicatie vormde dat het proces van behoeftebevrediging een rol speelde met betrekking tot de evaluatie die men aan de betekenissen van digitale spellen gaf. Geen enkele van de respondenten die digitale spellen als onbelangrijk in hun leven beschouwden, bleek bijvoorbeeld alle vijf behoeften aan te spreken (ook al waren er steeds enkele van de vijf behoeften aanwezig). Ook de mate waarin digitale spellen aan bepaalde behoeften tegemoet kwamen, speelde een rol in de evaluatie die beide respondenten maakten. Voor Guido betekenden digitale spellen weliswaar een vorm van hersengymnastiek, maar andere zaken werden in dit verband als veel nuttiger beschouwd. De interactieve en immersieve spelinhouden van digitale spellen konden voor hem niet tippen aan de ervaring van sporten, boeken lezen of films bekijken. Voor François was dit net het tegenovergestelde. Geen boek, film of andere vrijetijdsbesteding stond op gelijke hoogte met digitale spellen.

Dezelfde vaststellingen konden voor de volledige steekproef gemaakt worden. Het aantal behoeften waarop digitale spellen inspeelden en de mate waarin digitale spellen deze behoeften beter dan een alternatieve activiteit wisten in te vullen kon voor de meeste respondenten op deze manier aan hun evaluatie gerelateerd worden. Een volgende stap in de analyse was om deze vaststelling meer gedetailleerd uit te werken. Wanneer de respondenten in rekening werden gebracht die zich tussen de twee extremen in bevonden, dan bleek dat de evaluatie van digitale spellen helderder vanuit het niveau van de speelmotieven verklaard kon worden, dan vanuit de vijf behoeften.

8.2.1 Spelinhoudelijke en contextuele motieven

Er werden enerzijds spelinhoudelijke motieven onderscheiden en anderzijds contextuele motieven. In het verklarend kader werden de spelinhoudelijke motieven uitgewerkt als motieven met betrekking tot: 1) de interactieve elementen van een spel (zoals het overwinnen van uitdagingen, het maken van progressie in het spel, het beheersen van een complex systeem, bepaalde vaardigheden oefenen, etc.) en 2) de immersieve elementen van een spel (zoals het opgaan in de fantasiewereld van het spel, het volgen van het verhaal van het spel, het kennismaken met interessante personages, etc.). Spelinhoudelijke motieven kwamen tegemoet aan cognitieve en affectieve behoeften en in mindere mate

ook aan de andere drie behoeften. Met de term 'contextuele motieven' werd verwezen naar respondenten die vanuit een contextuele situatie speelden en minder belang hechtten aan inhoudelijke kenmerken. Deze respondenten speelden bijvoorbeeld vanuit de vier specifieke speelmomenten die in het beschrijvend kader aan bod kwamen (zie p. 204): 1) vermijding (spelen om een andere activiteit niet te doen of uit te stellen), 2) opeenvolging (spelen voor of na een andere activiteit), 3) vervanging (spelen om een geprefereerde onbeschikbare activiteit te vervangen), en 4) ondersteuning (spelen tijdens een andere activiteit). Contextuele motieven waren vooral gericht op escapisme, maar vulden soms ook de andere vier behoeften in.

Om de respondenten te analyseren vanuit spelinhoudelijke of contextuele motieven, bleek dat het noodzakelijk was om een nieuw begrip te introduceren, i.e. het 'primaire motief', aangezien beide types van motieven elkaar niet uitsloten. Deze term werd gebruikt om het motief aan te geven waardoor de betekenissen het sterkst gestuurd werden en dat vervolgens een doorslaggevende rol speelde in de evaluatie die men van het spelen maakte. Uit de reductiematrices bleek dat voor de grote meerderheid van de respondenten één van de twee types van motieven (i.e. spelinhoudelijk of contextueel) het andere domineerde in de betekenissen die men aan digitale spellen toekende. Er werd aan de respondenten gevraagd wat voor hen de belangrijkste redenen waren om te spelen, waaruit bleek dat één van de twee motieven het meeste doorwoog. Rosa (55, v) was de voornaamste uitzondering. Bij haar kon geen duidelijk primair motief geïdentificeerd worden: haar percepties stonden enerzijds sterk in het teken van inhoudelijke motieven (en haar uitgebreide bibliotheek aan hardcore spellen), maar anderzijds had ze weinig andere mogelijkheden beschikbaar ten gevolge van haar functiebeperking (wat een contextueel motief vormde). Ze stelde enerzijds dat ze ook zonder haar mobiliteitsproblemen veel en vaak zou spelen (omdat ze zo genoot van de spelinhouden), maar anderzijds bleek uit haar inhoudsvoorkeuren dat ze in *Second Life* trachtte te ontsnappen aan haar functiebeperking. Bij de andere respondenten bleek het wel mogelijk een duidelijk primair motief aan te wijzen, dat een grotere impact had op de evaluatie van het spelen dan de andere motieven.

Aan de hand van het begrip 'primair motief' werd het mogelijk om de derde groep motieven uit het verklarend kader (i.e. de sociale motieven) in deze opdeling op te nemen. De sociale motieven lagen steeds in het verlengde van spelinhoudelijke of contextuele motieven, maar het primaire motief was niet altijd hetzelfde. Voor sommige respondenten die vanuit sociale motieven spelen, primeerden spelinhoudelijke aspecten. Jacques (51, m) hield van digitale spellen omwille van de uitdagingen, het doorgronden van een complex systeem en de fantasiewereld die hij op het scherm te zien kreeg. Daarnaast genoot hij

ervan om deze spelinhouden samen met zijn zoon te ervaren. Het samenspelen met zijn zoon was eerder een contextueel motief, maar dit was geen primair motief. Jacques zou dezelfde spellen immers ook alleen spelen. Wanneer Bernadette (62, v) met haar kleindochter de spellen van het televisieprogramma *Bumba* speelde, dan was de inhoud van het spel minder relevant voor haar. Zonder haar kleindochter zou ze hetzelfde spel niet spelen. De sociale motieven van Jacques (51, m) sloten eerder aan bij spelinhoudelijke motieven, terwijl de sociale motieven van Bernadette (62, v) eerder bij contextuele motieven aansloten. Sociale motieven konden dus steeds vanuit contextuele als spelinhoudelijke motieven verklaard worden.

Door de spelinhoudelijke of contextuele motieven naast de evaluaties te plaatsen in een reductiematrix (zie bijlage 11, p. 369), bleek dat de evaluaties verklaard konden worden vanuit deze twee types van motieven. Respondenten die vanuit spelinhoudelijke motieven speelden, vonden dat digitale spellen een positieve bijdrage leverden tot hun leven. Het spelen was doorgaans ook een belangrijk deel van hun leven, voor velen zelfs een geliefkoosde hobby. Wie vanuit contextuele motieven speelde bleek daarentegen digitale spellen als minder belangrijk te beschouwen. Deze respondenten vermeldden dat ze digitale spellen wel konden missen of dat ze maar een banale rol bekleedden in hun leven. Bij deze respondenten werden naast positieve evaluaties ook problematische evaluaties teruggevonden, in de zin dat digitale spellen een pover alternatief waren voor activiteiten die (tijdelijk of permanent) niet mogelijk waren. Het was opvallend dat er slechts één hardcore speler aanwezig was onder de 11 respondenten die in hun primair motief contextueel georiënteerd waren. Voor een overzicht van de respondenten in het kader van deze variabelen verwijzen we naar de appendix 'Kwalitatief Onderzoek - Reductiematrix' op p. 369.

De evaluaties van alle gevonden betekenissen uit het vorige, beschrijvende hoofdstuk (zie p. 266) konden ook vanuit deze twee begrippen verklaard worden. Hieronder worden de gevonden betekenissen uit het vorige hoofdstuk bondig toegelicht vanuit de evaluatie die de respondenten eraan toekenden en hoe deze in verband kon gebracht worden met spelinhoudelijke en contextuele motieven. In de bespreking van de spelersclassificatie op het einde van dit hoofdstuk worden deze evaluaties verder uitgediept aan de hand van de spelerstypes, die uit de gevonden betekenissen en de reductiematrices afgeleid werden.

8.2.1.1 Tijdsbesteding, sociale context en inhoudelijke voorkeuren

Zowel in de context van het spelen als tijdsbesteding als in de context van het spelen als tijdverdrijf werd een verband vastgesteld met beide types van motieven. Hieronder overlopen we bondig de evaluaties van de belangrijkste betekenissen uit de eerste drie thema's, in relatie tot spelinhoudelijke en contextuele motivatie. (In een volgend deel van

dit hoofdstuk wordt dit verband verder uitgewerkt aan de hand van de spelersclassificatie, waarin alle spelers apart aan bod komen.)

Wie tijd besteedde aan het spelen van digitale spellen evalueerde dit doorgaans positief en hechtte meer belang aan digitale spellen. Voor Didier (67, m) sloot de inhoud van digitale spellen bijvoorbeeld aan bij een grotere interesse die belangrijk was in zijn leven. Nadine (58, v) en Dirk (49, m) vonden plezier in de fantasiewereld en het complexe systeem van het spel en evalueerden digitale spellen daarom als een waardevolle activiteit om tijd voor te maken. Wanneer het spelen van digitale spellen om tijd te verdrijven onder beschouwing werd genomen, dan bleek de evaluatie eerder problematisch te zijn. Voor deze respondenten waren digitale spellen enerzijds een aangename manier om de tijd door te komen, maar anderzijds zou men toch liever een andere activiteit doen. Georgette (66, v) vond digitale spellen bijvoorbeeld wel leuk maar ze speelde vooral omdat ze niets beters om handen had. Guido (70, m) had genoeg andere activiteiten ter beschikking maar speelde wanneer hij toevallig een overschot aan tijd had. Voor hem vormden digitale spellen maar een banaal tijdverdrijf. Bij de respondenten voor wie digitale spellen een betekenis hadden als tijdverdrijf primeerden contextuele motieven en werd een minder positieve evaluatie teruggevonden.

Ook in de betekenissen die werden geformuleerd vanuit de sociale context kon een verdere nuancering worden uitgewerkt met betrekking tot de evaluatie van de betekenissen van digitale spellen. Een aantal respondenten (die in een solitaire situatie speelden) beschouwden digitale spellen als een verworvenheid of een vorm van luxe. Anna (57, v) beantwoordde aan dit profiel: zij evalueerde digitale spellen als een positieve bijdrage in haar leven, ondanks het gegeven dat haar spelen door contextuele motieven gestuurd werd. Wanneer bij Anna expliciet gepolst werd naar het belang van digitale spellen in haar leven, dan bleek dit niet zo groot te zijn. Toch waren digitale spellen voor respondenten zoals haar geen banale activiteit, dankzij de bijdrage aan hun zoektocht naar rust, ontspanning en onthaasting. Niettemin konden ze het spelen uiteindelijk wel missen. Anna evalueerde digitale spellen als een positieve bijdrage aan haar leven, maar niet als een onmisbare bijdrage. Voor respondenten zoals Anna bleek de stelling dat contextuele motieven tot een minder positieve evaluatie leiden dan spelinhoudelijke motieven ook van toepassing.

Respondenten die vanuit een sociale situatie speelden, evalueerden de betekenissen van digitale spellen positiever naarmate spelinhoudelijke motieven het spelen stuurden. Jacques (51, m) speelde doorgaans samen met zijn zoon maar liet spelinhoudelijke motieven primeren en vond digitale spellen belangrijk in zijn leven, in die mate dat ze zijn voornaamste hobby vormden. Bernadette (62, v) speelde louter in functie van haar

kleindochter en zou dezelfde spellen niet op zichzelf spelen. Zij vertrok (voor haar sociale speelgedrag) vanuit contextuele motieven en kende de betekenissen van digitale spellen een minder belangrijke rol toe. Ze zou evengoed iets anders met haar kleindochter kunnen doen. Roger (72, m) speelde vanuit contextuele motieven wanneer hij speelde om niet naar televisie te hoeven kijken met zijn partner. Hij haalde dan de gameboy boven, waarop hij spellen speelde waarvan hij de betekenis minder positief evalueerde dan de spellen die hij op zijn computer speelde vanuit spelinhoudelijke motieven.

De mate waarin de respondenten digitale spellen als een taboe zagen, kon tevens vanuit spelinhoudelijke en contextuele spelmotieven verklaard worden. Wie speelde vanuit het eerste type motieven, rechtvaardigde dit doorgaans vanuit het gepercipieerde nut van specifieke games. De argumentatie die respondenten zoals Georgette (66, v) ter verdediging van digitale spellen aanhaalden waren doorgaans gericht op spelinhouden: digitale spellen waren leerrijk en vormden bijgevolg een nuttige activiteit. Op een soortgelijke wijze haalden spelinhoudelijk gemotiveerde respondenten zoals Jacques (51, m) of François (55, m) de inhoud van andere activiteiten onderuit wanneer men kritiek had op hun hobby. Respondenten die vanuit contextuele motieven speelden daarentegen, beperkten zich doorgaans tot spellen die sociaal aanvaard waren voor volwassenen, zoals kaartspelletjes, waardoor ze hun speelgedrag niet moesten verdedigen.

Dezelfde lijn kon worden doorgetrokken in de inhoudelijke voorkeuren van de respondenten. Respondenten die veel bijdroegen tot de uitwerking van deze betekenissen (en dus veel inhoudelijke betekenissen aan digitale spellen toekenden) speelden doorgaans vanuit spelinhoudelijke motieven. Respondenten zoals Guido (70, m) die puur uit contextuele motieven speelden konden hier weinig aan toevoegen, omdat digitale spellen op zich niet zo belangrijk voor hen waren als de functies die ze binnen een bepaalde context konden vervullen.

8.2.1.2 Continuïteit en verandering

De minder positieve evaluatie van digitale spellen vanuit een contextuele motivatie vond zijn weerklank in de veranderlijkheid van de betekenissen. Respondenten zoals Dirk (49, m) speelden al bijna hun hele leven en deden dit vanuit spelinhoudelijke motieven. Hij was opgegroeid met digitale spellen en speelde voornamelijk om de technologie te zien evolueren en om het complexe systeem achter elk spel te doorgronden. Voor Didier (67, m) sloten digitale spellen bij een grotere interesse voor de luchtvaart aan en dit was ook de voornaamste betekenis die digitale spellen doorheen zijn leven hadden. Wanneer mensen speelden vanuit contextuele motivatie bleken de betekenissen veranderlijker te zijn. Deze stelling wordt geïllustreerd met het verhaal van Simonne (65, v).

Toen de kinderen nog in huis woonden leerde Simonne digitale spellen kennen. Haar zoon speelde een belangrijke rol in het leren kennen van digitale spellen en het vinden van spellen met een bepaalde inhoud die Simonne aanspraken.

> *"Ik ben begonnen met spelen via de kinderen. Ze zegden, 'dat moet je eens proberen'. Dat waren dan spelletjes waarbij je stenen of raketten moest wegschieten. Nu speel ik doorgaans rustigere spelletjes. Toen speelde ik ook Doom of Descent met mijn zoon. Descent was heel moeilijk te besturen. Ook Myst heb ik gespeeld, dat is een zoekspel. Het zijn foto's die passeren waar je door wandelt. Je moet het eens proberen. (Simonne, 65 jaar, vrouw)"*

Simonne speelde oorspronkelijk als een manier om samen met haar zoon uitdagingen te overwinnen. Het sociale motief, het samenwerken, was voor haar het belangrijkste. *Doom of Descent* waren geen spellen die ze uit zichzelf zou uitgeprobeerd hebben. Simonne vermeldde dat nieuwsgierigheid en interesse ook grote drijfveren waren om te spelen terwijl haar zoon thuis woonde.

> *"Ik heb altijd veel gekaart. Ik speel dat soort spelletjes graag. Vroeger met mijn zus of met vriendinnen. … Ik speelde om met de kinderen bezig te zijn en omdat ik nieuwsgierig was naar spelletjes op computer. We hadden dat maandelijks blaadje van Mac (Apple Computers, nvda) en daar zat dan een CD bij met spelletjes en we probeerden die dan uit. Niet allemaal maar toch veel. (Simonne, 65 jaar, vrouw)"*

Nadat haar zoon het huis uit ging veranderde de betekenis van digitale spellen voor Simonne. Dit was een woelige periode voor Simonne aangezien ze ook scheidde van haar echtgenoot. Enkele jaren hiervoor was ze op pensioen gegaan. Het spelen verplaatste zich van een sociale situatie naar een volledig solitaire situatie. Ze woonde alleen en had weinig waardevolle activiteiten om haar tijd mee op te vullen. De uitdagingen van digitale spellen gingen een belangrijkere rol in haar leven spelen en haar sociale motivering transformeerde van het doorbrengen van tijd met waardevolle contacten tot het verdrijven van tijd om niet alleen te zijn. Waar het spelen oorspronkelijk nog door een aantal spelinhoudelijke motieven gemotiveerd was, werd het later heel sterk door contextuele factoren gestuurd.

> *"Ik speel nu (na de scheiding, nvda.) meer spelletjes omdat ik alleen ben. Voor ik gescheiden was speelde ik minder maar ik speelde wel, vooral 's avonds. Nu speel ik zelfs overdag en kijk ik 's avonds meestal TV. Het gebeurt ook regelmatig dat ze allebei op staan. De TV meer als achtergrond. Dan ben ik meestal wel aan het chatten met personen. … Ja, ik kijk veel TV maar daar is overdag niks op, hé. … En in de voormiddag speel ik dan alleen en in de namiddag met Amerikanen. Dat begint meestal om 2 uur, want er is een uurverschil*

met Amerika. Dan zitten de tafels pas vol. … Ik zou het niet meer kunnen missen want ik zou mij vlug vervelen de hele dag. In de zomer kan je nog eens met een boekje buiten zitten, maar dan moet het al goed weer zijn. (Simonne, 65 jaar, vrouw)"

Spelen omwille van de afleiding en de sociale interactie (in de chatbox naast het spel) werden de voornaamste spelmotieven voor Simonne. Dit waren duidelijk contextueel georiënteerde motieven, met een erg kleine rol voor spelinhoudelijke motivatie. Haar inhoudelijke voorkeuren met betrekking tot digitale spellen waren ook veranderd. Ze speelde niet langer de hardcore spellen die haar zoon graag speelde, maar enkel nog kaart- en puzzelspelletjes. Digitale spellen waren hierdoor veel belangrijker voor Simonne geworden, bij gebrek aan alternatieve activiteiten. Simonne gebruikte digitale spellen om iets om handen te hebben en de tijd alleen door te komen. Dit veranderde toen ze een waardevollere activiteit vond. Ze werd voorzitster van een ontmoetingsplaats voor de inwoners van haar streek.

"Ondertussen ben ik voorzitster en reservatieverantwoordelijke van X geworden. Dit is een ontmoetingsplaats voor de inwoners van Y en omstreken waar ook allerlei andere festiviteiten en feestjes kunnen gehouden worden. Het werd steeds gerund door vrijwilligers en sedert begin dit jaar hebben wij, als nieuw bestuur, de fakkel overgenomen. Dus veel tijd voor spelletjes blijft er niet meer over, en eerlijk gezegd mis ik dit niet. (Simonne, 65, v)"

Simonne was een informatierijke respondente omdat ze in de tijdspanne waarin ze digitale spellen speelde, toch vele veranderingen in haar sociale situatie had doorgemaakt. Haar persoonlijke kenmerken (i.e. een interesse voor kaartspellen, een spelinhoudelijke motivatie) bleven eerder continu, maar dankzij de veranderingen in haar sociale situatie werd duidelijk hoe veranderingen in behoeften en speelmotieven betekenissen van digitale spellen voor contextueel gemotiveerde respondenten drastisch beïnvloedden.

8.2.2 Verfijning vanuit intrinsieke en extrinsieke motivatie

De evaluaties die de respondenten aan de betekenissen toekenden werden hierboven verklaard aan de hand van de mate waarin het primaire motief achter het spelen spelinhoudelijk of contextueel georiënteerd was. Er werd aangehaald dat deze tweedeling een uitbreiding van het verklarend model was. Theoretisch werd vanuit de spelinhoudelijke en contextuele motieven ook aansluiting gevonden met de begrippen intrinsieke en extrinsieke motivatie en met de Self-Determination Theory (Ryan & Deci, 2004). Aan de hand van deze theoretische invalshoek wordt in dit deel van dit hoofdstuk getracht om de verklaringskracht van spelinhoudelijke en contextuele motieven verder te onderbouwen.

Volgens de Self-Determination Theory (Ryan & Deci, 2004, p. 10) komt een intrinsieke motivatie voort uit de inherente voldoening die men uit een bepaald gedrag haalt. De auteurs verwijzen hierbij naar bijvoorbeeld interesse en enjoyment. Deze voldoening is niet gebaseerd op mogelijke uitkomsten of voordelen die wel verbonden zijn aan dit gedrag, maar die niet inherent aan het gedrag zijn. Binnen de context van gameonderzoek kunnen intrinsieke motivaties herleid worden tot de speelmotieven die eigen zijn aan de spelervaring of tot de redenen die eigen zijn aan de band tussen speler en spel (Ryan et al., 2006; Tamborini et al., 2010). Binnen het kader van deze studie houdt intrinsieke motivatie verband met de observatie dat een deel van de steekproef speelde ten gevolge van spelinhoudelijke motieven (zoals het overwinnen van uitdagingen, het maken van progressie in het spel, het beheersen van een complex systeem, bepaalde vaardigheden oefenen, het opgaan in de fantasiewereld van het spel, het volgen van het verhaal van het spel, het kennismaken met interessante personages, etc.) Extrinsieke motivatie verwijst volgens de Self-Determination Theory naar gedrag dat gestuurd wordt vanuit gepercipieerde uitkomsten of externe oorzaken, die van de activiteit zelf gescheiden kunnen worden. Binnen het kader van deze studie sluit extrinsieke motivatie aan bij de observatie dat een deel van de steekproef voornamelijk speelde om redenen die los stonden van de spelervaring en die afkomstig waren uit contextuele factoren (zoals het vermijden van andere activiteiten, spelen om iemand een plezier te doen, spelen ter vervanging van andere activiteiten, etc.). We benadrukken dat de termen intrinsiek en extrinsiek hier op een specifiek toegepaste manier gehanteerd worden, die aansluit bij de kenmerken van het spelen van digitale spellen (wat doorgaans een sterk intrinsiek gemotiveerde activiteit is.)

De definities van intrinsieke en extrinsieke motivatie volgens Ryan & Deci (2004) leunden sterk aan bij de definities van spelinhoudelijke en contextuele motieven uit deze dissertatie. In ‘spelen als hersengymnastiek’ werd weliswaar een motief gevonden dat moeilijker als intrinsiek of extrinsiek te classificeren was. In dit doctoraat werd voor dit motief een opsplitsing gehanteerd. Wanneer de respondenten met het begrip ‘hersengymnastiek’ bedoelden dat het vooral belangrijk was dat vaardigheden buiten het spel aangescherpt zouden worden door te spelen, dan werd dit als een extrinsieke motivatie beschouwd. Respondenten die tevreden waren met het oefenen van vaardigheden binnen de spelwereld en het minder belangrijk vonden dat dit gedrag ook tot verbeterde vaardigheden buiten de spelwereld zou leiden, werden als intrinsiek gemotiveerd beschouwd. Voor alle andere motieven sloot het onderscheid tussen intrinsieke en extrinsieke motivatie duidelijk aan bij het onderscheid tussen spelinhoudelijke en contextuele motivatie. We benadrukken dat intrinsieke en extrinsieke

motivatie elkaar niet uitsloten, net zoals dit niet het geval was voor spelinhoudelijke en contextuele motieven.

De bevindingen die hierboven voor spelinhoudelijke en contextuele motieven gepresenteerd werden met betrekking tot de evaluatie die de respondenten van de betekenissen maakten, waren bijgevolg ook van toepassing wanneer de respondenten geanalyseerd werden op basis van intrinsieke of extrinsieke motivatie. Wanneer de motieven van de respondenten eerder intrinsiek georiënteerd waren, beschouwden ze het spelen doorgaans als een positievere en belangrijkere bijdrage aan hun leven. Extrinsiek gemotiveerde respondenten hechtten minder belang aan digitale spellen of vonden dat de bijdrage aan hun leven hiervan eerder problematisch was.

Binnen het verklarend model werden motieven uitgewerkt als het gevolg van behoeften. Oorspronkelijk werden spelinhoudelijke en contextuele motieven gerelateerd aan de behoeften die in het model aan bod kwamen. Spelinhoudelijke motieven waren voornamelijk het gevolg van cognitieve en affectieve behoeften terwijl contextuele motieven voornamelijk het gevolg waren van escapistische behoeften. De sociale behoeften (i.e. individualiteit en verbondenheid) werden deels als spelinhoudelijk beschouwd (wanneer de sociale kant van het spelen inherent aan de spelervaring was) en deels als contextueel (wanneer de sociale kant van het spelen eerder los stond van de spelervaring). Deze redenering zou voor intrinsieke en extrinsieke motivatie opnieuw toegepast kunnen worden, maar de Self-Determination Theory relateert intrinsieke motivatie aan behoeften die enigszins afweken van degene die in het verklarend model aan bod kwamen, i.e. autonomie, competentie en verwantschap. Hieronder bespreken we hoe deze drie behoeften aansloten bij de behoeften uit het verklarend model. Daarnaast halen we aan hoe de respondenten ten opzichte van deze behoeften gepositioneerd waren en hoe dit aansloot bij een spelinhoudelijke of contextuele motivatie om te spelen.

8.2.2.1 Autonomie

Autonomie is binnen de Self-Determination Theory een eerste behoefte die intrinsieke motivatie stuurt. Deze behoefte wordt gedefinieerd als *"being the perceived origin of one's own behavior (Ryan & Deci, 2004, p. 7)"*. Men ervaart autonomie wanneer men het gevoel heeft dat men uit eigen overtuiging, uit eigen keuze en uit vrije wil handelt. In het verklarend model sloot deze behoefte aan bij de behoefte 'individualiteit'. (Individualiteit vormde een verzamelnaam voor de behoeften die gerelateerd zijn aan geloofwaardigheid, een positief zelfbeeld, status, autonomie en identiteit.)

Het spelen vanuit vrije wil en eigen keuze leek op het eerste zicht niet erg relevant ter verklaring van de percepties van de respondenten. Geen enkele van de respondenten werd gedwongen om te spelen, dus het aspect 'vrije wil' was op een zeker niveau bij iedereen aanwezig. Toch werd er in een aantal opzichten een belangrijke mate van variatie onder de respondenten vastgesteld. Voor de respondenten die als contextueel gemotiveerd gecodeerd werden, was een tegemoetkomen aan de behoefte 'individualiteit' (en autonomie) doorgaans niet van toepassing. Voor een groot deel van deze respondenten werd het spelen van digitale spellen niet volledig als een keuze aanzien, aangezien het iets was dat men deed wanneer andere, geprefereerde keuzes niet beschikbaar waren. Georgette (66, v) vermeldde bijvoorbeeld dat ze wel graag digitale spellen speelde en dat dit belangrijk voor haar was. Tegelijkertijd vormde het spelen *"het enige wat ze had"* waardoor ze niet de mogelijkheid had om voor een andere, geprefereerde activiteit te kiezen. Ze evalueerde digitale spellen daarom als een eerder problematische bijdrage aan haar leven, die voortkwam uit een gebrek aan betere activiteiten om te doen. Dit contrasteerde met de spelinhoudelijk gemotiveerde respondenten, bij wie deze vorm van behoeftebevrediging steeds terugkwam. Voor spelinhoudelijk gemotiveerde respondenten waren digitale spellen vaak een hobby of iets dat aansloot bij bredere interesses. Bijgevolg maakten deze respondenten er graag tijd voor en werden digitale spellen positiever geëvalueerd.

Toch waren er enkele uitzonderingen: een tweede groep respondenten die als contextueel gemotiveerd beschouwd werden, speelden digitale spellen als een verworvenheid, als een teken dat men kon doen wat men zelf wilde. Deze groep contextueel gemotiveerde respondenten scoorde sterk op autonomie. Voor respondenten zoals Anna (57, v) was het gevoel dat ze digitale spellen als een verworvenheid kon spelen bijvoorbeeld zeer belangrijk. De spelletjes zelf vond ze niet zo belangrijk, maar vooral het gevoel van vrijheid dat ze had tijdens het spelen was bepalend voor de eerder positieve evaluatie die ze maakte van digitale spellen met betrekking tot haar leven.

8.2.2.2 Competentie

De tweede behoefte die binnen Self-Determination Theory aan intrinsieke motivatie gerelateerd wordt is 'competentie'. Deze behoefte wordt gedefinieerd als *"feeling effective in one's ongoing interactions with the social environment and experiencing opportunities to exercise and express one's capacities (Ryan & Deci, 2004, p. 7)."* Men ervaart competentie wanneer met het gevoel heeft dat men goed is in een activiteit en men de vaardigheden die hiervoor nodig zijn kan oefenen en etaleren.

In het verklarend model sloot deze behoefte aan bij de cognitieve behoeften. (De term 'cognitieve behoeften' verwees naar de behoeften die gerelateerd zijn aan het verwerven van informatie, kennis, inzicht en vaardigheden.)

Het invullen van 'cognitieve behoeften' (en competentie) was zowel aanwezig bij de contextueel gemotiveerde respondenten, als bij de spelinhoudelijk gemotiveerde respondenten. Iedereen bleek plezier en een gevoel van verwezenlijking te vinden in het overwinnen van de uitdagingen van de spellen die men speelde en in het oefenen van spelgerelateerde vaardigheden. Toch verschilden spelinhoudelijk gemotiveerde respondenten hierin van een aantal van de contextueel gemotiveerde respondenten, in de zin dat de verwezenlijking van het spelen voor deze laatste amper betekenis had. Het gevoel van competentie dat men uit het spelen haalde, was hierdoor erg beperkt voor deze contextueel gemotiveerde spelers. Guido (70, m) bijvoorbeeld, zocht het gevoel van competentie liever in andere activiteiten. Ook Jean (73, m) en Elisabeth (62, v) vermeldden dat ze voornamelijk op routine speelden, wat slechts weinig uitdagingen met zich meebracht. Deze drie respondenten speelden voornamelijk om extrinsieke redenen en evalueerden digitale spellen als een banaal deel van hun leven.

De groep contextueel gemotiveerde spelers die sterk op autonomie scoorden, bleken ook minder belang te hechtten aan verwezenlijkingen in de spelwereld. Deze respondenten vonden het overwinnen van uitdagingen in digitale spellen leuk, maar de bijdrage van digitale spellen aan hun leven bevond zich voornamelijk in de afleiding van andere activiteiten. Anna (57, v) verduidelijkte bijvoorbeeld hoe het allemaal niet te veel uitdaging mocht worden: *"Als het niet direct lukt, dat is dan pech (lacht). Ik ga daar geen studie van maken. Als het niet gaat, speel ik een ander spelletje. (Anna, 57 jaar, vrouw)"*

8.2.2.3 Verwantschap

De laatste behoefte die Self-Determination Theory aan intrinsieke motivatie verbindt, is 'verwantschap'. Deze behoefte wordt gedefinieerd als *"feeling connected to others, to caring for and being cared for by others, to have a sense of belongingness both with other individuals and with one's community (Ryan & Deci, 2004, p. 7)."* Men ervaart verwantschap via gevoelens van veiligheid, zorgzaamheid en empathie, maar anderzijds ook wanneer men zich deel voelt van een groep of plaats waarin men verbonden is met anderen. In het verklarend model sloot deze behoefte aan bij de behoefte 'verbondenheid'. (Verbondenheid was een sociale behoefte met het

oog op een gevoel van verbondenheid met familie, vrienden en de rest van de wereld.)

Zoals werd aangehaald kon 'verbondenheid' (en verwantschap) zowel spelinhoudelijk als contextueel geïnterpreteerd worden. Respondenten zoals Robert (56, m) die de sociale aspecten van *World of Warcraft* (2004) koppelden aan betere speelsessies werden dan als spelinhoudelijk gemotiveerd gecodeerd. Respondenten zoals Simonne (65, v) koppelden de sociale aspecten van casual games met een chatbox erbij echter eerder aan de goede gesprekken die eruit volgden omdat ze vaak alleen thuis zaten, wat we dan als een contextuele motivatie omschreven. Vanuit de Self-Determination Theory zou tevens geredeneerd kunnen worden dat de sociale aspecten van het spelen in het geval van Robert inherent aan de speelervaring waren (intrinsiek), terwijl de sociale aspecten in het spelen van Simonne hiervan losgekoppeld konden worden (extrinsiek). Daarnaast concludeerden Ryan & Deci (2004) op basis van empirische studies dat verwantschap minder sterk verbonden is met intrinsieke motivatie dan de andere twee behoeften: *"evidence which closely links competence and autonomy to intrinsic motivation is considerably more plentiful than that linking relatedness to intrinsic motivation, and there do appear to be many solitary types of activities for which people maintain high intrinsic motivation in spite of not relating to others while doing them (Ryan & Deci, 2004, p. 14)."*

Op basis van deze bevindingen kon geconcludeerd worden dat een spelinhoudelijke motivatie aansloot bij het behoefteprofiel dat in de Self-Determination Theory aan intrinsieke motivatie gerelateerd wordt. Daarnaast bood dit overzicht een uitgebreidere verklaring voor de vaststelling dat respondenten die digitale spellen als een verworvenheid speelden, toch een positievere evaluatie hieraan toekenden dan andere contextueel gemotiveerde respondenten. Ten derde werd in de Self-Determination Theory verdere ondersteuning gevonden voor de opsplitsing van de sociale motieven met betrekking tot het verklaren van de evaluaties die de respondenten aan de betekenissen van digitale spellen toekenden. Ten slotte bood de Self-Determination Theory extra verduidelijking met betrekking tot het voorbeeld van Simonne (65, v) dat hierboven aangehaald werd om vanuit spelinhoudelijke en contextuele motivatie een verband te leggen met de mate waarin betekenissen eerder continu of veranderlijk waren. Het is aannemelijk dat het vrijwilligerswerk waar ze zich uiteindelijk voor engageerde, sterker aansloot bij een intrinsieke motivatie, dan het spelen van digitale spellen. Haar spelen was voornamelijk extrinsiek georiënteerd vanuit contextuele factoren. In het vrijwilligerswerk ervaarde ze meer competentie, autonomie en verwantschap, doordat 1) deze activiteit een

nuttigere toepassing van haar vaardigheden was dan de hele dag spelletjes te spelen, 2) het vrijwilligerswerk geen keuze was bij gebrek aan waardevolle activiteiten maar een keuze voor een waardevolle activiteit op zich, en 3) ze in het vrijwilligerswerk deel uitmaakte van een sociale groep.

Een laatste verfijning voor deze uitbreiding van het verklarend model werd gevonden in de mediapsychologie. Oliver (2009) introduceerde het begrip 'appreciatie', om de emotionele reactie op aangrijpende en intellectueel stimulerende entertainmentinhouden te beschrijven. Op theoretisch vlak werd appreciatie in deze betekenis gerelateerd aan het invullen van dezelfde drie behoeften als intrinsieke motivatie (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009). Aangezien appreciatie naar media-inhouden verwijst die ons weten te raken en ons stimuleren en bijgevolg als betekenisvoller beschouwd worden, kan vanuit dit theoretisch perspectief verdere ondersteuning gevonden worden voor de bevindingen van dit doctoraatsonderzoek.

8.2.3 Conclusie

De mate waarin de respondenten het spelen als iets belangrijks of iets banaals beschouwden kon verklaard worden vanuit twee soorten van spelmotieven, i.e. spelinhoudelijke motieven of contextuele motieven. De eerste groep motieven werd gevormd op basis van de inhoud van het spel en grotendeels ook op basis van de speelervaring. De tweede groep motieven werd gekenmerkt door contextuele factoren die het spelen stuurden, zoals spelen om andere activiteiten te vermijden of te vervangen, om iemand anders een plezier te doen, etc. Uit de analyse bleek dat respondenten die uit spelinhoudelijke motivatie speelden, een belangrijkere rol en positievere evaluatie aan digitale spellen in hun leven toekenden dan respondenten die vanuit contextuele motivatie speelden. De betekenissen van digitale spellen bleken daarnaast veranderlijker te zijn naarmate het spelen van de respondenten eerder door contextuele motieven gekleurd was. Deze begrippen konden verder verfijnd worden vanuit de Self-Determination Theory, met name vanuit de begrippen intrinsieke en extrinsieke motivatie. Door deze verfijning te introduceren, werd voor de empirische bevindingen van deze dissertatie verdere ondersteuning gevonden in bestaande, gevalideerde theoretische benaderingen.

8.3 Spelersclassificatie

De laatste doelstelling van deze dissertatie was het uitwerken van een classificatie voor spelende vijftigers en zestigers. De classificatie werd oorspronkelijk opgebouwd door de betekenissen die de respondenten aanhaalden naast elkaar te plaatsen in een reductiematrix. Uit deze analyse bleek dat de betekenissen verschillende posities

aannamen ten opzichte van de motieven (spelinhoudelijk versus contextueel) en twee gratificaties (plezier versus nuttigheid) die de spelers aan hun speelgedrag verbonden. Het onderscheid tussen spelinhoudelijke en contextuele motieven sloot aan bij de omschrijvingen die eerder in dit hoofdstuk gepresenteerd werden. 'Plezier' en 'nuttigheid' kwamen in mindere mate aan bod in dit hoofdstuk. Voor de ene groep respondenten was het belangrijk dat het spelen van digitale spellen niet volkomen nutteloos was. Digitale spelen moesten voor deze respondenten toch bijdragen tot het gevoel dat men zijn tijd nuttig doorbracht, bijvoorbeeld doordat digitale spellen bepaalde vaardigheden buiten het spel zouden verbeteren of aansloten bij algemenere interesses die voor hen belangrijk waren. De andere groep respondenten hechtte hier niet zoveel belang aan. Digitale spellen moesten voor hen voornamelijk leuk zijn, en of het een nuttige tijdsbesteding vormde was hierbij niet zo relevant. Ook bij deze begrippen benadrukken we dat beide betekenissen elkaar niet uitsloten. Respondenten die veel belang aan de 'nuttigheid' van het spelen hechtten, vonden doorgaans nog steeds plezier in het spelen van digitale spellen, en vice versa.

De spelersclassificatie die in deze dissertatie gepresenteerd wordt, bestaat uit twee delen. Allereerst wordt een classificatie uitgewerkt die vertrok van de manier waarop de respondenten speelden wanneer ze *alleen speelden*. Alle respondenten die (soms) met anderen speelden, deden dit ook alleen. Deze eerste classificatie omvat bijgevolg alle respondenten die in deze dissertatie aan bod kwamen. (Zie ook appendix 11 voor een overzicht van alle respondenten met betrekking tot deze classificatie.)

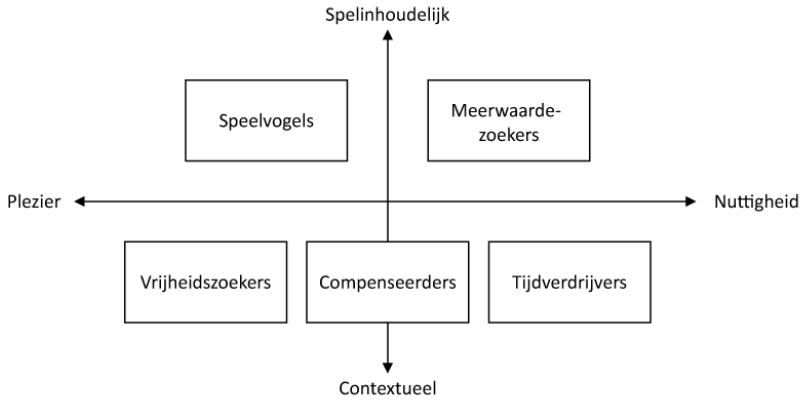


Fig. 18: Schematische weergave van de spelerstypes
ten opzichte van de twee gehanteerde dimensies.

8.3.1 De tijdverdrijvers

Het primaire motief van de tijdverdrijvers was contextueel georiënteerd. Het spelen werd voornamelijk gestuurd doordat er tijdelijk niets beter te doen was. Deze respondenten wilden de tijd dan maar invullen met hersengymnastiek in

digitale spellen. Voor hen was het spelen vooral geënt op het nuttig invullen van anders verloren tijd. Het typevoorbeeld van deze groep was Guido (70, m), de gepensioneerde zelfcultivator die op lege momenten een lichte mentale training in digitale spellen zocht. Andere tijdverdrijvers waren Elisabeth (62, v) en Jean (73, m).

Tijdverdrijvers evalueerden digitale spellen eerder als problematisch. Digitale spellen waren mogelijk een manier om bepaalde vaardigheden buiten het spel te verbeteren, maar anderzijds vond men dat andere activiteiten dit beter zouden kunnen doen. Helaas waren deze activiteiten tijdelijk niet beschikbaar wanneer men speelde. Tijdverdrijvers vonden het spelen van digitale spellen een banaal deel van hun leven, dat helemaal niet zo belangrijk was als andere activiteiten die men deed.

Binnen deze studie waren de tijdverdrijvers een kleine groep. Dit was mogelijk het gevolg van het gegeven dat men zo weinig belang aan digitale spellen hechtte, dat men het vreemd vond om aan interviews erover deel te nemen. Zowel Guido (70,m) als Jean (73, m) vermeldden dit zelfs letterlijk tijdens ons eerste contact met hen. Deze kleine groep respondenten bestond exclusief uit zestigers en casual spelers.

8.3.2 De vrijheidszoekers

Het primaire motief van de vrijheidszoekers was ook contextueel georiënteerd, maar op een andere manier dan dat dit voor de tijdverdrijvers het geval was. Het spelen werd voornamelijk gestuurd doordat men andere activiteiten wou vermijden, zoals het werk, de dagtaak, meer inspannende of minder aangename activiteiten, etc. Digitale spellen waren een manier om los te komen van de dagelijkse verplichtingen en stonden in het teken van keuzevrijheid en autonomie, rust en onthaasting. Digitale spellen hadden in dit opzicht een nuttige functie, maar het plezier en de ontspanning die uit het spelen volgde waren ettelijke malen belangrijker dan het nuttig doorbrengen van de tijd. Het typevoorbeeld van deze groep was Anna (57, v), een vrijgevochten gepensioneerde voor wie het belangrijk was dat niets nog 'moest' in het leven. Andere vrijheidszoekers waren Jacqueline (53, v), Jeannine (72, v), Ingrid (60, v) en Luc (57, m).

Tijdverdrijvers evalueerden digitale spellen eerder als een positieve bijdrage aan hun leven. Digitale spellen gaven hen een goed gevoel, dat aansloot bij genieten en een wens tot keuzevrijheid en onthaasting. Toch waren digitale spellen niet zo belangrijk in het leven van deze respondenten. Dat men de tijd niet met andere

zaken moest vullen was belangrijk, maar hiervoor konden indien nodig ook andere activiteiten voor gevonden worden dan digitale spellen. Toch hechtten deze respondenten aanzienlijk meer belang aan digitale spellen dan de tijdverdrijvers. Digitale spellen waren een activiteit die men graag deed, en er werd vastgesteld dat de vrijheidszoekers al meer spelinhoudelijke motieven vermeldden dan dat de tijdverdrijvers dit deden.

Binnen deze studie werden 5 vrijheidszoekers gevonden. Deze groep bestond uit 4 vrouwen en 1 man. De vrijheidszoekers waren allemaal spelers van casual spellen. Het was opvallend dat deze groep snel van het ene naar het andere spel schipperde, want de spelkeuze was voor hen ondergeschikt aan het niet met een dagtaak te hoeven bezig zijn. Anna (57, v) vermeldde bijvoorbeeld dat ze geen tijd had om *"een studie"* over een spel te maken, een spel moest meteen leuk zijn want anders speelde ze wel een ander.

8.3.3 De compenseerders

Een laatste groep contextueel georiënteerde spelers waren de compenseerders. Voor deze groep respondenten was het spelen van digitale spellen voornamelijk een gevolg van een permanent of dagelijks terugkerend gebrek aan waardevolle activiteiten in hun leven. Digitale spellen vulden voor deze respondenten lange dagen in, waarin men doorgaans weinig sociale interactie met anderen had. Deze groep respondenten was een vreemde eend in de bijt. Enerzijds stonden digitale spellen sterk in het teken van plezier hebben, wat belangrijk was om de eenzaamheid en verveling te doorbreken, maar anderzijds benadrukte men ook het nut van het spelen: het was altijd een manier om niet tegen de muren op te lopen. In figuur 18 werden de compenseerders daarom in het midden van de as 'plezier-nuttigheid' geplaatst. Het typevoorbeeld van deze groep was Georgette (66, v), de huisvrouw met een functiebeperking die de eenzaamheid trachtte te doorbreken met het spelen van digitale spellen. Andere compenseerders waren Frank (50, m) en Simonne (65, v).

In de evaluaties die compenseerders van digitale spellen gaven werd een paradoxaal resultaat teruggevonden. Enerzijds waren digitale spellen eerder belangrijk in het leven van de compenseerders. Met had namelijk geen alternatieve activiteiten beschikbaar en men vond weldegelijk plezier in het spelen. Op dit vlak sloten de compenseerders enigszins aan bij de vrijheidszoekers. Anderzijds werd de bijdrage van digitale spellen als problematisch geëvalueerd omdat men liever minder tijd met digitale spellen zou doorbrengen en meer tijd met andere

activiteiten die niet beschikbaar waren. Op dit vlak sloten de compenseerders aan bij de tijdverdrijvers.

De compenseerders waren een kleine groep binnen deze studie, maar deze had groter kunnen zijn. Twee respondenten, die beiden een functiebeperking hadden en eigenlijk binnen het profiel van de compenseerders vielen, benadrukten erg sterk de spelinhoudelijke motieven die men voor het spelen had. Voor Rosa (55, v) en Myriam (56, v) waren digitale spellen naar eigen zeggen een activiteit geworden die men steeds zou blijven doen, zelfs wanneer men de mogelijkheid kreeg om de tijd met andere activiteiten in te vullen. Op basis van deze twee vaststellingen werden deze respondenten vervolgens in een andere categorie ondergebracht (i.e. speelvogels; zie verder).

8.3.4 De meerwaardezoekers

De eerste groep spelinhoudelijk georiënteerde respondenten werden meerwaardezoekers genoemd. Het spelen werd voor hen voornamelijk gestuurd vanuit de leerinhouden van digitale spellen, de culturele relevantie en het aansluiten bij bredere interessesferen. Deze respondenten vonden het belangrijk om hun tijd met iets nuttigs door te brengen, ook al beleefde men hier tegelijkertijd plezier aan. Wanneer men speelde omwille van potentiële pluspunten zoals het verbeteren van bepaalde vaardigheden, dan was het vooral belangrijk dat deze vaardigheden in het spel tot uiting kwamen en minder belangrijk dat er weldegelijk een overlapping zou zijn met vaardigheden buiten het spel. Het typevoorbeeld van deze groep was Didier (67, m), de luchtvaartfanaat die in digitale spellen een interactieve manier vond om zijn interesses te verkennen. Andere meerwaardezoekers waren Nicole (50, v), Henri (66, m), Yves (69, m), Roger (72, m), Dirk (49, m), Raymond (60, m), Christiane (63, v), René (64, m), Pierre (66, m), Didier (67, m) en Francis (71, m).

Meerwaardezoekers evalueerden digitale spellen als een positieve bijdrage aan hun leven, doordat deze spellen iets toevoegden aan hun leven dat in andere activiteiten moeilijker terug te vinden was. Het interactief beleven van geschiedenis, militaire veldslagen of de luchtvaart was hier een voorbeeld van. Meerwaardezoekers gebruikten ook andere media om hier meer over bij te leren, maar de interactiviteit van digitale spellen was een specifieke, fel gewaardeerde eigenschap die men miste wanneer men andere media over deze onderwerpen raadpleegde. Doordat digitale spellen samenhingen met bredere interesses, vonden deze respondenten dat digitale spellen een eerder belangrijk deel van hun leven waren.

De meerwaardezoekers waren een groep van 12 respondenten binnen deze studie. De groep bestond grotendeels uit zestigers en bevatte meer mannen dan vrouwen. Sommige meerwaardezoekers speelden hardcore spellen, anderen speelden casual spellen.

8.3.5 De speelvogels

De laatste groep respondenten was het sterkst spelinhoudelijk georiënteerd van alle groepen. Deze speelvogels dankten hun naam aan Jacques (51, m) die de term tijdens het interview introduceerde om zichzelf te omschrijven. Deze respondenten hadden een passie voor het spelen van spellen en deden dit doorgaans al een leven lang. Digitale spellen waren een nieuwe manier van spelen, nadat men al jaren traditionele spellen speelde. Het spelen stond voor deze respondenten voornamelijk in het teken van plezier. Dit betekende niet dat digitale spellen voor hen nutteloos waren. Digitale spellen werden doorgaans als een belangrijk sociaal, cultureel en technologisch fenomeen omschreven door deze respondenten. Niettemin was dit geen belangrijke reden om spellen te spelen voor de speelvogels. Zolang men plezier had, maakte het niet uit dat men de tijd op een nuttige, enigszins serieuze manier doorkwam. Het typevoorbeeld van een speelvogel was Robert (56, m), de eeuwige spelfanaat die zijn hobby heruitvond in een online clan. Andere speelvogels waren Jacques (51, m), François (55, m), Lilliane (56, v), Godelieve (68, v), Rosa (55, v), Myriam (56, v), Nadine (58, v), Chantal (61, v), Marleen (56, v), Isabelle (56, v) en Bernadette (62, v).

Speelvogels evalueerden digitale spellen als een belangrijk deel van hun leven. De spellen sloten aan bij een bredere passie voor speelse activiteiten. De spellen vormden een positieve bijdrage tot het leven van deze respondenten en waren vaak uitgegroeid tot de belangrijkste hobby die men in het leven had.

De speelvogels vormden een groep die 12 respondenten sterk was. Deze groep had het grootste aantal hardcore spelers onder haar leden, maar toch speelden sommige speelvogels exclusief casual spellen. De grote meerderheid van deze groep was nog geen zestig jaar oud. Alle respondenten die in een clan speelden of die zichzelf als 'gamers' beschouwden, waren speelvogels.

De classificatie hierboven werd gevormd zonder rekening te houden met hoe men speelde *wanneer men samen met anderen speelde*. Hiervoor werd een aparte classificatie opgesteld, die resulteerde in drie types van respondenten. Hierbij werden twee zaken opgemerkt. Allereerst bleek dat respondenten die vanuit spelinhoudelijke motieven speelden wanneer ze alleen speelden, soms vanuit contextuele motieven speelden wanneer ze samen met

anderen speelden. Dit kwam bijvoorbeeld sterk terug bij respondenten die in functie van een kind volkomen andere spellen speelden dan wanneer men in functie van zichzelf speelde. Ten tweede bleek deze sociale spelersclassificatie minder relevant te zijn met betrekking tot de evaluatie die men van digitale spellen maakte. Alle respondenten die (soms) samen met anderen speelden, deden dit ook alleen, en de evaluatie die men vanuit deze laatste soort van spelen maakte bleek doorslaggevend te zijn voor de algemene evaluatie die men aan de betekenissen van digitale spellen toekende.

Fig. 19: De drie sociale spelerstypes.

8.3.6 De socializers

Deze groep respondenten speelde omwille van een partner of (klein)kind of om online met anderen te kunnen chatten. Socializers zouden niet spelen moest die persoon niet met hen willen spelen. Bijgevolg stond het spelen voornamelijk in het teken van een belangrijk iemand of zoeken naar sociale interactie, zonder dat de spelinhouden hierbij een rol speelden. Ondanks de contextuele speelreden, werd het spelen doorgaans als waardevol en belangrijk geëvalueerd, dankzij de vele leuke momenten met die andere persoon. Het typevoorbeeld van een socializer was Bernadette (62, v), de grootmoeder die louter en alleen voor haar kleinkind de spellen van *Bumba* speelde. Andere socializers waren Frank (50, m), Simonne (65, v), Yves (69, m), Dirk (49, m), Rosa (55, v), Chantal (61, v), Marleen (56, v), Bernadette (62, v) en Jeannine (72, v).

8.3.7 De competitiebeesten

Voor de competitiebeesten maakte de toevoeging van medespelers het spel interessanter, minder voorspelbaar en soms complexer. Deze respondenten waren echter niet geïnteresseerd in de communicatieve bijdrage of de verbondenheid die het spelen met anderen met zich mee kon brengen. Het was voor hen leuker om een mens te verslaan dan een computer, en verder ging hun interesse om met anderen te spelen niet. Deze groep werd sterk door spelinhoudelijke motieven gestuurd en amper door contextuele motieven. Het typevoorbeeld van een competitiebeest was Willy (72), de fanatieke schaker die vooral online schaakte omdat hij de mens aan de andere kant van de lijn met zijn sluwe zetten aan het zweten wou krijgen. Andere competitiebeesten waren Myriam (56, v) en Luc (57, m). Dit was een erg kleine groep in vergelijking tot de andere sociale spelerstypes.

8.3.8 De samenspelers

Deze laatste groep respondenten bevond zich enigszins tussen de andere twee groepen in. De samenspelers speelden spellen die ze uit zichzelf ook zouden spelen (cf. competitiebeesten), maar de sociale bijdrage van andere spelers aan het spel maakte de ervaring nog leuker (cf. socializers). Voor deze groep respondenten stonden de spellen niettemin in het teken van spelinhoudelijke motieven, aangezien men de spellen ook zonder een medespeler zou spelen. Digitale spellen speelden voor hen een belangrijke rol in hun leven, doordat ze een manier waren om samen met anderen enorm veel plezier te beleven. Het typevoorbeeld van een samenspeler was François (55, m), de vader die haast al zijn vrije tijd aan *World of Warcraft* (2004) besteedde en dit regelmatig ook met zijn kinderen deed die in het buitenland woonden. Andere samenspelers waren Nicole (50, v), Jacques (51, m), Lilliane (56, v), Robert (56, m), Godelieve (68, v) en Nadine (58, v).

Er werden vijf solitaire profielen en drie sociale profielen onderscheiden. Tijdverdrijvers, socializers, compenseerders en vrijheidszoekers waren voornamelijk contextueel gemotiveerd en evalueerden digitale spellen minder positief dan de eerder spelinhoudelijk gemotiveerde meerwaardezoekers, speelvogels, competitiebeesten en samenspelers. Voor een overzicht van alle respondenten volgens deze classificatie verwijzen we naar bijlage 11, vanaf p. 369.

We benadrukken dat de gepresenteerde spelerstypes elkaar niet uitsloten. Sommige respondenten zaten bijvoorbeeld met het ene been in de ene groep en met het andere been in een andere groep. In dit geval werd opnieuw naar het primaire motief gekeken. Ook konden respondenten zich van groep verplaatsen door veranderingen in hun sociale situatie of persoonlijke kenmerken. Voornamelijk bij contextueel gemotiveerde respondenten was dit het geval. Simonne (65, v) veranderde bijvoorbeeld regelmatig van spelersprofiel. Ze begon als mogelijke speelvogel maar vooral als een samenspeelster toen de kinderen nog thuis woonden. Ze was erg geïnteresseerd in digitale spellen als een vorm van vermaak, maar speelde vooral omdat de kinderen haar hiertoe aanzetten. Vervolgens werd ze een compenseerder nadat haar zoon het ouderlijke huis had verlaten, ze gescheiden was van haar partner en op pensioen was gegaan. Tijdens de laatste fase van het onderzoek had ze een nieuwe rol in haar sociale gemeenschap gevonden en sloot haar speelgedrag nog het sterkste aan bij dat van een tijdverdrijver of een vrijheidszoeker. Bij respondenten die als meerwaardezoekers of speelvogels werden geclassificeerd, deden dergelijke veranderingen zich minder frequent voor. Digitale spellen sloten aan bij interesses en levensstijlen en waren daardoor minder veranderlijk ten gevolge van externe factoren of van de sociale situatie van de spelers. Wanneer de respondenten in een groep

werden onderverdeeld, dan was dit omdat de respondent zich op het moment van het interview in deze groep bevond. Respondenten die heel hun leven in de ene groep thuishoorden, maar op het moment van het interview in een andere groep zaten, werden dus in de laatste groep geplaatst.

8.4 Conclusie

Op basis van de kwalitatieve studie werd een verklarend model uitgewerkt waarin de betekenissen uit het beschrijvend kader dieper werden geanalyseerd. Vertrekkende van de contextuele en persoonlijke factoren vormden de respondenten behoeften, die aanleiding gaven tot speelmotieven. Deze speelmotieven gaven aanleiding tot een bepaald speelgedrag (waarin inhoudelijke voorkeuren en de toegekende speeltijd een rol speelden). Het spelen leidde vervolgens tot gratificaties en een al dan niet succesvolle behoeftebevrediging. Deze gratificaties beïnvloedden vervolgens de speler en diens persoonlijke en sociale opmaak, waarna het proces weer herbegon. Dit proces ging gepaard met pluspunten, negatieve kanten (zoals excessief spelen) en plezier, en vormde zo de betekenissen die in het beschrijvend kader werden uitgewerkt. Het verklarend model werd aangevuld met diverse theoretische invalshoeken, waarbij een hoofdrol weggelegd was voor de Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974), de Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2004) en voor een aantal psychologische theorieën rond het begrip enjoyment (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009).

Aan de hand van het verklarende model, en meer bepaald het onderscheid tussen spelinhoudelijke en contextuele motieven, kon een verklaring geformuleerd worden voor de evaluaties die de respondenten toekenden aan de betekenissen die digitale spellen in hun leven hadden. Deze verklaring werd verder uitgewerkt aan de hand van de begrippen intrinsieke en extrinsieke motivatie (e.g. Ryan & Deci, 2004), en vormde de basis voor een spelersclassificatie van spelende vijftigers en zestigers. Uit deze classificatie bleek dat het oudere publiek van digitale spellen een heterogeen publiek is, en dat leeftijd op zich niet de belangrijkste factor is om het publiek te beschrijven, aangezien 1) de spelerstypes doorgaans uit een mengeling van vijftigers en zestigers bestonden, en 2) de spelinhoudelijke en contextuele factoren doorslaggevend waren in de omschrijving van het oudere publiek.

9 Algemene conclusie en discussie

In dit laatste hoofdstuk worden de voornaamste bevindingen van deze studie samengevat in het licht van de onderzoeksvragen. Na deze bondige samenvatting wordt de relevantie van deze dissertatie toegelicht aan de hand van drie onderwerpen. Allereerst wordt de maatschappelijke relevantie besproken. De bevindingen worden gekaderd in het debat rond de effecten van digitale spellen en het verouderingsproces. Vervolgens wordt de transfereerbaarheid van de bevindingen besproken. Meer bepaald wordt stilgestaan bij de mate waarin de bevindingen van dit doctoraat niet enkel toepasbaar zijn op Vlaamse vijftigers en zestigers, maar ook op internationale vijftigers en zestigers, toekomstige cohorten, of zelfs jongere spelers. Ten slotte worden een aantal richtlijnen geformuleerd voor toekomstig onderzoek rond dit onderwerp.

9.1 Bijdrage aan de onderzoeksliteratuur

De belangrijkste doelstelling van deze dissertatie was te voorzien in een beschrijving en verklaring van de betekenissen die digitale spellen verworven hebben in het leven van Vlaamse vijftigers en zestigers vanuit een ontwikkelingspsychologisch, communicatiewetenschappelijk en mediapsychologisch geïnspireerd theoretisch kader. Het onderzoek werd exploratief opgevat, als gevolg van het innovatieve onderwerp, en de vaststelling dat er binnen dit domein slechts weinig voorgaand onderzoek werd gevoerd. De nadruk in voorgaand onderzoek lag voornamelijk bij twee aspecten: 1) de pluspunten die digitale spellen konden hebben voor hulpbehoevende senioren en 2) het ontwerp van digitale spellen voor niet-spelende vijftigplussers. Op basis van de eerste reeks studies werd geargumenteerd dat digitale spellen nuttig konden zijn voor oudere spelers als een manier om de tijd aangenaam door te komen, als een therapeutisch hulpmiddel, als een manier om bepaalde vaardigheden te trainen en als een facilitator van sociale interacties. Uit de tweede reeks studies bleek dat oudere spelers specifieke behoeften hebben met betrekking tot de inhoud, presentatie en interactiemogelijkheden van digitale spellen. Doorgaans werden deze behoeften gerelateerd aan fysiologische en cognitieve verliezen ten gevolge van het verouderingsproces. Daarnaast werd een pleidooi uitgewerkt voor de ontwikkeling van intergenerationale spellen, die doorgaans positief geëvalueerd werden door de respondenten van ontwerp-gerichte studies.

Zowel de effectenstudies als de ontwerp-gerichte studies sloten slechts in beperkte mate aan bij de doelstellingen die voor dit project vooropgesteld werden. Allereerst vertrokken de onderzoekers doorgaans vanuit een perspectief dat de verliezen van het verouderingsproces centraal stelde. Op basis van een ontwikkelingspsychologisch literatuuroverzicht en van voorgaand onderzoek naar de betekenissen van de media in het

leven van ouderen, werd geargumenteerd dat dit perspectief een beperkende blik op het onderwerp biedt. Mediagedrag kan een manier zijn om te compenseren voor verliezen ten gevolge van het verouderingsproces, maar mediagedrag kan evenzeer een op zichzelf staande bijdrage aan het leven van ouderen leveren. Een tweede verschil met de voorgaande studies lag in de gebruikte doelgroepen. De effectenstudies en de ontwerp-gerichte studies hebben zich tot dusver voornamelijk gericht tot ouderen die weinig tot niet spelen. De ontwerp-gerichte studies werden doorgaans uitgevoerd vanuit de problematiek van de digitale kloof, met het oog op deze te dichten voor oudere spelers. In de effectenstudies lag de nadruk eerder bij het positieve effect dat het adopteren van digitale spellen op hulpbehoevende ouderen kan hebben. Deze uitgangspunten stonden in contrast met het uitgangspunt van de huidige studie. Toch konden er uit de resultaten van voorgaand onderzoek nuttige inzichten verzameld worden met betrekking tot de adoptie van digitale spellen door vijftigplussers en met betrekking tot de potentiële pluspunten die digitale spellen in het leven van vijftigplussers kunnen hebben. Beide elementen bleken later van groot belang in de uitwerking van een verklarend model.

Gebuikersonderzoek naar de betekenissen van digitale spellen in het leven van een ouder publiek is momenteel zeldzaam. In het literatuuroverzicht werden vier studies aangehaald waarin dit onderwerp onderzocht was. Drie van deze studies werden pas gepubliceerd terwijl het huidige project al lopende was (Nap, Ijsselsteijn, & de Kort, 2009; Pearce, 2008; Quandt, Grueniger, & Wimmer, 2009). Bij aanvang van het project was er slechts één onderzoek rond dit onderwerp bekend (Copier, 2002). Op basis van deze vier studies werd een probleemstelling geformuleerd, voortbouwend op de vaststelling dat 1) een aantal vragen grotendeels onbeantwoord bleven, 2) verschillende auteurs contradictorische resultaten rapporteerden, en 3) de bevindingen slechts beperkt geïntegreerd werden met bestaande theoretische invalshoeken. Vervolgens werden drie onderzoeksvragen geformuleerd:

1. Welke zijn de betekenissen die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen?
2. Hoe worden deze betekenissen door vijftigers en zestigers geëvalueerd?
3. Hoe veranderen deze betekenissen doorheen hun levensloop?

In wat volgt wordt, aan de hand van de kwantitatieve voorstudie en de kwalitatieve studie een antwoord geformuleerd op elk van deze vragen.

9.1.1 Welke zijn de betekenissen die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen?

Uit de kwantitatieve voorstudie bleek dat vijftigers en zestigers vaker digitale spellen op PC speelden dan op spelconsoles. De meerderheid van de steekproef (83.2%) verwees naar casual spellen wanneer werd gevraagd naar hun favoriete spellen. Vooral puzzelspellen en adaptaties van traditionele spellen vielen in de smaak. Casual spelers bleken gemiddeld ouder te zijn dan hardcore spelers. Casual spellen waren bovendien ook populairder bij vrouwen dan bij mannen. Gemiddeld speelden de respondenten ongeveer anderhalf uur per dag. 16% speelde meer dan tweeënhalf uur per dag, en 38.7% deed dit minder dan een uur per dag. Wie veel speelde, maakte doorgaans ook meer gebruik van televisie en het Internet. Oudere respondenten speelden doorgaans minder dan jongere. Respondenten uit de 'lost generation' (45-54 jaar) speelden significant meer dan babyboomers of respondenten uit de 'silent generation'. Qua speeltijd werd geen verschil gevonden tussen werkende, gepensioneerde en werkloze respondenten. Vrouwen speelden aanzienlijk langer per dag dan mannen en er werd geen verschil gevonden qua speeltijd tussen casual en hardcore spelers.

De respondenten scoorden doorgaans laag op de zes onderzochte speelmotieven (i.e. uitdaging, fantasie, sociale interactie, afleiding, competitie en opwinding). Uitdaging was het enige motief dat gemiddeld boven de neutrale waarde van de Likertschaal kwam. Sociale interactie was de sterkste voorspeller van de speeltijd. Qua inhoudelijke voorkeuren bleek dat hardcore spelers en mannen meer speelden omwille van immersieve inhouden (waarmee verwezen werd naar de fantasiewereld, verhalende aspecten, audiovisuele elementen, personages, etc.). Werkende respondenten bleken significant meer te spelen omwille van de afleiding dan gepensioneerden of respondenten die omwille van een ziekte niet konden werken. Wie een slechte mobiliteit of economische onzekerheid ervaarde, bleek een voorkeur te hebben voor immersieve elementen in een spel. Wie een hoge mate van levensvoldoening had, had een voorkeur voor interactieve elementen (waarmee verwezen werd naar de uitdagingen, de mate waarin een spel tot nadenken aanzette, de mate waarin een spel snelle reacties van de speler vereiste, onvoorspelbaarheid, etc.)

Deze resultaten boden een eerste blik op het oudere publiek van digitale spellen in Vlaanderen en de mogelijke betekenissen die zij aan digitale spellen relateren. Gemiddeld genomen vormen digitale spellen een manier om anderhalf uur per dag interactieve uitdagingen aan te gaan op de PC. Om deze algemene conclusie verder uit te diepen werd een kwalitatieve studie opgezet waarin de betekenissen van digitale spellen voor het oudere publiek verder in kaart gebracht werden.

9.1.1.1 De betekenissen van digitale spellen binnen de tijdsbesteding

In het kwalitatieve luik werden vier thema's gepresenteerd die uit de data naar voor kwamen na het toepassen van de principes van Grounded Theory. Drie van deze thema's kwamen tegemoet aan het beantwoorden van de eerste onderzoeksvraag. Het eerste thema van deze thema's was de rol van digitale spellen in de grotere tijdsbesteding van spelende vijftigers en zestigers.

Digitale spellen als tijdsbesteding

Er werd geconcludeerd dat digitale spellen beschouwd werden als een vorm van tijdsbesteding: een geprefereerde activiteit waarvoor men graag tijd maakte. Sommige respondenten spraken zelfs over digitale spellen als een 'hobby'. Voor deze respondenten sloten digitale spellen ook aan bij algemenere interesses, zoals een bredere interesse voor speelse activiteiten of een fascinatie voor technologie. Respondenten voor wie digitale spellen een tijdsbesteding vormden, speelden uiteenlopende genres, waarin zowel hardcore als casual spellen vertegenwoordigd waren. Qua speelfrequentie verschilden deze respondenten sterk van elkaar. Sommigen speelden elke dag terwijl anderen vooral speelden wanneer er een nieuwe titel uitkwam die hun voorkeur genoot. Respondenten die als tijdsbesteding speelden, beschikten doorgaans over vele ontspanningsactiviteiten. Toch legden sommigen zich sterk toe op het spelen van digitale spellen.

Digitale spellen als tijdverdrijf

Voor een tweede groep respondenten betekende het spelen een vorm van tijdverdrijf: een activiteit die men uitvoerde wanneer andere geprefereerde activiteiten niet beschikbaar waren. We onderscheidden binnen deze categorie twee groepen respondenten. Een eerste groep speelde vanuit de permanente onmogelijkheid om een geprefereerde activiteit uit te voeren, bijvoorbeeld ten gevolge van een functiebeperking, van mobiliteitsproblemen of van het zwarte gat van het pensioen. Hierdoor ontstond de behoefte aan een activiteit die ervoor zorgde dat men niet 'tegen de muren op' zou lopen. Een tweede groep speelde vanuit een tijdelijke onmogelijkheid om een geprefereerde activiteit uit te voeren. Deze respondenten beschikten wel over genoeg andere activiteiten die men prefereerde, maar het spelen voltrok zich voornamelijk op momenten wanneer deze niet beschikbaar waren. Er werd bijvoorbeeld gespeeld om de tijd door te komen wanneer men wachtte tot een familielid online kwam op het Internet, of wanneer men verplicht werd om naar een televisieprogramma te kijken dat men niet zo leuk vond.

Digitale spellen als een manier om gaatjes in de tijdsbesteding te vullen

De betekenis van digitale spellen (in relatie tot de grotere tijdsbesteding) hield voor een derde groep respondenten het midden tussen de betekenissen die de twee voorgaande groepen aan digitale spellen gaven. Zij zagen digitale spellen als een geprefereerde activiteit waarvoor men graag tijd zou maken, maar dit gebeurde zelden doordat men genoeg gaatjes in de agenda had waarin men digitale spellen kon spelen. Deze respondenten speelden op momenten dat men niets anders kon doen (cf. tijdverdrijf), maar niettemin waren digitale spellen een geprefereerde activiteit (cf. tijdsbesteding). Deze groep illustreerde dat beide betekenissen elkaar niet noodzakelijk uitsloten. In deze groep bevonden zich ook respondenten die in periodes van ziekte als tijdverdrijf speelden, terwijl ze in gezonde periodes digitale spellen als een geprefereerde activiteit beschouwden.

Bovenstaande betekenissen verduidelijkten de algemene bevindingen van de kwantitatieve studie. Voor een aanzienlijk deel van de respondenten kende het speelgedrag pieken en dalen wat betreft de gespendeerde tijd. Er werd geargumenteerd dat de omschrijving van bepaalde spelersgroepen aan de hand van een cross-sectionele studie aanleiding kan geven tot een vertekend beeld, aangezien deze pieken en dalen niet weerspiegeld worden in de resulterende statistieken.

Op basis van de kwantitatieve voorstudie werden een aantal verbanden blootgelegd tussen de contextuele leeftijd en bepaalde inhoudelijke voorkeuren en motieven. Respondenten die in een goede fysieke gezondheid verkeerden, werden in verband gebracht met het motief van uitdaging. Respondenten met een hogere levensvoldoening werden in verband gebracht met een grotere voorkeur voor interactieve spelelementen. Respondenten met slechte mobiliteit of economische onzekerheid rapporteerden een grotere voorkeur voor immersieve spelelementen. Deze vaststellingen werden verder uitgediept in de kwalitatieve studie. Een gedeelte van de respondenten die als tijdverdrijf speelden, deden dit ter vervanging van andere activiteiten en zochten fantasierijke en immersieve spelinhouden op. Voor een aantal respondenten sloot het spelen ook aan bij een grotere interesse voor zelfcultivatie.

Specifieke momenten om digitale spellen te spelen

Via een vierde reeks betekenissen met betrekking tot de grotere tijdsbesteding werd verder ingegaan op het spelen als een bezigheid die geplaatst werd naast de uitoefening van andere activiteiten. Er werd verwezen naar de specifieke momenten waarop men zich op digitale spellen toelegde, wat resulteerde in vier

manieren van spelen: 1) vermijding (i.e. spelen om een andere activiteit niet te hoeven uitvoeren of uit te stellen), 2) opeenvolging (i.e. spelen voor of na een andere activiteit), 3) vervanging (i.e. spelen om een geprefereerde onbeschikbare activiteit te vervangen), en 4) ondersteuning (i.e. spelen tijdens het uitvoeren van een andere activiteit). Voorbeelden van vermijding werden gevonden bij respondenten die speelden om depressieve gedachten, nervositeit, saaie televisieprogramma's of zelfs de drang naar sigaretten te counteren. Soms kon men deze zaken niet vermijden en ging men spelen als ondersteuning van andere activiteiten. Voorbeelden hiervan werden gevonden bij respondenten die speelden om allerlei klusjes in huis of op het werk te ondersteunen, evenals saaie televisieprogramma's of langdradige telefoongesprekken. Voor sommige respondenten waren digitale spellen iets dat men haast als een ritueel voor of na een andere activiteit deed. Respondenten die voor of na het slapen, de dagtaak of het eten speelden waren hier een voorbeeld van. Ten slotte waren er respondenten die digitale spellen speelden wanneer een geprefereerde activiteit niet beschikbaar was: wanneer er buitenshuis niets te doen was omwille van het weer, wanneer er niets interessants meer op televisie was of wanneer men niemand had om mee te praten. Het spelen op specifieke momenten werd vaker vastgesteld bij respondenten die vanuit tijdverdrijf speelden. Niettemin sloten beide betekenissen elkaar niet uit. Respondenten die als tijdsbesteding speelden, deden dit dus soms ook vanuit de onbeschikbaarheid van een activiteit die men verkoos boven het spelen van games.

Controle behouden over excessief speelgedrag

De mate waarin men controle had over het spelen vormde een laatste reeks betekenissen die werden aangehaald met betrekking tot de plaats van digitale spellen in de bredere tijdsbesteding. Sommige respondenten verwezen naar digitale spellen als een verslaving, maar voldeden slechts aan één criterium dat in een klinische context met een verslaving geassocieerd wordt: men gebruikt het object van de verslaving meer of langer dan men oorspronkelijk voor ogen had. Sommige respondenten hadden het moeilijk om te stoppen met spelen zolang men niet voldoende vorderingen had gemaakt, terwijl anderen bleven spelen als gevolg van de lokroep van een hogere score. De online spelers vermeldden dat het geregeld moeilijk was om het spel te verlaten doordat andere mensen – die soms in andere tijdzones woonden – hen tot laat in de nacht aan de praat hielden. De meeste respondenten hadden na verloop van tijd met dit gegeven leren omgaan.

9.1.1.2 De betekenissen van digitale spellen vanuit de sociale context

De hierboven besproken betekenissen hadden allemaal betrekking tot het eerste thema: de grotere tijdsbesteding van de respondenten. Een tweede thema dat uit de kwalitatieve analyse naar voor kwam bevatte betekenissen die gerelateerd waren aan de sociale context van de respondenten.

Digitale spellen in een solitaire situatie

Een eerste reeks betekenissen binnen dit thema had betrekking tot respondenten die in een solitaire situatie speelden. Sommige respondenten verwezen naar digitale spellen als een verworvenheid, een activiteit die in het teken stond van vrijheid en meer bepaald van keuzevrijheid. Andere solitaire respondenten vonden in digitale spellen een manier om meer sociale interactie in hun leven te brengen, al moet hierbij opgemerkt worden dat dit niet gold voor alle solitaire respondenten. Een groep solitaire respondenten had de online wereld nog niet ontdekt of had er geen interesse in en gebruikte digitale spellen om de eenzaamheid even te vergeten.

Digitale spellen in een sociale situatie

Digitale spellen bevatten ook vele betekenissen voor respondenten die in een sociale situatie speelden. De mensen met wie men samenleefde, droegen vaak bij aan de betekenissen die men aan digitale spellen toekende. Sommige respondenten maakten bijvoorbeeld afspraken met hun partner zodat het spelen geen druk op de relatie zou uitoefenen. Soms zorgden digitale spellen ook voor een gedeelde activiteit. Een aantal respondenten speelde terwijl ze een andere activiteit met hun partner deelden (e.g. televisie kijken). Anderen traden in competitie met hun partner, waarbij men elkaars high scores probeerde te verbeteren. De betekenissen van digitale spellen werden ook door de kinderen gekleurd. Enkele vrouwelijke respondenten kregen hulp van hun kinderen om door de moeilijkere passages van een spel te geraken of om technische problemen te verhelpen. Vaak bleken de kinderen ook goede adviseurs te zijn met het oog op een nieuwe aankoop. Een kleine groep respondenten speelde met de kinderen wanneer deze zelf fervente ‘gamers’ waren. Sommigen kwamen hiervoor in de fysieke wereld samen met hun kinderen, terwijl anderen hun kinderen online opzochten om te spelen. Ten slotte stond het spelen van digitale spellen voor een aantal respondenten in het teken van de kleinkinderen. Men speelde spellen die men zelf niet zou spelen maar die vooral leuk en leerrijk waren voor de kleinkinderen.

Ook in deze betekenissen werden nuanceringen gevonden voor de resultaten van de kwantitatieve voorstudie. Uit de voorstudie bleek dat casual spellen binnen deze doelgroep aanzienlijk populairder waren dan hardcore spellen, vooral bij vrouwen. Enkele vrouwelijke respondenten, die in een sociale context speelden en een voorkeur voor casual spellen hadden, bleken ook hardcore spellen met hun kinderen te spelen. Sommigen hadden deze hardcore spellen in de kwantitatieve studie vermeld als persoonlijke favorieten, anderen hadden dit niet gedaan.

Online aspecten van digitale spellen

Een derde reeks betekenissen met betrekking tot de sociale context van de respondenten, werd teruggevonden bij respondenten die vooral online speelden. Deze betekenissen sloten aan bij de algemene betekenissen die hierboven voor solitaire en sociale spelers werden aangehaald. Uit de analyse bleek dat het online spelen, afhankelijk van de motivering van de respondent in kwestie, gestuurd werd door drie elementen: 1) een voorkeur om tegen anderen te spelen (omdat dit een grotere uitdaging met zich meebracht dan het spelen tegen een computertegenstander), 2) een behoefte aan sociaal contact, en 3) praktische redenen (e.g. het vermijden van lange verplaatsingen die anders nodig zouden zijn om te kunnen spelen). Het online spelen verliep niet altijd zonder problemen. Vele respondenten merkten op dat computer-gemedieerde communicatie een afbreuk deed aan het spelplezier dat men had wanneer men offline met iemand speelde. Het vinden van een geschikte speelpartner bleek een moeilijk proces voor vele online spelers. Op basis van de analyse werd geargumenteerd dat een goede speelpartner tot interessante speelsessies en tot interessante gesprekken moest leiden. Beide criteria bleken samen te hangen met onder meer de leeftijd, het geslacht, de persoonlijkheid en de taal van mogelijke speelpartners. Zich aansluiten bij een online clan bleek een adequate manier om speelpartners te vinden, maar online clans waren enkel weggelegd voor wie hardcore spellen speelde en wie er genoeg tijd in investeerde om een behoorlijk niveau te halen. De meerderheid van de respondenten speelde niet in clanverband en ondervond problemen om geschikte online speelpartners te vinden. Als gevolg hiervan speelden sommigen uitsluitend met mensen die men in de offline wereld ook kende, zoals de kinderen of collega's. Respondenten die wel met onbekende speelpartners speelden, maakten zich zorgen over de veiligheid en over de bescherming van hun identiteit.

De sociale aanvaarding van digitale spellen

Ten slotte werden betekenissen teruggevonden die betrekking hadden tot de sociale aanvaarding van het spelen. Er werd geargumenteerd dat respondenten die casual spellen speelden doorgaans weinig moeite hadden met het 'taboe' dat rond digitale spellen hangt. Deze respondenten veroordeelden zelf doorgaans het spelen van hardcore spellen, vooral wanneer het over schiet- of vechtspellen ging. Respondenten die zelf hardcore spellen speelden deelden deze mening niet. Zij bewierookten de potentiële pluspunten, de grafische kwaliteiten en de sociale aspecten van games en veroordeelden de onwetendheid van vijftigplussers die op hun favoriete spellen zouden neerkijken. Enkele respondenten omschreven zichzelf bovendien als een 'gamer', ook al bleef dit voor hen een term die eerder bij jongere spelers paste, of spelers die de hele dag door speelden.

9.1.1.3 De betekenissen van digitale spellen met betrekking tot inhoudelijke voorkeuren

De betekenissen hierboven hadden betrekking tot het tweede thema, i.e. de sociale context waarin de respondenten speelden. Het derde thema dat in onze kwalitatieve analyse naar voren kwam waren betekenissen die samenhingen met de inhoudelijke voorkeuren van de respondenten.

De interactieve aspecten van digitale spellen

De eerste reeks betekenissen binnen het thema 'inhoudelijke voorkeuren' had betrekking tot de interactieve aspecten van games, die voor velen een belangrijk motief betekenden. De respondenten vermeldden het plezier dat samenhing met het maken van progressie in het spel en verwezen hierbij naar de levelstructuur, de high scores en het succesvol beëindigen van een spel. Wanneer men geen vooruitgang wist te maken dan leidde dit tot frustratie, maar deze was doorgaans slechts van korte duur. Casual spelers bleken minder bestand tegen frustratie en veranderden snel van spel wanneer er één te moeilijk bleek te zijn. Hardcore spelers bleven langer doorspelen, vaak tot ze hun doel bereikt hadden. De respondenten verduidelijkten dat een goede balans erg belangrijk voor hen was: een spel moest zo goed mogelijk aansluiten bij hun vaardigheden. Het mocht niet te moeilijk, maar ook niet te gemakkelijk zijn. Sommigen (vooral hardcore spelers) benadrukten dat een spel liefst zo complex mogelijk was, terwijl anderen (vooral casual spelers) het vooral belangrijk vonden dat een spel laagdrempelig en eenvoudig te spelen was. Ook de mate waarin een spel beroep deed op de reactiesnelheid of het probleemoplossend vermogen bleek een punt waarin de respondenten van elkaar verschilden. De respondenten benadrukten dat een goed

spel een goede balans tussen beide elementen moest bevatten. Wanneer een spel te hoge reactiesnelheden vereiste dan werd dit doorgaans als problematisch ervaren.

De immersieve elementen van digitale spellen

Sommige respondenten hechtten weinig belang aan de immersieve aspecten van hun favoriete spellen. Zij waren voornamelijk geïnteresseerd in de uitdagingen en de rest was voor hen bijkomstig. Hoewel vooral casual spelers in deze categorie konden ondergebracht worden, gold deze vaststelling niet voor alle casual spelers. Sommige vrouwelijke respondenten die vooral casual spellen speelden, benadrukten het belang van kleurrijke tekeningen en interfaces als criterium voor een goed spel. Voor de hardcore spelers waren de immersieve aspecten van een spel doorgaans zeer belangrijk. Een goed verhaal kon een belangrijke reden zijn om te spelen, evenals de geloofwaardigheid en het realisme van een spel. Toch werden mooie beelden negatief beoordeeld door enkele hardcore spelers omdat dit de rol van de verbeelding uitschakelde. De inleving in spelpersonages was voor vele hardcore spelers een belangrijke reden om te spelen. Twee vormen van inleving werden onderscheiden. Eén groep respondenten speelde het spel alsof ze er zelf inzaten, terwijl een andere groep het spel speelde vanuit het perspectief van een buitenstaander.

In de kwantitatieve voorstudie werd een voorkeur voor interactieve en immersieve spelelementen gemeten. Conform met de betekenissen hierboven bleek dat hardcore spelers (en mannen) een sterkere voorkeur voor immersieve inhouden hadden dan casual spelers. De voorkeur voor de interactieve elementen van digitale spellen verschilden niet tussen beide groepen.

De potentiële pluspunten van digitale spellen

De respondenten zagen veel voordelen in het spelen van digitale spellen, waaronder het leren van het spel zelf en het verwerven van algemenere kennis, van vaardigheden, van nieuwe sociale contacten, etc. Dit leerproces werd volgens hen gestuurd door experimentatie in een virtuele proefomgeving enerzijds en door de audiovisuele informatie in het spel anderzijds. Digitale spellen waren voor vele respondenten een vorm van hersengymnastiek of vingeroefeningen geworden en werden gerelateerd aan het verbeteren van de concentratie, de reactiesnelheid, het geheugen en het probleemoplossend denkvermogen. Digitale spellen werden ook aan emotionele voordelen gekoppeld. Ze werden beschouwd als een bron van zowel spanning als ontspanning en voor enkele respondenten betekende de afleiding van digitale spellen een manier om met depressies, nervositeit, eenzaamheid of ruzie om te gaan.

Digitale spellen als ondersteuning van een interesse of levensstijl

Ten slotte werd in de inhoudelijke voorkeuren een verband vastgesteld met de algemene interesses van de respondenten evenals met hun levensstijl. Vele respondenten speelden vanuit een interesse voor technologie. Andere interesses die aan het spelen werden gekoppeld waren de militaire wereld, geschiedenis, reizen en fantasy-boeken. Digitale spellen konden ook tot nieuwe interesses leiden. Sommigen hadden bijvoorbeeld via een digitaal spel een nieuwe sport ontdekt en leren appreciëren. Digitale spellen maakten vaak deel uit van een bredere levensstijl. Voor sommige respondenten pasten digitale spellen in een bredere interesse voor speelse activiteiten. Anderen speelden dan weer vanuit een passie voor leren. Zij concentreerden zich op de pluspunten van digitale spellen of leerden bij over technologie door te spelen. Respondenten die zichzelf als altruïsten omschreven puurden er plezier uit om anderen te helpen in de virtuele wereld. Artistieke respondenten gebruikten digitale spellen als een creatieve uitlaatklep en zenuwachtige respondenten zochten in spellen een manier om controle uit te oefenen. Ten slotte speelden een aantal respondenten omdat dit aansloot bij een zoektocht naar vrijheid, rust en tijd voor zichzelf.

Het laatste, vierde thema dat uit de analyse naar voren kwam was de mate waarin de betekenissen van digitale spellen veranderlijk of continu bleven doorheen het leven van de respondenten. Dit thema wordt verder uitgewerkt bij de behandeling van de derde onderzoeksvraag.

De hierboven beschreven thema's en betekenissen resulteerden in een beschrijvend kader dat tegemoetkwam aan de eerste doelstelling van het onderzoeksproject. Het proces van behoeftebevrediging fungeerde als kernbegrip binnen dit model. Geïnspireerd door het algemene Uses and Gratifications model, vertrekt het proces van behoeftebevrediging bij de tijdsbesteding, de sociale context en de persoonlijke kenmerken van de speler, waaruit vervolgens de behoeften en de speelmotieven gevormd worden. De speelmotieven geven aanleiding tot het gebruik van digitale spellen, waarbij de inhoudelijke voorkeuren en de toegekende speeltijd een rol spelen. Het spelen resulteert vervolgens in gratificaties en in een al dan niet succesvolle behoeftebevrediging. Deze gratificaties beïnvloeden uiteindelijk de speler en diens persoonlijke en sociale kenmerken, waarna het proces weer hernomen wordt.

9.1.2 Hoe worden deze betekenissen door vijftigers en zestigers geëvalueerd?

Wanneer digitale spellen als een tijdsbesteding beschouwd werden dan werd dit doorgaans als positief geëvalueerd. Voor sommigen van deze respondenten vormde het spelen een belangrijk deel van hun leven, waarvoor men graag tijd vrijmaakte. Voor respondenten die als tijdverdrijf speelden, vormden digitale spellen niet de geprefereerde activiteit, wat doorgaans resulteerde in een eerder problematische evaluatie van de betekenis van digitale spellen. Voor respondenten die in een sociale context speelden was de evaluatie van digitale spellen doorgaans positief, tenzij het spelen van digitale spellen tot conflicten in huis leidde (e.g. door excessief spelen) of wanneer men geen geschikte speelpartner wist te vinden. In deze laatste gevallen werd de betekenis van digitale spellen eerder als problematisch geëvalueerd. De evaluaties die gemaakt werden met betrekking tot de inhoudelijke voorkeuren waren doorgaans ondergeschikt aan de evaluaties die gemaakt werden met betrekking tot de sociale context of de tijdsbesteding. Hardcore spelers (die doorgaans digitale spellen als tijdsbesteding speelden, en dus niet als tijdverdrijf) evalueerden digitale spellen als positiever en als belangrijker dan casual spelers. Wanneer spelers bepaalde pluspunten in het spelen van digitale spellen percipieerden, dan droeg dit ook bij tot een meer positieve evaluatie. Digitale spellen wonnen ten slotte aan belang wanneer ze aansloten bij bepaalde interesses of bij een specifieke levensstijl.

Een aantal betekenissen werden niet behandeld in deze koppeling aan de evaluaties van de respondenten: het spelen op specifieke speelmomenten, het spelen om gaatjes te vullen, het online spelen en het spelen als een taboe voor vijftigplussers. De evaluaties gekoppeld aan deze betekenissen droegen niet bij tot een verdere verklaring van de variatie onder de respondenten, waardoor deze betekenissen een minder belangrijke rol kregen toebedeeld in het verklarende model. Het spelen op specifieke speelmomenten en het 'vullen van gaatjes' bleek sterk gelinkt aan het spelen in functie van tijdsbesteding of tijdverdrijf, waardoor de evaluaties conform deze laatste twee betekenissen verliepen. De evaluaties van de betekenissen omtrent het online spelen sloten aan bij de evaluaties in het kader van het solitair of sociaal spelen. De mate waarin men digitale spellen als een taboe zag of problemen kende met de sociale aanvaarding van het medium, hield ten slotte weinig verband met de evaluatie die men maakte van de spellen die men zelf speelde.

In hoofdstuk 8 werden deze evaluaties verduidelijkt aan de hand van een verbreding van het verklarend model. Centraal binnen deze verklaring stonden de 'spelinhoudelijke' en 'contextuele' motieven die mogelijk het mediagedrag van de spelers stuurden. Met de term spelinhoudelijke motieven werd verwezen naar de motieven die eigen waren aan de

band tussen de speler en het spel (zoals het overwinnen van uitdagingen, het maken van progressie in het spel, het beheersen van een complex systeem, bepaalde vaardigheden oefenen, het opgaan in de fantasiewereld van het spel, het volgen van het verhaal van het spel, het kennismaken met interessante personages, etc.), terwijl met de term 'contextuele motieven' werd verwezen naar motieven die uit de omgeving van de speler afkomstig waren (zoals het vermijden van andere activiteiten, spelen om iemand een plezier te doen, spelen ter vervanging van andere activiteiten, etc.). Beide groepen sloten aan bij de Self-Determination Theory, meer bepaald bij de begrippen 'intrinsieke' en 'extrinsieke motivatie'. Er werd geconcludeerd dat ouderen die vanuit spelinhoudelijke motivaties speelden, meer belang hechtten aan de betekenis van digitale spellen, en deze ook positiever evalueerden dan spelers die vanuit contextuele motivaties speelden. Op basis van het onderscheid tussen spelinhoudelijke en contextuele motieven werd een typologie uitgewerkt, bestaande uit vijf groepen van spelers (i.e. tijdverdrijvers, vrijheidszoekers, meerwaardezoekers, speelvogels, compenseerders) en drie groepen van sociale spelers (i.e. samenspelers, socializers, competitiebeesten). Aan de hand van deze classificatie konden de verschillende respondenten (en hun speelstijlen) duidelijk aan bepaalde evaluaties van betekenissen verbonden worden.

9.1.3 Hoe veranderen deze betekenissen doorheen de levensloop?

Drastische veranderingen in het leven van de respondenten konden in verband staan met de betekenissen die men aan digitale spellen toekende. In het algemeen waren de betekenissen sterker onderhevig aan veranderingen bij respondenten die vanuit contextuele motieven speelden. Er werd vastgesteld dat, voor respondenten die vaak alleen waren, de betekenis van digitale spellen zich kon verplaatsen van een tijdsbesteding naar een tijdverdrijf. Dergelijke respondenten speelden vaak om een overschot aan tijd te vullen, terwijl men voorheen tijd maakte om te spelen of er slechts een beperkte hoeveelheid vrije tijd mee invulde. Het opnemen van een zorgfunctie resulteerde in een vergelijkbare verschuiving qua betekenissen. Eén respondent, die vanaf een bepaald punt in zijn leven voltijds voor zijn dementerende partner moest zorgen, zag hierdoor de betekenis van spellen in zijn leven veranderen. Voorheen waren digitale spellen een hobby waar hij uitdagingen in zocht, maar in zijn nieuwe situatie werden digitale spellen een manier om te ontsnappen en om tijd voor zichzelf te maken.

In grote lijnen bleken de betekenissen van digitale spellen met betrekking tot de tijdsbesteding slechts in beperkte mate onderhevig aan verandering. Deze bevinding werd ondersteund door de resultaten van de kwantitatieve voorstudie. Er werden weinig verbanden gevonden tussen het al dan niet op pensioen zijn en de manier waarop men

speelde. Het kwalitatief onderzoek bevestigde dat de respondenten doorgaans weinig problemen ondervonden met het 'zwarte gat' van het pensioen. Indien dit toch gebeurde, bleken de computer en het Internet een beter alternatief te zijn dan digitale spellen.

Veranderingen in de betekenissen met betrekking tot de sociale context van de respondenten deden zich voor bij ouderen die oorspronkelijk samen met hun kinderen speelden. Wanneer deze het ouderlijk nest verlieten, verminderde het spelen of werd naar een nieuwe manier gezocht om te kunnen blijven spelen met de kinderen. Respondenten die een echtscheiding achter de rug hadden, bleken meer te gaan spelen dan voorheen, omdat bepaalde activiteiten wegvielen of omdat er niemand meer aanwezig was om het spelen in te perken. Het pensioen van een partner kon een omgekeerd effect hebben bij vrouwelijke respondenten, doordat er meer tijd aan de gepensioneerde partner besteed moest worden.

De betekenissen met betrekking tot de inhoudelijke voorkeuren waren gerelateerd aan bepaalde ouderdomsverschijnselen. Een aantal respondenten vond het belangrijk om op het eigen tempo te kunnen spelen, omdat de reactiesnelheid niet meer optimaal was. Sommige respondenten ondervonden ook problemen met te kleine tekst of ondervonden concentratieproblemen. Flitsende beelden en gewelddadige spelinhouden vielen niet bij alle respondenten in de smaak. Sommige respondenten speelden om nostalgische redenen, en in de inhoudelijke voorkeuren van respondenten met een lichamelijke of economische beperking werden vaak geprefereerde alternatieve activiteiten vastgesteld. Bij deze laatste categorie van veranderingen werd benadrukt dat het voornamelijk om ‘mogelijke’ veranderingen ging. De respondenten speelden doorgaans niet lang genoeg om uitgebreide vergelijkingen met vroeger speelgedrag te kunnen maken.

9.1.4 Aansluiting met voorgaand onderzoek

In een eerste reeks studies rond het gebruik van digitale spellen door ouderen werd het mogelijke positieve effect van digitale spellen op hulpbehoevende ouderen onderzocht. De potentiële pluspunten van digitale spellen vormden voor sommige respondenten een reden om te spelen. Men beweerde te spelen om aan het verouderingsproces te ontsnappen, en meer bepaald om de concentratie, het geheugen of de reactiesnelheid te trainen. Dergelijke pluspunten boden slechts een beperkte verklaring voor het speelgedrag. Het trainen van bepaalde vaardigheden betekende een leuke extra voor vele respondenten, maar het was nooit de enige reden waarom men speelde. Wanneer men het spelen beschouwde als een vorm van therapie kwamen de potentiële pluspunten van het spelen wel sterker op de voorgrond te staan. Ook het zoeken van nieuwe sociale contacten via digitale spellen vormde een pluspunt dat kon stimuleren om meer te spelen.

In een tweede reeks studies werden oudere spelers benaderd vanuit een ontwerp- of adoptieperspectief. Net zoals dit voor de effectenstudies het geval was, vormde het potentiële nut van digitale spellen een centraal begrip binnen de aangehaalde adoptiestudies. Op basis van het huidige onderzoek stellen we dat het voor sommige ouderen belangrijk kan zijn dat digitale spellen een bepaalde meerwaarde met zich meebrengen, bijvoorbeeld door aan te sluiten bij bredere interesses die men heeft. Naar de adoptie van digitale spellen door ouderen toe, concluderen we tevens dat het belangrijk is dat het spelen een meerwaarde met zich meebrengt. Deze meerwaarde kan gevonden worden in potentiële pluspunten, in sociale aspecten of in een aansluiting bij de bredere interesses van ouderen.

In de analyse van de inhoudelijke voorkeuren werd aansluiting gevonden met de bevindingen van een aantal ontwerpstudies. Doorgaans prefereerden de oudere respondenten interface-elementen die in een iets groter formaat zichtbaar waren. Problemen op het vlak van gehoor, tastzin of motoriek werden dan weer zelden aangehaald. Er werd voorzichtig geargumenteerd dat vijftigplussers die vaak spelen, meestal actief en gezond zijn. De resultaten van de kwantitatieve voorstudie ondersteunden deze stellingname: de respondenten scoorden goed wat betreft mobiliteit en fysieke gezondheid.

Binnen dit doctoraat werd aansluiting gevonden bij een ontwerpstudie die eerder door de onderzoeker was uitgevoerd (De Schutter & Vanden Abeele, 2008a). In deze studie werd het belang benadrukt van zelfcultivatie, verbondenheid en contributie in het ontwerp van digitale spellen voor een ouder publiek. Deze termen kregen een plaats binnen het verklarend model, als een toevoeging bij de intrinsieke behoeften van competentie, autonomie en verwantschap. Ook de ontwerpstudie van Aison et al. (2002) werd ondersteund vanuit het huidige onderzoek. Aison et al. benadrukten dat herkenbaarheid een belangrijk gegeven is voor oudere spelers, wat weerspiegeld werd in de observatie dat diverse respondenten uit deze studie op zoek gingen naar spellen die aansloten bij hun bredere interesses. Het intergenerationele verhaal dat binnen vele ontwerpstudies een belangrijke rol speelt, vond ook een weerklank binnen deze studie. Het spelen met jongere generaties betekende voor vele respondenten een belangrijk criterium voor een goed digitaal spel.

Een laatste reeks studies werd gevormd door een aantal gebruikersstudies die qua onderwerp vergelijkbaar waren met het huidige onderzoek. De resultaten van Copier (2002) werden in grote lijnen ondersteund door dit onderzoek. De respondenten speelden

zo goed als alle genres, waren voornamelijk PC-spelers, spendeerden doorgaans weinig geld aan digitale spellen en keurden geweld in digitale spellen af. In tegenstelling tot de studie van Copier, werden in het huidige onderzoek wel respondenten gevonden die zichzelf als een 'gamer' beschouwden. Dit was echter een kleine groep. Copier sprak in dit verband wel over 'spelletjesmensen' - een spelerscategorie die vergelijkbaar is met de groep van 'speelvogels' uit deze studie. Er werd ook een sterke band vastgesteld met het spelen van traditionele spelletjes voor sommige respondenten en alle motieven die door Copier werden beschreven werden teruggevonden.

Ook de Nederlandse studie van Nap et al. (2009) sloot aan bij de bevindingen van dit onderzoek. Net als bij Nap et al. bevatte de huidige steekproef enkele fanaten van *Flight Simulator*, evenals een respondent die op zoek ging naar tijd voor zichzelf terwijl zijn partner dementeerde en twee respondenten die tijdens het spelen herinneringen aan de Tweede Wereldoorlog ophaalden. Bij Nap et al. werd tevens het profiel van de 'compenseerder' onderscheiden. Dit profiel was niet aanwezig in de studie van Copier maar kon in de huidige studie uitgewerkt worden tot één van de 8 spelerstypes. Ten slotte bevestigden de resultaten van deze studie de vaststelling van Nap et al. dat online spelen met vreemden niet vanzelfsprekend was voor vijftigplussers.

De studie van Quandt, Grueniger & Wimmer (2009) werd weerspiegeld in de betekenissen die we uitwerkten met betrekking tot de sociale context van oudere spelers. De respondenten van deze studie adopteerden digitale spellen vaak om sociale redenen, speelden graag met kinderen of kleinkinderen, ondervonden soms moeite om het spelen een plaats te geven in hun sociale leven en ergerden zich aan jongere spelers online.

De studie van Pearce (2008) werd gedeeltelijk bevestigd. Voor een aanzienlijke groep onder de respondenten vormden digitale spellen een toevoeging aan een rijk sociaal leven zoals dit voor de respondenten van Pearce het geval was, maar voor anderen betekenden digitale spellen een banale bezigheid of een compensatie voor de afwezigheid van geprefereerde activiteiten. De grote meerderheid onder de respondenten waren ouder dan 40 toen ze begonnen te spelen, terwijl dit in de steekproef van Pearce slechts voor 16% van de respondenten het geval was. De respondenten van deze studie konden vaak niet omschreven worden als kritische, goed-geïnformeerde en genre-bewuste spelers met een voorkeur voor een goed uitgewerkt verhaal, terwijl dat in de studie van Pearce wel het geval was. Een deel van de hardcore spelers in de huidige steekproef kon wel degelijk op deze manier beschreven worden, maar voor de casual spelers gold dit doorgaans niet. Uit de kwantitatieve voorstudie bleek deze laatste groep de voornaamste te zijn, wat een indicatie biedt dat de steekproef van Pearce mogelijk een vertekend beeld presenteert doordat de respondentenwerving enkel via gespecialiseerde sites voor hardcore spelers

gebeurde. Escapisme kwam uit de huidige studie niet naar voor als het belangrijkste motief. Het zoeken naar uitdagingen bleek belangrijker voor de respondenten van deze studie dan het zoeken naar afleiding. Volgens de bevindingen van dit onderzoek is de studie van Pearce voornamelijk gebaseerd op het segment van de hardcore-spelende vijftigplussers. Op basis van de kwantitatieve voorstudie kan echter geargumenteerd worden dat deze groep slechts een minderheid vormt.

Samengevat traden er weinig verrassingen op wanneer de huidige bevindingen werden geplaatst naast die van voorgaand onderzoek rond ouderen en digitale spellen. De meeste vroegere resultaten werden bevestigd en konden in een bredere context geplaatst worden. We concluderen dat in de voorgaande studies telkens een deel werd behandeld van het betoog dat in deze dissertatie werd opgebouwd. Deze studie wist 1) dieper in te gaan op de onderwerpen die in voorgaand onderzoek aan bod kwamen, en 2) de soms contradictorische resultaten van de voorgaande studies met elkaar te verzoenen. Daarnaast voorziet deze dissertatie in een meer intensieve integratie van bestaande theoretische benaderingen.

9.2 Maatschappelijke relevantie

Het beeld van verouderen in onze samenleving en in de media is doorgaans op de negatieve kant van het verouderen gericht (e.g. Van der Goot, 2009). In deze studie voerden we op basis van voorgaand onderzoek een pleidooi om het verouderingsproces zowel vanuit groei als verval te bekijken, met het Life-Span Perspective als theoretische ondersteuning (zie p. 31). De vijftigers en zestigers in deze studie waren doorgaans geen senioren maar medioren. Niettemin kenden velen onder hen verouderingsverschijnselen zoals een verminderde recuperatie of een verslechterd zicht. Toch betekenden de negatieve aspecten van het verouderingsproces slechts een deel van hun leven. Zelfs bij de oudere respondenten (65+) van deze studie vonden we diverse positieve kanten van het verouderingsproces terug, zoals een verhoogde persoonlijke vrijheid en een verminderde prestatiedruk. Er werden ook negatieve aspecten teruggevonden, zoals de hierboven vermelde fysieke beperkingen, die een rol speelden in het mediagedrag van de respondenten, wat bijvoorbeeld leidde tot de beschrijving van de spelersgroep van de ‘compenseerders’. In de dissertatie kwamen ook respondenten aan bod die digitale spellen gebruikten om het verouderingsproces enigszins tegen te gaan, in de hoop dat dit een positieve invloed zou hebben op hun concentratievermogen, geheugen of reactiesnelheid.

Het spelen van digitale spellen wordt vaak negatief belicht als een verslavende of aggressie-verhogende activiteit. Dergelijke betekenissen kwamen aan bod in deze studie.

Hierbij stelden we vast dat spellen met een gewelddadige inhoud doorgaans gespeeld werden met een nadruk op de spannende fictie die het spel leverde. Men nam de gewelddadige inhouden erbij, maar beschouwde deze niet als een reden om te spelen. Onze respondenten waren doorgaans zelfs sterk gekant tegen gewelddadige of seksistische spelinhouden, en uitten hun bezorgdheid over het effect dat dergelijke spellen mogelijk op kinderen kunnen hebben.

Verslaving was een onderwerp dat vaak aangehaald werd door de respondenten. Er werden echter geen respondenten gevonden die last hadden van afkickverschijnselen of een verwaarlozing van andere belangrijke activiteiten. Vele respondenten vermeldden weliswaar dat ze soms de tijd uit het oog verloren wanneer ze speelden, maar doorgaans had men methoden gevonden om dit onder controle te houden. Vele respondenten bleken bovendien sterker afhankelijk te zijn van andere media (zoals het Internet) dan van digitale spellen. Ook in dit verband maakten de respondenten zich meer zorgen over jongere spelers dan over zichzelf. Enkele respondenten merkten op dat men met het ouder worden minder gevoelig wordt voor de aantrekkingskracht van zaken die eigenlijk niet zo belangrijk zijn. Volgens hen waren jongere mensen hier gevoeliger aan, onder meer doordat ze nooit een wereld zonder digitale spellen gekend hebben.

Zoals we hierboven aanhaalden stonden de betekenissen die men voor zichzelf aan digitale spellen toekende eerder in het teken van de positieve aspecten. Digitale spellen werden als een plezierige activiteit geëvalueerd, die bovendien ook nuttig kon zijn. In hoeverre passen digitale spellen dan in het kader van succesvol verouderen? De juiste ingrediënten voor succesvol verouderen vormen een onderwerp dat binnen de ontwikkelingspsychologie ter discussie staat. In onze literatuurstudie (zie p. 104) haalden we elementen aan zoals het verbeteren van de gezondheid en het fysiek functioneren, het maximale weten te halen uit verminderde fysieke en cognitieve middelen, een positief zelfbeeld, een goede emotionele zelfregulatie waarin betekenisvolle sociale contacten gestimuleerd worden en kwaliteitsvolle relaties die ondersteuning en gezelschap bieden. We argumenteren dat het spelen van digitale spellen een bijdrage kan leveren aan deze elementen, maar dat er meer onderzoek nodig is om deze vraag te beantwoorden.

Digitale spellen stonden voor sommige respondenten in het teken van compensatie voor onbeschikbare activiteiten, wat aansloot bij de theorievorming rond succesvol verouderen door een maximaal effect te halen uit beperkte middelen. Respondenten als Rosa (55, v) evalueerden hun compensatiestrategie als positief doordat digitale spellen haar in staat stelden om in de virtuele wereld zaken te doen die ze in de echte wereld nooit zou kunnen. Voor Simonne (65, v) was de evaluatie van digitale spellen minder positief doordat ze speelde ter compensatie van een sociaal leven dat ze niet langer had.

Met betrekking tot de emotionele en sociale aspecten van het succesvol verouderen vonden we ook een mogelijke bijdrage van digitale spellen. Digitale spellen betekenden voor een groot aantal vijftigers en zestigers een manier om de band met hun kinderen of kleinkinderen sterker aan te halen of om online contact met hen te houden wanneer ze ver weg woonden. Enkele respondenten maakten door het spelen ook aangename contacten met mensen die ze voorheen niet kenden. Ten slotte argumenteren we dat digitale spellen mogelijk tot een positief zelfbeeld kunnen bijdragen. Sommige respondenten waren erg trots op hoe goed ze geworden waren in de spellen die ze vaak speelden, terwijl andere respondenten benadrukten dat ze nog goed mee met hun tijd waren. Digitale spellen droegen op deze manier bij tot een gevoel van autonomie en activiteit, wat in de onderzoeksliteratuur als belangrijke aspecten in het leven van de hedendaagse oudere worden beschouwd (p. 23 en vanaf p. 40).

Op basis van dit onderzoek concluderen we dat digitale spellen een positieve bijdrage kunnen leveren tot het leven van vijftigplussers en tot een succesvol verouderingsproces, maar dat diverse persoonlijke factoren hierbij in rekening gebracht dienen te worden. Diverse respondenten benadrukten dat het jammer was dat hun niet-spelende leeftijdsgenoten dit vaak niet beseften. Met dit onderzoek hopen we een bijdrage geleverd te hebben aan een betere maatschappelijke beeldvorming rond dit onderwerp.

Daarnaast hopen we dat deze studie een bijdrage kan leveren tot het ontwerp van digitale spellen voor een ouder publiek. Voor ontwerpers biedt het Uses and Gratificationsonderzoek namelijk een interessant perspectief op het mediapubliek: "*Instead of depicting the media as severely circumscribed by audience expectations, the uses and gratifications approach highlights the audience as a source of challenge to producers to cater more richly to the multiplicity of requirements and roles that it has disclosed. (Katz et al., 1974, p. 31)*". Op basis van de resultaten uit deze dissertatie merken we drie zaken op met betrekking tot het ontwerp van digitale spellen voor een ouder publiek.

Ontwerpstudies vertrekken vaak vanuit het gegeven dat een ouder publiek vooral behoefte heeft aan aangepaste interfaces en gameplay elementen. In de betekenissen die we in deze dissertatie schetsten, vonden we enkele van deze elementen terug maar uit onze analyse bleek dat de gevonden betekenissen niet noodzakelijk vanuit verliezen in de fysieke en cognitieve mogelijkheden van de respondenten gekleurd werden. Voor de respondenten kwamen interessante uitdagingen (en dus goede gameplay), een mogelijke meerwaarde in het spelen (zoals zelfcultivatie of verbondenheid met anderen) en het aansluiten bij bredere interesses op een eerste plaats. Het was bovendien ook opmerkelijk

dat de Nintendo Wii of *Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?* (2005) niet in de smaak bleken te vallen bij de respondenten, terwijl deze speltoepassingen doorgaans als ideaal voor oudere spelers gezien worden. Onze respondenten waren niet geïnteresseerd in de bewegingsbesturing van de Nintendo Wii omdat die er voor hen eerder onnozel en vermoeiend uitzag, terwijl *Brain Training* snel stof lag te vergaren door de saaie gameplay en inconsequente stemherkenning.

Ten tweede benadrukt deze studie dat de oudere spelers een heterogeen publiek vormen. We onderscheidden 8 spelerstypes in deze studies, die telkens vanuit een andere invalshoek naar digitale spellen kijken. De bepalende factor in deze heterogeniteit werd niet gevonden in de leeftijd van de respondenten, maar wel de manier waarop spelinhouden aan bepaalde verwachtingen tegemoet kwamen, evenals in de context van het spelen. Naar het ontwerp van digitale spellen voor een ouder publiek toe stellen we dat de verschillende spelerstypes op een specifieke manier benaderd dienen te worden. Voor speelvogels is het niet meteen noodzakelijk spellen te ontwerpen met een aangepaste inhoud. De meesten onder hen spelen de laatste nieuwe spellen die jongeren ook spelen. Voor meerwaardezoekers wordt het belangrijk dat de spelinhouden niet volkomen banaal zijn. Een vorm van zelfcultivatie of een aansluiting met de bredere interesses van deze spelersgroep zal dan weer erg belangrijk zijn. Tijdverdrijvers en vrijheidszoekers leggen de lat voor digitale spellen lager. Bij hen vinden we een voorkeur voor puzzelspellen en adaptaties van traditionele spellen terug. Voor vrijheidszoekers moet een spel gewoon leuk zijn, terwijl tijdverdrijvers toch graag een meerwaarde in het spel zien.

Ten slotte biedt deze dissertatie een aantal meer specifieke richtlijnen voor het ontwerp van digitale spellen.

- Het vinden van de juiste speelpartner is een essentieel deel van de online speelervaring van vijftigers en zestigers. De mogelijkheid om speelpartners te selecteren op basis van leeftijd of taal zou een pluspunt betekenen voor enkele van de respondenten.
- Intergenerationeel spelen wordt positief geëvalueerd door de respondenten.
- Aanpasbare moeilijkheidsgraden per speler zijn belangrijk voor respondenten die samen met (klein)kinderen spelen. Door het leeftijdsverschil is één van de twee spelers doorgaans beter in het spel, waardoor het een pluspunt is als een spel dit verschil kan compenseren.
- Samen spelen hoeft niet noodzakelijk in het spel zelf gebeuren. Enkele respondenten lieten het besturen van het spel over aan hun kinderen terwijl ze zelf het verhaal volgden en het spel mentaal meespeelden.

- Transmediale vormen van spelen zijn mogelijk interessant voor de respondenten. Diverse respondenten speelden digitale spellen terwijl hun partner iets anders te doen had (bijvoorbeeld televisie kijken of casual spellen spelen) Daarom kunnen toepassingen die een brug slaan tussen deze verschillende media erg populair zijn binnen deze leeftijdsgroep.
- Sommige respondenten waren geboeid door spelletjes, in die mate dat men zelfs spelplezier haalde uit het zoeken op Google of het boeken van reizen. De betekenissen van digitale spellen waren ook vaak gerelateerd aan andere activiteiten, bijvoorbeeld wanneer men andere activiteiten leuker trachtte te maken door ondertussen een spel te spelen. Het lijkt daarom interessant om spelelementen te introduceren in het ontwerp van andere, meer serieuze activiteiten voor medioren (e.g. conform met de principes van Gameful Design; McGonigal, 2011).
- Manieren om de speeltijd in de gaten te houden zijn mogelijk interessant voor deze doelgroep. Een deel van de respondenten hadden vele activiteiten naast het spelen waardoor er tijd voor digitale spellen gemaakt moest worden.
- Lokalisatie heeft extra belang voor sommige van de respondenten. Een deel van de respondenten zag het helemaal niet zitten om Engelstalige spellen te spelen, terwijl anderen een leerproces moesten doormaken.
- Goede praktische ondersteuning is voor een aantal van de respondenten elementair. Er ontstonden soms spanningen wanneer men te vaak de hulp moest inroepen van de kinderen.
- Het speeltempo van het spel is belangrijk voor vele respondenten. Deze respondenten willen graag spellen die ze op eigen tempo kunnen spelen.
- Het zou handig kunnen zijn voor sommige respondenten om moeilijke passages met een druk op de knop te kunnen passeren. Anderzijds vonden een aantal respondenten het ook leuk dat ze zo de hulp van hun kinderen in konden roepen als ze hiermee geconfronteerd werden.
- Het delen van high scores is een gemakkelijke manier om partners of collega's aan het spelen te brengen.
- Het gebruik van oudere personages in games is mogelijk een aanknopingspunt met deze groep spelers. Onze respondenten konden geen voorbeelden aanhalen van spellen waarin een leeftijdsgenoot de hoofdrol vertolkte. Social Comparison Theory (Festinger, 1954) en Social Identity Theory (Tajfel, 1978) geven niettemin een indicatie dat dit kan bijdragen tot de betekenisvorming van digitale spellen. Uit deze dissertatie bleek dat het verwerven van informatie een aanzienlijke rol kan spelen in de betekenissen van digitale spellen, en beide theorieën geven aan

dat mensen eerder geneigd zijn om informatie in te winnen bij gelijkaardige mensen en sociale groepen.

- De prijs die oudere spelers voor digitale spellen willen betalen is niet zo hoog. Vaak spelen ze spellen die al enkele jaren oud zijn zodat de prijs lager is dan voor een nieuwe titel. Hier kan mogelijk verandering in gebracht worden door een duidelijke meerwaarde (e.g. verbondenheid, zelfcultivatie, aansluiting met bredere interesses van de spelers, etc.) aan een spelconsole of titel te verbinden.
- Sommige respondenten die vanuit compensatie speelden, speelden om hun eenzaamheid te vergeten maar zochten geen multiplayer spellen op. Ze speelden wel singleplayer spellen online, waardoor het interessant zou kunnen zijn om sociale aspecten hierin te verwerken.
- Ouderen zijn bereid om kleine moeilijkheden met het besturen van de interface over het hoofd te zien als het om een leuk spel gaat. Sommige van onze (hardcore-spelende) respondenten vermeldden dat ze verschrikkelijk veel moeite hadden met het onder de knie krijgen van de besturing van een spel, maar dat ze er uiteindelijk meer dan vaardig in geworden waren.
- Met betrekking tot de adoptie van digitale spellen vonden we kenmerken terug die we reeds in ons literatuuroverzicht bespraken. We vonden aansluiting met de gepercipieerde nuttigheid en het gepercipieerd gebruiksgemak uit het Technology Acceptance Model. Daarnaast sloten de gevonden betekenissen ook aan bij de Theory of Planned Behavior, met een rol voor persoonlijke factoren (zoals de bredere interesse van de respondenten), sociale factoren (zoals de rol van kinderen, de partner of collega's) en de mate waarin men praktische moeilijkheden zag in het adopteren van de technologie (zie p. 210 voor een overzicht).

Ten slotte vonden we het jammer dat de respondenten niet altijd de kanalen bleken te hebben om informatie te verwerven over spellen die bij hun voorkeuren zouden aansluiten. Sommige respondenten konden hiervoor beroep doen op hun kinderen maar we spraken ook met respondenten die ons specifiek vroegen of we hen op dit vlak geen advies konden geven. Een aantal spelers leken ons casual spellen te spelen omdat ze gewoon geen weet hadden van hardcore spellen die vergelijkbare spelinhouden op een veel interessantere manier brachten. Andere respondenten hadden vroeger met hun kinderen geweldig leuke (hardcore) spellen gespeeld, maar hier was een einde aan gekomen doordat de kinderen het huis uit waren en ze via het internet geen spellen van dezelfde kwaliteit vonden. We concluderen dat het ontwerpen van digitale spellen voor een ouder publiek samen hoort te gaan met een adequate communicatiestrategie omdat ze doorgaans niet de gamingmagazines of –sites lezen omdat deze zich grotendeels tot een jonger publiek richten. Een betere communicatie vanuit de industrie naar deze

spelersgroepen toe zou mogelijk het taboe kunnen verhelpen dat rond oudere spelers van digitale spellen bleek te hangen.

9.3 Transfereerbaarheid van de bevindingen

Met deze dissertatie hebben we getracht om een beschrijving van het oudere publiek van digitale spellen te formuleren. Het beschrijvend kader van deze dissertatie bevat de breedst mogelijke variatie die we binnen de respondentengroep vonden. Deze beschrijving werd iteratief opgebouwd en werd pas afgerond nadat we theoretische verzadiging bereikt hadden. Dit bleek uit het gegeven dat onze laatste 15 respondenten perfect binnen het beschrijvend kader en verklarend model pasten zonder dat we dit nog drastisch moesten aanpassen. We vonden in onze kwantitatieve voorstudie ook geen aanleiding om te vermoeden dat oudere spelers nog sterk afwijkende betekenissen aan digitale spellen zouden geven. Het beschrijvende kader en het verklarende model van deze dissertatie pasten dus als gegoten bij de gevonden variatie in de respondentengroep. We konden onze bevindingen om praktische redenen echter niet bevestigen aan de hand van een grootschalige kwantitatieve studie met een aselecte steekproef. In hoeverre onze bevindingen generaliseerbaar zijn naar de populatie van spelende vijftigers en zestigers in Vlaanderen blijft een open vraag tot het praktisch haalbaar wordt om dit te doen. Een vraag die we ons in deze discussie wel willen stellen, is de mate waarin onze bevindingen overdraagbaar zijn naar andere spelersgroepen en andere media.

9.3.1 Televisie en het Internet

Wanneer we onze bevindingen naast studies met oudere gebruikers van andere media bekeken, vonden we een sterke overlapping met de televisiestudie in het doctoraat van Van der Goot (2009). Zij vond vergelijkbare thema's terug en we vonden doorgaans ook aansluiting met de begrippen die in haar studie aan bod kwamen. Van der Goot besprak de betekenissen van televisie voor senioren vanuit de tijdsbesteding waarin televisie een keuze kon zijn of 'for wish of something better' bekeken werd. Deze dimensie was vergelijkbaar met de tijdverdrijvers en tijdsbesteders die in dit doctoraat aan bod kwamen. Binnen de sociale context van televisiegebruik sprak Van der Goot over verbondenheid versus autonomie, wat belangrijke elementen waren binnen ons verklarende model. Met betrekking tot televisie-inhouden onderscheidde Van der Goot leren en informatie tegenover plezier en gevoelens. Deze dimensie kwam voor ons terug binnen de interactieve en de immersieve spelinhouden van digitale spellen. De theoretische verschillen tussen deze dissertatie en die van Van der Goot bevond zich eerder op mediatypische elementen. Van der Goot analyseerde bijvoorbeeld de band tussen televisie-inhouden en het alledaagse leven van de kijker. Digitale spellen zijn veel minder een spiegel op de werkelijkheid, dus dit onderwerp kwam in deze dissertatie niet

aan bod. Wel schreven we over de sociale aanvaarding van digitale spellen of over het excessieve speelgedrag van sommige van de respondenten.

Van der Goot baseerde zich voornamelijk op het Selective Optimization with Compensation-model (P. B. Baltes & M. M. Baltes, 1990) in de theoretische verklaring van haar beschrijvend gedeelte. Deze theoretische invalshoek kwam in deze dissertatie ook aan bod, maar het was slechts één van vele theoretische perspectieven. In het verklarend gedeelte van deze dissertatie werd de nadruk minder gelegd op het verouderingsproces, omdat een algemenere benadrukking beter bij onze data paste. Naast het Selective Optimization with Compensation-model werd gebruik gemaakt van Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974), Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2004) en psychologische theoriëen rond het begrip Enjoyment (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009). We argumenteren dat dit verklarend model tevens van toepassing zou kunnen zijn in de analyse van de betekenis van televisie voor ouderen, mits een aantal aanpassingen. Het grootste verschil in de betekenissen van televisie en digitale spellen dient waarschijnlijk gezocht te worden in het feit dat televisie sinds veel langer in gebruik genomen werd door vijftigplussers. De respondenten konden hierdoor moeilijker vanuit continuïteit en verandering geanalyseerd worden dan dit voor de studie van Van der Goot het geval was. Een ander belangrijk verschil heeft betrekking tot de interactiviteit van beide media. Onze hardcore respondenten waren niet erg in televisie geïnteresseerd en haalden hiervoor een gebrek aan interactiviteit aan. Anderzijds vonden ze dat er te veel reclame en te weinig goede programma's op televisie waren. De casual respondenten keken echter wel nog graag naar televisie. In onze kwantitatieve studie vonden we een verband tussen speeltijd en kijktijd terug, dat waarschijnlijk aan de casual spelers gerelateerd kon worden.

Er werden ook parallellen gevonden met andere studies naar het gebruik van televisie door een ouder publiek. De respondenten die speelden om hun eenzaamheid te vergeten hadden hiervoor een vergelijkbaar motief als respondenten uit televisiestudies die stelden dat de televisie gebruikt werd om wat leven in huis te brengen (e.g. Gunter, 1998). Televisie - en de informatie die men hiermee verwierf – werd ook als voorbereiding voor interpersoonlijke communicatie gebruikt (e.g. Doolittle, 1979). De respondenten van deze dissertatie deden dit niet en men sprak zelden met leeftijdsgenoten over digitale spellen. Niettemin werden digitale spellen wel gebruikt om samen met iemand anders tijd door te brengen en een gedeelde activiteit te hebben. Deze laatste betekenis werd ook aangehaald in televisiestudies (e.g. Eggermont & Vandebosch, 2002). Televisie was voor sommige ouderen een manier om 'mee te zijn' met de tijd (e.g. Willis, 1995) en deze betekenis werd ook voor digitale spellen teruggevonden. Hieruit bleek tevens dat dezelfde motieven op

een andere manier ingevuld konden worden in verschillende media: het spelen van digitale spellen (en het omgaan met de technologie) gaf op zich al een gevoel van 'mee te zijn' voor de respondenten van deze studie, terwijl televisiekijkers hiervoor eerder op zoek gingen naar inhoudelijke aspecten van het televisiegebruik zoals de nieuwsberichten. Het spelen van digitale spellen moest onderhandeld worden met de partner en dit werd ook in televisiestudies teruggevonden (e.g. Van der Goot, 2009). In televisiestudies werd het belang van het mogelijk aanscherpen van cognitieve vaardigheden als een motief aangehaald om naar spelprogramma's te kijken (e.g. Bliese, 1986). Dit werd in deze dissertatie ook teruggevonden voor het spelen van digitale spellen. Een voorkeur voor nostalgische televisie (e.g. Riggs, 1998) werd in de context van digitale spellen in mindere mate teruggevonden, maar een aantal respondenten speelden omwille van een jeugddroom en het herbeleven van jongere jaren. Oudere kijkers rapporteerden een voorkeur voor 'zachte' televisie-inhouden (e.g. Gauntlett & Hill, 1999), en dit kwam overeen met de positie die de respondenten van dit doctoraat innamen ten opzichte van gewelddadige spellen.

Het gebruik van het Internet door de respondenten stond dichter bij het spelen van digitale spellen. In onze kwantitatieve studie vonden we dat internettijd significant correleerde met de speeltijd van de respondenten. Al de respondenten maakten ook gebruik van het Internet, en doorgaans werden de computer en het Internet positiever geëvalueerd dan digitale spellen. We haalden bijvoorbeeld aan dat de computer pas na de spelletjes de deur uit mocht voor de meerderheid van de respondenten. Het gepercipieerde nut van de computer werd vaak aangehaald als een belangrijke reden waarom qua evaluatie dit boven digitale spellen stond. Digitale spellen werden door diverse respondenten als een nuttige tijdsbesteding ervaren, maar zelfs dan stonden ze nog onder de computer qua evaluatie op dit vlak. Op een computer waren e-mail, facturen verzenden, het Internet raadplegen (als een bibliotheek) en teksten schrijven allemaal redenen waarom de respondenten meer belang aan hun computer hechtten dan aan digitale spellen. Deze functies kwamen overeen met de functies die we in ons literatuuroverzicht terugvonden in de bespreking van de mogelijke betekenissen van het Internet voor een ouder publiek (zie p. 52). Motieven voor internetgebruik konden gerelateerd worden aan een aantal motieven die in deze dissertatie voor digitale spellen gevonden werden, zoals mentale fitness, mee zijn met de tijd, plezier, sociale contacten onderhouden, gezelschap, etc. Specifiek uit onze analyse bleek dat het opzoeken van informatie voor sommige respondenten zelfs een spel op zich geworden was, dat evenzeer intrinsiek gemotiveerd werd vanuit het plezier dat men vond in het overwinnen van uitdagingen. Zo werd voor hen het computergebruik - dat volgens een studie van Davis et al. (1992) voornamelijk extrinsiek gemotiveerd wordt - toch intrinsiek vanuit

uitdagingen en plezier gemotiveerd voor sommige respondenten. Uit de internetstudies uit het literatuuroverzicht bleek tevens dat het gebruik van het Internet sterk samenhing met de bredere interesses van oudere gebruikers, wat op basis van deze dissertatie bevestigd kon worden voor het spelen van digitale spellen. Ook voor de analyse van het gebruik van de computer stellen we dus dat ons beschrijvend kader en verklarend model van waarde kunnen zijn.

9.3.2 Internationaal

In deze dissertatie werd een studie gevoerd naar Vlaamse vijftigers en zestigers, wat internationaal gezien een kleine groep spelers is. We argumenteren echter voorzichtig dat er geen reden is om aan te nemen dat onze bevindingen niet van toepassing zijn op spelende vijftigplussers in andere Westerse landen, maar er zijn te weinig studies om ons op te baseren. De Europese studies van Copier (2002), Nap et al. (2009) en Quandt et al. (2009) bleken een gedeelte van onze bevindingen te bevestigen, net zoals de voornamelijk Amerikaanse internetstudie van Pearce (2008). Op kwalitatief vlak was er dus een duidelijke wisselwerking tussen de bevindingen van deze dissertatie en die van voorgaande studies. Op kwantitatief vlak vonden we mogelijke verschillen tussen de Vlaamse situatie en de Amerikaanse situatie zoals deze in de studie van Pearce besproken werd, in de zin dat de respondenten van Pearce veel sterker het profiel van een goed geïnformeerde hardcore speler hadden. Niettemin argumenteren we dat dit een mogelijk gevolg zou kunnen zijn van de respondentenwerving van Pearce, die zich voornamelijk beperkte tot sites met een hardcore profiel door geen oproepen te verspreiden aan de hand van bijvoorbeeld algemene seniorensites.

9.3.3 Toekomstige cohorten

We argumenteren dat ons beschrijvend kader gedeeltelijk overdraagbaar zou moeten zijn naar toekomstige cohorten van oudere spelers, voornamelijk met betrekking tot de gevonden thema's. De game-industrie evolueert echter zo snel dat het onmogelijk is om te voorspellen hoe digitale spellen er over tien jaar uit zullen zien en wat men zal spelen. Tien jaar geleden waren casual spellen, serious games, social games, of zelfs spelende vijftigplussers zo goed als onbestaande. Op basis van enkele tendensen die we in onze studie terugvonden verwachten we dat vijftigplussers steeds beter met technologie om zullen weten te gaan, maar het is dan weer de vraag in hoeverre deze op haar beurt zal veranderd zijn. Technologische evolutie verloopt exponentieel (Kurzweil, 2006), en onze eigen ervaring met een exclusief hersengolf-gestuurd controllerprototype voor digitale spellen op de Game Developers Conference in San Francisco vertelt ons dat het goed zou kunnen dat een hardcore-spelende twintiger van vandaag een even grote leerschool tegemoet gaat om met de technologie van 2050 te leren werken als een zestiger van

vandaag. Deze vaststelling was een reden om verder te gaan dan enkel oudere spelers te beschrijven en een verklarend model aan te bieden dat in principe ook van toepassing op andere vormen van spelen of andere media kan zijn.

9.3.4 Jongere spelers

Ten slotte vroegen we ons af in hoeverre deze bevindingen van toepassing zouden kunnen zijn op jongere spelers. Het verklarend model van deze studie werd voornamelijk opgebouwd aan de hand van theorieën die niet specifiek vanuit het verouderingsproces vertrokken. (De uitzondering hierop was een bijdrage van het Selective Optimization with Compensation-model.) Bovendien werden alle motieven uit het Uses and Gratificationsonderzoek naar digitale spellen teruggevonden bij de respondenten van dit doctoraat, terwijl deze doorgaans aanzienlijk ouder waren dan de respondenten van de aangehaalde Uses and Gratifications studies (zie p. 67). We vonden een mogelijke verbreding voor deze motieven in de mate waarin de respondenten soms het belang van meerwaardes zoals zelfcultivatie benadrukten, maar we vonden geen sterk afwijkende begrippen terug in de interviews. We argumenteren daarom voorzichtig dat de gevonden spelersclassificatie en het verklarend model evenzeer toegepast kunnen worden op jongere spelers, zeker wanneer het om jongvolwassenen gaat. Voor onze gedetailleerde beschrijving van vijftigers en zestigers gaat deze stelling echter niet op. Jongeren hebben een andere leefwereld en behoefteprofiel dan de respondenten, waardoor de betekenissen van digitale spellen hoogstwaarschijnlijk sterk zullen variëren. We concluderen dus dat de structuur van het verklarend model en de spelersclassificatie een waardevolle bijdrage kunnen leveren aan een algemenere, minder leeftijdsgebonden functionele theorie rond digitale spellen, terwijl dit voor de betekenissen veel minder het geval zal zijn.

9.4 Suggesties voor verder onderzoek

In deze dissertatie werd een beschrijvend model en verklarend kader opgebouwd dat rijk was aan informatie over spelende vijftigers en zestigers. Helaas bleek dat het nog te vroeg was om de bevindingen van deze dissertatie te staven aan de hand van een grootschalig kwantitatief onderzoek. Hierdoor wist de studie geen antwoord te bieden op vragen waarvoor een grote aselecte steekproef vereist is (e.g. “hoeveel Vlaamse vijftigplussers spelen ter compensatie van een gebrek aan waardevolle activiteiten in hun leven?”). Uit onze eerste respondentenwerving werd al gauw duidelijk dat dergelijke opdracht praktisch onmogelijk was, aangezien het onderzoek zelfs via zelfselectie in de wervingsprocedure geen duizenden mensen wist te bereiken (zie p. 143). De doelstelling van deze dissertatie werd hierom bijgesteld door de nadruk te leggen bij theorievorming, zodat toekomstig onderzoek hierop verder zou kunnen bouwen. De bijdrage van deze dissertatie aan de literatuur bestaat dus uit een rijke beschrijving van de veelheid aan

betekennissen die digitale spellen voor vijftigplussers kunnen hebben en een theoretische verklaring voor deze betekenissen.

Bij het uitschrijven van deze dissertatie vroegen we ons verder af in hoeverre deze studie haar onderwerp voor een gedeelte wist te overstijgen. De nadruk van deze dissertatie ligt bij een ouder publiek van vijftigers en zestigers, maar vanuit de Grounded Theory methode (zie p. 156) bleek dat de data voor een significant gedeelte het best kon geanalyseerd worden vanuit theoretische invalshoeken die niet noodzakelijk leeftijdsgebonden waren. Het verklarend model baseert zich gedeeltelijk op ontwikkelingspsychologie met knipogen naar het Life-span Perspective (P. B. Baltes, 1987) en Selective Optimization and Compensation (P. B. Baltes & M. M. Baltes, 1990), maar de kern van de ontwikkelde theorie sluit aan bij Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974), Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2004) en mediapsychologische omschrijvingen van het begrip Enjoyment (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009).

We argumenteren dus dat het ontwikkelde verklarende model net zo goed van toepassing kan zijn op jongere spelers, als op de oorspronkelijke doelgroep van dit doctoraat. Onze invulling van de begrippen spelinhoudelijke en contextuele motivatie (of intrinsieke en extrinsieke motivatie) is op zich leeftijdloos. We verwachten dat intrinsieke motieven voor elke leeftijdsgroep vergelijkbaar zijn, maar dat de extrinsieke motieven vooral veranderlijk zijn met de leeftijd. In onze resultaten vonden we namelijk aanwijzingen die deze stelling ondersteunen, bijvoorbeeld bij Simonne (65, v) die doorheen de periode dat ze aan dit doctoraat deelnam erg veranderlijk was op extrinsiek vlak terwijl haar intrinsieke motieven eerder continu bleven. Een nieuwe onderzoeksvraag zou dus een antwoord kunnen zoeken op de volgende vraag: “Hoe verschillen de betekenissen van digitale spellen voor oudere spelers met die voor jongere spelers?”

Het testen van de resultaten van ons kwalitatief onderzoek via een grootschalige kwantitatieve studie is een ander element dat toekomstig onderzoek zou kunnen bestuderen. Zoals gezegd is dit op dit moment praktisch onhaalbaar (althans binnen de middelen van dit doctoraat), maar aangezien we argumenteerden dat het conceptuele model de leeftijdsgroepen overstijgt, staat hier geen vervaldatum in de nabije toekomst op. Deze kwantitatieve studie zou de volgende doelstellingen hebben.

- Het bevestigen van de gevonden resultaten en het kwantificeren van de spelerstypes en gevonden betekenissen.
- Een longitudinale analyse van continuïteit en verandering in de betekenissen van digitale spellen voor een ouder publiek.

- Een internationale studie ter vergelijking van verschillende nationaliteiten en culturen.
- Een vergelijking met andere demografische spelersgroepen zoals jongere gamers, maar ook specifiek met casual gamers, hardcore gamers, LAN gamers, etc.
- Een vergelijking van de grootte van het speelnetwerk van jongere en oudere spelers vanuit de Socio-Emotional Selectivity theorie.
- Toetsen in hoeverre het klopt dat ouderen meer belang hechten aan het potentiële nut van de spellen die ze spelen dan jongeren.
- Een studie naar verslaving en de manier waarop ouderen zich inleven in digitale spellen, wat twee onderwerpen waren die maar oppervlakkig aan bod kwamen in deze dissertatie (omdat ze een doctoraat op zichzelf zouden kunnen zijn).
- Analyseren in hoeverre het kunnen spelen met oudere spelpersonages een invloed heeft op de betekenissen van digitale spellen.
- De toepassing van het conceptuele model en de betekenissen binnen effectenstudies.
- Verder onderzoek naar de potentiële pluspunten die door de respondenten gepercipieerd werden.

Daarnaast willen we een oproep doen naar toekomstige onderzoekers van oudere spelers van digitale spellen om duidelijker een onderwerp af te bakenen, minder exploratief te werk te gaan en beter geselecteerde steekproeven te gebruiken. We sluiten af met de vaststelling dat in elk van de thema's en subdimensies die we in ons beschrijvend kader aanhaalden inspiratie te vinden is voor verder onderzoek. We hopen hiermee een aanzet gegeven te hebben voor verder onderzoek rond een fascinerend onderwerp dat de komende jaren alleen maar aan relevantie zal winnen in onze maatschappij, naarmate meer en meer gamers van vandaag ouder worden.

Samenvatting

Deze dissertatie neemt radicaal afstand van een stereotypische opvatting die stelt dat spelers van digitale spellen voornamelijk kinderen en jonge mannen met een fascinatie voor computertechnologie zijn. Diverse marktstudies stellen namelijk dat deze leeftijdsgroepen slechts een beperkt deel van het eigenlijke publiek van digitale spellen vormen. Volgens deze studies zijn digitale spellen vandaag de dag een vrijetijdsbesteding geworden voor een publiek van alle leeftijden, met spelers die gemiddeld al rond de dertig jaar oud zijn.

Het onderzoek naar het publiek van digitale spellen heeft zich tot dusver voornamelijk toegespitst op jonge leeftijdsgroepen, zoals kinderen, tieners en jongvolwassenen. Studies naar het oudere publiek van digitale spellen legden de nadruk doorgaans bij niet-spelende, vaak hulpbehoevende senioren. Deze studies stelden de adoptie van digitale spellen door nieuwe, oudere spelers centraal, maar bleven blind voor het al spelende volwassen publiek van digitale spellen. Slechts enkele studies voerden een onderzoek naar de manier waarop digitale spellen een plaats hebben verkregen in het dagelijkse leven van een volwassen speler, maar niettemin gaven deze studies een onvolledig, soms zelfs tegenstrijdig beeld van de oudere speler van digitale spellen.

In deze dissertatie werden de bevindingen van voorgaand onderzoek verder uitgediept, door een brede verkenning te voeren naar de verschillende betekenissen die digitale spellen in het leven van Vlaamse vijftigers en zestigers verworven hebben. Met deze term 'betekenissen' werd verwezen naar de sociale, psychologische en mediaspecifieke aspecten van het spelen die relevant waren voor de speler zelf. Meer specifiek refereert de term naar de motivatie achter het spelen, de manier waarop deze gekleurd is binnen de persoonlijke en sociale context van de speler, het speelgedrag (inclusief inhoudsvoorkeuren) en de gratificaties die uit deze motivatie voortkomen. De doelstelling van dit doctoraatsonderzoek was drieledig:

1. Dit onderzoeksproject wilde een gedetailleerde beschrijving uitwerken van de betekenissen die vijftigers en zestigers associëren met het spelen van digitale spellen.
2. Op basis van deze betekenissen zou een verklarend model geformuleerd worden dat geïntegreerd is met bestaande theoretische invalshoeken.
3. Ten slotte wilde dit onderzoeksproject spelende vijftigers en zestigers classificeren aan de hand van het verklarende model uit de tweede doelstelling.

Het onderzoeksproject ging van start met een kwantitatieve studie. Deze verliep aan de hand van een internetenquête met 124 vijftigers en zestigers. De gemiddelde leeftijd van de respondenten was 58,2 jaar, en de steekproef bestond uit 65.8% vrouwen. Aan de hand van de vragenlijst werd gepeild naar de contextuele leeftijd, het speelgedrag, het algemene mediagebruik, de speelmotieven en de inhoudelijke voorkeuren van de respondenten. Het doel van de voorstudie was om een eerste beeld te vormen van het oudere publiek van digitale spellen in Vlaanderen en om rijke gevallen te kunnen selecteren voor een kwalitatief onderzoek. Gemiddeld genomen waren digitale spellen een manier om anderhalf uur per dag interactieve uitdagingen aan te gaan op de PC. De grote meerderheid van de steekproef verwees naar puzzelspellen en adaptaties van traditionele spellen, wanneer gevraagd werd naar hun favoriete spellen. Niettemin werd een kleinere groep spelers geïdentificeerd die een bredere categorie van 'hardcore' spellen speelde en even veel belang hechtte aan de verhalende aspecten van digitale spellen als aan de uitdagingen die men in digitale spellen vond. Ten slotte werd vastgesteld dat een voorkeur voor de fictie-elementen van digitale spellen sterker aanwezig was bij respondenten met mobiliteitsproblemen of beperkte financiële mogelijkheden.

Op basis van de kwantitatieve voorstudie werden in totaal 35 respondenten geselecteerd voor een kwalitatief onderzoek. Dit verliep aan de hand van de Grounded Theorybenadering, een iteratieve onderzoeksmethode met het oog op theorievorming. Aan de hand van semi-gestructureerde diepte-interviews en observaties werd een beschrijvend kader geformuleerd waarin de betekenissen van digitale spellen uitgewerkt werden. Deze betekenissen werden gestructureerd aan de hand van vier thema's: 1) de betekenissen van digitale spellen in een bredere tijdsbesteding, 2) de betekenissen van digitale spellen vanuit de sociale context, 3) de betekennissen van digitale spellen met betrekking tot inhoudelijke voorkeuren, en 4) de mate waarin deze betekenissen veranderlijk waren doorheen de levensloop.

Het beschrijvend kader werd vervolgens geïntegreerd met bestaande theoretische benaderingen om tot een theoretisch model te komen waarlangs de gevonden betekenissen verklaard konden worden. Dit verklarend model baseerde zich gedeeltelijk op ontwikkelingspsychologie met knipogen naar het Lifespan Perspective (P. B. Baltes, 1987) en Selective Optimization and Compensation (P. B. Baltes & M. M. Baltes, 1990), maar de kern van de ontwikkelde theorie sloot aan bij de Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974), de Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2004) en mediapsychologische omschrijvingen van het begrip 'Enjoyment' (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009).

Het model werd toegepast ter verklaring van de manier waarop de betekenissen door de respondenten geëvalueerd werden. In deze verklaring werden spelinhoudelijke motieven onderscheiden van contextuele motieven. De term ‘spelinhoudelijke motieven’ verwees naar de motieven die eigen waren aan de band tussen de speler en het spel (zoals het overwinnen van uitdagingen, het oefenen van bepaalde vaardigheden, het opgaan in de fantasiewereld van het spel, het volgen van het verhaal van het spel, etc.). De term 'contextuele motieven' verwees naar motieven die uit de omgeving van de speler afkomstig waren (zoals het vermijden of vervangen van andere activiteiten, spelen om iemand een plezier te doen, etc.) Uit de analyse bleek dat spelers die vanuit spelinhoudelijke motieven speelden, meer belang hechtten aan digitale spellen en deze als een positievere bijdrage aan hun leven evalueerden dan spelers die vanuit contextuele motieven speelden.

Aan de hand van het verklarend model werd ten slotte een spelersclassificatie opgesteld. Hierin werden vijf solitaire spelerstypes van elkaar gescheiden: 1) tijdverdrijvers (i.e. spelen om korte periodes van verveling nuttig door te komen), 2) compenseerders (i.e. spelen bij gebrek aan waardevollere activiteiten), 3) vrijheidszoekers (i.e. spelen in een zoektocht naar vrijheid, rust en onthaasting), 4) meerwaardezoekers (i.e. spelen vanuit zelfcultivatie en interesses) en 5) speelvogels (i.e. spelen vanuit een bredere passie voor speelse activiteiten).

De conclusie van dit doctoraat is dat vijftigplussers weldegelijk digitale spellen spelen, en dat dit spelen voor hen aan uiteenlopende betekenissen verbonden is. Uit het onderzoek bleek dat het oudere publiek een heterogeen publiek is, zowel in hun mediagebruik als in de contexuele situatie waarin dit mediagebruik zich afspeelt. De gevonden verschillen tussen spelende vijftigplussers werden verder verduidelijkt aan de hand van een geïntegreerd model, dat een verklaring biedt voor het tot stand komen van bepaalde spelvoorkeuren en speelstijlen bij deze groep spelers. Dit model leidde vervolgens tot de uitwerking van een classicatie voor spelende vijftigplussers. Aan de hand van deze verwezenlijkingen hoopt deze dissertatie bij te dragen tot de bredere studie van digitale spellen en tot een betere acceptatie van het fenomeen “gamen na 50”.

Summary

This dissertation distances itself from a stereotypical view that states that the majority of the audience of digital games consists out of children and young men with a fascination for computer technology. This assumption contrasts with various market studies that are claiming that these age groups are only a small portion of the actual audience. According to such studies, digital games have become a leisure activity for all age groups. Correspondingly, the average gamer has been estimated to be around 30 years of age.

Academic research has nevertheless focused on young age groups, such as children, teenagers and young adults, in its efforts to describe and understand the audience of digital games. Studies targeting older gamers have almost exclusively emphasized non-playing adults, and often frail elderly. By focusing on the adoption of the medium by new (and older) age groups, these studies have neglected to evaluate the gaming experiences of the existing older audience of digital games. Only a handful of studies researched the way in which digital games have been integrated in the daily lives of older adults. Unfortunately, the results of these studies are incomplete and often contradicting.

This dissertation has attempted to extend the findings of previous research, by means of an explorative study of the different meanings that digital games hold in the lives of Flemish quinquagenarians. In the context of this dissertation, the word 'meaning' refers to social, psychological and media-specific aspects of gaming, that are relevant to the players. More specifically, the term is used to refer to the motivation for gaming, the social and personal contexts that lead towards such motivation, different instances of playing behavior (including content preferences), and any gratifications that are the result of playing games. The objective of this doctorate was threefold:

1. The research project wanted to offer a detailed description of the meanings that gamers between 50 and 70 years of age associate with digital games.
2. Through analysis of these meanings and integration with existing theoretical frameworks, the dissertation aimed to provide an explanatory framework for these meanings.
3. Finally, the research project intended to classify the older audience of digital games, by means of the explanatory framework that was developed in order to satisfy the second objective.

The first part of the research project was a preliminary quantitative internet study, consisting out of 124 respondents between 50 and 70 years of age. The average age of the sample was 58.2 years, while 65.8% of the respondents were women. The questionnaire

explored the contextual age, general media use, playing motives and content preferences of the respondents. The aim of this study was to construct a preliminary view of the older audience of digital games in Flanders, in order to select rich cases for qualitative research. The average player in the sample used digital games as a way to interactively challenge themselves on their computers, for about an hour and a half each day. The majority of the sample referred to puzzle games and adaptations of traditional games when asked for their favorite games. Nevertheless, the study was able to identify a smaller group of players that played a broader category of 'hardcore' games. These respondents emphasized the importance of the narrative aspects of digital games, as well as interactive challenges. Finally, the study reported how a preference for the fictional elements of digital games correlated with limited financial means or mobility issues.

The quantitative study was used to select a total of 35 rich cases for qualitative research. This second and larger part of this study relied on the methodological principles of Grounded Theory, an iterative research method aimed towards theory building. A descriptive framework (containing the meanings of digital games for an older audience) was constructed by means of semi-structured in-depth interviews and observations. The meanings were structured using four themes[27]: 1) the broader time expenditure of the players, 2) their social context, 3) their content preferences, and 4) the extent to which these meanings were continous or variable during the lifespan.

The descriptive framework was integrated with existing theoretical perspectives in order to develop a theoretical model that explains the meanings that were identified during the study. This model was partially based on developmental psychology through its connections to both the Lifespan Perspective (P. B. Baltes, 1987) and the Selective Optimization with Compensation model (P. B. Baltes & M. M. Baltes, 1990), but the core of the constructed theory was grounded in the Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974), Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2004) and mediapsychological descriptions of the term 'Enjoyment' (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009).

The model was also applied to explain how the respondents evaluated the meanings of digital games in their lives. The explanation emphasized a difference between 'contentual' motives and 'contextual' motives. The first term was used to describe motives that were inherent to the connection between the player and the game (e.g. overcoming challenges, exercising game-related skills, immersing oneself in the game's fiction and story, etc.). The

[27] For an overview of some of the meanings found in this part of the study, please see De Schutter, B., & Vanden Abeele, V. (2010). Designing Meaningful Play within the Psycho-Social Context of Older Adults. Presented at the International Conference of Fun and Games, Louvain, Belgium, Available Online at http://portal.acm.org/citation.cfm?id=1823827.

latter was used to refer to motives that were the result of the player's context (e.g. avoiding or replacing other activities, playing to please someone else, etc.). The analysis indicated that players who played as a result of contentual motives were more inclined to evaluate digital games as a positive, and often also important, contribution to their lives. In contrast, players who were driven by contextual motives evaluated digital games as a less significant, sometimes even problematic, part of their lives.

The theoretical framework was also used to develop a classification of players between 50 and 70 years of age. Five solitairy player types were identified: 1) time wasters (i.e. playing a somewhat useful game to pass the time during short episodes of boredom), 2) compensators (i.e. playing as a result of an often reoccurring lack of preferred activities), 3) freedom fighters (i.e. playing in search of freedom, rest and relaxation), 4) value seekers (i.e. playing in function of self-cultivation and interests) and 5) ludophiles (i.e. playing complements a passion for playful activities).

These results indicate that the older audience of digital games is a heterogenous one, which attributes specific meanings to digital games. Nevertheless, it was argued that the theoretical model and the player classification could also contribute to a better understanding of the general audience of digital games, and the acceptance of older gamers in society.

Résumé

Cette dissertation prend du recul radical par rapport à l'idée stéréotype qui pose que les joueurs des jeux vidéo sont principalement des enfants et des jeunes hommes fascinés par la technologie informatique. Plusieurs études de marché affirment en effet que ces groupes d'âge ne forment qu'une partie limitée du vrai public des jeux vidéo. Suivant ces etudes, les jeux vidéo sont aujourd'hui devenus une utilisation des loisirs pour tous publics, avec des joueurs autour de 30 ans en moyenne.

La recherche sur le public des jeux vidéo s'est orientée jusqu'à présent vers des groupes d'âge jeunes, comme les enfants, les adolescents et les jeunes adultes. Les études sur le public plus âgé des jeux vidéo ont insisté généralement sur des personnes du troisième âge non-jouants et souvent infirmes. Ces études donnaient la primauté à l'adoption des jeux vidéo par des nouveaux joueurs plus âgés, mais ignoraient le public adulte qui jouait déjà des jeux vidéo. Seulement quelques études ont examiné la façon dont les jeux vidéos ont obtenu une place dans la vie quotidienne du joueur adulte, mais ces études donnaient néanmoins une description incomplète et parfois même contradictoire du joueur plus âgé des jeux vidéos.

Dans cette dissertation les constatations d'études précédentes ont été approfondies, en faisant une exploration large des différents significations de jeux vidéos dans la vie des quinquagénaires et sexagénaires. Ce terme "significations" réfère aux aspects sociaux, psychologiques et média-spécifiques du jeu qui étaient relevant pour le joueur même. Plus spécifique ce terme réfère à la motivation derrière le jeu, la façon dont celle-là est formée dans le contexte personnel et social du joueur, le comportement en jouant (y compris les préférences du contenu) et les gratifications résultantes de cette motivation. Le but de ce doctorat était triple:

1. Ce projet a voulu élaborer une description détaillée des significations associées aux jeux vidéos par les quinquagénaires et sexagénaires.
2. Sur base de ces significations un modèle explicatif serait formulé, intégre avec les angles théoriques existents.
3. A la fin ce projèt a voulu classifier les quinquagénaires et sexagénaires jouants sur base du modèle explicatif du deuxième but.

Le projet a commencé avec une étude quantitative. Celle-là était basée sur une enquête sur Internet de 124 quinquagénaires et sexagénaires. L'âge moyen des personnes interrogées était 58.2 ans, et l'échantillon consistait dans 65.8% de femmes. L'âge contextuel, le comportement en jouant, l'usage des médias en générale, les motifs pour jouer et les

préférences du contenu des personnes interrogées étaient tâter à l'aide du questionnaire. Le but de l'étude préliminaire était de former une première description du public plus âgé des jeux vidéos en Flandre, et de pouvoir sélectionner des cas fertils pour l'analyse qualitative. En moyenne les jeux vidéos étaient une façon de relever des défis interactifs sur le pc pendant une heure et demie. Quand on demandait quel était leur jeu préfére, la grande majorité de l'échantillon référait à des jeux puzzles et des adaptations des jeux traditionels. Néanmoins un groupe plus petit de joueurs était identifié qui jouait une catégorie plus large de jeux "hardcore", et qui attachait autant d'importance aux aspects narratifs des jeux vidéos qu'aux défis que l'on trouvait dans les jeux vidéos. A la fin il était constaté qu'une preference pour les éléments de fiction des jeux vidéos était plus présente chez les personnes questionnées ayant des problèmes de mobilité ou des possibilités financières limitées.

Sur base de l'étude préliminaire quantitative 35 personnes interrogées étaient sélectionnées pour une analyse qualitative. Ceci se passait au moyen de l'approche du Grounded Theory, une méthode de recherche itérative en vue de théorisation. S'appuyant sur des interviews semi-structurées et des observations, un cadre descriptif était formulé dans lequel les significations des jeux vidéos étaient élaborées. Ces significations étaient structurées d'après quatre thèmes: 1) les significations des jeux vidéos dans un emploi du temps plus large, 2) les significations des jeux vidéos à partir du contexte social, 3) les significations des jeux vidéos relativement aux préférences du contenu, et 4) le degré dans lequel ces significations étaient variable durant le cours de la vie.

Le cadre descriptif était ensuite intégré avec des approches théoriques existantes pour aboutir à un modèle théorique par lequel les significations trouvées pouvaient être expliquées. Ce modèle explicatif se basait partiellement sur la psychologie génétique avec des clins d'oeil vers Lifespan Perspective (P. B. Baltes, 1987) et Selective Optimization and Compensation (P. B. Baltes & M. M. Baltes, 1990), mais le fond de la théorie formée correspondait à la Uses and Gratifications Theory (Blumler & Katz, 1974), Self-Determination Theory (Deci & Ryan, 2004) et définitions média-psychologiques du terme 'Enjoyment' (e.g. Vorderer & Ritterfeld, 2009).

Le modèle était appliqué comme explication de la façon dont les significations étaient évaluées par les personnes interrogées. Dans cette explication les motifs par rapport au contenu du jeu étaient distingués des motifs contextuels. Le terme "motifs par rapport au contenu du jeu" référait aux motifs qui étaient spécifiques au lien entre le joueur et le jeu (comme la maîtrise des défis, l'entraînement de certaines compétences, être absorbé dans le monde fantastique du jeu, suivre le jeu, etc.). Le terme "motifs contextuels" référait aux motifs qui venaient du milieu du joueur (comme éviter ou remplacer d'autres activités,

jouer pour faire plaisir à quelqu'un, etc.) L'analyse a montré que les joueurs qui jouaient pour des motifs par rapport au contenu du jeu, attachaient plus d'importance aux jeux vidéos et les évaluaient comme une contribution plus positive à leur vie que les joueurs qui jouaient pour des motifs contextuels.

A partir du modèle explicatif une classification de joueurs a été élaborée. Cinq types de joueurs étaient divisés dans celle-ci: 1) passeurs de temps (i.e. jouer pour passer utilement des périodes courtes d'ennui), 2) compensateurs (i.e. jouer par manque d'activités plus valables), 3) chercheurs de liberté (i.e. jouer dans une quête de liberté, tranquilité et déstressement), 4) chercheurs de plusvalue (i.e. jouer pour le développement personnel et par intérêt) et 5) ludophiles (i.e. jouer à partir d'une passion plus large pour des activités ludiques).

Sur base de ces resultats il a été conclu que le public plus âgé des jeux vidéos est un public hétérogène qui attribue des significations spécifiques aux jeux vidéos. D'autre part il a été argumenté que le modèle explicatif et la classification formée peuvent aussi contribuer aux recherches plus générales consistant dans un public plus jeune.

Dankwoord

Een doctoraat schrijven is een solitaire activiteit. Men moet nu eenmaal op eigen kracht de academische eindmeet weten te bereiken. Voor externe doctorandi zonder mandaat is een doctoraat schrijven een zo mogelijk nog eenzamere opdracht. Ik prijs me daarom gelukkig dat ik tijdens dit doctoraat op de ondersteuning heb kunnen rekenen van vele mensen. Met dit schrijven wil ik hen graag bedanken omdat zij achter de schermen dit doctoraat mede mogelijk gemaakt hebben.

Allereerst zou dit doctoraat nooit gestart zijn zonder het vertrouwen van mijn promotor, prof. Gust De Meyer. Toen ik bij hem aanklopte met enkel een hogeschooldiploma in de beeldende kunsten, een A4 met enkele onderwerpen en een brede glimlach, had ik er volkomen begrip voor gehad als hij me vriendelijk had afgewimpeld. Tijdens het project gaf hij me steeds de vrijheid om mijn eigen keuzes te maken en was hij er steeds om me bij te sturen wanneer ik daar te ver in ging. Het was me een eer en een waar genoegen om te kunnen doctoreren onder Gust en daarom wil ik hem met deze woorden bedanken voor de kans en ondersteuning die hij me de afgelopen jaren gaf.

Het is gebruikelijk in het dankwoord van een doctoraat om na de promotor de leden van de jury te bedanken, maar ik zie me verplicht om eerst twee mensen te bedanken, zonder wiens bijdrage de kans reëel is dat deze dissertatie er misschien nooit zou geweest zijn.

Toen ik Steven Malliet – ondertussen prof. Malliet – voor het eerst ontmoette was hij de assistent van Gust. Ons eerste gesprek gaf me weinig goede moed want het werd me snel duidelijk dat ik als ex-hogeschoolstudent maar weinig wist over doctoreren of academisch onderzoek doen. Steven heeft me gedurende de lange rit die mijn doctoraat was, begeleid alsof hij mijn co-promotor was. Tussen pot en pint in Lapaz of Libertad hebben we de afgelopen zes jaar ettelijke uren over mijn doctoraat gediscussieerd (en gelukkig ook over muziek, sport, kunst, vrouwen en aanverwante onderwerpen). De tijd en moeite die hij in mijn ontwikkeling als doctorandus en in het nalezen van deze dissertatie investeerde gaan de grenzen van vriendschap ver te buiten en ik ben hem dan ook eeuwig dankbaar voor al zijn hulp.

Bij aanvang van dit doctoraat schipperde ik tussen een job als zelfstandig designer en docent in het volwassenenonderwijs. Beide werkomgevingen boden weinig ondersteuning om dit doctoraat tot op het vereiste niveau te brengen. Toen ik Vero Vanden Abeele ontmoette naar aanleiding van een game dat het Groep T e-Media Lab had ontwikkeld voor senioren, had ik niet kunnen vermoeden dat ik binnen het jaar haar collega zou worden. Dankzij Vero kwam ik in een meer stimulerende omgeving terecht

om aan dit doctoraat te werken, temeer doordat ze als externe doctoranda intussen haar eigen proefschrift uit de grond stampte. Doorheen deze tocht heb ik geleerd uit de samenwerking met haar op diverse onderzoeksprojecten en haar hulp en opmerkingen met betrekking tot mijn eigen doctoraat. Hiervoor wil ik haar dan ook van harte bedanken.

Ik wil ook graag de leden van mijn jury bedanken, die allemaal experts in hun veld zijn, en wiens opmerkingen me geholpen hebben om deze dissertatie op een hoger niveau te brengen. Prof. Poels heeft dit doctoraat een aanzienlijke duw in de rug gegeven, enerzijds dankzij haar waardevolle inbreng maar anderzijds ook dankzij haar ondersteuning van mijn rol als voorzitter van DiGRA Vlaanderen. Zij bracht me op deze manier in contact met vele collega-onderzoekers die me in staat stelden om dit doctoraat vanuit een breder perspectief te voeren. Prof. Jansz heeft me op diverse conferenties verder geholpen met zijn steeds opmerkzame commentaren bij mijn werk. Zijn aanmoedingen hielpen me om steeds het beste uit dit doctoraat proberen te halen. Prof. Vandebosch en prof. De Grooff hebben dit project vanaf de eerste dag dat het onderzoeksontwerp was geschreven mee helpen sturen. Hun methodologische inzichten en kritische opmerkingen hebben in elke fase van dit doctoraat een belangrijke bijdrage geleverd.

Vervolgens wil ik graag Groep T bedanken voor haar bijdrage aan dit doctoraat. Enerzijds gaf Groep T mij de kans om gedurende bepaalde periodes een percentage van mijn tewerkstelling aan mijn doctoraat te besteden, anderzijds zorgde de hogeschool voor de nodige middelen om aan internationale conferenties deel te nemen. In het bijzonder wil ik graag Stef Desmet, Luc Geurts en Patrick De Ryck bedanken, voor alle steun die ik van hen doorheen de jaren heb gekregen. Het is een privilege om onder hun beleid te werken.

Ik wil alle respondenten van deze studie van harte bedanken voor hun bijdrage en in het bijzonder de tijdverdrijvers, vrijheidszoekers, compenseerders, meerwaardezoekers en speelvogels die mij ettelijke uren van hun tijd lieten inpalmen voor het kwalitatieve onderzoek. Ik heb uit de gesprekken veel nuttige lessen kunnen trekken, die niet enkel over het onderwerp van deze dissertatie gingen. Het is dankzij jullie dat de interviews – ondanks de vaak lange verplaatsingen – veruit het leukste deel van dit doctoraatsonderzoek werden.

Het is een onmogelijke taak om alle collega's, vrienden en onderzoekers op te sommen die dit doctoraat mee ondersteunden. Ik ben jullie hiervoor allemaal dankbaar, maar in het bijzonder wil ik graag even Kristien Hermans, Wannes Ribbens, Henk-Herman Nap, Margot van der Goot en Valerie Verwimp in de bloemetjes zetten.

Ik wil uiteraard ook mijn familie bedanken voor hun nooit aflatende steun in alles wat ik onderneem. Hierbij wil ik specifiek mijn ouders benadrukken: Swa De Schutter en May Vandeweyer. Zij hebben mij steeds – en soms tegen beter weten in – de kans gegeven om mijn eigen keuzes te maken in het leven. Ik ben blij dat ik hen voor al hun geduld en hun briljant opvoedkundig werk kan bedanken met een doctoraat.

Ten slotte wil ik mijn vriendin Sophie Fiers bedanken. De laatste vier jaar van dit doctoraat heeft ze alle frustraties van dit project met mij gedeeld. Soms verplichtte ze me om alles even los te laten, soms hielp ze me een tweede adem te vinden om door te zetten. Een paragraaf volstaat niet om haar bijdrage aan mijn leven te beschrijven en het is daarom voor mij een evidentie dat ik deze dissertatie aan haar opdraag.

Appendices

Bijlage 1 – Factorladingen: Contextuele Leeftijd

	Factorlading	*Alpha*
Interpersoonlijke Interactie		.81
Ik heb voldoende kansen om te praten met andere mensen.	.772	
Ik heb net zoveel sociaal contact als ik zou willen met iemand die ik kan vertrouwen.	.754	
Ik zie mijn vrienden zo vaak als ik zou willen.	.749	
Ik voel me vaak eenzaam*.	.632	
Ik besteed genoeg tijd aan communicatie met mijn vrienden of familie door middel van telefoon, post of het internet.	.617	
Levensvoldoening		.87
Ik ben zeer tevreden en voldaan over mijn leven.	.876	
Ik ben zeer succesvol geweest in het bereiken van mijn doelen in het leven.	.778	
Ik vind zeer veel geluk in mijn leven.	.767	
Mijn leven zou niet gelukkiger kunnen zijn dan het nu is.	.687	
Economische Zekerheid		.81
Ik leef vrij comfortabel nu en ik heb genoeg geld om te kopen wat ik wil of wat ik nodig heb.	.869	
Nadat ik mijn noodzakelijke levensonkosten betaald heb iedere maand, heb ik maar weinig geld over om nog iets anders te kopen.*	.829	
Ik heb genoeg geld om de dingen te kopen die ik wil, zelfs wanneer ik ze echt niet nodig heb.	.802	
Ik heb geen belangrijke financiële zorgen.	.736	
Fysieke Gezondheid		.85
Mijn gezondheid is niet slechter dan iemand anders van mijn leeftijd.	.839	
Ik heb serieuze medische of gezondheidsproblemen.*	.825	
Ik voel me meestal in uitstekende fysieke conditie.	.807	
Sociale Activiteit		.72
Ik participeer vaak in spelletjes, sport of activiteiten met anderen.	.755	
Ik ga vaak shoppen of naar de film.	.732	
Ik bezoek vaak vrienden, familie of geburen bij hun thuis.	.642	
Ik participeer vaak ik meetings of activiteiten van clubs, ontspanningscentra, kerken, verenigingen of andere organizaties.	.580	
Mobiliteit		.69
Ik rij meestal met mijn eigen wagen of ik gebruik het openbaar vervoer om ergens naar toe te gaan.	.857	
Ik heb andere mensen nodig om me ergens naar toe te brengen*	.754	

KMO = .783, Bartlett's Test of Sphericity < .001

** Items met een asterix werden omgekeerd zodat hogere scores positief correleerden de latente variabele.*

Bijlage 2 – Factorladingen: Televisiegenres

	Factorlading	*Alpha*
Informatie		.85
Ik kijk naar denkspelen (zoals Canvascrack, Blokken, enz.)	.877	
Ik kijk naar spelprogramma's	.866	
Ik kijk naar informatieve programma's	.785	
Ik kijk naar praatprogramma's	.707	
Ik kijk naar Het Nieuws, Het Journaal, enz.	.608	
Actie		.81
Ik kijk naar science fiction-films en -series	.791	
Ik kijk naar actiefilms, politiefilms, gangsterfilms en -series	.756	
Ik kijk naar oorlogsfilms en –series	.720	
Ik kijk naar advocatenfilms en -series	.625	
Ik kijk naar tekenfilms	.536	
Ik kijk naar komische films en -series	.497	
Ik kijk naar detectivefilms en -series	.483	
Relaties		.68
Ik kijk naar Engelstalige series (zoals Home and Away, Friends, the Bold and the Beautiful, enz.)	.772	
Ik kijk naar ziekenhuisfilms - en series (zoals ER, Spoed, enz.)	.751	
Ik kijk naar liefdesfilms en romantische films en -series	.664	
Gespecialiseerd		.62
Ik kijk naar sportprogramma's (zoals Goal, Sportweekend, enz.)	.714	
Ik kijk naar erotische programma's	.708	
Ik kijk naar muziekprogramma's	.624	
Reality		.62
Ik kijk naar docusoap (zoals De Pfaffs, De Planckaerts, enz.)	.799	
Ik kijk naar reality-programma's	.777	

KMO = .724, Bartlett's Test of Sphericity < .001)

Bijlage 3 – Factorladingen: Speelmotieven

	Factorlading	*Alpha*
Fantasie		.93
Digitale spellen stellen me in staat om te doen alsof ik iemand anders ben of alsof ik ergens anders ben.	.895	
Ik hou ervan om in een digitaal spel dingen te doen die ik normaal in het echte leven niet kan.	.888	
Ik vind het spannend om een alter ego aan te nemen in een digitaal spel.	.873	
Ik speel digitale spellen omdat ze me in staat stellen om dingen te doen die ik in het echte leven niet kan.	.846	
Competitie		.87
Het belangrijk voor me dat ik de snelste en meest vaardige persoon ben die het spel speelt.	.895	
Ik ben van streek als ik van mijn vrienden verlies.	.874	
Wanneer ik van iemand verlies. wil ik meteen opnieuw spelen in een poging om hem of haar te verslaan.	.831	
Ik speel graag digitale spellen om aan mijn vrienden te laten zien dat ik de beste ben.	.733	
Uitdaging		.85
Ik krijg veel voldoening als ik een volgend level in een spel kan bereiken.	.896	
Ik ben trots op mezelf als ik een bepaald onderdeel van het spel beheers.	.890	
Ik vind het leuk om nieuw en creatieve manieren te vinden om een opdracht in een spel tot een goed einde te brengen.	.825	
Ik speel tot ik een level of het hele spel uitgespeeld heb.	.621	
Opwinding		.87
Ik speel digitale spellen omdat ze mij emotioneel stimuleren.	.911	
Ik speel digitale spellen omdat ze mij opwinden.	.854	
Digitale spellen houden me op de rand van mijn stoel.	.691	
Afleiding		.95
Ik speel digitale spellen wanneer ik andere dingen te doen heb.	.949	
Ik speel digitale spellen terwijl ik eigenlijk andere dingen in de plaats zou moeten doen.	.947	
Sociale Interactie		.93
Mijn vrienden en ik brengen vaak de tijd samen door met het spelen van digitale spellen.	.895	
Mijn vrienden en ik gebruiken digitale spellen als een reden om samen te zijn.	.890	

KMO = .734, Bartlett's Test of Sphericity < .001)

Bijlage 4 – Factorladingen: Inhoudelijke Voorkeuren

	Factorlading	*Alpha*
Immersieve spelinhouden		.85
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen zich in een interessante fantasiewereld afspelen.	.859	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen interessante personages hebben.	.789	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen een meeslepend verhaal hebben.	.777	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen samenwerking met andere spelers aanmoedigen.	.758	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen competitie met andere spelers bevatten.	.697	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen realistisch zijn.	.568	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen er mooi uitzien.	.552	
Interactieve spelinhouden		.87
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen uitdagend en niet te gemakkelijk zijn.	.825	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen onvoorspelbaar zijn.	.764	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen me doen nadenken.	.717	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen innovatief en vernieuwend zijn.	.707	
Ik vind het belangrijk dat digitale spellen snelle reacties vereisen.	.614	

KMO = .847, Bartlett's Test of Sphericity < .001)

Bijlage 5 – Kwalitatief onderzoek: Interviewgids

De interviews verliepen aan de hand van een leidraad. Hieronder wordt deze gepresenteerd. In de praktijk werden de eerste twee secties steeds letterlijk overlopen. Na het stellen van de open vraag werd verder gepraat over de onderwerpen die de respondenten zelf aanbrachten. De 'extra vragen' werden eerder gebruikt om 'af te vinken' wanneer de respondent onbewust een antwoord op deze vragen gaf, en in mindere mate om het gesprek richting te geven. Tijdens de interviews in de latere fasen van het project werden deze extra onderwerpen vervangen door een lijst met (door vroegere respondenten aangehaalde) begrippen, zodat het model in wording afgetoetst kon worden aan het verhaal van nieuwe respondenten. Het 'einde' van de interviewgids werd steeds letterlijk doorlopen.

Inleiding

De bedoeling van het onderzoek is om na te gaan hoe medioren en senioren met videospelletjes omgaan en welke rol die in diens leven spelen. Het gaat aan de ene kant dus over de rol die videospelletjes hebben ingenomen in uw tijdsbesteding, en daarbij probeer ik rekening te houden met wat u allemaal in uw leven hebt meegemaakt.

Dat houdt in dat ik u vragen over videospelletjes moet stellen, maar ook over uzelf. Ik begrijp dat sommige vragen een persoonlijke aangelegenheid kunnen zijn. Als u een vraag liever niet beantwoordt mag dat dus altijd. Sterker nog, ik heb liever dat u dat doet dan dat u me iets wijs maakt dat niet waar is.

Allereerst heb ik een paar praktische vragen.

- Digitaal opnemen?
- Langs welke weg had je me gevonden?
- Leeftijd?
- Opmerkingen? Vragen? Beschikbare tijd? Stilleggen of stoppen wanneer u dat wenst.

Open vraag

Ik ga beginnen met een hele open vraag, die u mag interpreteren zoals u dat zelf wenst: Welke rol, welke betekenissen, hebben digitale spellen in uw leven, zowel vroeger als nu?

Extra Vragen

- Contextueel
    - Voor we het over videospelletjes hebben, moet ik het eerst over u hebben. Nogmaals, als u een onderwerp te persoonlijk vindt om over te babbelen, dan mag u gewoon passen.
    - Zou u zichzelf even kunnen voorstellen? (Familie, (klein)kinderen, werk, opleiding, pensioen, hobbies, economisch)
    - Merkt u soms dat u een dagje ouder bent geworden? (Ouderdomskwaaltjes, zicht, gehoor, slaap, geheugen, reactiesnelheden, perceptiesnelheid)
    - Bent u goed te been? (Wagen, vakanties, alleen buiten komen)
    - Hoe ziet uw vriendenkring eruit? (Activiteiten, bezoek)
    - Hoe kijkt u terug op het leven dat u tot nu toe geleid hebt?

- Adoptie
    - Hoe lang speelt u al videospelletjes?
    - Hoe bent u begonnen met videospelletjes?
    - Hebt u moeten leren spelen?
    - Zijn er personen die daarbij een rol speelden?
    - Wat vond u van videospelletjes voordat u zelf bent beginnen spelen?
    - Wat vonden mensen in uw omgeving ervan?
    - Hoe stond/staat u tegenover technologie?
    - Hoe hebt u leren omgaan met videospelletjes?
    - Waarom bent u oorspronkelijk begonnen met spelen?
- Levensloop
    - Speelde u graag spelletjes als kind? Als tiener? Als jongvolwassene? Als ouder? Als... ?
    - Speelde u vroeger meer of minder dan nu? Zijn er periodes in uw leven geweest waarin u meer of minder speelde? Wat was de oorzaak daarvan?
    - Is uw spelen veranderd doordat u ouder geworden bent?
- Selectie & Design (Maak lijstje aan en kom op alle opgesomde spellen terug.)
    - Wat voor videospelletjes speelt u?
    - Kunt u mij vertellen waar ze over gaan of hoe ze in elkaar zitten?
    - Waarom speelt u specifiek deze spelletjes?
    - Probeert u soms andere spellen of genres uit?
    - Gaat u actief op zoek naar nieuwe spellen?
    - Hoe hoort u over nieuwe spellen?
    - Wat vindt u van het aanbod aan videospellen?
    - Hebt u mooie herinneringen aan het spelen van videospellen? Wat zijn de hoogtepunten in uw speelcarriere?
    - Wat maakt een spel goed spel “goed” voor u?
    - Koopt u videospelletjes, en zo ja... waar? Hoeveel geeft u eraan uit?
- Gedrag
    - Waar speelt u uw videospelletjes?
    - Wanneer speelt u doorgaans videospelletjes?
    - Met wie speelt u videospelletjes?
- Motieven
    - Waarom speelt u eigenlijk videospelletjes?
    - Veel mensen spelen videospelletjes omwille van de ... (verwijs naar motieven die andere respondenten aanhaalden), waarom u niet?
    - Zijn er speciale situaties waarin u videospelletjes gaat spelen?
- Identiteit en mening over spellen in het algemeen
    - Kunt u zich identificeren met de inhoud van de videospellen die u speelt?
    - Wat vindt u van de manier waarop mannelijke en vrouwelijke personages in videospellen aan bod komen?
    - Wat vindt u van de representatie van ouderen in videospellen?
    - Hoe staat u tegenover wat er over videospelletjes in het nieuws komt?
    - Weet u wat ‘games’ zijn, of wat ‘gamers’ zijn?
    - Wat vindt u van jongeren die videospellen spelen? Denkt u dat ze er anders mee omgaan?
- Sociale aanvaarding
    - Met wie praat u over videospelletjes, en met wie niet?

    - Wat vinden anderen ervan dat u videospelletjes speelt (vrienden, familie, daarbuiten)?
    - Kent u andere senioren of medioren die videospelletjes spelen?
- Online
    - Speelt u via het Internet? Waarom wel, waarom niet.
    - Met wie speelt u dan als u online speelt? Kent u uw medespelers dan ook in de offline wereld?
- Displacement, dependency, evaluatie
    - Zijn er zaken die u minder of helemaal niet meer doet sinds u digitale spellen bent beginnen spelen?
    - Zou u videospellen nog kunnen missen nu? Denkt u ooit te stoppen met het spelen van digitale spellen?
    - Vindt u digitale spellen belangrijk in uw leven? Wat is er belangrijker, wat is er minder belangrijk?

Einde

- Opvolging
    - Zijn er bepaalde dingen die belangrijk zijn voor u op het gebied van videospelletjes die niet aan bod gekomen zijn tijdens ons gesprek?
    - Mag ik u in de toekomst nog contacteren in het kader van dit project? Bijvoorbeeld om uw mening nog eens te vragen als ik verder staan met dit onderzoek?
- Observatie
    - Zou u mij nog kunnen laten zien waar u doorgaans videospelletjes speelt?
    - Mag ik daar ook filmen?
    - Mag ik eens kijken hoe u een spel speelt? Zou ik met u eens een spel mogen spelen?

Bijlage 6 – Kwalitatief onderzoek: Coderen

Elke code bevatte fragmenten die naast elkaar geplaatst werden. Door de fragmeneten met elkaar te vergelijken konden de begrippen gevormd worden. Het voorbeeld hieronder zijn enkele citaten uit die in de exploratiefase als 'Samen iets alleen doen' codeerd werden. Deze code werd later een deel van de 'specifieke speelmomenten' uit het beschrijvend hoofdstuk van deze dissertatie (i.e. digitale spellen als ondersteuning van andere activiteiten).

<Internals\Interviews\Reeks 1\Roger> - § 1 reference coded [0.69% Coverage]

Reference 1 - 0,69% Coverage: "Soms kan het gebeuren als we een film aan het zien zijn dat ik een kruiswoordraadsel oplos of zo, als het onderwerp mij niet zo aanstaat."

<Internals\Interviews\Reeks 1\Guido> - § 1 reference coded [1.32% Coverage]

Reference 1 - 1,32% Coverage: "Als ik achter de tv zit, en er staat een vrouwenprogramma op, dan haal ik tetris boven. Ik zit dan wel samen met mijn vrouw, maar we hebben allebei ons ding. Ik sluit me af op die manier. Het is alsof het een boek was, maar een boek is moeilijker te lezen, omwille van het achtergrondlawaai. En ik ben er fysiek nog. Maar ik kan niet onnozel blijven zitten. Ik moet iets doen, en lezen is niet gemakkelijk bij de televisie."

<Internals\Interviews\Reeks 1\Isabelle> - § 2 references coded [1.70% Coverage]

Reference 1 - 0,33% Coverage: "Hij ziet ook wel eens een graag een oorlogsfilm maar dan laat ik 'm doen en ga ik op internet."

Reference 2 - 1,37% Coverage: "Is er een verschil tussen verslavingen? Je zegt 'ik ben er ergens wel aan verslaafd, maar het is niet dat je er problemen bij hebt?' Soms hoor ik hem wel zeggen van... ik zit hier ook wel hé? Maar ja, we zitten in dezelfde ruimte. Moest dat anders zijn dan trek je jezelf terug en dat vind ik niet kunnen. Maar als het op TV is en hij zegt, 'kom es rap zien', dan zet ik het op pauze en ga ik kijken."

<Internals\Interviews\Reeks 2a\Liliane> - § 1 reference coded [1.86% Coverage]

Reference 1 - 1,86% Coverage: "Maar als er één van de twee niet graag meekijkt, wat meestal is, dan gaat den andere op de computer of lezen. Dat is geen enkel probleem. De PC en TV staan recht tegenover elkaar. We praten dan over en 't weer, of bijvoorbeeld zondag; dan eerst ATV en dan de Zevende dag en dan... dan zit ik regelmatig op de computer en ik luister dan liever. (Lacht) Dan is dat perfect. Ik heb het allemaal meegekregen, ook al kijk ik niet echt. En ondertussen spelen."

Bijlage 7 – Kwalitatief Onderzoek: Codeboom

De volledige boomstructuur bestond uit 948 items en nam meer dan 50 pagina's in beslag. Hierom werd hieronder enkel een klein deel bij wijze van voorbeeld gepresenteerd. Dit voorbeeld is afkomstig uit de specificatiefase en de structuur is bijgevolg achteraf nog aangepast ten gevolge van nieuwe interviews en verdere analyse. Elk item bevatte diverse fragmenten die volgens het item in kwestie gecodeerd werden.

- Specifieke Speelmomenten
    - Support (Ter ondersteuning van iets anders)
        - Synchronous (Tegelijkertijd met de andere activiteit)
            - Terwijl mijn partner een televisieprogramma of film kijkt
            - Terwijl men aan de telefoon hangt
            - Terwijl ik kook
            - Terwijl ik aan het chatten ben
        - Sequential (Voor of na iets anders)
            - Voor het werk
            - Voor het slapengaan
            - Voor het afsluiten van de PC
            - Uitlopen
            - Spelen in periodes
            - Soms overslaan
            - Omdat ik klaar ben met internetten
        - Asynchronous (Temporeel los van de andere activiteit)
            - Inhoudsvoorkeuren Hobbies
            - Zie ook onder code Mediatransfer
    - Deficiency (Andere activiteit is onmogelijk)
        - Omdat ik moet wachten
            - Terwijl ik op mijn partner wacht
            - Op mijn werk
            - Omdat ik wacht tot de kinderen online komen op de chat
        - Omdat er niks op TV is
        - Omdat er niks beters te doen is
    - Avoidance (Andere activiteit vermijden)
        - Omdat mijn vrouw de TV inpalmt
        - Omdat ik wil stoppen met roken
        - Omdat ik mijn gedachten van mijn ziekte weg wil
        - Om te pauzeren tijdens het werk
        - Om me te ontspannen

Bijlage 8 – Kwalitatief Onderzoek: Profielmemo's

In de profielmemo's werd het hele interview samengevat. Deze samenvattingen waren doorgaans een vijftal bladzijden lang. Na de samenvatting volgden steevast enkele theoretische en/of methodologische opmerkingen. Hieronder wordt een deel van de profielmemo van Jacques (51, m) zo letterlijk mogelijk gepresenteerd. Om de anonimiteit van Jacques te bewaren werden wel enkele verwijzingen (e.g. naar zijn werkgever) uit dit fragment weggelaten.

Context

- Man van 51
- Opleiding automechanica
- Werk
    - Veel vrienden, vooral via zijn werk.
    - Er heerst blijkbaar een sterke samenhorigheid op zijn werk.
    - Hij speelt ook games met de (iets jongere) collega's.
    - Veel andere dingen gedaan voor hij bij [huidige werkgever] begon
        - 9 jaar chauffeur geweest bij [werkgever]
        - …
    - …
- …

Mediagebruik

- …
- Hij is een sportfanaat en dat vertaalt zich in zijn games.
- Hij kijkt ook graag naar televisieprogramma's over games, vooral over het maken ervan.
- Hij is de eerste respondent die we tegenkomen die zichzelf een gamer noemt.
- …
- Hij noemt zichzelf een speelvogel die alles speelt.
    - Medal of Honor
    - Far Cry 2
    - Poker (ook introductie via zijn zoon)
    - …
- …
- Hij heeft verschillende redenen om te spelen aangehaald.
    - Simulatie
        - Het moet realistisch overkomen, maar het niet per sé zijn.
        - Een goed verhaal is ook belangrijk.
    - Fantasie

        - Hij wil dingen in games doen die hij in het echt niet kan, zoals een voetbalmanager of –vedette zijn (jeugddromen).
        - Een first person shooter is pas goed voor hem als het verhaal en de setting hem aanstaan of realistisch overkomen.
        - Hij is er ook mee bezig dat hij via Party Poker wel eens in een casino zou kunnen belanden om voor veel geld te spelen.
    - Sociaal
        - Hij is sociaal van aard (zegt hij) en dat komt terug in de spellen die hij speelt (collega's, zoon, etc.)
        - …
    - …
- …

Opmerkingen na het interview

- **Sterke band tussen fantasie en realisme**: Jacques speelt graag sportspellen omdat hij daarin een sportmanager of -vedette kan zijn. Dat hangt mogelijk samen met in hoeverre het spel ook een goede simulatie is voor hem. Een onrealistisch spel doorprikt zijn verbeelding en dan valt voor hem een speelmotief weg. Dit moet verder onderzocht worden. Zijn er nog respondenten die belang hechten aan de mate waarin een spel realistisch is? Eventueel moeten we maar op zoek naar nog gamers die even hardcore als Jacques zijn.

- **Vicarious Play:** Een mogelijke piste om verder mee te gaan binnen dit doctoraat. Ik denk niet dat iemand dit concept al uitgeschreven heeft: Voor medioren die graag hardcore games spelen (zie Liliane, Godelieve, nu ook Jacques), zijn deze spellen vaak moeilijk te bedienen. Ze zijn zelf niet opgegroeid met dergelijke spellen en ze hebben soms moeite met wat er van hen allemaal gevraagd wordt qua vaardigheden. Ze gaan hier op verschillende manieren mee om. Godelieve laat haar zoon haar voorbij een moeilijk stuk helpen waarna ze zelf zo snel mogelijk weer verder speelt (controleer dit nog even!), terwijl Jacques of Liliane gewoon kijken naar het spel en zich in de rol van de avatar mee verplaatsen en een vicarious spelbeleving daarbij hebben. Ook tussen Jacques en Liliane is er nog een belangrijk verschil: Liliane is met halvelings ook met haar breiwerk bezig terwijl de zoon in actiescenes komt te zitten (wat ze niet zo interessant vindt als het verhaal mee volgen), terwijl Jacques hard meeleeft en zelfs tactisch advies geeft.

- **…**

Bijlage 9 – Kwalitatief Onderzoek: Begrippenmemo's

De begrippenmemo's werden gebruikt om de gevonden codes om te vormen tot begrippen. Ze waren een manier om een begrip af te bakenen en vorm te geven, zodat ze later voor reductiematrices gebruikt konden worden (als variabele). Ze werden ook steeds begeleid door bepaalde codes en later ook een begrip in de boomstructuur. Hieronder presenteren we een fragment uit een vroege versie van de begrippenmemo 'inhoudsvoorkeuren' die later opgesplitst zou worden naar o.a. 'immersieve spelinhouden' en 'interactieve spelinhouden'. De inhoud van het fragment werd wederom letterlijk uit nVivo gekopieerd, en het is dus mogelijk dat de resultaten die in de resultatensectie van dit doctoraat de memo tegenspreken omdat deze nog verder geëvolueerd is onder invloed van nieuwe data. De namen van de respondenten werden aangepast om hun anonimiteit te garanderen.

Inhoudsvoorkeuren

De "inhoudsvoorkeuren" verwijzen naar uitspraken over een goed (of een slecht) spel. Het gaat er dus puur over hoe het spel gemaakt dient te zijn om op de goedkeuring (of afkeuring) van onze respondenten te kunnen rekenen. De fragmenten behandelen dus steeds spelelementen (naast andere elementen).

Dit begrip is eigenlijk grotendeels gegroeid uit alles wat als in het open coderen als 'game design' gecodeerd werd. Tijdens het axiale coderen werden de tekstfragmenten van 'game design' naast elkaar gelegd. Oorspronkelijk werd dit begrip gewoonweg gecodeerd als alles wat met inhoudsvoorkeuren te maken heeft, maar gaandeweg kwamen tijdens het axiaal coderen ook enkele mogelijke motieven naar boven. Deze motieven kwamen dan eigenlijk uit specifieke designkenmerken die op een lager niveau zaten.

Toch is het niet zeker dat we ze rechtstreeks als motieven moeten bekijken. De onderbouw van die termen zijn uiteindelijk nog steeds inhoudsvoorkeuren. Dit begrip kan dus een mooie link worden tussen bepaalde spellen en bepaalde spelmotieven, en misschien moeten we ook eens kijken in welke mate we de andere motieven kunnen onderbrengen hierin.

Nieuwsgierigheid

Het novelty effect van een goed spel, zeker wanneer het origineel is, bleek een reden om een spel te gaan spelen. Anderzijds kwamen uit de axiale codering de klassieke strijd tussen de fantasie, het verhaal, en de uitdaging, de gameplay naar boven.

Fantasie, verhaal, realisme

De rol van de graphics, de avatar, het verhaal en het realisme vonden in deze categorie een plaatsje. Het is opvallend dat onze respondenten eerder sceptisch tegenover de fantasie van het spel staan. De originaliteit van digitale spellen wordt regelmatig in vraag gesteld. Vaak is de fantasie van het spel maar een verpakking rond hetzelfde spel. We vinden die opvatting zowel bij casual als hardcore respondenten terug.

Of ze hier een probleem mee hebben of niet hangt van de respondent af. Yves maakt zich totaal niet druk in de omkadering van de gameplay aan de hand van een verhaal, Roger geeft aan dat het toch wel belangrijk is om een verhaal te hebben omdat je anders maar dwaze dingen doet zonder betekenis, terwijl het voor Godelieve, Liliane of Jacques een belangrijke reden om te spelen is.

In hoeverre de hele fantasie van het spel realistisch moet zijn staat nog open ter discussie. Voor Godelieve moet het allemaal niet te ver gaan, terwijl het voor Jacques niet realistisch genoeg kan zijn.

De fantasie is dus evenzeer een beloningsstructuur. De progressie van het spelverhaal, of de gratificatie van iets te kunnen doen dat je in het echt nooit zou kunnen werken evenzeer belonend. Bij dit laatste is het dan wel belangrijk dat het spel erg realistisch gepercipieerd wordt doordat het de werkelijkheid goed simuleert .

Uitdaging, controle, complexiteit

Controle over excessief spelen en beloningsstructuren staan blijkbaar vaak loodrecht tegenover elkaar. Men wilt wel graag zoveel mogelijk controle over het spel om beloningen te verdienen, maar dat is dan een andere invulling van deze term. Deze kunnen een high score (sociaal) zijn, de progressie naar een nieuw level (individueel) of het spel uitspelen (individueel). Het is opvallend hoe een sterke drang tot uitspelen van een spel als een verdienste van een goed spel wordt gezien.

Controle is een complex onderwerp. Guido wil vooral dat een spel snel op en af kan gezet worden. Hij haalt aan dat digitale spellen minder toewijding vragen dan bijvoorbeeld een boek, film of televisieprogramma. Daardoor kan hij even een spelletje spelen terwijl hij wacht om iets anders te doen. Liliane en Simonne hameren erop dat het spel laagdrempelig en toegankelijk moet zijn. Dezelfde respondenten halen ook aan dat Brain Training wel laagdrempelig was, maar technische problemen had waardoor ze gestopt zijn met spelen. Om een aangename spelervaring te hebben, mag je daar geen last mee hebben. Verder geeft Godelieve aan dat controle belangrijk is voor spelletjes; ze vindt het leuker dan de TV omdat ze zelf kan meedoen, zichzelf kan verbeteren, etc. Interactiviteit en iets bijleren kan belangrijk zijn. (Naar toekomstige interviews toe: Is laagdrempelig, meerwaarde, of diepgang, etc. belangrijk voor veel respondenten?)

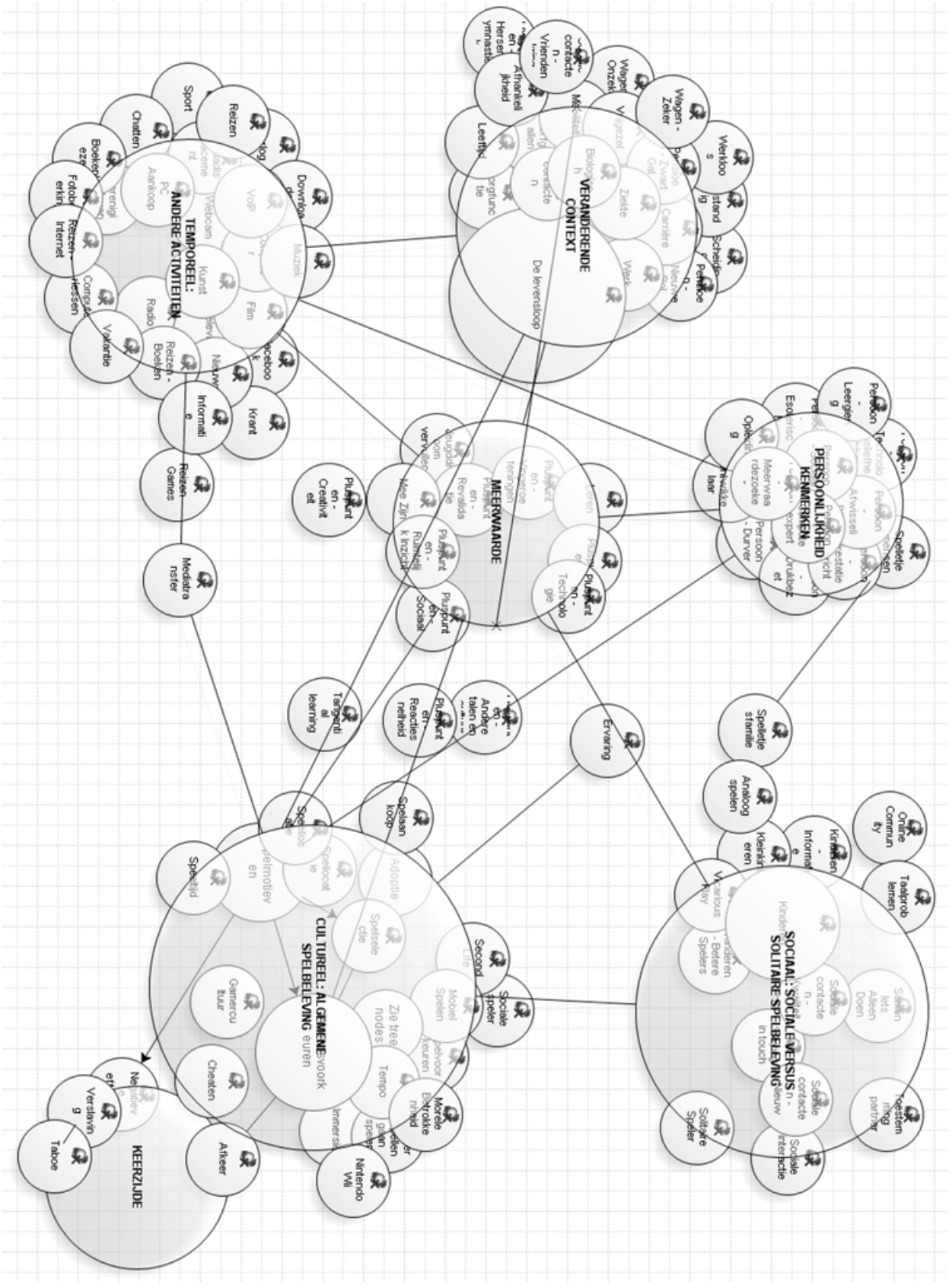
Voor vele respondenten is de meerwaarde van het spelen erg belangrijk. Nadat het novelty effect voorbij is, moet het spel diepgang aanbieden. Dit kan op meerdere manieren ingevuld worden: Voor Jacques wil dat zeggen dat de gameplay van het spel realistisch is. Voor Yves gaat het om intelligente spelregels.

Jeannine vermeldt dat het tempo ook goed moet zitten, het mag niet té snel gaan. Bij Godelieve, Jacques, Dirk en Roger (die allemaal hardcore titels spelen) gaat het niet zo zeer over een speelbaar tempo, maar wel over een perfect aangepaste moeilijkheidsgraad. Zij zijn ervaren genoeg om instinctief de principes van flow theory aan te voelen, lijkt het wel.

…

Bijlage 10 – Kwalitatief Onderzoek: Reductieschema

Het kernbegrip werd gevormd door op zoek te gaan naar verbanden tussen de verschillende begrippen. Hierbij werden de boomstructuur en diverse reductiematrices gebruikt, maar ook visuele schema's. Hieronder presenteren we één van deze schema's. De vier thema's waren op dit moment reeds aanwezig maar het kernbegrip werd op dit moment in het onderzoek in de 'gepercipieerde meerwaarde van het spelen' gezocht.



Bijlage 11 – Kwalitatief Onderzoek: Reductiematrix

Via reductiematrices werd het kernbegrip verfijnd, verder uitgewerkt en getoetst aan de data, om uiteindelijk tot een verklarend model te leiden. Er werden vele reductiematrices opgesteld doorheen dit doctoraatsonderzoek. De grootste reductiematrix bevatte zo goed als alle gebruikte variabelen en was in Times New Roman - punt 7 nog steeds groot genoeg om een A0-poster van 118,9cm x 84,1cm te vullen. De reductiematrix op de volgende bladzijden heeft echter een compacter formaat, en werd gebruikt om de evaluatie van de betekenissen te verklaren aan de hand van het verklarende model. (De evaluatie die in de tabel hieronder vermeld wordt is voornamelijk van toepassing op de betekenissen van digitale spellen wanneer de respondenten alleen speelde.)

Naam	Georgette	Frank	Simonne	Elisabeth	Jean
Leeftijd	66	50	65	62	73
Geslacht	V	M	V	V	M
Samengevatte betekenis	Voortdurend een bezigheid zodat ik de tijd voorbij krijg.	Interessant rollenspel in een virtuele wereld vol echte mensen, tegenover de saaie, eenzame dagtaak.	Een bron van uitdagingen, competitie en sociaal contact in het zwarte gat van het pensioen	Lichte vorm van zelfcultivatie voor wanneer er geen nuttigere activiteiten beschikbaar zijn.	Een manier om de tijd door te komen als er niets nuttigers te doen is.
Solitair Spelerstype	1. Compenseerder	1. Compenseerder 2. Meerwaardezoek	1. Compenseerder 2. Speelvogel	1. Tijdverdrijver	1. Tijdverdrijver
Sociaal Spelerstype	-	1. Socializer	1. Socializer	-	-
Motivatie	Eerder Contextueel	Eerder contextueel	Eerder contextueel	Contextueel	Contextueel
Nuttigheid vs. Plezier	Goede mix tussen de twee	Goede mix tussen de twee	Goede mix tussen de twee	Nuttigheid	Nuttigheid
Evaluatie 1	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Banaal	Banaal
Evaluatie 2	Eerder problematisch	Eerder problematisch	Eerder problematisch	Eerder problematisch	Eerder problematisch

Naam	Guido	Jacqueline	Anna	Jeannine	Ingrid
Leeftijd	70	53	57	72	60
Geslacht	M	V	V	V	V
Samengevatte betekenis	Lichte vorm van zelfcultivatie voor wanneer er geen nuttigere activiteiten beschikbaar zijn.	Gaatjes vullen in de dag van een levensgenieter waarvoor niks 'moet', in mindere mate hersen-gymnastiek	Invulling van de voormiddag van een levensgenieter waarvoor niks 'moet'	Ontspanning tijdens het huishoudelijk werk, en een gedeelde activiteit met de partner	Gaatjes vullen in de dag van een levensgenieter waarvoor niks 'moet', en een liefhebster van gezelschaps-spellen
Solitair Spelerstype	1. Tijdverdrijver 2. Meerwaardez.	1. Vrijheidszoeker	1. Vrijheidszoeker	1. Vrijheidszoeker	1. Vrijheidszoeker 2. Speelvogel
Sociaal Spelerstype	-	-	-	1. Socializer 2. Competitiebeest	-
Motivatie	Voornamelijk contextueel	Eerder contextueel	Eerder contextueel	Eerder contextueel	Eerder contextueel
Nuttigheid vs. Plezier	Nuttigheid	Eerder Plezier	Plezier	Plezier	Plezier
Evaluatie 1	Banaal	Niet zo belangrijk	Niet zo belangrijk	Niet zo belangrijk	Niet zo belangrijk
Evaluatie 2	Eerder problematisch	Positief	Positief	Positief	Positief

Naam	Luc	Nicole	Henri	Yves	Roger
Leeftijd	57	50	66	69	72
Geslacht	M	V	M	M	M
Samengevatte betekenis	Een manier om de tijd door te komen via competitie en strategie als er niets beters te doen is, en een manier om tijd voor zichzelf te maken.	Exploratie van een virtuele wereld vol 'echte' mensen. Een vorm van hersen-gymnastiek en zelfrelativatie, een creatieve uitlaatklep en een manier om bij te leren over technologie.	Een eeuwig uitdagende tegenstander voor een schaakfanaat.	Een technologie-liefhebber die bij wil leren en mee zijn. Een leuke tijd-besteding met de kleinkinderen en de partner.	De dag invullen in het verlengde van bredere interesses, mee zijn met de tijden en het oefenen van vaardig-heden.
Solitair Spelerstype	1. Vrijheidszoeker 2. Tijdverdrijver	1. Meerwaardez.	1. Meerwaardez.	1. Meerwaardez.	1. Meerwaardez.
Sociaal Spelerstype	1. Competitiebeest	1. Samenspeler	-	1. Socializer 2. Competitiebeest	-
Motivatie	Eerder Contextueel	Eerder Spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk	Voornamelijk spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk
Nuttigheid vs. Plezier	Eerder Plezier	Nuttigheid	Nuttigheid	Nuttigheid	Nuttigheid
Evaluatie 1	Niet zo belangrijk	Eerder Belangrijk	Belangrijk	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk
Evaluatie 2	Positief	Positief	Positief	Positief	Positief

Naam	Willy	Dirk	Raymond	Christiane	René
Leeftijd	72	49	60	63	64
Geslacht	M	M	M	V	M
Samengevatte betekenis	Schaakfanaat die de overstap naar games gemaakt heeft.	De hobby van een technologie-liefhebber en spelletjesmens	Technologie-liefhebber en spelletjesmens overgestapt op games	Mentale oefening wanneer ze tijd vrij heeft, maar altijd een fascinatie voor spelletjes gehad	Tijd voor mezelf in het verlengde van mijn hobby met een lichte nadruk op bijleren.
Solitair Spelerstype	1. Meerwaardez.	1. Meerwaardez. 2. Speelvogel	1. Meerwaardez. 2. Speelvogel	1. Meerwaardez. 2. Speelvogel	1. Meerwaardez. 2. Vrijheidszoeker
Sociaal Spelerstype	1. Competitiebeest	1. Socializer	-	-	-
Motivatie	Spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk	Eerder spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk
Nuttigheid vs. Plezier	Eerder Nuttigheid	Nuttigheid	Eerder Nuttigheid	Eerder Nuttigheid	Eerder Nuttigheid
Evaluatie 1	Belangrijk	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Belangrijk
Evaluatie 2	Positief	Positief	Positief	Positief	Positief

Naam	Pierre	Didier	Francis	Jacques	François
Leeftijd	66	67	71	51	55
Geslacht	M	M	M	M	M
Samengevatte betekenis	Hersen-gymnastiek in de ochtend voor het werk en een manier om mee te zijn met de tijden	Tijd voor mezelf in het verlengde van mijn hobby met een nadruk op bijleren over een bredere interesse.	Tijd voor zichzelf in het verlengde van een bredere interesse en leergierigheid. Ook tijd voor zichzelf maken naast het verzorgen van zijn vrouw.	Sportfanaat, speelvogel en technologie-liefhebber die de overstap naar games gemaakt heeft.	Games via de kinderen als hobby geadopteerd, speelt soms om af te kunnen spreken met de kinderen online
Solitair Spelerstype	1. Meerwaardez. 2. Vrijheidszoeker	1. Meerwaardez. 2. Vrijheidszoeker	1. Meerwaardez. 2. Vrijheidszoeker	1. Speelvogel	1. Speelvogel
Sociaal Spelerstype	-	-	-	1. Samenspeler	1. Samenspeler 2. Socializer
Motivatie	Eerder spel-inhoudelijk, soms contextueel	Voornamelijk spel-inhoudelijk	Voornamelijk spel-inhoudelijk, maar nu ook contextueel	Spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk
Nuttigheid vs. Plezier	Nuttigheid	Nuttigheid	Eerder nuttig maar ook plezier	Plezier	Plezier
Evaluatie 1	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Belangrijk	Belangrijk
Evaluatie 2	Positief	Positief	Positief	Positief	Positief

Naam	Lilliane	Robert	Godelieve	Rosa	Myriam
Leeftijd	56	56	68	55	56
Geslacht	V	M	V	V	V
Samengevatte betekenis	Interessante verhalen en een eeuwig uitdagende tegenstander voor een speelvogel. Afleiding van het huishouden.	Spelletjesmens die de overstap naar games heeft gemaakt.	Het exploreren van virtuele werelden en een leuke bezigheid met de kleinkinderen	Exploratie van virtuele werelden vol echte mensen voor een vijftigplusser met een functiebeperking	Een bron van uitdagingen, competitie en sociaal contact voor een speelvogel, die soms mobiliteits-problemen ondervindt.
Solitair Spelerstype	1. Speelvogel	1. Speelvogel	1. Speelvogel	1. Speelvogel 2. Compenseerder	1. Speelvogel 2. Compenseerder
Sociaal Spelerstype	1. Samenspeler 2. Socializer	1. Samenspeler	1. Samenspeler 2. Socializer	1. Socializer 2. Samenspeler	1. Competitiebeest 2. Samenspeler 3. Socializer
Motivatie	Spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk, soms contextueel	Volgens haar spel-inhoudelijk, maar onmogelijk te onder-scheiden	Spel-inhoudelijk, maar soms ook contextueel
Nuttigheid vs. Plezier	Plezier	Plezier	Plezier	Plezier	Plezier
Evaluatie 1	Belangrijk	Belangrijk	Belangrijk	Belangrijk	Eerder Belangrijk
Evaluatie 2	Positief	Positief	Positief	Positief	Positief

Naam	Nadine	Chantal	Marleen	Isabelle	Bernadette
Leeftijd	58	61	56	56	62
Geslacht	V	V	V	V	V
Samengevatte betekenis	De lerares (en spelletjes-liefhebster) die het leerrijke van digitale spellen verkende, werd onder invloed van haar dochter zelf een speler.	Enerzijds de perfecte dagvuller voor een speelvogel op zoek naar hersen-gymnastiek, en een tijdsbesteding met de kleinkinderen	In de eerste plaats een spelfanaat met een passie voor elegant ontworpen spellen, daarnaast ook afleiding tijdens het werk	Hobby van een vrije vogel en spelletjesmens waarvoor niks 'moet'	Uitdagende tijdsvulling tegenover nervositeit voor een spelfanaat met lichte mobiliteits-problemen, en een leuke tijdsbesteding met de kleinkinderen
Solitair Spelerstype	1. Speelvogel 2. Meerwaardez.	1. Speelvogel 2. Tijdverdrijver	1. Speelvogel 2. Vrijheidszoeker	1. Speelvogel 2. Vrijheidszoeker	1. Speelvogel 2. Vrijheidszoeker 3. Compenseerder
Sociaal Spelerstype	1. Samenspeler 2. Socializer	1. Socializer	1. Socializer 2. Competitiebeest	-	1. Socializer 2. Competitiebeest
Motivatie	Eerder Spel-inhoudelijk	Voornamelijk spel-inhoudelijk, maar soms ook contextueel	Eerder spel-inhoudelijk, soms contextueel	Eerder Spel-inhoudelijk	Spel-inhoudelijk, maar soms ook contextueel
Nuttigheid vs. Plezier	Plezier	Eerder plezier maar ook nuttig	Eerder Plezier	Plezier	Plezier
Evaluatie 1	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Eerder Belangrijk	Belangrijk	Belangrijk
Evaluatie 2	Positief	Positief	Positief	Positief	Positief

Referenties

Adams, W. J. (2000). How people watch television as investigated using focus group techniques. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 44(1), 78-93.

Adriaens, F., Baudouin, P., Claerhout, A., & Mertens, P. (1987). Kunst van Altamira tot heden (10th ed.). Uitgeverij De Nederlandsche Boekhandel.

Aison, C., Davis, G., Milner, J., & Targum, E. (2002). Appeal and Interest of Video Game Use Among the Elderly. Harvard Graduate School of Education,(May 2002), i-28. DOI= http://www. jrmilner. com.

Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. Organizational behavior and human decision processes, 50(2), 179-211.

Ajzen, I., & Fishbein, M. (1980). Understanding Attitudes and Predicting Social Behaviour. Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ.

Aldwin, C. M., Sutton, K. J., & Lachman, M. (1996). The development of coping resources in adulthood. Journal of Personality, 64(4), 837-871.

American Psychiatric Association. (1994). DSM-IV-TR: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (4th ed.). American Psychiatric Press Inc.

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. Journal of Personality and social psychology, 78(4), 772-790.

Anderson, C. A., Sakamoto, A., Gentile, D. A., Ihori, N., Shibuya, A., Yukawa, S., Naito, M., et al. (2008). Longitudinal Effects of Violent Video Games on Aggression in Japan and the United States. Pediatrics, 122(5), e1067-1072. doi:10.1542/peds.2008-1425

Annan, K. (1999). Address at ceremony launching the international year of older persons (1999). The Journals of Gerontology: Series B, 54(1), P5.

AppData. (2010). Farmville - Application Info. AppData - Independent, Accurate Facebook Application Metrics and Trends from Inside Facebook. Database,. Retrieved from http://www.appdata.com/facebook/apps/index/id/102452128776

Apter, M. J. (1991). A structural phenomenology of play. In J. H. Kerr & M. J. Apter (Eds.), Adult Play - A Reversal Theory approach. Amsterdan: Swets and Zeitlinger.

Arking, R. (1991). The biology of aging. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Axis of Reality. (2010). The State Of Game Piracy: Which platform is hardest hit and how? OXCGN.com. Retrieved August 6, 2010, from http://oxcgn.com/2010/03/23/the-state-of-game-piracy-which-platform-is-hardest-hit-and-how/

Baddeley, A. D. (1986). Working memory. Oxford: Clarendon Press.

Bagozzi, R. P. (1992). Development and Test of a Theory of Technological Learning and Usage. Human Relations, 45(7), 659-686. doi:10.1177/001872679204500702

Bagozzi, R. P. (2007). The legacy of the technology acceptance model and a proposal for a paradigm shift. Journal of the Association for Information Systems, 8(4), 244-254.

Bailey, S. (1989). Experimental Computer Games Study at Lowman Home. University of South Carolina, College of Social Work.

Baltes, P. B. (1987). Theoretical propositions of life-span developmental psychology: On the dynamics between growth and decline. Developmental psychology, 23(5), 611-626.

Baltes, P. B. (1997). On the incomplete architecture of human ontogeny: Selection, optimization, and compensation as foundation of developmental theory. American Psychologist, 52(4), 366-380.

Baltes, P. B., & Baltes, M. M. (1990). Psychological perspectives on successful aging: The model of selective optimization with compensation. Successful aging: Perspectives from the behavioral sciences, 1, 1-34.

Baltes, P. B., Dittmann-Kohli, F., & Dixon, R. A. (1984). New perspectives on the development of intelligence in adulthood: Toward a dual-process conception and a model of selective optimization with compensation. Life-span development and behavior, 6, 33-76.

Baltes, P. B., Reese, H. W., & Lipsitt, L. P. (1980). Life-Span Developmental Psychology. Annual Review of Psychology, 31(1), 65. doi:doi:10.1146/annurev.ps.31.020180.000433

Bandura, A. (1989). Human agency in social cognitive theory. American psychologist, 44(9), 1175-1184.

Barker, M. (2003). Assessing the 'Quality' in Qualitative Research. European Journal of Communication, 18(3), 315-324.

Barnett, M. A., Vitaglione, G. D., Harper, K. K. G., Quackenbush, S. W., Steadman, L. A., & Valdez, B. S. (1997). Late Adolescents' Experiences With and Attitudes Toward Videogames1. Journal of Applied Social Psychology, 27(15), 1316-1334. doi:10.1111/j.1559-1816.1997.tb01808.x

Barrat, C. (2009). What type of GTA player are you? GamesRadar.com. Retrieved March 17, 2011, from http://www.gamesradar.com/f/what-type-of-gta-player-are-you/a-2008041594131355091

Bartle, R. (1996). Players who suit MUDs: Hearts, Diamonds, Clubs and Spades. Journal of MUD research, 1(1).

Bartlett, C. P., & Rodeheffer, C. (2008). A Meta-Analytic Review of Video/Computer Game Play on Cognitive Performance: The Moderating Roles of Age and Variable. Le Centre Sheraton Hotel, Montreal, Quebec, Canada.

Bartsch, A., Vorderer, P., Mangold, R., & Viehoff, R. (2008). Appraisal of emotions in media use: Toward a process model of meta-emotion and emotion regulation. Media Psychology, 11(1), 7-27.

Basak, C., Boot, W. R., Voss, M. W., & Kramer, A. F. (2008). Can training in a real-time strategy videogame attenuate cognitive decline in older adults. Psychology and Aging, 23(4), 765-777.

Beasley, J. E. (1989). Innovative Computer Applications with the Elderly. University of South Carolina, College of Social Work.

Becker, H. A. (1992). Generaties en hun kansen. Generaties en hun Kansen.

Becker, H. A. (2000). Discontinuous change and generational contracts. The Myth of Generational Conflict. The Family and State in Ageing Societies, 114-132.

Bell, J. (1992). In search of a discourse on aging: The elderly on television. The Gerontologist, 32(3), 305.

Berk, L. E. (2004). Development through the lifespan. Pearson Education India.

Berman, E., & Napier, A. Y. (2000). The midlife family: Dealing with adolescents, young adults, and the marriage in transition. In M. A. Nichols, D. S. Pace-Nichols, & A. Y. Napier (Eds.), Handbook of family development and intervention (pp. 208-234). New York: Wiley.

Billipp, S. H. (2001). The psychosocial impact of interactive computer use within a vulnerable elderly population: A report on a randomized prospective trial in a home health care setting. Public Health Nursing, 18(2), 138-145.

Blaikie, A. (1999). Ageing and popular culture. Cambridge University Press

Blake, I. (2008). History of Video Games: The First Video Game? Retro Video Games. Blog, . Retrieved from http://www.retro-videogames.com/history-of-video-games-the-first-video-game

Blanchard-Fields, F., Chen, Y., & Norris, L. (1997). Everyday Problem Solving Across the Adult Life Span: Influence of Domain Specificity and Cognitive Appraisal. Psychology and Aging, 12(4), 684-693.

Blanker, M. H., Bosch, J. L. H., Groeneveld, F., Bohnen, A. M., Prins, A. D., Thomas, S., & Hop, W. C. J. (2001). Erectile and ejaculatory dysfunction in a community-based sample of men 50 to 78 years old: prevalence, concern, and relation to sexual activity* 1. Urology, 57(4), 763-768.

Blaschke, C. M., Freddolino, P. P., & Mullen, E. E. (2009). Ageing and technology: A review of the research literature. British Journal of Social Work, (39), 641-656.

Bliese, N. W. (1986). Media in the rocking chair: Media uses and functions among the elderly. In G. Gumpert & R. Cathcart (Eds.), Intermedia: Interpersonal communication in a media world (pp. 573-582). New York: Oxford University Press.

Blit-Cohen, E., & Litwin, H. (2004). Elder participation in cyberspace: A qualitative analysis of Israeli retirees. Journal of Aging Studies, 18(4), 385-398.

Blum, M., von Ahn, L. A., Langford, J., Hopper, N., & Manber, U. (2000). Completely Automatic Public Turing Test to tell Computers and Humans Apart. The Captcha Project. Retrieved from http://www.captcha.net/news/

Blumer, H. (1969). Symbolic interactionism: Perspective and method. Univ of California Press.

Blumler, J. G., & Katz, E. (1974). The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research. Sage Publications (CA).

Boeije, H. (2005). Analyseren in Kwalitatief Onderzoek. De Onderzoekspraktijk. Den Haag, Nederland: Boom Onderwijs.

Bousfield, P. (1999). Pleasure and pain: a theory of the energic foundation of feeling. Routledge.

Bower, R. T. (1973). Television and the public. New York: Holt, Rinehart & Winston.

Brabyn, J., Schneck, M., & Haegerstrom-Portnoy, G. (2001). The Smith-Kettlewell Institute (SKI) longitudinal study of vision function and its impact among the elderly: an overview. Optometry & Vision Science, 78(5), 264.

Bral, L. (2008). Werkbeleving en eindeloopbaan Kan meer bevlogenheid op het werk mensen langer actief houden? (Master). Universiteit Antwerpen, Antwerpen. Retrieved from http://www.s-d.be/assets/Thesissen-HR-Award-2009/UALiesbethBral.pdf

Brandtstädter, J., & Renner, G. (1990). Tenacious goal pursuit and flexible goal adjustment: Explication and age-related analysis of assimilative and accommodative strategies of coping. Psychology and Aging, 5(1), 58-67.

Brandtstädter, J., Rothermund, K., & Schmitz, U. (1998). Maintaining self-integrity and efficacy through adulthood and later life: The adaptive functions of assimilative persistence and accommodative flexibility. In J. Heckhausen & C. S. Dweck (Eds.), Motivation and self-regulation across life span (pp. 365-388). Cambridge, England: Cambridge University Press.

Brandtstädter, J., Wentura, D., & Greve, W. (1993). Adaptive resources of the aging self: Outlines of an emergent perspective. International Journal of Behavioral Development, 16(2), 323.

Brébion, G., Smith, M. J., & Ehrlich, M. F. (1997). Working memory and aging: Deficit or strategy differences? Aging, Neuropsychology, and Cognition, 4(1), 58-73.

Broomhall, H. S., & Winefield, A. H. (1990). A comparison of the affective well-being of young and middle-aged unemployed men matched for length of unemployment. British Journal of Medical Psychology, 63(1), 43–52.

Bryant, J., & Davies, J. (2006). Selective exposure to video games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), Playing video games: Motives, responses, and consequences (pp. 181-194). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Bryant, J., & Miron, D. (2002). Entertainment as media effect. In Media effects: Advances in theory and research (pp. 549-582).

Butler, R. N. (1963). The life review: an interpretation of reminiscence in the aged. Psychiatry, 26, 65.

Caillois, R. (1958). Les jeux et les hommes. Librairie Gallimard.

Calleja, G. (2007). Revising immersion: A conceptual model for the analysis of digital game involvement. Situated Play, 24-28.

Campbell, H. J. (1973). The pleasure areas: a new theory of behavior. Delacorte Press.

Canada, K., & Brusca, F. (1991). The technological gender gap: Evidence and recommendations for educators and computer-based instruction designers. Educational Technology Research and Development, 39(2), 43-51.

Cappeliez, P., & O'Rourke, N. (2002). Personality traits and existential concerns as predictors of the functions of reminiscence in older adults. The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences, 57(2), P116.

Carbery, J., & Buhrmester, D. (1998). Friendship and need fulfillment during three phases of young adulthood. Journal of Social and Personal Relationships, 15(3), 393.

Carstensen, L. L. (1992). Social and emotional patterns in adulthood: Support for socioemotional selectivity theory. Psychology and aging, 7, 331-331.

Carstensen, L. L. (1993). Motivation for social contact across the life span: A theory of socioemotional selectivity. In J. E. Jacobs (Ed.), Nebraska Symposium on Motivation, 1992: Developmental Perspectives on Motivation (Vol. 40, pp. 209-254). Lincoln: University of Nebraska Press.

Carstensen, L. L., Heckhausen, J., & Dweck, C. S. (1998). A life-span approach to social motivation. In Motivation and self-regulation across life span (pp. 341-364). Cambridge, England: Cambridge University Press.

Carstensen, L. L., Isaacowitz, D. M., & Charles, S. T. (1999). Taking time seriously: A theory of socioemotional selectivity. American Psychologist, 54(3), 165-181.

Caserta, M. S., & Gillett, P. A. (1998). Older women's feelings about exercise and their adherence to an aerobic regimen over time. The Gerontologist, 38(5), 602.

Cassiman, J.-J., De Moor, B., Krols, L., Schotsmans, P., & Verstreken, K. (2010). The Future of Life Sciences. Group T Engineering School, Louvain, Belgium.

CGA. (2007). Casual Games Market Report. Casual Games Association. Retrieved from http://www.casualconnect.org/newscontent/11-2007/CasualGamesMarketReport2007_Summary.pdf

Charmaz, K. (2006). Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis. London: Sage

Chen, V. H., Duh, H. B., Phuah, P. S. K., & Lam, D. Z. Y. (2006). Enjoyment or Engagement? Role of Social Interaction in Playing Massively Mulitplayer Online Role-playing Games (MMORPGS). Lecture Notes in Computer Science, 4161, 262.

Cherry, K. E., & LeCompte, D. C. (1999). Age and individual differences influence prospective memory. Psychology and Aging, 14, 60-76.

Chesney, M. A., Ekman, P., Friesen, W. V., Black, G. W., & Hecker, M. H. (1990). Type A behavior pattern: Facial behavior and speech components. Psychosomatic Medicine, 52(3), 307.

Cho, J., De Zuniga, H. G., Rojas, H., & Shah, D. V. (2003). Beyond access: The digital divide and Internet uses and gratifications. IT & Society, 1(4), 46-72.

Chou, T., & Ting, C. (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. CyberPsychology & Behavior, 6(6), 663-675.

Christina, H. (2010). 6 Devious Ways Farmville Gets People Hooked | Cracked.com. Retrieved September 1, 2010, from http://www.cracked.com/article_18709_6-devious-ways-farmville-gets-people-hooked.html

Chung, J. (2005). Beyond Geeks: Effects of Increased Casual Gamer Demand in the Videogame Industry from 1995 to 2002. Retrieved from http://economics.stanford.edu/files/Theses/Theses_2005/Chung.pdf

Cicirelli, V. G. (1995). Sibling relationships across the life span. New York: Plenum.

Clark, J. E., Lanphear, A. K., & Riddick, C. C. (1987). The effects of video game playing on the response selection of elderly adults. Journal of Gerontology, 42(1), 82-85.

Climo, J. J. (2001). Images of aging in virtual reality: The Internet and the community of affect. Generations, 25(3), 64-68.

Cody, M. J., Dunn, D., Hoppin, S., & Wendt, P. (1999). Silver surfers: Training and evaluating Internet use among older adult learners. Communication education, 48(4), 269-286.

Colcombe, S. J., Erickson, K. I., Raz, N., Webb, A. G., Cohen, N. J., McAuley, E., & Kramer, A. F. (2003). Aerobic fitness reduces brain tissue loss in aging humans. The Journals of Gerontology Series A: Biological Sciences and Medical Sciences, 58(2), M176.

Copier, M. (2002). Ouderen en games: Een kwalitatief onderzoek naar ouderen die digitale spellen spelen. International Institute of Infonomic in Heerlen, Centrum voor Gender en Diversiteit in Maastricht.

Corbin, J. M., & Strauss, A. (1990). Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria. Qualitative sociology, 13(1), 3-21.

Cornelius, S. W., & Caspi, A. (1987). Everyday problem solving in adulthood and old age. Psychology and Aging, 2(2), 144-153.

Couch, K. A. (1998). Late life job displacement. The Gerontologist, 38(1), 7.

Crawford, C. (1982). The Art of Computer Game Design. Vancouver: Washington State University. Retrieved from http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html

Crawford, G. (2005). Digital gaming, sport and gender. Leisure Studies, 24(3), 259-270.

Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining Validity in Qualitative Inquiry. Theory Into Practice, 39(3), 124 - 130.

Cross, S., & Markus, H. (1991). Possible selves across the life span. Human Development, 34(4), 230-255.

Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper and Row.

Cumming, E., & Henry, W. E. (1961). Growing old, the process of disengagement. New York: Basic books.

Cutler, S. J., & Hendricks, J. (2001). Emerging social trends. In R. H. Binstock & L. K. George (Eds.), Handbook of aging and the social sciences (pp. 462–480). San Diego, CA: Academic Press.

Cutler, S. J., Hendricks, J., & Guyer, A. (2003). Age differences in home computer availability and use. The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences, 58(5), S271.

Dacey, J. S. (1989). Peak Periods of Creative Growth across the Lifespan. Journal of Creative Behavior, 23(4), 224-47.

Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. MIS Quarterly, 13(3), 319-340.

Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: a comparison of two theoretical models. Manage. Sci., 35(8), 982-1003.

Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1992). Extrinsic and Intrinsic Motivation to Use Computers in the Workplace. Journal of Applied Social Psychology, 22(14), 1111-1132.

Davis, H. P., Trussell, L. H., & Klebe, K. J. (2001). A ten-year longitudinal examination of repetition priming, incidental recall, free recall, and recognition in young and elderly. Brain and cognition, 46(1-2), 99-104.

Davis, R. H. (1971). Television and the older adult. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 15(2), 153-160.

Davis, R. H., & Kubey, R. W. (1982). Growing old on television and with television. In D. Pearl, L. Bouthilet, & J. Lazar (Eds.), Television and Behavior: Ten Years of Scientific Progress and Implications For The Eighties (Vol. 2, pp. 201-208). Rockville, MD: National Institute of Mental Health.

Davis, R. H., & Westbrook, G. J. (1985). Television in the lives of the elderly: Attitudes and opinions. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 29(2), 209-214.

De Meyer, G., Malliet, S., & Verbruggen, D. (2001). Videogame Lexicon. Diegem: Kluwer.

De Schutter, B., & Vanden Abeele, V. (2008a). Meaningful Play in Elderly Life. Presented at the Annual Meeting of the International Communication Association, Quebec, Montreal, Canada.

De Schutter, B., & Vanden Abeele, V. (2008b). Digitale Spellen als Bron van Leren (p. 95). Louvain, Belgium: Group T Engineering School. Retrieved from http://www.groept.be/www/nieuws/events/2008-2009/meaningful-play/Groep-T-Digitale-spellen-als-bron-van-Leren-HQ.pdf

De Schutter, B., & Vanden Abeele, V. (2010). Designing Meaningful Play within the Psycho-Social Context of Older Adults. Presented at the International Conference of Fun and Games, Louvain, Belgium.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Intrinsic motivation and self-determination in human behavior. New York: Plenum.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2004). Handbook of self-determination research. University Rochester Press.

Delamont, S. (2004). Ethnography and participant observation. In C. Seale, G. Gobo, J. Gubrium, & D. Silverman (Eds.), Qualitative Research Practice (pp. 217-229). London: Sage.

Denney, N. W. (1990). Adult age differences in traditional and practical problem solving. Advances in Psychology, 72, 329-349.

Denney, N. W., & Pearce, K. A. (1989). A developmental study of practical problem solving in adults. Psychology and Aging, 4(4), 438–442.

Denzin, N. K. (1978). The Research Act: A theoretical introduction to sociological methods. Chicago: Aldine.

Dertien. (2009). Gemiddelde pensioenleeftijd. Dertien - Magazine voor het Vlaamse overheidspersoneel. Retrieved April 22, 2010, from http://dertien.vlaanderen.be/nlapps/docs/default.asp?id=360

Dickinson, A., & Gregor, P. (2006). Computer use has no demonstrated impact on the well-being of older adults. International Journal of Human-Computer Studies, 64(8), 744-753.

Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: Implications for gender socialization and aggressive behavior. Sex Roles, 38(5), 425-442.

Dimmick, J. W., McCain, T. A., & Bolton, W. T. (1979). Media use and the life span: Notes on theory and method. American Behavioral Scientist, 23(1), 7 -31. doi:10.1177/000276427902300102

Dixon, R. A., & Hultsch, D. F. (1999). Intelligence and cognitive potential in late life. In J. C. Cavanaugh & S. K. Whitbourne (Eds.), Gerontology: Interdisciplinary perspectives (pp. 213-237). New York: Oxford University Press.

Docampo Rama, M. D. L. M. (2001). Technology Generations handling complex User Interfaces (Doctoral). Technical University of Eindhoven, Eindhoven. Retrieved from http://www.idemployee.id.tue.nl/g.w.m.rauterberg/lecturenotes/PhDthesis%28Docampo-rama%29-2001.pdf

Dogruel, L., & Jöckel, S. (2008). Game Design for the Elderly - An Acceptance Perspective. Presented at the Meaningful Play '08, Michigan State University, East Lansing, Michigan, USA.

Doll, J., & Ajzen, I. (1992). Accessibility and Stability of Predictors in the Theory of Planned Behavior. Journal of personality and social psychology, 63(5), 754-765.

Donovan, T. (2010). Replay: The History of Video Games. Yellow Ant.

Doolittle, J. C. (1979). News Media Use by Older Adults. Journalism Quarterly, 56(2), 311-17, 345.

Douglas, A. S. (1954). Some Computations in Theoretical Physics (PhD). University of Cambridge, Cambridge, England.

Drew, B., & Waters, J. (1986). Video Games: Utilization of a novel strategy to improve perceptual motor skills and cognitive functioning in the noninstitutionalized elderly. Cognitive Rehabilitation, 4(2), 26-34.

Durand, R. M., Klemmack, D. L., Roff, L. L., & Taylor, J. L. (1980). Communicating with the elderly: Reach of television and magazines. Psychological Reports, (42), 1235-1242.

Dustman, R. E., Emmerson, R. Y., Steinhaus, L. A., Shearer, D. E., & Dustman, T. J. (1992). The effects of videogame playing on neuropsychological performance of elderly individuals. Journal of Gerontology, 47(3), P168.

Eastman, J. K., & Iyer, R. (2004). The elderly's uses and attitudes towards the Internet. Journal of Consumer Marketing, 21(3), 208-220.

Edge. (1996). Digital Dexterity - The Art of Videogame Controllers Past, Present en Future. Edge Magazine, (34). Retrieved from http://www.edge-online.com/

Edge. (2003). The Modern Age - Mods have graduated from internet servers to being an integrated part of publisher's marketing strategies and shop shelves worldwide. Edge Magazine, (126). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2004). Reaching Out - Can Peripherals Revolutionise the Games We Play and the People Who Play Them? Edge Magazine, (142). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2008a). A Brief History of 3D - The Graphics Technologies That Have Shaped Videogame Worlds. Edge Magazine, (195). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2008b). Touch and Go. Edge Magazine, (196). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2009a). The Making Of: Spacewar! Edge Magazine, (199). Retrieved from http://www.edge-online.com/magazine/the-making-of-spacewar

Edge. (2009b). Orchestral Manoeuvers - Killzone 2's Attention to Detail Extends to Its Rich Soundtrack, As We Discover At Abbey Road Studios. Edge Magazine, (198). Retrieved from http://www.edge-online.com/

Edge. (2009c). The 50 Best iPhone/iPod Touch Games. Edge Magazine, (206). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2010a). Microsoft Leads the Way at E3. Edge Magazine, (204). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2010b). Light, Camera, Action - Sony's New Motion-Sensing Controller is Read to Roll. How Does it Perform? Edge Magazine, (214). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2010c). The Worlds of Warcraft - A Survey of the Landscape and Life Forms that Made Blizzard's MMOG the Game of the Decade. Edge Magazine, (212). Retrieved from http://www.edge-online.com

Edge. (2010d). Creative Class - Media Molecule Reveals the Toolkit That Will Take LittleBigPlanet From Making Levels to Making Games. Edge Magazine, (215). Retrieved from http://www.edge-online.com

Egenfeldt-Nielsen, S. (2003). Keep the Monkey rolling: Eye-hand Coordination in Super Monkey Ball. Utrecht, The Netherlands. Retrieved from http://www.itu.dk/people/sen/papers/Keep_the_monkey_rolling_simon_egenfeldt.doc

Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). Beyond Edutainment: Exploring the Educational Potential of Computer Games (Doctoral). IT University of Copenhagen.

Eggermont, S., & Vandebosch, H. (1999). Televisie in het leven van ouderen – Een uses and gratifications-studie. Communicatie, 28(3).

Eggermont, S., & Vandebosch, H. (2001). Television as a substitute: loneliness, need intensity, mobility, life-satisfaction and the elderly television viewer. Communicatio: Suid-Afrikaanse tydskrif vir kommunikasieteorie en -navorsing, 27(2), 10-18.

Eggermont, S., & Vandebosch, H. (2002). Leven voor het scherm: het belang van televisiekijken voor ouderen in een maatschappelijk en persoonlijk ontwikkelingsperspectief. Tijdschrift voor Sociologie, (23), 483-508.

ELSPA. (2005). The UK Interactive Entertainment Industry. ELSPA. Retrieved from http://www.elspa.com/assets/files/0/20060505174657708_319.pdf

Entertainment Software Association. (2009, July). 2009 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. Entertainment Software Association. Retrieved from http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2009.pdf

Erikson, E. H. (1950). Childhood and society. New York: Norton.

Erikson, E. H. (1964). Insight and responsibility. New York: Norton.

Erikson, E. H. (1968). Identity: Youth and crisis. New York: Norton.

Fang, X., Chan, S., Brzezinski, J., & Nair, C. (2008). Measuring enjoyment of computer game play. AMCIS 2008 Proceedings, 306.

Federaal Planbureau (FPB) en de Algemene Directie Statistiek en Economische Informatie (AD SEI). (2008). Bevolking op 1 januari 2007-2061. FOD Economie, KMO, Middenstand en Energie. Retrieved July 28, 2010, from http://statbel.fgov.be/nl/modules/publications/statistiques/bevolking/Bevolking_op_1_jan_2007-2061.jsp

Feng, J., Spence, I., & Pratt, J. (2007). Playing an Action Video Game Reduces Gender Differences in Spatial Cognition. Psychological Science, 18(10), 850-855.

Ferdinands, B. (2005). Documented deaths due to World Of Warcraft. Retrieved February 12, 2011, from http://www.fibonaccisys.com/WoW_report.php

Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. Psychiatric Quarterly, 78(4), 309-316.

Festinger, L. (1954). A theory of social comparison processes. Human Relations, 7(2), 117-140.

Fetterman, D. M. (1989). Ethnography: Step by step. Applied social research methods series (Vol. 17). Newbury Park, CA: Sage.

Field, D. (1997). Looking back, what period of your life brought you the most satisfaction. International journal of aging & human development, 45(3), 169-194.

Fishbein, M., & Ajzen, I. (1975). Belief, Attitude, Intention and Behavior: An Introduction to Theory and Research. Addison-Wesley Pub. Retrieved from http://www.jstor.org/stable/info/2488818?seq=1&type=ref

Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. Addictive Behaviors, 19(5), 545-553.

Fitzgibbons, P. J., & Gordon-Salant, S. (1998). Auditory temporal order perception in younger and older adults. Journal of Speech, Language, and Hearing Research, 41(5), 1052.

Florian, V., Mikulincer, M., & Taubman, O. (1995). Does hardiness contribute to mental health during a stressful real-life situation? The roles of appraisal and coping. Journal of Personality and Social Psychology, 68, 687-687.

Ford, J. M., Roth, W. T., Isaacks, B. G., White, P. M., Hood, S. H., & Pfefferbaum, A. (1995). Elderly men and women are less responsive to startling noises: N1, P3 and blink evidence. Biological psychology, 39(2-3), 57-80.

Fouts, G. T. (1989). Television use by the elderly. Canadian Psychology-Psychologie canadienne, 30(3), 568.

Fozard, J. L., & Gordon-Salant, S. (2001). Changes in vision and hearing with aging. In Handbook of the psychology of aging (pp. 241-266). San Diego, CA: Academic Press.

Fozard, J. L., Vercruyssen, M., Reynolds, S. L., Hancock, P. A., & Quilter, R. E. (1994). Age differences and changes in reaction time: The Baltimore Longitudinal Study of Aging. Journal of Gerontology, 49(4), P179.

Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In Proceedings of the Digital Games Research Conference 2003. Utrecht.

Frazier, L. D. (2002). Perceptions of control over health - Implications for sense of self in healthy and ill adults frazier 2002. In Advances in Psychology Research (Vol. 10, pp. 145-163). Huntington, NY: Nova Science Publishers.

Fredrickson, B. L., & Carstensen, L. L. (1990). Choosing social partners: How old age and anticipated endings make people more selective. Psychology and Aging, 5(3), 335-347.

Freud, S. (1927). The Ego and the Id. London: Institute for Psychoanalysis and Hogarth Press.

Fromme, J. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. Game Studies: The International Journal of Computer Game Research, 3(1). Retrieved from www.gamestudies.org

Fry, P. S. (2001). Predictors of health-related quality of life perspectives, self-esteem, and life satisfactions of older adults following spousal loss: An 18-month follow-up study of widows and widowers. Gerontologist, 41(6), 787-798.

Gagnon, D. (1985). Videogames and spatial skills: An exploratory study. Educational Technology Research and Development, (33), 263-275.

Gajadhar, B., de Kort, Y., & IJsselsteijn, W. (2008). Shared fun is doubled fun: Player enjoyment as a function of social setting. Fun and Games, 106-117.

Galarneau, L. (2004). The e-learning edge: Leveraging interactive technologies in the design of engaging, effective learning experiences. Presented at the e-Fest Conference, New Zealand. Retrieved from ://www.synapsys.co.nz/blog/archives/000051.asp

Gamberini, L., Mariano, A., Barresi, G., Fabgregat, M., Prontu, L., & Seraglia, B. (2008). Playing for a real bonus - Videogames to empower elderly people. Journal of CyberTherapy & Rehabilitation, 1(1), 37-48.

Gamberini, L., Mariano, A., Barresi, G., Fabgregat, M., Prontu, L., & Ibanez, F. (2006). Cognition, technology and games for the elderly: An introduction to ELDERGAMES Project. PsychNology Journal, 4(3), 285-308.

Gantz, W., & Wenner, L. A. (1995). Fanship and the television sports viewing experience. Sociology of Sport Journal (SSJ), 12(1), 56-74.

Gauntlett, D., & Hill, A. (1999). TV living: Television, culture, and everyday life. London: Routledge.

Gaver, W., Dunne, T., & Pacenti, E. (1999). Cultural probes. Interactions, 6(1), 21-29.

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy (1st ed.). Palgrave Macmillan. Retrieved from http://www.amazon.co.uk/dp/1403961697

Gerrig, R. J. (1993). Experiencing narrative worlds: On the psychological activities of reading. Yale University Press.

Ghazi, K. (2010). PC Game Piracy Examined. TweakGuides.com. Retrieved August 6, 2010, from http://www.tweakguides.com/Piracy_1.html

Glaser, B. (1992). Emerging vs. Forcing: Basics of grounded theory analysis. Mill Valley, CA: Sociology Press.

Glaser, B. G. (1978). Theoretical sensitivity: Advances in the methodology of grounded theory. Mill Valley, California: Sociology Press.

Glaser, B. G., & Strauss, A. (1967). The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research. Aldine Transaction.

Glenn, N. D. (1974). Aging and conservatism. The ANNALS of the American Academy of Political and Social Science, 415(1), 176.

Goldberg, A. P., Dengel, D. R., & Hagberg, J. M. (1996). Exercise Physiology and Aging. In E. L. Schneider & J. W. Rowe (Eds.), Handbook of the Biology of Aging (pp. 331-354). San Diego, CA: Academic Press.

Goldman, T. (2010). Trash Talking Seniors Compete in National Wii Golf Tournament. The Escapist. Retrieved August 2, 2010, from http://www.escapistmagazine.com/news/view/102498-Trash-Talking-Seniors-Compete-in-National-Wii-Golf-Tournament

Goldstein, J., Cajko, L., Oosterbroek, M., Michielsen, M., van Houten, O., & Salverda, F. (1997). Videogames and the elderly. Social Behavior and Personality, 25(4), 345-352.

Good, O. (2008). Death Race Remake Recalls First Violent Game Controversy. Kotaku.com. Retrieved February 12, 2011, from http://kotaku.com/#!5032378/death-race-remake-recalls-first-violent-game-controversy

Goodman, L. A. (1961). Snowball Sampling. The Annals of Mathematical Statistics, 32(1), 148-170.

Graf, P., & Schacter, D. L. (1985). Implicit and explicit memory for new associations in normal and amnesic subjects. Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition, 11(3), 501-518.

Graf, W. D., Chatrian, G. E., Glass, S. T., & Knauss, T. A. (1994). Video game-related seizures: a report on 10 patients and a review of the literature. Pediatrics, 93(4), 551.

Graney, M. J. (1974). Media use as a substitute activity in old age. The Journal of Gerontology, 29(3), 322.

Graney, M. J. (1975). Communication uses and the social activity constant. Communication Research, 2(4), 347.

Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. Nature, 423(6939), 534.

Greenberg, B. S. (1974). Gratifications of television viewing and their correlates for British children. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research (pp. 71-92). Sage Publications (CA).

Greenberg, B. S., Sherry, J., Lachlan, K., Lucas, K., & Holmstrom, A. (2008). Orientations to Video Games Among Gender and Age Groups. Simulation & Gaming.

Greenfield, P. M., Camaioni, L., Ercolani, P., Weiss, L., Lauber, B. A., & Perucchini, P. (1994). Cognitive socialization by computer games in two cultures: Inductive discovery or mastery of an iconic code?, Journal of Applied Developmental Psychology, 15(1), 59-85.

Greenfield, S. (2000). The private life of the brain: Emotions, consciousness, and the secret of the self. John Wiley & Sons.

Greenlee, R. T., Murray, T., Bolden, S., & Wingo, P. A. (2000). Cancer statistics, 2000. CA: A Cancer Journal for Clinicians, 50(1), 7-33.

Griffiths, M. D. (1991a). The observational study of adolescent gambling in UK amusement arcades. Journal of Community & Applied Social Psychology, 1(4), 309-320.

Griffiths, M. D. (1991b). Are computer games bad for children? The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society, 6, 401-407.

Griffiths, M. D. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. Aggression and Violent Behavior, 4(2), 203-212. doi:doi: DOI: 10.1016/S1359-1789(97)00055-4

Griffiths, M. D. (2005a). The therapeutic value of videogames. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), Handbook of Computer Game Studies. The MIT Press.

Griffiths, M. D. (2005b). Video games and health. British Medical Journal, 331(7509), 122.

Griffiths, M. D., & Davies, M. N. O. (2005). Videogame addiction: Does it exist. (J. Raessens & J. Goldstein, Eds.)Handbook of computer game studies, 359–369.

Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. Journal of Community & Applied Social Psychology, 5(3), 189-193.

Grodal, T. (2000). Video games and the pleasures of control. In D. Zillman & B. Vorderer (Eds.), Media entertainment: The psychology of its appeal (pp. 197-213). London: Routledge.

Grüsser, S. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. (2006). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? CyberPsychology & Behavior, 10(2), 290-292.

Guba, E. G. (1981). Criteria for assessing the trustworthiness of naturalistic inquiries. Educational Technology Research and Development, 29(2), 75-91.

Gunter, B. (1998). Understanding the older consumer: The grey market. London: Routledge.

Gunter, B., Sancho-Aldridge, J., & Winstone, P. (1993). Television: the public's view. London: John Libbey.

Habgood, M. P. J., Ainsworth, S. E., & Benford, S. (2005). Endogenous fantasy and learning in digital games. Simulation Gaming, 36(4), 483-498.

Haddon, L. (2000). Social exclusion and information and communication technologies: Lessons from studies of single parents and the young elderly. New Media & Society, 2(4), 387.

Hagoort, T., & Hautvast, C. (2009). Belgium National Gamers Survey 2009. TNS, NewZoo & GamesIndustry.com. Retrieved from http://www.gamesindustry.com/company/542/service/1765

Harwood, J. (1997). Viewing Age: Lifespan Identity and Television Viewing Choices. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 41(1), 203-213.

Haught, P. A., Hill, L. A., Nardi, A. H., & Walls, R. T. (2000). Perceived ability and level of education as predictors of traditional and practical adult problem solving. Experimental aging research, 26(1), 89-101.

Heatherton, T., & Fouts, G. (1985). Television and the Older Viewer: Effects of Changes in the Visual and Auditory Systems. Presented at the International Communications Association, Honolulu.

Helson, R., & Moane, G. (1987). Personality change in women from college to midlife. Journal of Personality and Social Psychology, 53(1), 176-186.

Helson, R., & Wink, P. (1992). Personality change in women from the early 40s to the early 50s. Psychology and Aging, 7(1), 46-55.

Helson, R., Jones, C., & Kwan, V. S. Y. (2002). Personality change over 40 years of adulthood: Hierarchical linear modeling analyses of two longitudinal samples. Journal of Personality and Social Psychology, 83(3), 752-766.

Hochwarter, W. A., Ferris, G. R., Perrewé, P. L., Witt, L. A., & Kiewitz, C. (2001). A note on the nonlinearity of the age-job-satisfaction relationship. Journal of Applied Social Psychology, 31(6), 1223-1237.

Hollander, E. K., & Plummer, H. R. (1986). An innovative therapy and enrichment program for senior adults utilizing the personal computer. Activities, Adaptation & Aging, 8(1), 59-68.

Holtzblatt, K., & Jones, S. (1993). Contextual inquiry: A participatory technique for system design. Participatory design: Principles and practices, 177-210.

Hooker, K., & Kaus, C. R. (1992). Possible selves and health behaviors in later life. Journal of Aging and Health, 4(3), 390.

Hopf, H. L., Bedwell Jr, R. T., Lichty, L. W., & Ripley, J. M. (1970). Characteristics and program preferences of television listeners in Columbus, Ohio—April 1959. American Broadcasting, Introduction and Analysis: Readings. (2nd ed., pp. 102-131). Madison, WI: College Printing and Publishing.

Horn, J. L., & Donaldson, G. (1980). Cognitive development in adulthood. In O. G. Brim & J. Kagan (Eds.), Constancy and change in human development (pp. 445-529). Cambridge, MA, USA: Harvard University Press.

Horn, J. L., Donaldson, G., & Engstrom, R. (1981). Apprehension, memory and fluid intelligence decline in adulthood. Research on Aging, 3(1), 33-84.

Houghton, S., Milner, N., West, J., Douglas, G., Lawrence, V., Whiting, K., Tannock, R., et al. (2004). Motor control and sequencing of boys with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD) during computer game play. British Journal of Educational Technology, 35(1), 21-34.

Howard, P. E. N., Rainie, L., & Jones, S. (2001). Days and nights on the Internet. American Behavioral Scientist, 45(3), 383.

Höysniemi, J. (2006). Design and Evaluation of Physically Interactive Games. Departement of Computer Sciences, University of Tampere. Retrieved from http://acta.uta.fi/pdf/951-44-6694-2.pdf

Hsu, C., & Lu, H. (2004). Why do people play on-line games? An extended TAM with social influences and flow experience. Information & Management, 41(7), 853-868.

Huizinga, J. (1949). Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture. London: Routledge.

Hultsch, D. F., Hertzog, C., Dixon, R. A., & Small, B. J. (1998). Memory change in the aged. New York: Cambridge University Press.

Hunicke, R., LeBlanc, M., & Zubek, R. (2001). MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Presented at the Game Developers Conference. Retrieved from http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf

Hunter, W. (2000). The Dot Eaters - Classic videogame history. The Dot Eaters. Blog, . Retrieved from http://www.emuunlim.com/doteaters/

Hurme, H. (1991). Dimensions of the grandparent role in Finland. In P. K. Smith (Ed.), The psychology of grandparenthood: An international perspective (p. 19). London: Routledge.

Huyck, M. H. (1990). Gender differences in aging. In J. E. Birren & K. W. Schaie (Eds.), Handbook of the psychology of aging (Vol. 3, pp. 124-132). New York: Academic Press.

Ijsselsteijn, W. A., Nap, H. H., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. (2007). Digital game design for elderly users (pp. 17-22). Toronto, Canada: ACM.

Ivory, J. D. (2006). Still a Man s Game: Gender Representation in Online Reviews of Video Games. Mass communication and society, 9(1), 103-114.

Izard, C. E. (1977). Human emotions. Springer.

Jackson, G. R., & Owsley, C. (2000). Scotopic sensitivity during adulthood. Vision research, 40(18), 2467-2473.

Jacobs, T., & Vanderleyden, L. (2004). Op latere leeftijd: de leefsituatie van 55-plussers in Vlaanderen. (L. Vanden Boer, Ed.). Antwerpen-Apeldoorn: Garant.

James, J. B., Lewkowicz, C., Libhaber, J., & Lachman, M. (1995). Rethinking the gender identity crossover hypothesis: A test of a new model. Sex Roles, 32(3), 185-207.

Jansz, J., & Martens, L. (2005). Gaming at a LAN event: the social context of playing video games. New Media & Society, 7(3), 333-355.

Jansz, J., & Tanis, M. (2007). Appeal of playing online First Person Shooter Games. Cyberpsychology & behavior, 10(1), 133-6.

Jansz, J., Avis, C., & Vosmeer, M. (2009). Playing The Sims2: an exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play. New Media & Society, 1-17. doi:10.1177/1461444809342267

Johnson, S. (2008). Playing To Lose: AI and Civilization. Presented at the Game Developers Conference, San Francisco. Retrieved from http://www.youtube.com/watch?v=IJcuQQ1eWWI

Joseph, J. (1997). Fear of crime among black elderly. Journal of Black Studies, 27(5), 698-717.

Juul, J. (2003). The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. In Level up: Digital games research conference proceedings (Vol. 120, p. 121).

Juul, J. (2007). A certain level of abstraction. In Situated Play: DiGRA 2007 Conference Proceedings (pp. 510-515).

Juul, J. (2008). What's the casual in casual games? Presented at the [Player] Conference, IT University, Copenhagen. Retrieved from http://www.jesperjuul.net/cv.html

Juul, J. (2009). A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players. The MIT Press.

Kalsi, M., Heron, G., & Charman, W. N. (2001). Changes in the static accommodation response with age. Ophthalmic and Physiological Optics, 21(1), 77-84.

Karsten, N., & Tummens, L. (2008). To read or not to read: over de waarde van vakliteratuur in kwalitatief onderzoek. Kwalon 39, 13(3).

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1973). Uses and Gratifications Research. The Public Opinion Quarterly, 37(4), 509-523.

Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), The Uses of Mass Communications: Current Perspectives on Gratifications Research (pp. 19-32). Beverly Hills, CA: Sage Publications.

Katz, E., Haas, H., & Gurevitch, M. (1973). On the Use of the Mass Media for Important Things. American Sociological Review, 38(2), 164-181.

Kaufman, A. S. (2001). WAIS-III IQs, Horn's theory, and generational changes from young adulthood to old age. Intelligence, 29(2), 131-167.

Kaufman, A. S., & Horn, J. L. (1996). Age changes on tests of fluid and crystallized ability for women and men on the Kaufman Adolescent and Adult Intelligence Test (KAIT) at ages 17-94 years. Archives of Clinical Neuropsychology, 11(2), 97-121.

Kausler, D. H. (1991). Experimental psychology, cognition, and human aging. New York: Springer.

Kent, K. E., & Rush, R. R. (1976). How Communication Behavior of Older Persons Affects Their Public Affairs Knowledge. Journalism Quarterly, (53), 40-56.

Kern, D., Stringer, M., Fitzpatrick, G., & Schmidt, A. (2006). Curball - A Prototype Tangible Game for Intergenerational Play. Presented at the IEEE International Workshops on Enabling Technologies: Infrastructure for Collaborative Enterprises (WETICE '06), Manchester, UK: IEEE Press.

Khoo, E. T., Lee, S. P., Cheok, A. D., Kodagoda, S., Zhou, Y., & Toh, G. S. (2006). Age invaders: social and physical inter-generational family entertainment. In CHI '06 extended abstracts on Human factors in computing systems (pp. 243-246). Montreal, Quebec, Canada: ACM.

Kim, J. E., & Moen, P. (2002). Retirement transitions, gender, and psychological well-being. The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences, 57(3), P212.

Kimura, D. (2000). Sex and cognition. The MIT Press.

King, W. R., & He, J. (2006). A meta-analysis of the technology acceptance model. Information & Management, 43(6), 740-755. doi:10.1016/j.im.2006.05.003

Klimmt, C., Hartmann, T., & Frey, A. (2007). Effectance and Control as Determinants of Video Game Enjoyment. CyberPsychology & Behavior, 10(6), 845-848. doi:10.1089/cpb.2007.9942

Klug, C. G., & Schell, J. (2006). Why People Play Games: An Industry Perspective. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), Playing video games: Motives, responses, and consequences (pp. 181-194). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Korzenny, F., & Neuendorf, K. (1980). Television viewing and self-concept of the elderly. Journal of Communication, 30(1), 71-80.

Kotler-Cope, S., & Camp, C. J. (1990). Memory Interventions in Aging Populations. In E. A. Lovelace (Ed.), Aging and cognition (p. 231). Amsterdam: North-Holland.

Kraft, J. M., & Werner, J. S. (1999). Aging and the saturation of colors. 2. Scaling of color appearance. Journal of the Optical Society of America, 16, 231-235.

Kray, J., & Lindenberger, U. (2000). Adult age differences in task switching. Psychology and Aging, 15(1), 126-147.

Kubey, R. W. (1980). Television and aging: Past, present, and future. The Gerontologist, 20(1), 16.

Kurzweil, R. (2006). The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology. Penguin (Non-Classics).

Kwon, H. S., & Chidambaram, L. (2002). A test of the technology acceptance model: the case of cellular telephone adoption. In System Sciences, 2000. Proceedings of the 33rd Annual Hawaii International Conference on (p. 7). IEEE.

Labouvie-Vief, G., Diehl, M., Chiodo, L. M., & Coyle, N. (1995). Representations of self and parents across the life span. Journal of Adult Development, 2(4), 207-222.

Lam, J. C. Y., & Lee, M. K. O. (2006). Digital inclusiveness--Longitudinal study of Internet adoption by older adults. Journal of Management Information Systems, 22(4), 177-206.

Lang, F. R., Staudinger, U. M., & Carstensen, L. L. (1998). Perspectives on socioemotional selectivity in late life: How personality and social context do (and do not) make a difference. The Journals of Gerontology: Series B, 53(1), P21.

Lansford, J. E., Sherman, A. M., & Antonucci, T. C. (1998). Satisfaction with social networks: An examination of socioemotional selectivity theory across cohorts. Psychology and Aging, 13, 544-552.

Lawton, L., Silverstein, M., & Bengtson, V. L. (1994). Solidarity between generations in families. In V. L. Bengston & R. A. Harootyan (Eds.), Intergenerational linkages–Hidden connections in American society. New York (pp. 19-42). New York: Springer-Verlag.

Lazarsfeld, P. F., & Barton, A. (1951). Qualitative measurement in the social sciences: Classification, typologies and indices. In D. Lerner & H. Laswell (Eds.), The Policy Sciences (pp. 155-193). California, Stanfort.

Lazarus, R. S. (1991). Emotion and Adaptation. Oxford, England: Oxford University Press.

Lazzaro, N. (2004). Why we play games: Four keys to more emotion without story. Presented at the Game Developers Conference, 2004.

Leavengood, L. B. (2001). Older people and Internet use. Generations, 25(3), 69-71.

Lee, D. J., & Markides, K. S. (1990). Activity and mortality among aged persons over an eight-year period. The Journal of Gerontology, 45(1), S39.

Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. Communication Theory, 14(1), 27-50.

Lee, M., & Tsai, T. (2010). What Drives People to Continue to Play Online Games? An Extension of Technology Model and Theory of Planned Behavior. International journal of human-computer interaction, 26(6), 601-620.

Lemmens, J. S. (2010). Causes and Consequences of Pathological Gaming (Doctoral Dissertation). Universiteit van Amsterdam, Amsterdam.

Leonardi, C., Mennecozzi, C., Not, E., Pianesi, F., & Zancanaro, M. (2008). Designing a Familiar Technology For Elderly People. In the Proceedings of the 6th International Conference of the International Society of Gerontechnology. Presented at the ISG '08, Pisa, Italy.

Levin, J., & Chatters, L. (1998). Religion, health, and psychological well-being in older adults. Journal of Aging and Health, 4(10), 504-531.

Levinson, D. J., & Levinson, J. D. (1996). The seasons of a woman's life. New York: Knopf.

Lewis, C. (1982). Using the thinking-aloud method in cognitive interface design. Yorktown Heights, NY: IBM Research Report RC 9265.

Liang, J., Krause, N. M., & Bennett, J. M. (2001). Social exchange and well-being: is giving better than receiving? Psychology and Aging, 16(3), 511-523.

Lieberman, M. A., & Tobin, S. S. (1983). The experience of old age: Stress, coping, and survival. Basic Books.

Lindsay, C. (1999). A portrait of seniors in Canada. Ottawa: Statistics Canada.

Lowood, H. (2006). A Brief Biography of Computer Games. In P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), Playing video games: motives, responses, and consequences. London: Routledge.

Luborsky, M. R., & McMullen, C. K. (1999). Culture and aging. In J. C. Kavanaugh & S. K. Whitbourne (Eds.), Gerontology: An interdisciplinary perspective (pp. 65–90). New York: Oxford University Press.

Lucas, K., & Sherry, J. L. (2004). Sex Differences in Video Game Play - A Communication-Based Explanation. Communication Research, 31(5), 499-523.

Lund, D. A., & Caserta, M. S. (2001). When the unexpected happens: Husbands coping with the deaths of their wives. In D. A. Lund (Ed.), Men coping with grief (pp. 147-167). Amityville, NY: Baywood.

Macey, S. M., & Schneider, D. F. (1993). Deaths from excessive heat and excessive cold among the elderly. The Gerontologist, 33(4), 497.

Madden, D. J., & Plude, D. J. (1993). Selective preservation of selective attention. In J. Cerella & J. M. Rybash (Eds.), Adult information processing: Limits on loss (pp. 273–300). San Diego: Academic Press.

Maddi, S. R. (1999). The personality construct of hardiness: I. Effects on experiencing, coping, and strain. Consulting Psychology Journal: Practice and Research, 51(2), 83-94.

Maddox, G. L. (1963). Activity and morale: A longitudinal study of selected elderly subjects. Social forces, 42(2), 195-204.

Malliet, S. (2006). The Challenge of Videogames to Media Effects Theory (Doctoral thesis). Catholic University of Louvain.

Malliet, S., & De Meyer, G. (2005). The History of the Video Game. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), Handbook of Computer Game Studies (pp. 23-46). The MIT Press.

Malone, T. W. (1982). Heuristics for designing enjoyable user interfaces: Lessons from computer games. In Proceedings of the 1982 conference on Human factors in computing systems (pp. 63-68). ACM.

Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. Aptitude, learning, and instruction, 3, 223-253.

Mannell, R. (1999). Older adults, leisure, and wellness. Journal of Leisurability, 26(2), 3-10.

Mares, M. L., & Cantor, J. (1992). Elderly viewers' responses to televised portrayals of old age: Empathy and mood management versus social-comparison. Communication Research, 19(4), 459.

Mares, M. L., & Woodard, E. H. (2006). In search of the older audience: Adult age differences in television viewing. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 50(4), 595-614.

Maslow, A. H. (1954). Motivation and personality. New York: Harper.

Maslow, A. H. (1955). Deficiency Motivation and Growth Motivation. In M. R. Jones (Ed.), Nebraska Symposium on Motivation (Vol. 3, pp. 1-30). Lincoln: University of Nebraska Press.

Maso, I., & Smaling, A. (2004). Kwalitatief Onderzoek: Praktijk en Theorie. Amsterdam: Boom.

Mayer, J. D., & Gaschke, Y. N. (1988). The experience and meta-experience of mood. Journal of Personality and Social Psychology, 55(1), 102-111.

Mayer, K. U., Maas, I., & Wagner, M. (2001). Socioeconomic conditions and social inequalities in old age. In P. B. Baltes & K. U. Mayer (Eds.), The Berlin aging study: aging from 70 to 100 (pp. 227-255). Cambridge, England: Cambridge University Press.

McConatha, D., McConatha, J. T., & Dermigny, R. (1994). The use of interactive computer services to enhance the quality of life for long-term care residents. The Gerontologist, 34(4), 553.

McConatha, J. T., McConatha, D., Deaner, S. L., & Dermigny, R. (1995). A computer-based intervention for the education and therapy of institutionalized older adults. Educational Gerontology, 21(2), 129-138.

McCullough, P., & Rutenberg, S. K. (1989). Launching children and moving on. In B. Carter & M. McGoldrick (Eds.), The changing family life cycle (pp. 285-309). Boston: Allyn & Bacon.

McDonald, D. (1957). A Theory of Mass Culture. In D. M. White & B. Rosenberg (Eds.), Mass Culture: The Popular Arts in America. Glencoe: Free Press.

McGuire, F. A. (1984). Improving the quality of life for residents of long term care facilities through video games. Activities, Adaptation & Aging, 6(1), 1-7.

McMellon, C. A., & Schiffman, L. G. (2002). Cybersenior empowerment: How some older individuals are taking control of their lives. Journal of Applied Gerontology, 21(2), 157.

Mead, S. E., Lamson, N., & Rogers, W. A. (2002). Human Factors Guidelines for Web Site Usability: Health-Oriented Web Sites for Older Adults. In R. W. Morrell (Ed.), Older Adults, Health Information and the World Wide Web. Mahwah, NJ: Lawrence Elbaum Associates.

Medeiros, A. C. B., Crilly, N., & Clarkson, P. J. (2008). The Influence of Ageing on the Experience of Information and Communication Technology.

Medina, E. (2005). Digital games: A motivational perspective. In Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views - Worlds in Play. Vancouver, Canada.

Meyersohn, R. (1961). A critical examination of commercial entertainment. In R. W. Kleemeier (Ed.), Aging and leisure: a research perspective into the meaningful use of time (pp. 258-279). New York: Oxford University Press.

Miller, G. (2005). Society for Neuroscience meeting: Computer game sharpens aging minds. Science, 310(5752), 1261.

Mitchell, A., & Savill-Smith, C. (2004). The use of computer and video games for learning: A review of the literature. Learning and Skills Development Agency, London. Retrieved from http://www.lsda.org.uk/files/PDF/1529.pdf

Mitchell, V., & Helson, R. (1990). Women's prime of life. Psychology of Women Quarterly, 14, 451-470.

Mojet, J., Christ-Hazelhof, E., & Heidema, J. (2001). Taste perception with age: generic or specific losses in threshold sensitivity to the five basic tastes? Chemical senses, 26(7), 845.

Moore, A. J., & Stratton, D. C. (2002). Resilient widowers: Older men speak for themselves. New York: Springer.

Morrell, R. W., Mayhorn, C. B., & Bennett, J. (2000). A survey of World Wide Web use in middle-aged and older adults. Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society, 42(2), 175.

motivations and patterns of play. New Media & Society, 1-17. doi:10.1177/1461444809342267

Mundorf, N., & Brownell, W. (1990). Media preferences of older and younger adults. The Gerontologist, 30(5), 685.

Murray, J. H. (1997). Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace. New York: Free Press.

Nabi, R. L., & Krcmar, M. (2004). Conceptualizing Media Enjoyment as Attitude: Implications for Mass Media Effects Research. Communication Theory, 14(4), 288-310. doi:10.1111/j.1468-2885.2004.tb00316.x

Nacke, L. E., Nacke, A., & Lindley, C. A. (2009). Brain training for silver gamers: effects of age and game form on effectiveness, efficiency, self-assessment, and gameplay experience. CyberPsychology & Behavior, 12(5), 493-499.

Nahm, E. S., & Resnick, B. (2001). Homebound older adults' experiences with the Internet and e-mail. Computers in nursing, 19(6), 257.

Nap, H. H., de Kort, Y. A. W., & Ijsselsteijn, W. A. (2009). Senior gamers: Preferences, motivations and needs. Gerontechnology, 8(4), 247-262.

Nap, H. H., Ijsselsteijn, W. A., & de Kort, Y. A. W. (2009). Age Differences in Associations with Digital Gaming. In Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009. Brunel University, London.

Naveh-Benjamin, M. (2000). Adult age differences in memory performance: Tests of an associative deficit hypothesis. Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory and Cognition, 26(5), 1170-1187.

Neufeldt, C. (2009). Wii Play with Elderly People. Presented at the ECSW 2009, Vienna.

Neugarten, B. L. (1968). The awareness of middle age. In B. L. Neugarten (Ed.), Middle age and aging (pp. 93-98). Chicago: University of Chicago Press.

Neugarten, B. L., & Neugarten, D. A. (1987). The changing meanings of age. Psychology Today, 21(5), 29-33.

Newsom, J. T., & Schulz, R. (1996). Social Support as a Mediator in the Relation Between Functional Status and Quality of Life in Older Adults. Psychology and Aging, 11(1), 34-44.

Nielsen-Netratings. (2004). Online games claim stickiest web sites. Retrieved from http://www.nielsen-netratings.com/pr/pr_040616.pdf

Nordenstreng, K. (1970). Comments on "gratifications research" in broadcasting. Public Opinion Quarterly, 34(1), 130-132.

Nussbaum, J. F., Pecchioni, L. L., Baringer, D. K., & Kundrat, A. L. (2002). Lifespan Communication. In W. B. Gudykunst (Ed.), Communication Yearbook 26 (Vol. 26, pp. 366-389). Mahwah, NJ: Lawrence Elbaum Associates. Retrieved from http://www.informaworld.com/smpp/title~db=all~content=t792479080

O'Leary, Z. (2004). Indicators of good research. In The essential guide to doing research (pp. 56-65). CA: Sage.

Oliver, M. B. (1993). Exploring the paradox of the enjoyment of sad films. Human Communication Research, 19(3), 315-342.

Oliver, M. B. (2009). Entertainment. In R. L. Nabi & M. B. Oliver (Eds.), SAGE Handbook of Media Processes and Effects. Thousand Oaks, CA: Sage.

Oliver, M. B., & Bartsch, A. (2009). Appreciation as Audience Response: Exploring Entertainment Gratifications Beyond Hedonism. Human Communication Research, 36(1), 53-81.

Ostman, R. E., & Jeffers, D. W. (1983). Life stage and motives for television use. International journal of aging & human development, 17(4), 315.

Owen, A. M., Hampshire, A., Grahn, J. A., Stenton, R., Dajani, S., Burns, A. S., Howard, R. J., et al. (2010). Putting brain training to the test. Nature, 465(7299), 775-778. doi:10.1038/nature09042

Owsley, C., Ball, K., McGwin Jr, G., Sloane, M. E., Roenker, D. L., White, M. F., & Overley, E. T. (1998). Visual processing impairment and risk of motor vehicle crash among older adults. Journal Of The American Medical Association, 279(14), 1083-1088.

Palmgreen, P., & Rayburn, J. D. (1982). Gratifications sought and media exposure: An Expectancy Value Model. Communication Research, 9(4), 561-580. doi:10.1177/009365082009004004

Palmgreen, P., & Rayburn, J. D. (1985). An expectancy - value approach to media gratifications. Media gratifications research: Current perspectives, 61-72.

Pardhan, S., Gilchrist, J., Elliott, D. B., & Beh, G. K. (1996). A comparison of sampling efficiency and internal noise level in young and old subjects. Vision research, 36(11), 1641-1648.

Patton, M. Q. (1990). Qualitative evaluation and research methods.

Pawelec, G., Wagner, W., Adibzadeh, M., & Engel, A. (1999). T-cell immunosenescence in vitro and in vivo. Experimental gerontology, 34(3), 419-429.

Pearce, C. (2008). The Truth About Baby Boomer Gamers: A study of over-forty computer game players. Games and Culture, 3(2), 142.

Peck, R. (1968). Psychological developments in the second half of life. In B. L. Neugarten (Ed.), Middle age and aging (pp. 88-92). Chicago: University of Chicago Press.

Pelfrene, E. (2005). Ontgroening en vergrijzing in Vlaanderen 1990-2050: Verkenningen op basis van de NIS-bevolkingsvooruitzichten. Ministerie van de Vlaamse Gemeenschap. Retrieved from http://publicaties.vlaanderen.be/docfolder/2263/Ontgroening_en_vergrijzing_Vlaanderen_1990_2050.pdf

Perlmutter, M., Kaplan, M., & Nyquist, L. (1990). Development of adaptive competence in adulthood. Human Development, 33(2-3), 185-197.

Perse, E. M., & Rubin, A. M. (1990). Chronic loneliness and television use. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 34(1), 37-53.

Phillips, C. A., Rolls, S., Rouse, A., & Griffiths, M. D. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. Journal of Adolescence, 18(6), 687-691.

Piaget, J. (1954). The Construction of Reality in the Child. New York: Basic Books.

Piaget, J. (1959). The Language and the Thought of the Child. New York: Basic Books.

Piaget, J. (1971). Biology and Knowledge. Chicago: University of Chicago Press.

Piaget, J. (1972). The Psychology of Intelligence. New York: Basic Books.

Pivec, M., & Pivec, P. (n.d.). Games in Schools. games.eun.org. Retrieved from http://www.futured.com/documents/GamesinSchools-EuropeanSchoolNetReport.pdf

Poels, K., de Kort, Y., & Ijsselsteijn, W. (2007). It is always a lot of fun!: exploring dimensions of digital game experience using focus group methodology (pp. 83-89). Presented at the Proceedings of the 2007 conference on Future Play, Toronto, Ontario, Canada: ACM.

Portnow, J. (2008). The Power of Tangential Learning. Edge Online. Retrieved December 7, 2008, from http://www.edge-online.com/blogs/the-power-tangential-learning

Pratchett, R. (2005). Gamers in the UK. Digital play, digital lifestyles. BBC.

Prensky, M. (2001). Digital Game-based Learning. McGraw-Hill Inc.,US.

Quandt, T., Grueniger, H., & Wimmer, J. (2009). The Gray Haired Gaming Generation: Findings from an Explorative Interview Study on Older Computer Gamers. Games and Culture:A Journal of Interactive Media, 4(1).

Quick, H. E., & Moen, P. (1998). Gender, employment and retirement quality: A life course approach to the differential experiences of men and women. Journal of Occupational Health Psychology, 3(1), 44-64.

Raessens, J., & Goldstein, J. (2005). Handbook of Computer Game Studies (illustrated edition.). The MIT Press.

Randall, E. (1995). Switching on at 60-plus. In D. Petrie & J. Willis (Eds.), Television and the household: Reports from the BFI's audience tracking study (pp. 49-62). London: BFI.

Raney, A. A. (2003). Disposition-based theories of enjoyment. In Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann (pp. 61–84). Routledge.

Raney, A. A. (2004). Expanding Disposition Theory: Reconsidering Character Liking, Moral Evaluations, and Enjoyment. Communication Theory, 14(4), 348-369. doi:10.1111/j.1468-2885.2004.tb00319.x

Raup, J. L., & Myers, J. E. (1989). The Empty Nest Syndrome: Myth or Reality?. Journal of Counseling and Development, 68(2), 180-83.

Rayburn, J. D., & Palmgreen, P. (1984). Merging uses and gratifications and expectancy-value theory. Communication Research, 11(4), 537.

Reinecke, L., & Trepte, S. (2008). In a Working Mood? The Effects of Mood Management Processes on Subsequent Cognitive Performance. Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications, 20(1), 3-14.

Riddick, C. C., Drogin, E. B., & Spector, S. G. (1987). The impact of videogame play on the emotional states of senior center participants. Practice Concepts, 27(4), 425-427.

Rieber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. Educational Technology Research and Development, 44(2), 43-58.

Riggs, K. E. (1996). Television use in a retirement community. Journal of Communication, 46(1), 144-156.

Riggs, K. E. (1998). Mature audiences: Television in the lives of elders. New Brunswich, N.J.: Rutgers University Press.

Ritchey, L. H., Ritchey, L. H., & Dietz, B. E. (2001). Clarifying the measurement of activity. Activities, Adaptation & Aging, 26(1), 1-21.

Roberts, R. E., Shema, S. J., & Kaplan, G. A. (1999). Prospective data on sleep complaints and associated risk factors in an older cohort. Psychosomatic Medicine, 61(2), 188.

Robinson, J. D., Skill, T., & Turner, J. W. (2004). Media usage patterns and portrayals of seniors. In J. F. Nussbaum & J. Coupland (Eds.), Handbook of communication and aging research (pp. 423-450). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Robinson, R. J., Barron, D. A., Grainger, A. J., & Venkatesh, R. (2008). Wii knee. Emergency Radiology, 15(4), 255-257.

Rogers, E. M. (1995). Diffusion of innovations. New York: Free Press.

Rosengren, K. E. (1974). Uses and gratifications: A paradigm outlined. The uses of mass communications: Current perspectives on gratifications research, 269-286.

Rosser, J. C., Lynch, P. J., Haskamp, L. A., Yalif, A., Gentile, A., & Giammaria, L. (2004). Are Video Game Players Better at Laparoscopic Surgical Tasks. CA: Newport Beach.

Rubin, A. M. (1986). Television, aging and information seeking. Language & Communication, 6(1-2), 125-137.

Rubin, A. M. (1994). Media uses and effects: A uses-and-gratifications perspective. Media effects: Advances in theory and research, 417-436.

Rubin, A. M., & Rubin, R. B. (1981). Age, context and television use. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 25(1), 1-13.

Rubin, A. M., & Rubin, R. B. (1982a). Contextual age and television use. Human Communication Research, 8(3), 228-244.

Rubin, A. M., & Rubin, R. B. (1982b). Older Persons' TV Viewing Patterns and Motivations. Communication Research, 9(2), 287.

Ruggiero, T. E. (2000). Uses and Gratifications Theory in the 21st Century. Mass Communication and Society, 3(1), 3. doi:10.1207/S15327825MCS0301_02

Russell, M. J., Cummings, B. J., Profitt, B. F., Wysocki, C. J., Gilbert, A. N., & Cotman, C. W. (1993). Life span changes in the verbal categorization of odors. Journal of Gerontology, 48(2), P49.

Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. (2009). EEG, HRV and Psychological Correlates while Playing Bejeweled II: A Randomized Controlled Study. Studies in health technology and informatics, 144, 189.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2004). An Overview of Self-Determination Theory: An Organismic-Dialectical Perspective. In E. L. Deci & R. M. Ryan (Eds.), Handbook of self-determination research (pp. 3-36). University Rochester Press.

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games: A Self-Determination Theory Approach. Motivation and Emotion, 30(4), 344-360. doi:10.1007/s11031-006-9051-8

Ryff, C. D. (1991). Possible selves in adulthood and old age: A tale of shifting horizons. Psychology and aging, 6(2), 286-295.

Sackmann, R., & Weymann, A. (1994). Die Technisierung des Alltags: Generationen und technische Innovationen. Bremen: BMFT.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play: Game Design Fundamentals. MIT Press.

Salganik, M. J., & Heckathorn, D. D. (2004). Sampling and Estimation in Hidden Populations Using Respondent-Driven Sampling. Sociological Methodology, 34(1), 193-240. doi:10.1111/j.0081-1750.2004.00152.x

Salthouse, T. A. (2000). Aging and measures of processing speed. Biological psychology, 54(1-3), 35-54.

Salthouse, T. A., & Babcock, R. L. (1991). Decomposing adult age differences in working memory. Developmental Psychology, 27(5), 763-776.

Salthouse, T. A., & Skovronek, E. (1992). Within-context assessment of age differences in working memory. Journal of Gerontology, 47(3), P110.

Salthouse, T. A., Fristoe, N., McGuthry, K. E., & Hambrick, D. Z. (1998). Relation of task switching to speed, age, and fluid intelligence. Psychology and Aging, 13(3), 445-461.

Sarker, S., & Wells, J. D. (2003). Understanding mobile handheld device use and adoption. Communications of the ACM, 46(12), 35-40.

Satyen, L. (2003). Improving Skills of Divided Attention (Vol. 2). Sydney, Australia.

Schaie, K. W. (1994). The course of adult intellectual development. American psychologist, 49(4), 304-313.

Schaie, K. W. (1996). Intellectual development in adulthood: The Seattle longitudinal study. New York: Cambridge University Press.

Schell, J. (2004). First Graphical Adventure: Rogue. Game Innovation Database. Online Database, . Retrieved June 17, 2010, from http://www.emuunlim.com/doteaters/

Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A book of lenses. Morgan Kaufmann.

Schell, J. (2010). Design Outside The Box. Presented at the Design Innovate Communicate Entertain (DICE), Las Vegas. Retrieved from http://www.rockpapershotgun.com/2010/02/24/this-hunger-for-reality/

Scherer, K. R. (2001). Appraisal considered as a process of multi-level sequential checking. In K. R. Scherer, A. Schorr, & T. Johnstone (Eds.), Appraisal Processes in Emotion: Theory, Methods, Research (1st ed.). New York: Oxford University Press, USA.

Schmidt, I. W., Dijkstra, H. T., Berg, I. J., & Deelman, B. G. (1999). Memory training for remembering names in older adults. Clinical Gerontologist, 20(2), 57-73.

Schneider, B. A., Daneman, M., Murphy, D. R., & See, S. K. (2000). Listening to discourse in distracting settings: The effects of aging. Psychology and Aging, 15(1), 110-125.

Schroots, J. J. F., & Birren, J. E. (1990). Concepts of time and aging in science. In J. E. Birren & K. W. Schaie (Eds.), Handbook of the psychology of aging, Academic Press, San Diego (pp. 45–64). San Diego: Academic Press.

Schueren, B. (1986). Video games: an exploration of their potential as recreational activity programs in nursing homes. Activities, Adaptation & Aging, 8, 49-57.

Schultz, N. R., & Moore, D. W. (1984). Loneliness: Correlates, Attributions and Coping among Older Adults. Personality and Social Psychology Bulletin, 10(1), 67.

Schutz, W. C. (1958). FIRO: A three-dimensional theory of interpersonal behavior. Rinehart, New York.

Schwartz, H., & Jacobs, J. (1979). Qualitative methodology: A method to the madness. New York: Free Press.

Selnow, G. W. (1984). Playing videogames: The electronic friend. Journal of Communication, 34(2), 148-156.

Selnow, G. W., & Reynolds, H. (1984). Some opportunity costs of television viewing. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 28(3), 315-322.

Seltzer, M. M., & Ryff, C. D. (1994). Parenting across the life span: The normative and nonnormative cases. Life-span development and behavior, 12, 1–40.

Selwyn, N. (2004). The information aged: A qualitative study of older adults' use of information and communications technology. Journal of Aging Studies, 18(4), 369-384.

Selwyn, N., Gorard, S., Furlong, J., & Madden, L. (2003). Older adults' use of information and communications technology in everyday life. Ageing and Society, 23(05), 561-582.

Shaik, A. (2008). Differences Between PC and Console Gaming. Mastma.com. Retrieved August 7, 2010, from http://www.mastma.com/Articles/differences_between_pc_and_conso.htm

Shannon, C. E. (1950). A chess-playing machine. Scientific American, 182(2), 45-51.

Shaw, P., LaRose, R., & Wirth, C. (2006). Massively Multiplayer Games: A Social Cognitive Theory of MMO Attendance. Presented at the Futureplay, The University of Western Ontario, London, Ontario, Canada.

Shaw, P., Ward, J. G., & Weber, R. (2006). Player Types and Game Qualities: A Model to Predict Video Game Playing. Presented at the Futureplay, The University of Western Ontario, London, Ontario, Canada.

Sherer, M. (1996). The impact of using personal computers on the lives of nursing home residents. Physical & Occupational Therapy in Geriatrics, 14(2), 13-31.

Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression. Human Communication Research, 27(3), 409-431.

Sherry, J. L. (2004). Flow and Media Enjoyment. Communication Theory, 14(4), 328-347.

Sherry, J. L., & Lucas, K. (2003). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Presented at the the annual conference of the International Communication Association, San Diego, CA.

Sherry, J. L., Desouza, R., Greenberg, B. S., & Lachlan, K. (2003). Relationship between Developmental Stages and Video Game Uses and Gratifications, Game

Preference and Amount of Time spent in Play. Presented at the the annual conference of the International Communication Association, San Diego, CA.

Sherry, J. L., Lucas, K., Greenberg, B., & Lachlan, K. (2006). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. Playing video games: Motives, responses, and consequences, 213–224.

Shin, D. (2010). The Dynamic User Activities in Massive Multiplayer Online Role-Playing Games. International journal of human-computer interaction, 26(4), 317-344.

Silverberg, S. B. (1996). Parents' well-being at their children's transition to adolescence. In C. D. Ryff & M. M. Seltzer (Eds.), The parental experience in midlife (pp. 215-254). Chicago: University of Chicago Press.

Silvia, P. J. (2005). Emotional responses to art: From collation and arousal to cognition and emotion. Review of General Psychology, 9(4), 342.

Skinner, B. F. .. (1953). Science and Human Behavior. New York: MacMillan.

Slegers, K., van Boxtel, M. P. J., & Jolles, J. (2008). Effects of computer training and Internet usage on the well-being and quality of life of older adults: A randomized, controlled study. The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences, 63(3), P176.

Somary, K., & Strieker, G. (1998). Becoming a grandparent: A longitudinal study of expectations and early experiences as a function of sex and lineage. The Gerontologist, 38(1), 53.

Squire, K. D. (2004). Replay History: Learning World History Through Playing Civilization III (Doctoral). Indiana University. Retrieved from http://website.education.wisc.edu/kdsquire/dissertation.html

Squire, K., & Barab, S. (2004). Replaying history: engaging urban underserved students in learning world history through computer simulation games (pp. 505-512). Santa Monica, California: International Society of the Learning Sciences.

St. Hilaire, T. (2005). Old Grandma Hardcore. Blog, . Retrieved August 2, 2010, from http://oghc.blogspot.com/

Stafford, T. F., Stafford, M. R., & Schkade, L. L. (2004). Determining uses and gratifications for the Internet. Decision Sciences, 35(2), 259-288.

Steiner, G. A. (1963). The people look at television: A study of audience attitudes. New York: Alfred A. Knopf.

Steinke, I. (2004). Quality Criteria in Qualitative Research. In U. Flick, E. von Kardoff, I. Steinke, & B. Jenner (Eds.), A Companion to Qualitative Research (pp. 184-190). London: Sage.

Stevens, J. C., & Cruz, L. A. (1996). Spatial acuity of touch: ubiquitous decline with aging revealed by repeated threshold testing. Somatosensory & motor research, 13(1), 1-10.

Stevens, J. C., Cruz, L. A., Marks, L. E., & Lakatos, S. (1998). A multimodal assessment of sensory thresholds in aging. The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences, 53(4), P263.

Stewart, R. B., Kozak, A. L., Tingley, L. M., Goddard, J. M., Blake, E. M., & Cassel, W. A. (2001). Adult sibling relationships: Validation of a typology. Personal Relationships, 8(3), 299-324.

Stoney, C. M., & Engebretson, T. O. (1994). Anger and hostility: Potential mediators of the gender difference in coronary heart disease. In A. W. Siegman & T. W. Smith (Eds.), Anger, hostility, and the heart (pp. 215-237). Hillsdale, New Jersey: Erlbaum.

Straka, S. M., & Clark, F. (2000). Connections: Internet access for frail older seniors to improve their psychosocial well-being,. The McGill Centre for Studies in Aging, Montreal, Quebec.

Stratton, J. R., Levy, W. C., Cerqueira, M. D., Schwartz, R. S., & Abrass, I. B. (1994). Cardiovascular responses to exercise. Effects of aging and exercise training in healthy men. Circulation, 89(4), 1648.

Stu. (2005). Uber Micro. Urban Dictionary. Retrieved August 23, 2010, from http://www.urbandictionary.com/define.php?term=Uber%20Micro

Stull, D. E., & Scarisbrick-Hauser, A. (1989). Never-married elderly: A reassessment with implications for long-term care policy. Research on Aging, 11(1), 124.

Subrahmanyam, K., Greenfield, P. M., Kraut, R., & Gross, E. (2001). The impact of computer use on children's and adolescents' development. Journal of Applied Developmental Psychology, 22(1), 7-30.

Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. The Future of Children, 10(2), 123-144.

Suddaby, R. (2006). From the Editors: What Grounded Theory Is Not. Academy of Management Journal, 49(4), 633-642.

Sutton-Smith, B. (1998). The Ambiguity of Play. Harvard University Press.

Tajfel, H. (Ed.). (1978). Differentiation between social groups. London: Academic.

Tamborini, R., Bowman, N. D., Eden, A., Grizzard, M., & Organ, A. (2010). Defining Media Enjoyment as the Satisfaction of Intrinsic Needs. Journal of Communication, 60(4), 758-777.

Tan, E. S. (1996). Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine. (B. P. Fasting, Tran.). Mahwah, NJ: Erlbaum.

Tan, E. S., & Jansz, J. (2008). The Game Experience. In H. N. Schifferstein & P. P. Hekkert (Eds.), Product Experience (pp. 531-556). San Diego, CA: Elsevier.

Tarling, A. (2005). Older People's Social and Leisure Time, Hobbies and Games (Masters Thesis). University of Sussex.

Teo, T. S. H., & Pok, S. H. (2003). Adoption of WAP-enabled mobile phones among Internet users. Omega, 31(6), 483-498.

Thayer, S. E., & Ray, S. (2006). Online communication preferences across age, gender, and duration of Internet use. CyberPsychology & Behavior, 9(4), 432-440.

Thomas, J. L. (1989). Gender and perceptions of grandparenthood. International journal of aging & human development, 29(4), 269.

Thompson, E. E., & Krause, N. (1998). Living alone and neighborhood characteristics as predictors of social support in late life. The Journals of Gerontology, 53(6), S354.

Titov, N., & Knight, R. G. (1997). Adult Age Differences in Controlled and Automatic Memory Processing. Psychology and Aging, 12(4), 565-573.

Trocchia, P. J., & Janda, S. (2000). A phenomenological investigation of Internet usage among older individuals. Journal of Consumer Marketing, 17(7), 605-616.

Tulloch, J. (1989). Approaching the audience: The elderly. In E. Seiter, H. Borchers, G. Kreutzner, & E. M. Warth (Eds.), Remote control: Television, audiences, and cultural power (pp. 180-203). London: Routledge.

United Nations Population Division. (2009). World Population Prospects: The 2008 Revision Population Database. Retrieved July 28, 2010, from http://esa.un.org/unpp/index.asp?panel=2

Vaillant, G. E. (1995). Adaptation to life. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Vaillant, G. E., & Mukamal, K. (2001). Successful aging. American Journal of Psychiatry, 158(6), 839.

Van Baarsen, B. (2002). Theories on Coping With Loss. The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences, 57(1), S33.

Van der Goot, M. (2009). Older Widow's Television Viewing. In R. P. Konig, P. W. M. Nelissen, & F. J. M. Huysmans (Eds.), Meaningful media: Communication research on the social construction of reality (pp. 106-118). Ubbergen: Tandem Felix.

Van der Goot, M. (2009). Television Viewing in the Lives of Older Adults (Doctoral). Raboud University Nijmegen.

Van der Goot, M., & Beentjes, J. W. J. (2008). Media Use Across The Life-Span. In W. Donsbach (Ed.), The International Encyclopedia of Communication (pp. 3020-3025). Blackwell Publishing.

Van der Goot, M., Beentjes, J. W. J., & van Selm, M. (2006). Older Adults' Television Viewing from a Life-Span Perspective: Past Research and Future Challenges. Communication Yearbook 30, 431.

Van Gils, M., Derboven, J., & Poels, Y. (2008). The appeal of brain games to the aging individual. Presented at the Meaningful Play '08, Michigan State University, East Lansing, Michigan, USA.

Van Looy, J. (2006). The Promise of Perfection: A Cultural Perspective on the Shaping of Computer Simulations and Games (Doctoral). Catholic University of Louvain.

Vandebosch, H., & Eggermont, S. (2001). Het mediagebruik van ouderen: een functie van persoonlijke en maatschappelijke ontwikkelingen. K.U.Leuven. Faculteit sociale

wetenschappen. Departement communicatiewetenschap, Leuven. Retrieved from https://lirias.kuleuven.be/handle/123456789/83126

Vandebosch, H., & Eggermont, S. (2002). Elderly peoples media use: At the crossroads of personal and societal developments. Communications, 27(4), 437-455.

Vanden Abeele, V., & De Schutter, B. (2010). Designing intergenerational play via enactive interaction, competition and acceleration. Personal and Ubiquitous Computing. doi:10.1007/s00779-009-0262-3

Vanden Abeele, V., De Schutter, B., Husson, J., Vos, G., & Annema, J. (2008). e-Treasure: Fostering intergenerational play by means of a digital game. Presented at the Meaningful Play 2008, Michigan State University, East Lansing, Michigan, USA.

Vanden Abeele, V., Husson, J., Vandeurzen, L., & Desmet, S. (2007). A Soft Approach to Computer Science: Designing & Developing Games for and with Senior Citizens. International Journal of Game Development, 2(2), 41 - 62.

Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., Davis, F. D., DeLone, W. H., McLean, E. R., Jarvis, C. B., et al. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. INFORM MANAGEMENT, 27(3), 425-478.

Vetere, F., Nolan, M., & Raman, R. A. (2006). Distributed hide-and-seek (pp. 325-328). Sydney, Australia: ACM.

Villaume, W. A., Brown, M. H., Darling, R., Richardson, D., Hawk, R., Henry, D. M., & Reid, T. (1997). Presbycusis and conversation: Elderly interactants adjusting to multiple hearing losses. Research on Language & Social Interaction, 30(3), 235-262.

Vorderer, P. (2003). Entertainment theory. In J. Bryant, D. R. Roskos, & J. Cantor (Eds.), Communication and emotion: Essays in honor of Dolf Zillmann (pp. 131-153).

Vorderer, P., & Hartmann, T. (2009). Entertainment and Enjoyment as Media Effect. In J. Bryant & M. B. Oliver (Eds.), Media effects: advances in theory and research (pp. 532 - 550). New York: Routledge.

Vorderer, P., & Ritterfeld, U. (2009). Digital Games. In R. L. Nabi & M. B. Oliver (Eds.), SAGE Handbook of Media Processes and Effects. Thousand Oaks, CA: Sage.

Vorderer, P., Hartmann, T., & Klimmt, C. (2003). Explaining the enjoyment of playing video games: the role of competition. In Proceedings of the second international

conference on Entertainment computing (pp. 1-9). Carnegie Mellon University Pittsburgh, PA, USA.

Vorderer, P., Klimmt, C., & Ritterfeld, U. (2004). Enjoyment: At the heart of media entertainment. Communication Theory, 14(4), 388-408.

Wallace, M., & Robbins, B. (2008). Casual Games White Paper. IGDA Casual Games SIG. Retrieved from http://archives.igda.org/casual/IGDA_Casual_Games_White_Paper_2008.pdf

Walma van der Molen, J. H., & Jongbloed, W. (2007). Free Online Games - An Exploratory Uses and Gratifications Study of Free Games on the Internet. Presented at the the 57th conference of the International Communication Association, San Francisco.

Wang, H., & Wang, Y. (2008). Gender differences in the perception and acceptance of online games. British journal of educational technology, 39(5), 787-806.

Weisman, S. (1983). Computer games for the frail elderly. Gerontologist, 23(4).

Weiss, W. (1971). Mass communication. Annual review of psychology, 22.

Weksler, M. E. (1981). The senescence of the immune system. Hospital Practice, 16(10), 53.

Wester, F. (1984). De gefundeerde theorie-benadering. Een strategie voor kwalitatief onderzoek (Doctoral). Radboud Universiteit Nijmegen, Nijmegen.

Wester, F. (1995). Strategieën voor kwalitatief onderzoek (Third.). Muiderberg: Coutinho. Retrieved from http://openlibrary.org/b/OL2455686M/Strategiee%CC%88n_voor_kwalitatief_onderzoek

Wester, F., & Peters, V. (2004). Kwalitatieve Analyse: Uitgangspunten en Procedures. Bussum, The Netherlands: Coutinho.

Whitbeck, L., Hoyt, D. R., & Huck, S. M. (1994). Early family relationships, intergenerational solidarity, and support provided to parents by their adult children. The Journal of Gerontology, 49(2), S85.

Whitbourne, S. K. (1996). The aging individual: Physical and psychological perspectives. New York: Springer.

Whitbourne, S. K. (1999). Physical changes. In J. C. Kavanaugh & S. K. Whitbourne (Eds.), Gerontology: Interdisciplinary perspectives (pp. 33-64). New York: Oxford University Press.

Whitbourne, S. K. (2001). The physical aging process in midlife: interactions with psychological and sociocultural factors. In M. E. Lachman (Ed.), Handbook of Midlife Development (pp. 109–55). New York: Wiley.

Whitcomb, R. G. (1990). Computer games for the elderly. ACM SIGCAS Computers and Society, 20(3), 112-115.

White, G., Harley, D., Axelrod, L., McAllister, G., & Latham, G. (2009). Abstract Wii Gaming for Older Players. In Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009. Brunel University, London.

White, H., McConnell, E., Clipp, E., Bynum, L., Teague, C., Navas, L., Craven, S., et al. (1999). Surfing the net in later life: A review of the literature and pilot study of computer use and quality of life. Journal of Applied Gerontology, 18(3), 358.

White, J., & Weatherall, A. (2000). A grounded theory analysis of older adults and information technology. Educational Gerontology, 26(4), 371-386.

Wiebe, D. J., & Williams, P. G. (1992). Hardiness and health: A social psychophysiological perspective on stress and adaptation. Journal of Social and Clinical Psychology, 11, 238-238.

Wigand, R. T., Borstelmann, S. E., & Boster, F. J. (1986). Electronic leisure: video game usage and the communication climate of video arcades. Communication Yearbook, 9.

Wiley, T. L., Cruickshanks, K. J., Nondahl, D. M., Tweed, T. S., Klein, R., & Klein, B. E. K. (1998). Aging and high-frequency hearing sensitivity. Journal of Speech, Language, and Hearing Research, 41(5), 1061.

Williams, D. (2006). A brief social history of game play. In Playing video games: Motives, responses, and consequences (pp. 197-212).

Williams, D., Kennedy, T. L., & Moore, R. J. (2010). Behind the Avatar: The Patterns, Practices, and Functions of Role Playing in MMOs. Games and Culture.

Willis, J. (1995). Staying in touch: Television and the over-seventies. In D. Petrie & J. Willis (Eds.), Television and the household: Reports from the BFI's audience tracking study (pp. 32-48). London: BFI.

Willis, S. L. (1996). Everyday problem solving. In Handbook of the Psychology of Aging (4th ed., pp. 287-307). San Diego: Academic Press.

Willis, S. L., & Schaie, K. W. (1994). Cognitive training in the normal elderly. In F. Forette, Y. Christen, & F. Boller (Eds.), Cerebral Plasticity and Cognitive Stimulation (pp. 92–113). Paris: Fondation Nationale de Gérontologie.

Wilson, J. L., & DeMaria, R. (2002). High Score!: The Illustrated History of Electronic Games. McGraw-Hill Publishing Co.

Windahl, S. (1981). Uses and gratifications at the crossroads. Mass communication review yearbook, 2(2), 174–185.

Wright, K. (2000). Computer-mediated social support, older adults, and coping. Journal of Communication, 50(3), 100-118.

Wright, T. A., & Bonett, D. G. (1997). The contribution of burnout to work performance. Journal of Organizational Behavior, 18(5), 491-499.

Wu, Z., & Penning, M. J. (1997). Marital instability after midlife. Journal of Family Issues, 18(5), 459.

Yee, N. (2006a). Motivations for play in online games. CyberPsychology & Behavior, 9(6), 772-775.

Yee, N. (2006b). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multiuser Online Graphical Environments. PRESENCE: Teleoperators and Virtual Environments, 15, 309-329.

Yee, N. (2006c). The psychology of massively multi-user online role-playing games: Motivations, emotional investment, relationships and problematic usage. Avatars at Work and Play, 187-207.

Yoo, E. Y., & Robbins, L. S. (2008). Understanding middle-aged women's health information seeking on the web: A theoretical approach. Journal of the American Society for Information Science and Technology, 59(4), 577-590.

Zakowski, S. G., Hall, M. H., Klein, L. C., & Baum, A. (2001). Appraised control, coping, and stress in a community sample: A test of the goodness-of-fit hypothesis. Annals of Behavioral Medicine, 23(3), 158-165.

Zapf, D., Seifert, C., Schmutte, B., Mertini, H., & Holz, M. (2001). Emotion work and job stressors and their effects on burnout. Psychology & Health, 16(5), 527-545.

Zillmann, D. (1988a). Mood management: Using entertainment to full advantage. Communication, social cognition, and affect, 147-171.

Zillmann, D. (1988b). Mood management through communication choices. American Behavioral Scientist, 31(3), 327.

Zillmann, D. (1991). Empathy: Affect from bearing witness to the emotions of others. In J. Bryant & D. Zillman (Eds.), Responding to the screen: Reception and reaction processes (pp. 135-167). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Zillmann, D. (2000). Mood management in the context of selective exposure theory. Communication yearbook, 23, 103-124.

Zillmann, D., & Bryant, J. (1985). Affect, mood, and emotion as determinants of selective exposure. In D. Zillman & J. Bryant (Eds.), Selective Exposure To Communication (pp. 157-190). Hillsdale, NJ: Lawrence Elbaum Associates.

Zillmann, D., & Bryant, J. (2002). Entertainment as media effect. In McQuail's reader in mass communication theory (p. 406).

Zillmann, D., & Cantor, J. R. (1976). A disposition theory of humour and mirth. Humour and laughter: Theory, research, and applications, 93-115.

DOCTORATEN IN DE SOCIALE WETENSCHAPPEN

I. REEKS VAN DOCTORATEN IN DE SOCIALE WETENSCHAPPEN[1]

1. CLAEYS, U., *De sociale mobiliteit van de universitair afgestudeerden te Leuven. Het universitair onderwijs als mobiliteitskanaal*, 1971, 2 delen 398 blz.

2. VANHESTE, G., *Literatuur en revolutie*, 1971, 2 delen, 500 blz.

3. DELANGHE, L., *Differentiële sterfte in België. Een sociaal-demografische analyse*, 1971, 3 delen, 773 blz.

4. BEGHIN, P., *Geleide verandering in een Afrikaanse samenleving. De Bushi in de koloniale periode*, 1971, 316 blz.

5. BENOIT, A., *Changing the education system. A Colombian case-study*, 1972, 382 blz.

6. DEFEVER, M., *De huisartssituatie in België*, 1972, 374 blz.

7. LAUWERS, J., *Kritische studie van de secularisatietheorieën in de sociologie*, 1972, 364 blz.

8. GHOOS, A., *Sociologisch onderzoek naar de gevolgen van industrialisering in een rekonversiegebied*, 1972, 256 blz. + bijlagen.

9. SLEDSENS, G., *Mariage et vie conjugale du moniteur rwandais. Enquête sociologique par interview dirigée parmi les moniteurs mariés rwandais*, 1972, 2 delen, 549 blz.

10. TSAI, C., *La chambre de commerce internationale. Un groupe de pression international. Son action et son rôle dans l'élaboration, la conclusion et l'application des conventions internationales établies au sein des organisations intergouvernementales à vocation mondiale (1945-1969)*, 1972, 442 blz.

11. DEPRE, R., *De topambtenaren van de ministeries in België. Een bestuurssociologisch onderzoek*, 1973, 2 delen, 423 blz. + bijlagen.

12. VAN DER BIESEN, W., *De verkiezingspropaganda in de democratische maatschappij. Een literatuurkritische studie en een inhoudsanalyse van de verkiezingscampagne van 1958 in de katholieke pers en in de propagandapublikaties van de C.V.P.*, 1973, 434 blz.

13. BANGO, J., *Changements dans les communautés villageoises de l'Europe de l'Est. Exemple : la Hongarie*, 1973, 434 blz.

14. VAN PELT, H., *De omroep in revisie. Structurering en ontwikkelingsmogelijkheden van het radio- en televisiebestel in Nederland en België. Een vergelijkende studie*, Leuven, Acco, 1973, 398 blz.

15. MARTENS, A., *25 jaar wegwerparbeiders. Het Belgisch immigratiebeleid na 1945*, 1973, 319 blz.

16. BILLET, M., *Het verenigingsleven in Vlaanderen. Een sociologische typologieformulering en hypothesetoetsing*, 1973, 695 blz. + bijlagen.

17. BRUYNOOGHE, R., *De sociale structurering van de gezinsverplegingssituatie vanuit kostgezinnen en patiënten*, 1973, 205 blz. + bijlagen.

---

[1] EEN EERSTE SERIE DOCTORATEN VORMT DE REEKS VAN DE SCHOOL VOOR POLITIEKE EN SOCIALE WETENSCHAPPEN (NRS. 1 TOT EN MET 185). DE INTEGRALE LIJST KAN WORDEN GEVONDEN IN NADIEN GEPUBLICEERDE DOCTORATEN, ZOALS G. DOOGHE, "DE STRUCTUUR VAN HET GEZIN EN DE SOCIALE RELATIES VAN DE BEJAARDEN". ANTWERPEN, DE NEDERLANDSE BOEKHANDEL, 1970, 290 BLZ.
EEN TWEEDE SERIE DOCTORATEN IS VERMELD IN DE "NIEUWE REEKS VAN DE FACULTEIT DER ECONOMISCHE EN SOCIALE WETENSCHAPPEN". DE INTEGRALE LIJST KAN WORDEN GEVONDEN IN O.M. M. PEETERS, "GODSDIENST EN TOLERANTIE IN HET SOCIALISTISCH DENKEN". EEN HISTORISCH-DOCTRINAIRE STUDIE, 1970, 2 DELEN, 568 BLZ.

18. BUNDERVOET, J., *Het doorstromingsprobleem in de hedendaagse vakbeweging. Kritische literatuurstudie en verkennend onderzoek in de Belgische vakbonden*, 1973, 420 blz. + bijlagen.

19. GEVERS, P., *Ondernemingsraden, randverschijnselen in de Belgische industriële democratiseringsbeweging. Een sociologische studie*, 1973, 314 blz.

20. MBELA, H., *L'intégration de l'éducation permanente dans les objectifs socio-économiques de développement. Analyse de quelques politiques éducationnelles en vue du développement du milieu rural traditionnel en Afrique noire francophone*, 1974, 250 blz.

21. CROLLEN, L., *Small powers in international systems*, 1974, 250 blz.

22. VAN HASSEL, H., *Het ministrieel kabinet. Peilen naar een sociologische duiding*, 1974, 460 blz. + bijlagen.

23. MARCK, P., *Public relations voor de landbouw in de Europese Economische Gemeenschap*, 1974, 384 blz.

24. LAMBRECHTS, E., *Vrouwenarbeid in België. Een analyse van het tewerkstellingsbeleid inzake vrouwelijke arbeidskrachten sinds 1930*, 1975, 260 blz.

25. LEMMEN, M.H.W., *Rationaliteit bij Max Weber. Een godsdienstsociologische studie*, 1975, 2 delen, 354 blz.

26. BOON, G., *Ontstaan, ontwikkeling en werking van de radio-omroep in Zaïre tijdens het Belgisch Koloniale Bewind (1937-1960)*, 1975, 2 delen, 617 blz.

27. WUYTS, H., *De participatie van de burgers in de besluitvorming op het gebied van de gemeentelijke plannen van aanleg. Analyse toegespitst op het Nederlandstalige deel van België*, 1975, 200 blz. + bijlage.

28. VERRIEST, F., *Joris Helleputte en het corporatisme*, 1975, 2 delen, 404 blz.

29. DELMARTINO, F., *Schaalvergroting en bestuurskracht. Een beleidsanalystische benadering van de herstrukturering van de lokale besturen*, 1975, 3 delen, 433 blz. + bijlagen.

30. BILLIET, J., *Secularisering en verzuiling in het Belgisch onderwijs*, 1975, 3 delen, 433 blz. + bijlagen.

31. DEVISCH, R., *L'institution rituelle Khita chez les Yaka au Kwaango du Nord. Une analyse séméiologique*, 1976, 3 volumes.

32. LAMMERTYN, F., *Arbeidsbemiddeling en werkloosheid. Een sociologische verkenning van het optreden van de diensten voor openbare arbeidsbemiddeling van de R.V.A.*, 1976, 406 blz.

33. GOVAERTS, F., *Zwitserland en de E.E.G. Een case-study inzake Europese integratie*, 1976, 337 blz.

34. JACOBS, T., *Het uit de echt scheiden. Een typologiserend onderzoek, aan de hand van de analyse van rechtsplegingsdossiers in echtscheiding.* 1976, 333 blz. + bijlage.

35. KIM DAI WON, *Au delà de l'institutionalisation des rapports professionnels. Analyse du mouvement spontané ouvrier belge.* 1977, 282 blz.

36. COLSON, F., *Sociale indicatoren van enkele aspecten van bevolkingsgroei.* 1977, 341 blz. + bijlagen.

37. BAECK, A., *Het professionaliseringsproces van de Nederlandse huisarts.* 1978, 721 blz. + bibliografie.

38. VLOEBERGHS, D., *Feedback, communicatie en organisatie. Onderzoek naar de betekenis en de toepassing van het begrip "feedback" in de communicatiewetenschap en de organisatietheorieën.* 1978, 326 blz.

39. DIERICKX, G., *De ideologische factor in de Belgische politieke besluitvorming.* 1978, 609 blz. + bijvoegsels.

40. VAN DE KERCKHOVE, J., *Sociologie. Maatschappelijke relevantie en arbeidersemancipatie.* 1978, 551 blz.

41. DE MEYER A., *De populaire muziekindustrie. Een terreinverkennende studie.* 1979, 578 blz.

42. UDDIN, M., *Some Social Factors influencing Age at Death in the situation of Bangladesh.* 1979, 316 blz. + bijlagen.

43. MEULEMANS, E., *De ethische problematiek van het lijden aan het leven en aan het samen-leven in het oeuvre van Albert Camus. De mogelijke levensstijlen van luciditeit, menselijkheid en solidariteit.* 1979, 413 blz.

44. HUYPENS, J., *De plaatselijke nieuwsfabriek. Regionaal nieuws. Analyse van inhoud en structuur in de krant.* 494 blz.

45. CEULEMANS, M.J., *Women and Mass Media: a feminist perpective. A review of the research to date the image and status of women in American mass media.* 1980, 541 blz. + bijlagen.

46. VANDEKERCKHOVE, L., *Gemaakt van asse. Een sociologische studie van de westerse somatische kultuur.* 1980, 383 blz.

47. MIN, J.K., *Political Development in Korea, 1945-1972.* 1980, 2 delen, 466 blz.

48. MASUI, M., *Ongehuwd moeder. Sociologische analyse van een wordingsproces.* 1980, 257 blz.

49. LEDOUX, M., *Op zoek naar de rest ...; Genealogische lezing van het psychiatrisch discours.* 1981, 511 blz.

50. VEYS, D., *De generatie-sterftetafels in België.* 1981, 3 delen, 326 blz. + bijlagen.

51. TACQ, J., *Kausaliteit in sociologisch onderzoek. Een beoordeling van de zgn. 'causal modeling'-technieken in het licht van verschillende wijsgerige opvattingen over kausaliteit.* 1981, 337 blz.

52. NKUNDABAGENZI, F., *Le système politique et son environnement. Contribution à l'étude de leur interaction à partir du cas des pays est-africains : le Kenya et la Tanzanie.* 1981, 348 blz.

53. GOOSSENS, L., *Het sociaal huisvestingsbeleid in België. Een historisch-sociologische analyse van de maatschappelijke probleembehandeling op het gebied van het wonen.* 1982, 3 delen.

54. SCHEPERS, R., *De opkomst van het Belgisch medisch beroep. De evolutie van de wetgeving en de beroepsorganisatie in de 19de eeuw.* 1983, 553 blz.

55. VANSTEENKISTE, J., *Bejaardzijn als maatschappelijk gebeuren.* 1983, 166 blz.

56. MATTHIJS, K., *Zelfmoord en zelfmoordpoging.* 1983, 3 delen, 464 blz.

57. CHUNG-WON, Choue, *Peaceful Unification of Korea. Towards Korean Integration.* 1984, 338 blz.

58. PEETERS, R., *Ziekte en gezondheid bij Marokkaanse immigranten.* 1983, 349 blz.

59. HESLING, W., *Retorica en film. Een onderzoek naar de structuur en functie van klassieke overtuigingsstrategieën in fictionele, audiovisuele teksten.* 1985, 515 blz.

60. WELLEN, J., *Van probleem tot hulpverlening. Een exploratie van de betrekkingen tussen huisartsen en ambulante geestelijke gezondheidszorg in Vlaanderen.* 1984, 476 blz.

61. LOOSVELDT, G., *De effecten van een interviewtraining op de kwaliteit van gegevens bekomen via het survey-interview.* 1985, 311 blz. + bijlagen.

62. FOETS, M., *Ziekte en gezondheidsgedrag : de ontwikkeling van de sociologische theorievorming en van het sociologisch onderzoek.* 1985, 339 blz.

63. BRANCKAERTS, J., *Zelfhulporganisaties. Literatuuranalyse en explorerend onderzoek in Vlaanderen.* 1985.

64. DE GROOFF, D., *De elektronische krant. Een onderzoek naar de mogelijkheden van nieuwsverspreiding via elektronische tekstmedia en naar de mogelijke gevolgen daarvan voor de krant als bedrijf en als massamedium.* 1986, 568 blz.

65. VERMEULEN, D., *De maatschappelijke beheersingsprocessen inzake de sociaal-culturele sector in Vlaanderen. Een sociologische studie van de "verzuiling", de professionalisering en het overheidsbeleid.* 1983, 447 blz.

66. OTSHOMANPITA, Aloki, *Administration locale et développement au Zaïre. Critiques et perspectives de l'organisation politico-administrative à partir du cas de la zone de Lodja.* 1988, 507 blz.

67. SERVAES, J., *Communicatie en ontwikkeling. Een verkennende literatuurstudie naar de mogelijkheden van een communicatiebeleid voor ontwikkelingslanden.* 1987, 364 blz.

68. HELLEMANS, G., *Verzuiling. Een historische en vergelijkende analyse.* 1989, 302 blz.

II. NIEUWE REEKS VAN DOCTORATEN IN DE SOCIALE WETENSCHAPPEN EN IN DE SOCIALE EN CULTURELE ANTROPOLOGIE

1. LIU BOLONG, *Western Europe - China. A comparative analysis of the foreign policies of the European Community, Great Britain and Belgium towards China (1970-1986).* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, 1988, 335 blz.

2. EERDEKENS, J., *Chronische ziekte en rolverandering. Een sociologisch onderzoek bij M.S.-patiënten.* Leuven, Acco, 1989, 164 blz. + bijlagen.

3. HOUBEN, P., *Formele beslissingsmodellen en speltheorie met toepassingen en onderzoek naar activiteiten en uitgaven van locale welzijnsinstellingen en coalities.* Leuven, Departement Sociologie, 1988, 631 blz. (5 delen).

4. HOOGHE, L., *Separatisme. Conflict tussen twee projecten voor natievorming. Een onderzoek op basis van drie succesvolle separatismen.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, 1989, 451 blz. + bijlagen.

5. SWYNGEDOUW, M., *De keuze van de kiezer. Naar een verbetering van de schattingen van verschuivingen en partijvoorkeur bij opeenvolgende verkiezingen en peilingen.* Leuven, Sociologisch Onderzoeksinstituut, 1989, 333 blz.

6. BOUCKAERT, G., *Productiviteit in de overheid.* Leuven, Vervolmakingscentrum voor Overheidsbeleid en Bestuur, 1990, 394 blz.

7. RUEBENS, M., *Sociologie van het alledaagse leven.* Leuven, Acco, 1990, 266 blz.

8. HONDEGHEM, A., *De loopbaan van de ambtenaar. Tussen droom en werkelijkheid.* Leuven, Vervolmakingscentrum voor Overheidsbeleid en Bestuur, 1990, 498 blz. + bijlage.

9. WINNUBST, M., *Wetenschapspopularisering in Vlaanderen. Profiel, zelfbeeld en werkwijze van de Vlaamse wetenschapsjournalist.* Leuven, Departement Communicatiewetenschap, 1990.

10. LAERMANS, R., *In de greep van de "moderne tijd". Modernisering en verzuiling, individualisering en het naoorlogse publieke discours van de ACW-vormingsorganisaties : een proeve tot cultuursociologische duiding*. Leuven, Garant, 1992.

11. LUYTEN, D., *OCMW en Armenzorg. Een sociologische studie van de sociale grenzen van het recht op bijstand.* Leuven, S.O.I. Departement Sociologie, 1993, 487 blz.

12. VAN DONINCK, B., *De landbouwcoöperatie in Zimbabwe. Bouwsteen van een nieuwe samenleving ?* Grimbergen, vzw Belgium-Zimbabwe Friendship Association, 1993. 331 blz.

13. OPDEBEECK, S., *Afhankelijkheid en het beëindigen van partnergeweld*. Leuven, Garant, 1993. 299 blz. + bijlagen.

14. DELHAYE, C., *Mode geleefd en gedragen*. Leuven, Acco, 1993, 228 blz.

15. MADDENS, B., *Kiesgedrag en partijstrategie*. Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, Afdeling Politologie, K.U.Leuven, 1994, 453 blz.

16. DE WIT, H., *Cijfers en hun achterliggende realiteit. De MTMM-kwaliteitsparameters op hun kwaliteit onderzocht*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 1994, 241 blz.

17. DEVELTERE, P., *Co-operation and development with special reference to the experience of the Commonwealth Carribean*. Leuven, Acco, 1994, 241 blz.

18. WALGRAVE, S., *Tussen loyauteit en selectiviteit. Een sociologisch onderzoek naar de ambivalente verhouding tussen nieuwe sociale bewegingen en groene partij in Vlaanderen*. Leuven, Garant, 1994, 361 blz.

19. CASIER, T., *Over oude en nieuwe mythen. Ideologische achtergronden en repercussies van de politieke omwentelingen in Centraal- en Oost-Europa sinds 1985*. Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 1994, 365 blz.

20. DE RYNCK, F., *Streekontwikkeling in Vlaanderen. Besturingsverhoudingen en beleidsnetwerken in bovenlokale ruimtes*. Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, Afdeling Bestuurswetenschap, K.U.Leuven, 1995, 432 blz.

21. DEVOS, G., *De flexibilisering van het secundair onderwijs in Vlaanderen. Een organisatie-sociologische studie van macht en institutionalisering*. Leuven, Acco, 1995, 447 blz.

22. VAN TRIER, W., *Everyone A King? An investigation into the meaning and significance of the debate on basic incomes with special references to three episodes from the British inter-War experience*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 1995, vi+501 blz.

23. SELS, L., *De overheid viert de teugels. De effecten op organisatie en personeelsbeleid in de autonome overheidsbedrijven*. Leuven, Acco, 1995, 454 blz.

24. HONG, K.J., *The C.S.C.E. Security Regime Formation: From Helsinky to Budapest*. Leuven, Acco, 1996, 350 blz.

25. RAMEZANZADEH, A., *Internal and international dynamics of ethnic conflict. The Case of Iran*. Leuven, Acco, 1996, 273 blz.

26. HUYSMANS, J., *Making/Unmaking European Disorder. Meta-Theoretical, Theoretical and Empirical Questions of Military Stability after the Cold War*. Leuven, Acco, 1996, 250 blz.

27. VAN DEN BULCK J., *Kijkbuiskennis. De rol van televisie in de sociale en cognitieve constructie van de realiteit*. Leuven, Acco, 1996, 242 blz.

28. JEMADU Aleksius, *Sustainable Forest Management in the Context of Multi-level and Multi-actor Policy Processes*. Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, Afdeling Bestuur en Overheidsmanagement, K.U.Leuven, 1996, 310 blz.

29. HENDRAWAN Sanerya, *Reform and Modernization of State Enterprises. The Case of Indonesia*. Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, Afdeling Bestuur en Overheidsmanagement, K.U.Leuven, 1996, 372 blz.

30. MUIJS Roland Daniël, *Self, School and Media: A Longitudinal Study of Media Use, Self-Concept, School Achievement and Peer Relations among Primary School Children*. Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 1997, 316 blz.

31. WAEGE Hans, *Vertogen over de relatie tussen individu en gemeenschap*. Leuven, Acco, 1997, 382 blz.

32. FIERS Stefaan, *Partijvoorzitters in België of 'Le parti, c'est moi'?* Leuven, Acco, 1998, 419 blz.

33. SAMOY Erik, *Ongeschikt of ongewenst? Een halve eeuw arbeidsmarktbeleid voor gehandicapten*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 1998, 640 blz.

34. KEUKELEIRE Stephan, *Het Gemeenschappelijk Buitenlands en Veiligheidsbeleid (GBVB): het buitenlands beleid van de Europese Unie op een dwaalspoor*. Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, Afdeling Internationale Betrekkingen, K.U.Leuven, 1998, 452 blz.

35. VERLINDEN Ann, *Het ongewone alledaagse: over zwarte katten, horoscopen, miraculeuze genezingen en andere geloofselementen en praktijken. Een sociologie van het zogenaamde bijgeloof*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 1999, 387 blz. + bijlagen.

36. CARTON Ann, *Een interviewernetwerk: uitwerking van een evaluatieprocedure voor interviewers*. Leuven, Departement Sociologie, 1999, 379 blz. + bijlagen.

37. WANG Wan-Li, *Undestanding Taiwan-EU Relations: An Analysis of the Years from 1958 to 1998*. Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, Afdeling Internationale Betrekkingen, K.U.Leuven, 1999, 326 blz. + bijlagen.

38. WALRAVE Michel, *Direct Marketing en Privacy. De verhouding tussen direct marketingscommunicatie en de bescherming van de informationele en de relationele privacy van consumenten*. Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 1999, 480 blz. + bijlagen.

39. KOCHUYT Thierry, *Over een ondercultuur. Een cultuursociologische studie naar de relatieve deprivatie van arme gezinnen*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 1999, 386 blz. + bijlagen.

40. WETS Johan, *Waarom onderweg? Een analyse van de oorzaken van grootschalige migratie- en vluchtelingenstromen.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, Afdeling Internationale Betrekkingen, K.U.Leuven, 1999, 321 blz. + bijlagen.

41. VAN HOOTEGEM Geert, *De draaglijke traagheid van het management. Productie- en Personeelsbeleid in de industrie.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 1999, 471 blz. + bijlagen.

42. VANDEBOSCH Heidi, *Een geboeid publiek? Het gebruik van massamedia door gedetineerden*. Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 1999, 375 blz. + bijlagen.

43. VAN HOVE Hildegard, *De weg naar binnen. Spiritualiteit en zelfontplooiing*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2000, 369 blz. + bijlagen.

44. HUYS Rik, *Uit de band? De structuur van arbeidsverdeling in de Belgische autoassemblagebedrijven.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2000, 464 blz. + bijlagen.

45. VAN RUYSSEVELDT Joris, *Het belang van overleg. Voorwaarden voor macroresponsieve CAO-onderhandelingen in de marktsector.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2000, 349 blz. + bijlagen.

46. DEPAUW Sam, *Cohesie in de parlementsfracties van de regeringsmeerderheid. Een vergelijkend onderzoek in België, Frankrijk en het Verenigd Koninkrijk (1987-97).* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2000, 510 blz. + bijlagen.

47. BEYERS Jan, *Het maatschappelijk draagvlak van het Europees beleid en het einde van de permissieve consensus. Een empirisch onderzoek over politiek handelen in een meerlagig politiek stelsel.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2000, 269 blz. + bijlagen.

48. VAN DEN BULCK Hilde, *De rol van de publieke omroep in het project van de moderniteit. Een analyse van de bijdrage van de Vlaamse publieke televisie tot de creatie van een nationale cultuur en identiteit (1953-1973).* Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 2000, 329 blz. + bijlagen.

49. STEEN Trui, *Krachtlijnen voor een nieuw personeelsbeleid in de Vlaamse gemeenten. Een studie naar de sturing en implementatie van veranderingsprocessen bij de overheid.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2000, 340 blz. + bijlagen.

50. PICKERY Jan, *Applications of Multilevel Analysis in Survey Data Quality Research. Random Coefficient Models for Respondent and Interviewer Effects.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2000, 200 blz. + bijlagen.

51. DECLERCQ Aniana (Anja), *De complexe zoektocht tussen orde en chaos. Een sociologische studie naar de differentiatie in de institutionele zorgregimes voor dementerende ouderen.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2000, 260 blz. + bijlagen.

52. VERSCHRAEGEN Gert, *De maatschappij zonder eigenschappen. Systeemtheorie, sociale differentiatie en moraal.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2000, 256 blz. + bijlagen.

53. DWIKARDANA Sapta, *The Political Economy of Development and Industrial Relations in Indonesia under the New Order Government.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2001, 315 blz. + bijlagen.

54. SAUER Tom, *Nuclear Inertia. US Nuclear Weapons Policy after the Cold War (1990-2000).* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2001, 358 blz. + bijlagen.

55. HAJNAL Istvan, *Classificatie in de sociale wetenschappen. Een evaluatie van de nauwkeurigheid van een aantal clusteranalysemethoden door middel van simulaties.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2001, 340 blz. + bijlagen.

56. VAN MEERBEECK Anne, *Het doopsel: een familieritueel. Een sociologische analyse van de betekenissen van dopen in Vlaanderen.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2001, 338 blz. + bijlagen.

57. DE PRINS Peggy, *Zorgen om zorg(arbeid). Een vergelijkend onderzoek naar oorzaken van stress en maatzorg in Vlaamse rusthuizen.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2001, 363 blz. + bijlagen.

58. VAN BAVEL Jan, *Demografische reproductie en sociale evolutie: geboortebeperking in Leuven 1840-1910.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2001, 362 blz. + bijlagen.

59. PRINSLOO Riana, *Subnationalism in a Cleavaged Society with Reference to the Flemish Movement since 1945.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2001, 265 blz. + bijlagen.

60. DE LA HAYE Jos, *Missed Opportunities in Conflict Management. The Case of Bosnia-Herzegovina (1987-1996).* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2001, 283 blz. + bijlagen.

61. ROMMEL Ward, *Heeft de sociologie nood aan Darwin? Op zoek naar de verhouding tussen evolutiepsychologie en sociologie.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2002, 287 blz. + bijlagen.

62. VERVLIET Chris, *Vergelijking tussen Duits en Belgisch federalisme, ter toetsing van een neofunctionalistisch verklaringsmodel voor bevoegdheidsverschuivingen tussen nationale en subnationale overheden: een analyse in het economisch beleidsdomein.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2002, 265 blz. + bijlagen.

63. DHOEST Alexander, *De verbeelde gemeenschap: Vlaamse tv-fictie en de constructie van een nationale identiteit.* Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 2002, 384 blz. + bijlagen.

64. VAN REETH Wouter, *The Bearable Lightness of Budgeting. The Uneven Implementation of Performance Oriented Budget Reform Across Agencies.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2002, 380 blz. + bijlagen.

65. CAMBRé Bart, *De relatie tussen religiositeit en etnocentrisme. Een contextuele benadering met cross-culturele data.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2002, 257 blz. + bijlagen.

66. SCHEERS Joris, *Koffie en het aroma van de stad. Tropische (re-)productiestructuren in ruimtelijk perspectief. Casus centrale kustvlakte van Ecuador.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2002, 294 blz. + bijlagen.

67. VAN ROMPAEY Veerle, *Media on / Family off? An integrated quantitative and qualitative investigation into the implications of Information and Communication Technologies (ICT) for family life.* Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 2002, 232 blz. + bijlagen.

68. VERMEERSCH Peter, *Roma and the Politics of Ethnicity in Central Europe. A Comparative Study of Ethnic Minority Mobilisation in the Czech Republic, Hungary and Slovakia in the 1990s.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2002, 317 blz. + bijlagen.

69. GIELEN Pascal, *Pleidooi voor een symmetrische kunstsociologie. Een sociologische analyse van artistieke selectieprocessen in de sectoren van de hedendaagse dans en de beeldende kunst in Vlaanderen.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2002, 355 blz. + bijlagen.

70. VERHOEST Koen, *Resultaatgericht verzelfstandigen. Een analyse vanuit een verruimd principaal-agent perspectief.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2002, 352 blz. + bijlagen.

71. LEFèVRE Pascal, *Willy Vandersteens Suske en Wiske in de krant (1945-1971). Een theoretisch kader voor een vormelijke analyse van strips.* Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 2003, 186 blz. (A3) + bijlagen.

72. WELKENHUYSEN-GYBELS Jerry, *The Detection of Differential Item Functioning in Likert Score Items.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2003, 222 blz. + bijlagen.

73. VAN DE PUTTE Bart, *Het belang van de toegeschreven positie in een moderniserende wereld. Partnerkeuze in 19de-eeuwse Vlaamse steden (Leuven, Aalst en Gent).* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2003, 425 blz. + bijlagen.

74. HUSTINX Lesley, *Reflexive modernity and styles of volunteering: The case of the Flemish Red Cross volunteers.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2003, 363 blz. + bijlagen.

75. BEKE Wouter, *De Christelijke Volkspartij tussen 1945 en 1968. Breuklijnen en pacificatiemechanismen in een catch-allpartij.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2004, 423 blz. + bijlagen.

76. WAYENBERG Ellen, *Vernieuwingen in de Vlaamse centrale - lokale verhoudingen: op weg naar partnerschap? Een kwalitatieve studie van de totstandkoming en uitvoering van het sociale impulsbeleid.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2004, 449 blz. + bijlagen.

77. MAESSCHALCK Jeroen, *Towards a Public Administration Theory on Public Servants' Ethics. A Comparative Study.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2004, 374 blz. + bijlagen.

78. VAN HOYWEGHEN Ine, *Making Risks. Travels in Life Insurance and Genetics*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2004, 248 blz. + bijlagen.

79. VAN DE WALLE Steven, *Perceptions of Administrative Performance: The Key to Trust in Government?* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2004, 261 blz. + bijlagen.

80. WAUTERS Bram, *Verkiezingen in organisaties.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2004, 707 blz. + bijlagen.

81. VANDERLEYDEN Lieve, *Het Belgische/Vlaamse ouderenbeleid in de periode 1970-1999 gewikt en gewogen.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2004, 386 blz. + bijlagen.

82. HERMANS Koen, *De actieve welvaartsstaat in werking. Een sociologische studie naar de implementatie van het activeringsbeleid op de werkvloer van de Vlaamse OCMW's*. Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven, 2005, 300 blz. + bijlagen.

83. BEVIGLIA ZAMPETTI Americo, *The Notion of 'Fairness' in International Trade Relations: the US Perspective.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2005, 253 blz. + bijlagen.

84. ENGELEN Leen, *De verbeelding van de Eerste Wereldoorlog in de Belgische speelfilm (1913-1939).* Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 2005, 290 blz. + bijlagen.

85. VANDER WEYDEN Patrick, *Effecten van kiessystemen op partijsystemen in nieuwe democratieën.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven/K.U.Brussel, 2005, 320 blz. + bijlagen.

86. VAN HECKE Steven, *Christen-democraten en conservatieven in de Europese Volkspartij. Ideologische verschillen, nationale tegenstellingen en transnationale conflicten.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2005, 306 blz. + bijlagen.

87. VAN DEN VONDER Kurt, *"The Front Page" in Hollywood. Een geïntegreerde historisch-poëticale analyse.* Leuven, Departement Communicatiewetenschap, K.U.Leuven, 2005, 517 blz. + bijlagen.

88. VAN DEN TROOST Ann, *Marriage in Motion. A Study on the Social Context and Processes of Marital Satisfaction.* Leuven, Departement Sociologie, K.U.Leuven/R.U.Nijmegen, Nederland, 2005, 319 blz. + bijlagen.

89. ERTUGAL Ebru, *Prospects for regional governance in Turkey on the road to EU membership: Comparison of three regions.* Leuven, Departement Politieke Wetenschappen, K.U.Leuven, 2005, 384 blz. + bijlagen.

90. BENIJTS Tim, *De keuze van beleidsinstrumenten. Een vergelijkend onderzoek naar duurzaam sparen en beleggen in België en Nederland.* Leuven, Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2005, 501 blz. + bijlagen

91. MOLLICA Marcello, *The Management of Death and the Dynamics of an Ethnic Conflict: The Case of the 1980-81 Irish National Liberation Army (INLA) Hunger Strikes in Northern Ireland.* Leuven, Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2005, 168 blz. + bijlagen

92. HEERWEGH Dirk, *Web surveys. Explaining and reducing unit nonresponse, item nonresponse and partial nonresponse.* Leuven, Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologie [CeSO], K.U.Leuven, 2005, 350 blz. + bijlagen

93. GELDERS David (Dave), *Communicatie over nog niet aanvaard beleid: een uitdaging voor de overheid?* Leuven, Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2005, (Boekdeel 1 en 2) 502 blz. + bijlagenboek

94. PUT Vital, *Normen in performance audits van rekenkamers. Een casestudie bij de Algemene Rekenkamer en het National Audit Office.* Leuven, Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2005, 209 blz. + bijlagen

95. MINNEBO Jurgen, *Trauma recovery in victims of crime: the role of television use.* Leuven, Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2006, 187 blz. + bijlagen

96. VAN DOOREN Wouter, *Performance Measurement in the Flemish Public Sector: A Supply and Demand Approach.* Leuven, Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2006, 245 blz. + bijlagen

97. GIJSELINCKX Caroline, *Kritisch Realisme en Sociologisch Onderzoek. Een analyse aan de hand van studies naar socialisatie in multi-etnische samenlevingen.* Leuven, Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologie [CeSO], K.U.Leuven, 2006, 305 blz. + bijlagen

98. ACKAERT Johan, *De burgemeestersfunctie in België. Analyse van haar legitimering en van de bestaande rolpatronen en conflicten.* Leuven, Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2006, 289 blz. + bijlagen

99. VLEMINCKX Koen, *Towards a New Certainty: A Study into the Recalibration of the Northern-Tier Conservative Welfare States from an Active Citizens Perspective.* Leuven, Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologie [CeSO], K.U.Leuven, 2006, 381 blz. + bijlagen

100. VIZI Balázs, *Hungarian Minority Policy and European Union Membership. An Interpretation of Minority Protection Conditionality in EU Enlargement.* Leuven, Onderzoekseenheid: Insituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2006, 227 blz. + bijlagen

101. GEERARDYN Aagje, *Het goede doel als thema in de externe communicatie. Bedrijfscommunicatie met een sociaal gezicht?* Leuven, Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2006, 272 blz. + bijlagen

102. VANCOPPENOLLE Diederik, *De ambtelijke beleidsvormingsrol verkend en getoetst in meervoudig vergelijkend perspectief. Een two-level analyse van de rol van Vlaamse ambtenaren in de Vlaamse beleidsvorming.* Leuven, Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2006, 331 blz. + bijlagenboek

103. DOM Leen, *Ouders en scholen: partnerschap of (ongelijke) strijd? Een kwalitatief onderzoek naar de relatie tussen ouders en scholen in het lager onderwijs.* Leuven, Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2006, 372 blz. + bijlagen

104. NOPPE Jo, *Van kiesprogramma tot regeerakkoord. De beleidsonderhandelingen tussen de politieke partijen bij de vorming van de Belgische federale regering in 1991-1992 en in 2003.* Leuven, Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2006, 364 blz. + bijlagen

105. YASUTOMI Atsushi, *Alliance Enlargement: An Analysis of the NATO Experience.* Leuven, Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2006, 294 blz. + bijlagen

106. VENTURINI Gian Lorenzo, *Poor Children in Europe. An Analytical Approach to the Study of Poverty in the European Union 1994-2000.* Dipartimento di Scienze Sociali, Università degli studi di Torino, Torino (Italië) / Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2006, 192 blz. + bijlagen

107. EGGERMONT Steven, *The impact of television viewing on adolescents' sexual socialization.* Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2006, 244 blz. + bijlagen

108. STRUYVEN Ludovicus, *Hervormingen tussen drang en dwang. Een sociologisch onderzoek naar de komst en de gevolgen van marktwerking op het terrein van arbeidsbemiddeling.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2006, 323 blz. + bijlagen

109. BROOS Agnetha, *De digitale kloof in de computergeneratie: ICT-exclusie bij adolescenten.* School voor Massa-communicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2006, 215 blz. + bijlagen

110. PASPALANOVA Mila, *Undocumented and Legal Eastern European Immigrants in Brussels*. Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven/K.U.Brussel, 383 blz. + bijlagen

111. CHUN Kwang Ho, *Democratic Peace Building in East Asia in Post-Cold War Era. A Comparative Study*. Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2006, 297 blz. + bijlagen

112. VERSCHUERE Bram, *Autonomy & Control in Arm's Length Public Agencies: Exploring the Determinants of Policy Autonomy.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2006, 363 blz. + bijlagenboek

113. VAN MIERLO Jan, *De rol van televisie in de cultivatie van percepties en attitudes in verband met geneeskunde en gezondheid.* Onderzoekseenheid: School voor Massa-communicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2007, 363 blz. + bijlagen

114. VENCATO Maria Francesca, *The Development Policy of the CEECs: the EU Political Rationale between the Fight Against Poverty and the Near Abroad.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2007, 276 blz. + bijlagen

115. GUTSCHOVEN Klaas, *Gezondheidsempowerment en de paradigmaverschuiving in de gezondheidszorg: de rol van het Internet.* Onderzoekseenheid: School voor Massa-communicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2007, 330 blz. + bijlagen

116. OKEMWA James, *Political Leadership and Democratization in the Horn of Africa (1990-2000)* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2007, 268 blz. + bijlagen

117. DE COCK Rozane, *Trieste Vedetten? Assisenverslaggeving in Vlaamse kranten.* Onderzoekseenheid: School voor Massa-communicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2007, 257 blz. + bijlagen

118. MALLIET Steven, *The Challenge of Videogames to Media Effect Theory.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Mediacultuur en communicatietechnologie [CMC], K.U.Leuven, 2007, 187 blz. + bijlagen

119. VANDECASTEELE Leen, *Dynamic Inequalities. The Impact of Social Stratification Determinants on Poverty Dynamics in Europe.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 246 blz. + bijlagen

120. DONOSO Veronica, *Adolescents and the Internet: Implications for Home, School and Social Life.* Onderzoekseenheid: School voor Massa-communicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2007, 264 blz. + bijlagen

121. DOBRE Ana Maria, *Europeanisation From A Neo-Institutionalist Perspective: Experiencing Territorial Politics in Spain and Romania.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2007, 455 blz. + bijlagen

122. DE WIT Kurt, *Universiteiten in Europa in de 21e eeuw. Netwerken in een veranderende samenleving.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2007,362 blz. + bijlagen

123. CORTVRIENDT Dieter, *The Becoming of a Global World: Technology / Networks / Power / Life.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2008, 346 blz. + bijlagen

124. VANDER STICHELE Alexander, *De culturele alleseter? Een kwantitatief en kwalitatief onderzoek naar 'culturele omnivoriteit' in Vlaanderen.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2008, 414 blz. + bijlagen(boek)

125. LIU HUANG Li-chuan, *A Biographical Study of Chinese Restaurant People in Belgium: Strategies for Localisation.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2008, 365 blz. + bijlagen

126. DEVILLé Aleidis, *Schuilen in de schaduw. Een sociologisch onderzoek naar de sociale constructie van verblijfsillegaliteit.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2008, 469 blz. + bijlagen

127. FABRE Elodie, *Party Organisation in a multi-level setting: Spain and the United Kingdom.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2008, 282 blz. + bijlagen

128. PELGRIMS Christophe, *Politieke actoren en bestuurlijke hervormingen. Een stakeholder benadering van Beter Bestuurlijk Beleid en Copernicus.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2008, 374 blz. + bijlagen

129. DEBELS Annelies, *Flexibility and Insecurity. The Impact of European Variants of Labour Market Flexibility on Employment, Income and Poverty Dynamics.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2008, 366 blz. + bijlagen

130. VANDENABEELE Wouter, *Towards a public administration theory of public service motivation.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2008, 306 blz. + bijlagen

131. DELREUX Tom, *The European union negotiates multilateral environmental agreements: an analysis of the internal decision-making process.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2008, 306 blz. + bijlagen

132. HERTOG Katrien, *Religious Peacebuilding: Resources and Obstacles in the Russian Orthodox Church for Sustainable Peacebuilding in Chechnya.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2008, 515 blz. + bijlagen

133. PYPE Katrien, *The Making of the Pentecostal Melodrama. Mimesis, Agency and Power in Kinshasa's Media World (DR Congo).* Onderzoekseenheid: Instituut voor Antropologie in Afrika [IARA], K.U.Leuven, 2008, 401 blz. + bijlagen + dvd

134. VERPOEST Lien, *State Isomorphism in the Slavic Core of the Commonwealth of Independent States (CIS). A Comparative Study of Postcommunist Geopolitical Pluralism in Russia, Ukraine and Belarus.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2008, 412 blz. + bijlagen

135. VOETS Joris, *Intergovernmental relations in multi-level arrangements: Collaborative public management in Flanders.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2008, 260 blz. + bijlagen

136. LAENEN Ria, *Russia's 'Near Abroad' Policy and Its Compatriots (1991-2001). A Former Empire In Search for a New Identity.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2008, 293 blz. + bijlagen

137. PEDZIWIATR Konrad Tomasz, *The New Muslim Elites in European Cities: Religion and Active Social Citizenship Amongst Young Organized Muslims in Brussels and London.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2008, 483 blz. + bijlagen

138. DE WEERDT Yve, *Jobkenmerken en collectieve deprivatie als verklaring voor de band tussen de sociale klasse en de economische attitudes van werknemers in Vlaanderen.* Onderzoekseenheden: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO] en Onderzoeksgroep Arbeids-, Organisatie- en Personeelspsychologie, K.U.Leuven, 2008, 155 blz. + bijlagen

139. FADIL Nadia, *Submitting to God, submitting to the Self. Secular and religious trajectories of second generation Maghrebi in Belgium.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2008, 370 blz. + bijlagen

140. BEUSELINCK Eva, *Shifting public sector coordination and the underlying drivers of change: a neo-institutional perspective.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2008, 283 blz. + bijlagen

141. MARIS Ulrike, *Newspaper Representations of Food Safety in Flanders, The Netherlands and The United Kingdom. Conceptualizations of and Within a 'Risk Society'.* Onderzoekseenheid: School voor Massa-communicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2008, 159 blz. + bijlagen

142. WEEKERS Karolien, *Het systeem van partij- en campagnefinanciering in België: een analyse vanuit vergelijkend perspectief.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2008, 248 blz. + bijlagen

143. DRIESKENS Edith, *National or European Agents? An Exploration into the Representation Behaviour of the EU Member States at the UN Security Council.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2008, 221 blz. + bijlagen

144. DELARUE Anne, *Teamwerk: de stress getemd? Een multilevelonderzoek naar het effect van organisatieontwerp en teamwerk op het welbevinden bij werknemers in de metaalindustrie.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2009, 454 blz. + bijlagen

145. MROZOWICKI Adam, *Coping with Social Change. Life strategies of workers in Poland after the end of state socialism.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2009, 383 blz. + bijlagen

146. LIBBRECHT Liselotte, *The profile of state-wide parties in regional elections. A study of party manifestos: the case of Spain.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2009, 293 blz. + bijlagen

147. SOENEN Ruth, *De connecties van korte contacten. Een etnografie en antropologische reflectie betreffende transacties, horizontale bewegingen, stedelijke relaties en kritische indicatoren.* Onderzoekseenheid: Interculturalism, Migration and Minorities Research Centre [IMMRC], K.U.Leuven, 2009, 231 blz. + bijlagen

148. GEERTS David, *Sociability Heuristics for Interactive TV. Supporting the Social Uses of Television.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Mediacultuur en Communicatietechnologie [CMC], K.U.Leuven, 2009, 201 blz. + bijlagen

149. NEEFS Hans, *Between sin and disease. A historical-sociological study of the prevention of syphilis and AIDS in Belgium (1880-2000).* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2009, 398 blz. + bijlagen

150. BROUCKER Bruno, *Externe opleidingen in overheidsmanangement en de transfer van verworven kennis. Casestudie van de federale overheid.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2009, 278 blz. + bijlagen

151. KASZA Artur, *Policy Networks and the Regional Development Strategies in Poland. Comparative case studies from three regions.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2009, 485 blz. + bijlagen

152. BEULLENS Kathleen, *Stuurloos? Een onderzoek naar het verband tussen mediagebruik en risicogedrag in het verkeer bij jongeren.* Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2009, 271 blz. + bijlagen

153. OPGENHAFFEN Michaël, *Multimedia, Interactivity, and Hypertext in Online News: Effect on News Processing and Objective and Subjective Knowledge.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Mediacultuur en Communicatietechnologie [CMC], K.U.Leuven, 2009, 233 blz. + bijlagen

154. MEULEMAN Bart, *The influence of macro-sociological factors on attitudes toward immigration in Europe. A cross-cultural and contextual approach.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2009, 276 blz. + bijlagen

155. TRAPPERS Ann, *Relations, Reputations, Regulations: An Anthropological Study of the Integration of Romanian Immigrants in Brussels, Lisbon and Stockholm.* Onderzoekseenheid: Interculturalism, Migration and Minorities Research Centre [IMMRC], K.U.Leuven, 2009, 228 blz. + bijlagen

156. QUINTELIER Ellen, *Political participation in late adolescence. Political socialization patterns in the Belgian Political Panel Survey.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2009, 288 blz. + bijlagen

157. REESKENS Tim, *Ethnic and Cultural Diversity, Integration Policies and Social Cohesion in Europe. A Comparative Analysis of the Relation between Cultural Diversity and Generalized Trust in Europe.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2009, 298 blz. + bijlagen

158. DOSSCHE Dorien, *How the research method affects cultivation outcomes.* Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2010, 254 blz. + bijlagen

159. DEJAEGHERE Yves, *The Political Socialization of Adolescents. An Exploration of Citizenship among Sixteen to Eighteen Year Old Belgians.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2010, 240 blz. + bijlagen

160. GRYP Stijn, *Flexibiliteit in bedrijf - Balanceren tussen contractuele en functionele flexibiliteit.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2010, 377 blz. + bijlagen

161. SONCK Nathalie, *Opinion formation: the measurement of opinions and the impact of the media.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2010, 420 blz. + bijlagen

162. VISSERS Sara, *Internet and Political Mobilization. The Effects of Internet on Political Participation and Political Equality.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2010, 374 blz. + bijlagen

163. PLANCKE Carine, « J'irai avec toi » : désirs et dynamiques du maternel dans les chants et les danses punu (Congo-Brazzaville). Onderzoekseenheden: Instituut voor Antropologie in Afrika [IARA], K.U.Leuven / Laboratoire d'Anthropologie Sociale [LAS, Parijs], EHESS, 2010, 398 blz. + bijlagenboek + DVD + CD

164. CLAES Ellen, *Schools and Citizenship Education. A Comparative Investigation of Socialization Effects of Citizenship Education on Adolescents.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2010, 331 blz. + bijlagen

165. LEMAL Marijke, *"It could happen to you." Television and health risk perception.* Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2010, 316 blz. + bijlagen

166. LAMLE Nankap Elias, *Laughter and conflicts. An anthropological exploration into the role of joking relationships in conflict mediation in Nigeria: A case study of Funyallang in Tarokland.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Antropologie in Afrika [IARA], K.U.Leuven, 2010, 250 blz. + bijlagen

167. DOGRUEL Fulya, *Social Transition Across Multiple Boundaries: The Case of Antakya on The Turkish-Syrian Border.* Onderzoekseenheid: Interculturalism, Migration and Minorities Research Centre [IMMRC], K.U.Leuven, 2010, 270 blz. + bijlagen

168. JANSOVA Eva, *Minimum Income Schemes in Central and Eastern Europe.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2010, 195 blz. + bijlagen

169. IYAKA Buntine (François-Xavier), *Les Politiques des Réformes Administratives en République Démocratique du Congo (1990-2010).* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2010, 269 blz. + bijlagen

170. MAENEN Seth, *Organizations in the Offshore Movement. A Comparative Study on Cross-Border Software Development and Maintenance Projects.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2010, 296 blz. + bijlagen

171. FERRARO Gianluca *Domestic Implementation of International Regimes in Developing Countries. The Case of Marine Fisheries in P.R. China.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2010, 252 blz. + bijlagen

172. van SCHAIK Louise, *Is the Sum More than Its Parts? A Comparative Case Study on the Relationship between EU Unity and its Effectiveness in International Negotiations.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2010, 219 blz. + bijlagen

173. SCHUNZ Simon, *European Union foreign policy and its effects - a longitudinal study of the EU's influence on the United Nations climate change regime (1991-2009).* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2010, 415 blz. + bijlagen

174. KHEGAI Janna, *Shaping the institutions of presidency in the post-Soviet states of Central Asia: a comparative study of three countries..* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2010, 193 blz. + bijlagen

175. HARTUNG Anne, *Structural Integration of Immigrants and the Second Generation in Europe: A Study of Unemployment Durations and Job Destinations in Luxembourg, Belgium and Germany.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Sociologisch Onderzoek [CeSO], K.U.Leuven, 2010, 285 blz. + bijlagen

176. STERLING Sara, *Becoming Chinese: Ethnic Chinese-Venezuelan Education Migrants and the Construction of Chineseness.* Onderzoekseenheid: Interculturalism, Migration and Minorities Research Centre [IMMRC], K.U.Leuven, 2010, 225 blz. + bijlagen

177. CUVELIER Jeroen, *Men, mines and masculinities in Katanga: the lives and practices of artisanal miners in Lwambo (Katanga province, DR Congo).* Onderzoekseenheid: Instituut voor Antropologie in Afrika [IARA], K.U.Leuven, 2011, 302 blz. + bijlagen

178. DEWACHTER Sara, *Civil Society Participation in the Honduran Poverty Reduction Strategy: Who takes a seat at the pro-poor table?* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2011, 360 blz. + bijlagen

179. ZAMAN Bieke, *Laddering method with preschoolers. Understanding preschoolers' user experience with digital media.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Mediacultuur en Communicatietechnologie [CMC], K.U.Leuven, 2011, 222 blz. + bijlagen

180. SULLE Andrew, *Agencification of Public Service Management in Tanzania: The Causes and Control of Executive Agencies.* Onderzoekseenheid: Instituut voor de Overheid [IO], K.U.Leuven, 2011, 473 blz. + bijlagen

181. KOEMAN Joyce, *Tussen commercie en cultuur: Reclamepercepties van autochtone en allochtone jongeren in Vlaanderen.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Mediacultuur en Communicatietechnologie [CMC], K.U.Leuven, 2011, 231 blz. + bijlagen

182. GONZALEZ GARIBAY Montserrat, *Turtles and teamsters at the GATT/WTO. An analysis of the developing countries' trade-labor and trade-environment policies during the 1990s.* Onderzoekseenheid: Instituut voor Internationaal en Europees Beleid [IIEB], K.U.Leuven, 2011, 403 blz. + bijlagen

183. VANDEN ABEELE Veronika, *Motives for Motion-based Play. Less flow, more fun.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Mediacultuur en Communicatietechnologie [CMC], K.U.Leuven, 2011, 227 blz. + bijlagen

184. MARIEN Sofie, *Political Trust. An Empirical Investigation of the Causes and Consequences of Trust in Political Institutions in Europe.* Onderzoekseenheid: Centrum voor Politicologie [CePO], K.U.Leuven, 2011, 205 blz. + bijlagen

185. JANSSENS Kim, *Living in a material world: The effect of advertising on materialism.* Onderzoekseenheid: School voor Massacommunicatieresearch [SMC], K.U.Leuven, 2011, 213 blz. + bijlagen

Digitale spellen worden nog vaak als een hobby voor kinderen en jonge mannen met een fascinatie voor computertechnologie beschouwd. Toch stellen diverse marktstudies dat deze leeftijdsgroepen slechts een deel van het eigenlijke publiek van digitale spellen vormen. Digitale spellen zijn vandaag de dag een vrijetijdsbesteding geworden voor een publiek van alle leeftijden, met spelers die gemiddeld al rond de dertig jaar oud zijn.

Wetenschappelijk onderzoek naar het publiek van digitale spellen heeft zich tot dusver echter voornamelijk toegespitst op de meer typische leeftijdsgroepen, zoals kinderen, tieners en jongvolwassenen. Studies naar het oudere publiek van digitale spellen bestaan, maar benadrukken doorgaans de niet-spelende, vaak hulpbehoevende senioren.

In deze dissertatie werden de bevindingen van voorgaand onderzoek verder uitgediept, door een brede verkenning te voeren naar de verschillende betekenissen die digitale spellen in het leven van Vlaamse vijftigers en zestigers verworven hebben. Deze betekenissen vormen een aanzet voor een verklarend model en een spelersclassificatie, waarmee deze dissertatie een eerste stap wilt zijn in een beter begrip van een moderne vrijetijdsbesteding voor vele vijftigplussers.