

juni '2013



Universiteit Utrecht

*Michiel van Ieperen
3801144
Master Thesis
Master Film- & Televisiewetenschap
Faculteit Geesteswetenschappen
Universiteit Utrecht
Begeleider: Clara Pafort-Overduin
Tweede lezer: Frank Hakemulder*



DE AANTREKKINGSKRACHT VAN HORROR FILMS & HORROR VIDEOGAMES

INHOUDSOPGAVE

Abstract.....	pag. 5
1: Introductie & Onderzoeksopzet.....	pag. 6-11
2: Literatuurstudie	
2.1 Inleiding over de bestaande theorieën die de aantrekkingskracht van horror films behandelen.....	pag. 12
2.2 Kenmerken van het publiek dat horror films bekijkt	
2.2.1 De <i>catharsis & rite-of passagetheorieën</i>	pag. 13-15
2.2.2 De <i>coping strategy</i> theorie.....	pag. 15-16
2.2.3 De <i>dispositional alignment</i> theorie	pag. 16-17
2.2.4 De <i>gender role socialization</i> theorie	pag. 18-20
2.3 Kenmerken van horror films	
2.3.1 De <i>uncertainty</i> theorie	pag. 20
2.3.2 De <i>societal concerns</i> theorie	pag. 21
2.4 Een combinatie van kenmerken van horror films én het publiek dat ze bekijkt	
2.4.1 De <i>curiosity, likeable villains & sensation seeking</i> theorieën	pag. 22-23
2.4.2 De <i>absorptie</i> theorie	pag. 23-25
2.5 Bestaande theorieën over de kenmerken van videogames en hun publiek....	pag. 26
2.5.1 De 'metafysische dimensie' van videogames & het gevoel van controle.....	pag. 26-28
2.5.2 Interactiviteit en cinematografische oriëntatie.....	pag. 28-30
3: Onderzoeksmethode	
3.1 Introductie toegepaste onderzoeksmethode.....	pag. 31
3.2 Data collectie.....	pag. 32
3.3 Respondenten.....	pag. 33
3.4 Zoeklichttheorie en attenderende begrippen.....	pag. 34
3.5 Registratie, verwerking, en preparatie van de gegevens.....	pag. 35
4: Data analyse	
4.1 Verantwoording interviewvragen & opgestelde hypothesen over de aantrekkingskracht van horror videogames.....	pag. 36
4.1.1 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>catharsis</i> theorie.....	pag. 36-37

4.1.2 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>rite-of-passage</i> theorie.....	pag. 37
4.1.3 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>coping strategy</i> theorie.....	pag. 37
4.1.4 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>dispositional alignment</i> theorie.....	pag. 38
4.1.5 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>gender role socialization</i> theorie.....	pag. 38
4.1.6 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>uncertainty</i> theorie.....	pag. 39
4.1.7 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>societal concerns, curiosity & sensation seeking</i> theorieën.....	pag. 39
4.1.8 Verantwoording interviewvragen en hypothesen <i>likeable villains</i> theorie.....	pag. 40
4.1.9 Verantwoording interviewvragen en hypothesen absorptie theorie.....	pag. 40
4.1.10 Verantwoording interviewvragen en hypothesen overige theorieën.....	pag. 40-41
4.2 Context	
4.2.1 Achtergrond van de respondenten.....	pag. 41-42
4.2.2 De verklaringen van respondenten om een (horror) videogame wel of niet te gaan spelen.....	pag. 42-44
4.2.3 Hoe respondenten 'horror' definiëren.....	pag. 44-47
4.2.4 Speelcontext en omstandigheden.....	pag. 47-49
4.2.5 Frequentie van spelen.....	pag. 49-51
4.3 De analyse van de aantrekkingskracht van horror videogames	
4.3.1 De <i>catharsis & rite-of passage</i> theorieën.....	pag. 51-53
4.3.2 De <i>coping strategy</i> theorie.....	pag. 54-55
4.3.3 De <i>uncertainty</i> theorie.....	pag. 55-56
4.3.4 De <i>curiosity & sensation seeking</i> theorieën.....	pag. 56-59
4.3.5 De <i>likeable villains & dispositional alignment</i> theorieën.....	pag. 59-61
4.3.6 De <i>gender role socialization</i> theorie.....	pag. 61-63
4.3.7 De <i>societal concerns</i> theorie.....	pag. 64-65
4.3.8 De absorptie theorie.....	pag. 65-67
4.3.9 Overige aantrekkelijke elementen van horror videogame.....	pag. 67-69
4.3.10 Wat trek niet aan in horror videogames?.....	pag. 69-70
4.3.11 Een voorkeur voor horror videogames of horror films?.....	pag. 71-72

5: Theorievorming, Reflectie & Evaluatie**5.1 Theorie- en conclusievorming**

5.1.1 Theorieën over de aantrekkingskracht van horror videogames die ondersteund worden.....	pag. 73-74
5.1.2 Theorieën over de aantrekkingskracht van horror videogames die deels of niet ondersteund worden.....	pag. 75-76
5.1.3 Factoren die de mate van aantrekkingskracht van horror Videogames mogelijk kunnen intensiveren of verminderen.....	pag. 76-78
5.1.4 Concluderende visie over de theorieën die aantrekkingskracht van horror videogames verklaren.....	pag. 78-79

5.2 Reflectie & Evaluatie

5.2.1 <i>Proces analyse</i>	pag. 79-81
5.2.2 <i>Product analyse</i>	pag. 82-83

6: Literatuur..... pag. 84-87**7: Bijlagen**

7.1 Bijlage 1: Interview opzet	pag. 88
7.2 Bijlage 2: Interviewbrief voor respondenten	pag. 89
7.3 Bijlage 3: Topic lijst	pag. 90-91
7.4 Bijlage 4: Boomstructuur 'horror videogames'	pag. 92
7.5 Bijlage 5: Boomstructuren 'vergelijkende blik tussen aantrekkingskracht van horror films en horror videogames	pag. 93
7.6 Bijlage 6: Franchise-lijst horror videogames	pag. 94-100
7.7 Bijlage 7: Getranscribeerde interviews respondenten	
7.7.1 Getranscribeerde interview #1 (Sanne).....	pag. 101-109
7.7.2 Getranscribeerde interview #2 (Anoniem).....	pag. 110-115
7.7.3 Getranscribeerde interview #3 (Michael).....	pag. 116-122
7.7.4 Getranscribeerde interview #4 (Mark).....	pag. 123-126
7.7.5 Getranscribeerde interview #5 (Thomas).....	pag. 127-135
7.7.6 Getranscribeerde interview #6 (Irene).....	pag. 136-145
7.8 Bijlage 8: Complete taxonomie	pag. 146-194

Abstract

In deze thesis is verkend hoe de kenmerken van horror films en horror videogames de kijk- en speelervaring van hun kijkers en spelers weten te beïnvloeden, evenals de invloed van hun achtergrond(en) op hun kijk- en speelervaring(en). Hieruit is afgeleid wat voor gevolgen dit heeft op de aantrekkingskracht van horror videogames en – in mindere mate – horror films. Deze thesis behelst een kwalitatief, explorerend onderzoek, met een deductieve benadering. Er is hier gekeken naar de eventuele toepasbaarheid van bestaande film theorieën over horror films en hun aantrekkingskracht tegenover het verklaren van de aantrekkingskracht van horror videogames. De centrale vraag van deze thesis luidt:

Wat kunnen wij leren van de bestaande film studies die de aantrekkingskracht van horror films onderzocht hebben, wanneer we aantrekkingskracht van horror videogames willen verklaren?

Doormiddel van semi-gestructureerde interviews met zes respondenten is gepoogd erachter te komen hoe de aantrekkingskracht van horror videogames te verklaren valt. De onderzoeksresultaten toonden aan dat bestaande film studies deels een fundering hebben gelegd voor onderzoek naar de aantrekkingskracht van horror videogames. Hoewel horror videogames en horror films op veel punten verschillen, zowel in hun kenmerken als in het publiek / de spelers die zij aantrekken, zijn er ook veel overeenkomsten geconstateerd. Uit de interviews kwam naar voren dat de kenmerken van horror videogames spelers een intensievere en spannendere horrorervaring kunnen bezorgen dan horror films.

In de thesis zijn meerdere bouwstenen gevonden die de aantrekkingskracht van horror videogames mogelijk kunnen verklaren. De *dispositional alignment* theorie, *likeable villains* theorie, *uncertainty* theorie, *curiosity* theorie, en absorptie theorie kunnen allemaal in meer of mindere mate deze aantrekkingskracht van horror videogames mogelijk verklaren. Dit geldt tevens voor de interactieve en metafysische dimensie van horror videogames. Deze theorieën lijken de aantrekkingskracht van horror videogames het beste te kunnen verklaren. Bouwstenen die verstevigd dienen te worden in vervolgonderzoek over de aantrekkingskracht van horror videogames betreffen de *catharsis* theorie, *coping strategy* theorie, *gender role socialization* theorie, *sensation seeking* theorie, en de *societal concerns* theorie. Deze theorieën werden in dit toetsingsonderzoek niet volledig ondersteund, en grotere focusgroepen met een grotere variatie aan spelers kunnen hier mogelijk meer inzicht in geven. Tenslotte bleek de *rite-of-passage* theorie niet de aantrekkingskracht van horror videogames te kunnen verklaren.

De thesis moet voornamelijk gezien moet worden als een explorerend onderzoek naar de aantrekkingskracht van horror videogames, waarbij een aanzet gegeven wordt voor toekomstig onderzoek over dit onderwerp. Idealiter zou dit onderzoek een opstapje kunnen zijn voor hoe de aantrekkingskracht van horror films en horror videogames het beste bestudeerd kan worden. Daarbij dienen dan wel enige kanttekeningen gemaakt te worden. Zo zou toekomstig onderzoek een preciezer selectieproces van respondenten moeten ontwikkelen, zodat een grotere diversiteit aan bekeken of gespeelde horror films en horror videogames aanwezig is zodat er meer recht gedaan kan worden aan bestaande diversiteit en er preciezere uitspraken over hun aantrekkingskracht gedaan kunnen worden.

1: Introductie & Onderzoeksopzet

Sinds de opkomst van de videogame in de jaren 70' is dit medium grondig bestudeerd. Hierbij lag vooral de focus op de kenmerken van videogames, en hun evolutie als cultureel fenomeen.¹ Gezien de hoge verkoopcijfers en groeiende populariteit van videogames is het begrijpelijk dat onderzoekers geïnteresseerd zijn in dit medium.² Het wetenschappelijke onderzoek naar videogames staat echter op bepaalde gebieden nog steeds in zijn kinderschoenen. Zo is er nauwelijks onderzoek gedaan naar specifieke genre-stromingen en videogames onderling. In plaats daarvan hebben onderzoekers vaak de neiging om uitspraken over videogames in hun onderzoek te generaliseren.³ Zo worden er vaak constatering en conclusies getrokken in de veronderstelling dat deze voor alle (soorten) videogamegenres van toepassing zijn.

Onderzoekers Craig A. Anderson en Brad J. Bushman hebben bijvoorbeeld in 2001 onderzoek gedaan waarbij zij bestaande wetenschappelijke literatuur over videogames en hun effect op gedrag bestudeerden.⁴ In dat onderzoek concludeerden zij ook al dat in veel van deze onderzoeken over het mogelijke effect van het spelen van videogames op – agressief, cognitief, sociaal – menselijke gedrag verondersteld werd dat dit op 'alle' videogames van toepassing zou zijn. Deze visie doet echter tekort aan de enorme variatie en diversiteit die er onderling tussen videogamegenres bestaan. Zo zijn er tot op de dag van vandaag bijvoorbeeld nauwelijks wetenschappelijke studies gedaan over horror videogames. Waarom dit zo is, is onduidelijk. De immense populariteit van horror videogames onder de gaming-community toont namelijk aan dat er een grote groep mensen bestaat die enorm geïnteresseerd is in deze games.⁵ Zo werd er in 2009 alleen al aan horror videogames een wereldwijde omzet gedraaid van meer dan 147 miljoen dollar.⁶ De vraag is waarom dit publiek zo geïnteresseerd is in deze horror videogames. Ofwel wat de aantrekkingskracht is die deze horror videogames op dit publiek uit weten te oefenen.

Ondanks het gebrek aan onderzoek naar horror videogames, bestaat er wél een fundering voor onderzoek hiernaar. Onderzoekers als Tudor, Sanders, Tamborini, en Weaver hebben bijvoorbeeld allen al eerder onderzoek gedaan naar de aantrekkingskracht van horror; dit hebben zij echter enkel gedaan in relatie tot het medium film. Wetenschapper Tanya Krzywinska ging een stap verder dan Tudor en Weaver, en was een van de eerste wetenschappers die horror films en horror videogames aan elkaar wist te koppelen. In haar artikel *Hands-On Horror. Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific Media in Visual Media and Culture* concludeerde zij dat er bijvoorbeeld bepaalde generieke overeenkomsten te vinden zijn tussen horror films en horror videogames.⁷ Als voorbeeld gaf zij aan dat in de horror videogames uit de RESIDENT EVIL serie veel elementen gebruikt zijn die ook terug te vinden zijn in horror films van regisseur George A. Romero en zijn horror films als

¹ Clive Barker en Bernard Perron. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. (United States of America: McFarland & Compagny Inc, 2009): 1-310.

² <http://www.vgchartz.com/yearly/2012/Global/&http://www.reuters.com/article/2009/10/30/us-media-horror-idUSTRE59T0F020091030>.

³ Craig A. Anderson en, Brad J. Bushman, "Effects of Violent Videogames on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta- Analytic Review of the Scientific Literature" in *Psychological Science*, Vol. 12, Issue 5 (Sept 2001): 353-359.

⁴ Ibidem.

⁵ <http://www.reuters.com/article/2009/10/30/us-media-horror-idUSTRE59T0F020091030>.

⁶ Ibidem.

⁷ Tanya Krzywinska, "Hands-on Horror. Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture" in *Spectator*, Vol. 22, Issue 2 (2002): 13.

NIGHT OF THE LIVING DEAD en DAWN OF THE DEAD.⁸ Ondanks dat Krzywinska niet dieper inging op de aantrekkingskracht van horror videogames, zag zij wel een relatie tussen de populariteit van horror films en horror videogames. Haar onderzoek dient daarom ook als een van de bouwstenen die de aantrekkingskracht van horror videogames mogelijk zou kunnen verklaren.

We hebben hier te maken met een interessante kwestie, want waarom stellen mensen zich vrijwillig bloot aan entertainment dat in feite ontwikkeld is om gevoelens van afschuw, angst, ongerustheid, en ontsteltenis op te roepen?⁹ Onderzoekers Oliver en Sanders veronderstellen dat dit komt doordat entertainment vooral gezien wordt als iets aangenaams, plezierig, en leuks, en de populariteit van beangstigende horror films toont aan dat de kijkervaring van horror films kennelijk ook als aangenaam en plezierig gezien kan worden.¹⁰ Kijkend naar de hoge verkoopcijfers van horror videogames, dan wordt duidelijk dat ook deze videogames populair zijn, en dat er een categorie mensen bestaat die daar ook een mate van plezier uithalen.¹¹ Voldoende reden dus om ons te verdiepen in hun aantrekkingskracht.

Tot op heden hebben zich dus geen onderzoekers gericht op de aantrekkingskracht van horror videogames. Wel is er onderzoek gedaan naar de kenmerken van het publiek dat geïnteresseerd is in horror films, naar de kenmerken van horror films zelf, én naar de kenmerken van videogames. Al deze onderzoeken zullen aan bod komen om de aantrekkingskracht van horror videogames te kunnen verklaren.

De bestaande theorieën over de kenmerken van het publiek dat geïnteresseerd is in horror films variëren van verklaringen dat horror films als een veiligheidsklep kunnen dienen om negatieve emoties los te laten (Feschbach en Grixtie); dat het kijken van horror films gezien kan worden als een zogeheten 'rite-of-passage' naar volwassenheid (Twitchell); en dat een bepaalde categorie mensen horror films bekijkt om zo beter om te kunnen gaan met de eigen – vaak negatieve – emoties en ervaringen in hun persoonlijke leven (Oliver en Sanders).¹² Verder kunnen de emotionele reacties van kijkers op gebeurtenissen in horror films teruggekoppeld worden aan de dispositionele gevoelens van deze kijkers. Met dispositionele gevoelens wordt hier bedoeld hoe het publiek filmpersonages bekijkt en beoordeeld; ofwel de gevoelens van het publiek tegenover deze personages (Oliver, Sanders en Zillman). Daarnaast kunnen horror films in sommige gevallen ook als vervanging dienen voor kijkers om bepaalde aangeleerde en/of onderdrukte gevoelens te kunnen uiten (Zillmann, Weaver, Mundorf en Aust).¹³

Kijkend naar de specifieke kenmerken van horror films zelf, dan is het zo dat deze horror films vaak een vorm van onzekerheid over weten te brengen aan hun publiek (Tudor), en dat zij vaak heersende maatschappelijke problemen en vraagstukken verwerken in hun narratief; wat vervolgens

⁸ Ibidem.

⁹ Mary Beth Oliver en Meghan Sanders, *The Horror Film: The Appeal of Horror and Suspense*. Ed. Stephen Prince (United States of America: Rutgers University Press, 2004): 242.

¹⁰ Ibidem, 242-261.

¹¹ <http://www.vgchartz.com/yearly/2012/Global/&http://www.reuters.com/article/2009/10/30/us-media-horror-idUSTRE59T0F020091030>

¹² Joseph Grixti, *Terrors of Uncertainty: The Cultural Contexts of Horror Fiction* (London & New York: Routledge): 86 & James B. Twitchell, *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror* (New York: Oxford University Press, 1985): 1-360 & Jeffrey H. Goldstein, *Aggression and Crimes of Violence* (New York: Oxford University Press, 1986): 1-256.

¹³ Dolf Zillmann en Paul B. Paulus, "Spectators: Reactions to Sports Events and Effects on Athletic Performance" in *Handbook of Research on Sport Psychology*, (New York: Macmillan, 1993): 600-619 & Dolf Zillmann, James B. Weaver, Noël Mundorf en Charles F. Aust, "Effects of an Opposite-Gender Companion's Affect to Horror on Distress, Delight, and Attraction" in *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 51 (1986): 586-594.

ook een categorie mensen weet te interesseren (Skal en Tudor).¹⁴ Het feit dat die mate van onzekerheid tevens een vorm van nieuwsgierigheid opwekt bij het publiek helpt ons ook om de aantrekkingskracht van deze horror films (deels) te verklaren (Carroll). Een ander kenmerk kan daarnaast gekoppeld worden aan dat horror films een grote mate van spanning weten te creëren (Zuckerman).¹⁵ Horror films weten vaak mensen met een hoge drang naar sensationele gevoelens en spanning te bevredigen.

Zoals eerder in de introductie vermeld, zijn ook videogames in algemene zin – zij het in beperkte mate – bestudeerd door onderzoekers. Hieronder valt onder meer de zojuist geïntroduceerde onderzoeker Krzywinska. Haar onderzoek naar videogames toonde aan dat videogames onder andere gekarakteriseerd kunnen worden door een zogehete metafysische dimensie. Dit wordt omschreven als de drijvende kracht achter de speelervaring die een videogame wil bieden, en structureert de speelervaring als het ware.¹⁶ Andere kenmerken zijn bijvoorbeeld de interactiviteit die aangeboden wordt; hun (unieke) gebruik van cinematografie; en de combinatie van het wel of niet ‘in controle’ zijn van de speler over de videogame. Al deze kenmerken spelen een belangrijke rol op de algehele speelervaring.¹⁷ Wat momenteel nog onduidelijk is, is hoe deze algemene kenmerken van videogames de speelervaring van horror games vormt, en wat de rol van hun publiek en hun kenmerken hierin is. Hierbij zal er worden gekeken naar de mogelijke overeenkomsten en verschillen in de kenmerken van zowel horror films en horror videogames – evenals hun publiek –, en wat de oorzaken daar van zijn.

Gezien de hoeveelheid onderzoek over de kenmerken van horror films en hun aantrekkingskracht, lijkt het een goed idee om deze onderzoeken als startpunt te gebruiken in het verklaren van de aantrekkingskracht van horror videogames. Mogelijk dat een vergelijkend perspectief tussen de kenmerken van horror films en horror videogames deze thesis op weg kan helpen om de aantrekkingskracht van horror videogames te verklaren en beter te begrijpen. Omdat we hier echter te maken hebben met twee compleet verschillende mediumvormen, is een één-op-één vergelijking tussen beiden in wetenschappelijke zin onverantwoord. Krzywinska was zich hier ook bewust van, en concludeerde dat: *“in contrast to film, games place a central emphasis on the act of doing that goes beyond the kinetic and emotional responses that might be produced in cinema”*.¹⁸ Er moet dus rekening gehouden worden met het feit dat verklaringstheorieën over de aantrekkingskracht van horror films niet één-op-één toepasbaar zijn op het verklaren van de aantrekkingskracht van horror videogames. Hier zal verderop bij de bespreking van de onderzoeksmethode dieper op ingegaan worden.

Naast dat we hier te maken hebben met twee heel verschillende mediumvormen, moet er ook rekening gehouden worden met de terminologie van ‘horror’ zelf. Wat houdt de term ‘horror’ eigenlijk in? Dit moet duidelijk gemaakt worden willen wij de verstandhouding tussen de aantrekkingskracht van horror films en horror videogames beter begrijpen. Het omschrijven van ‘horror’ is niet bepaald eenvoudig. Door de jaren heen hebben onderzoekers horror op verschillende

¹⁴ Andrew Tudor, “Why Horror: The Peculiar Pleasures of a Popular Genre” in *Cultural Studies*. Vol. 11, Issue 3 (1997): 49.

¹⁵ Noël Carroll, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart* (New York: Routledge, 1990): 6 & Marvin Zuckerman, “Sensation Seeking and the Taste for Vicarious Horror” in *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996): 147-160.

¹⁶ Krzywinska, 14.

¹⁷ Ibidem.

¹⁸ Ibidem.

manieren geprobeerd te definiëren. Onderzoekers zoals de eerder geïntroduceerde Tamborini en Weaver – en hun boek *Horror films: Current Research on Audience Preferences and Reactions* – komen bijvoorbeeld met verschillende definities.¹⁹ Om te beginnen richten zij zich op de makers van horror zelf; ofwel de schrijvers van horror fictie. Tamborini en Weaver citeren als voorbeeld de bekende horrorschrijver Stephen King, die horror definieerde als: “*terror as the finest emotion, and so I will try to terrorize the reader*”.²⁰ Een ander voorbeeld van Tamborini en Weaver is afkomstig van horrorschrijver H.P. Lovecraft, die horror omschreef als:

*Horror stories project an atmosphere of breathlessness and unexplainable dread of outer, unknown forces . . . of that most terrible conception of the human brain, a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the demons of unplumbed space.*²¹

Ook is daar het probleem dat optreedt bij het proberen om een bepaald genre – in dit geval horror (films en videogames) – te identificeren door diens kenmerken naar voren te halen. Deze methode kan gezien worden als een nominalistische aanpak, omdat theoretici geen bepaalde consensus hebben en er vele verschillende type horror films en horror videogames bestaan.

*The horror genre is not a fixed genre. They are composed as much of the beliefs, commitments and social practices of their audiences as by texts, better understood as particular 'sub-cultures of taste' than as autonomous assemblies of cultural artefacts. It is only possible to speak of the appeal of a genre in a particular socio-temporal context. In such circumstances pursuit of a truly universal explanation is misguided.*²²

Naast het bestuderen van definities afkomstig van horrorschrijvers, keken Tamborini en Weaver ook naar andere onderzoekers die geprobeerd hebben horror te definiëren op een wat meer (psycho)logische manier. Zij concludeerden: “*psychological definitions of horror customarily highlight the fear of some uncertain threat to existential nature and disgust over its potential aftermath and commonly assert that the source of threat is often supernatural in its composition*”.²³ Deze verschillende definities maken duidelijk dat het omschrijven van ‘horror’ geen eenvoudige klus is; iets waar rekening mee gehouden dient te worden wanneer geprobeerd wordt ‘horror’ en diens aantrekkingskracht te bestuderen in zowel films als videogames. De data analyse zal terugkomen op dit aspect, en de geformuleerde definitie van ‘horror’ van de geïnterviewde respondenten presenteren. Deze definitie zal vervolgens weer gekoppeld worden aan hun verklaringen over de aantrekkingskracht van horror videogames.

¹⁹ Ronald Tamborini en James B Weaver, “Frightening Entertainment: A Historical Perspective of Fictional Horror” in *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996): 1-13.

²⁰ Ibidem, 37.

²¹ Ibidem, 15.

²² Tudor, 49.

²³ Tamborini en Weaver, 2, 37.

In deze thesis zal verkend worden hoe de kenmerken van horror films en horror videogames de kijk- en speelervaring van hun kijkers en spelers weten te beïnvloeden. Hieruit kan afgeleid worden wat voor gevolgen dit heeft op de aantrekkingskracht van horror videogames en – in mindere mate – horror films. Deze thesis behelst een kwalitatief, explorerend onderzoek met een deductieve benadering. Er zal gepoogd worden te toetsen of de bestaande film theorieën over horror films en hun aantrekkingskracht ook gebruikt kunnen worden om de aantrekkingskracht van horror videogames te verklaren. Voor elke (horror film)theorie zal een hypothese worden opgesteld die in semigestructureerde interviews getoetst zal worden. Op die manier wordt een eerste idee verkregen over de bruikbaarheid van deze theorieën voor het verklaren van de aantrekkingskracht van horror videogames. In de thesis wordt zo geprobeerd bij te dragen aan de verklaring van de aantrekkingskracht van horror videogames, en tevens een bijdrage te leveren aan het discours over de aantrekkingskracht van 'horror'. De centrale vraag van deze thesis luidt daarom:

Wat kunnen wij leren van de bestaande film studies die de aantrekkingskracht van horror films onderzocht hebben, wanneer we aantrekkingskracht van horror videogames willen verklaren?

Omdat we hier te maken hebben met een grote diversiteit aan factoren die de aantrekkingskracht van horror videogames mogelijk kunnen verklaren, is het aannemelijk dat er geen eenduidig, definitief, en veralgemeniserend antwoord gegeven kan worden op de vraag wat mensen aantrekt in horror videogames. De thesis moet beschouwd worden als een explorerend onderzoek in het bestuderen van de aantrekkingskracht van horror videogames, waarbij een aanzet gegeven wordt voor toekomstig onderzoek over dit onderwerp. Het zoeken naar universele verklaringen is daarom niet alleen praktisch onmogelijk, maar ook onverantwoord en ongewenst.

Horror appeals to people for as many reasons as its consumers can find ways of making use of genre products. And across cultures, variations multiply and deepen in the context of radically different cultural areas. In these circumstances it is a mistake to seek an explanation of horror's appeal which aspires to universality and which has no recourse to information about the diversity of horror audiences both within and across cultures.²⁴

Tudor suggereert dat het 'horror publiek' gezien moet worden als zogeheten *active agents*, die – net zoals andere cultuur consumenten – tot een eigen sociale groep behoren waarbinnen een grote variatie bestaat.²⁵ Het enige wat in deze thesis daarom gedaan kan worden, is proberen antwoord op de vraag te geven waarom deze mensen – in dit geval de geïnterviewde respondenten – deze horror videogames – die zij spelen of gespeeld hebben – aantrekkelijk vinden op een specifieke moment of in een specifieke periode in hun eigen leven.²⁶

²⁴ Tudor, 53.

²⁵ Ibidem.

²⁶ Tudor, 54.

De thesis is onderverdeeld in meerdere hoofdstukken. Waar dit hoofdstuk het onderzoeksplan op een gedetailleerde manier omschrijft – waarbij ondersteunende literatuur geïntroduceerd is – zal hoofdstuk twee zich richten op de bestaande data en literatuur over de aantrekkingskracht van horror films, de kenmerken van hun publiek, en wat videogames karakteriseert. Dit hoofdstuk functioneert als een literatuurstudie waarbij theorieën over de aantrekkingskracht van horror films uit bestaande literatuur behandeld worden, en waarbij gekeken wordt wat er al bekend is over kenmerken van horror films, videogames, en het publiek van beiden. Hoofdstuk drie richt zich op een gedetailleerde omschrijving van de toegepaste onderzoeksmethode, variërend van hoe de onderzoeks-data verzameld is, tot het selectieproces van de – in totaal zes – geïnterviewde respondenten. Hier is gebruik gemaakt van een kwalitatieve onderzoeksmethode. Het onderliggende doel van dit type onderzoek was om de visie(s) en ‘de taal’ van de respondenten beter te leren begrijpen, en de essentie van wat respondenten ervaren in horror videogames te achterhalen. Verder biedt deze thesis een kijk in het lopende discours over de aantrekkingskracht van horror films en de nog onderbelichte aantrekkingskracht van horrorvideogames.²⁷ In hoofdstuk vier zal de thesis de verzamelde data en informatie presenteren en analyseren. Naast het bestuderen van de kenmerken van horrorvideogames en hun publiek, zal in dit hoofdstuk tevens geanalyseerd worden wat voor effect deze kenmerken van horrorvideogames hebben op de horror- en speelervaring van hun publiek en dit vergelijken met horror films en hun specifieke aantrekkingskracht. Deze vergelijkende analyse berust hoofdzakelijk op de verzamelde data afkomstig uit de semi-gestructureerde interviews, en op basis van dit eerste explorerende onderzoek worden in hoofdstuk vijfde geverifieerde of gefalsificeerde theorieën en hypothesen behandeld die de aantrekkingskracht van horror videogames mogelijk kunnen verklaren. Tenslotte zal hoofdstuk vijf eindigen met een evaluatie en reflectie op het uitgevoerde onderzoek, waarbij aanbevelingen gedaan zullen worden voor toekomstig onderzoek in dit wetenschappelijke veld.

²⁷ Michael Quinn Patton, *Qualitative Research and Evaluation Methods* (Thousand Oaks: SAGE Publications, 2002): 5.

2: Kritische analyse van de bestaande theorieën over de aantrekkingskracht van horror films

2.1 Inleiding over de bestaande theorieën die de aantrekkingskracht van horror films behandelen

In dit hoofdstuk worden bestaande theorieën over de aantrekkingskracht van horror films gepresenteerd; theorieën die als eerste aanzet kunnen dienen voor de analyse van de eigen verzamelde data over de aantrekkingskracht van horror videogames. Er zal een kritische blik geworpen worden op deze bestaande theorieën. Vervolgens wordt gekeken of deze theorieën gebruikt kunnen worden om de aantrekkingskracht van horror videogames te verklaren, en wat hun onderlinge relatie is.

Volgens mediaonderzoeker Andrew Tudor kunnen bestaande theorieën over de aantrekkingskracht van horror films onderverdeeld worden in twee verschillende groepen.²⁸ De eerste groep richt zich op de specifieke kenmerken van zowel horror films, als van het publiek dat ze bekijkt.²⁹ De focus ligt hier voornamelijk op menselijk gedrag, waarbij ingegaan wordt op (aangeleerde) menselijke gedragingen; die worden gedreven door bepaalde fundamentele behoeftes, ingebouwd in hun 'natuur'.³⁰ De tweede groep richt zich op dat de verklaring van de aantrekkingskracht van horror films als een product van de interactie tussen hun specifieke tekstuele kenmerken en bepaalde sociale en maatschappelijke omstandigheden gezien moet worden.³¹ Volgens Tudor is het zo dat deze categorie de aantrekkingskracht van horror films probeert te verklaren door de veronderstelling dat de verwerkte elementen in deze horror films kunnen resoneren met de eigen sociale beleving van het publiek.³²

In de thesis is de presentatie van de bestaande theorieën uit deze twee groepen onderverdeeld in drie subcategorieën. De eerste categorie behandelt theorieën die gerelateerd zijn aan de kenmerken van het publiek dat horror films bekijkt. De tweede categorie behandelt theorieën die gerelateerd zijn aan de kenmerken van horror films zelf. Tenslotte zal de derde categorie theorieën behandelen waarbij de kenmerken van de horror film en zijn publiek met elkaar vervlecht zijn.

²⁸ Tudor, 52-53.

²⁹ Ibidem.

³⁰ Ibidem.

³¹ Ibidem.

³² Ibidem.

2.2. Kenmerken van het publiek dat horror films bekijkt

2.2.1. De catharsis & rite-of passage theorieën

Onderzoekers als Feshbach en Grixtie beargumenteren dat het kijken van dramatische en gewelddadige cinematografische beelden het aanmoedigt bepaalde opgehoopte (negatieve) emoties los te laten.³³ Feshbach en Grixtie hebben dit mechanisme grondig bestudeerd, waarbij zij suggereren dat horror films kennelijk een aantrekkingskracht hebben op mensen met diepgewortelde, psychoanalytische onderdrukte gevoelens en verlangens.³⁴ Zij suggereren dat blootstelling aan horror films kan dienen als een soort veiligheidsklep. Deze theorie staat bekend als de *catharsis* theorie.³⁵ Een van de vragen die in de thesis gepoogd beantwoordt te worden, is of ook videogamespelers die zich aangetrokken voelen tot horror videogames kampen met gelijkwaardige onderdrukte gevoelens? Zou dat ook voor hen een reden kunnen zijn om horror videogames te spelen, of verschillen het horror film publiek en het horror videogame publiek hier in? Deze onderwerpen zullen in de interviews terugkomen, waarbij onder andere de vraag gesteld wordt of het spelen van horror videogames oplucht of juist niet, en waardoor dit veroorzaakt wordt. In de thesis wordt verwacht dat de kenmerken van (horror) videogames – zoals interactiviteit, de intensievere relatie tussen speler en bestuurbaar personage; factoren waar verderop dieper op ingegaan zal worden – ervoor zorgen dat spelers efficiënter in staat zijn hun (onderdrukte) gevoelens en emoties te uiten bij videogamespeelsessies; zij het in positieve of negatieve zin.

Er bestaan echter verschillende problemen met deze specifieke theorie. Allereerst hebben andere onderzoekers die onderzoek gedaan hebben naar de werking van deze *catharsis* theorie – waaronder Bushman en Green – aangetoond dat blootstelling aan aanstootgevende, schrikwekkende en gewelddadige (horror) films juist een stijging in agressieve gevoelens, angst, bezorgdheid en ongerustheid wist te veroorzaken.³⁶ Deze constatering spreekt het hele veiligheidsklep-aspect van de *catharsis* theorie tegen, en onderzoekers als Ramirez, Bryant en Zillmann hebben in hun onderzoek aangetoond dat – in tegenstelling tot het bekijken van gewelddadige en beangstigende (horror) films – juist humoristisch, dramatisch, of erotisch filmmateriaal (eerder) een daling veroorzaakt in negatieve gevoelens bij de kijker.³⁷

De vraag die hier gesteld dient te worden, is of horror videogames ook kunnen dienen als een veiligheidsklep-mechanisme voor mensen die kampen met onderdrukte emoties, en of deze games juist negatieve emoties bevorderen. Het feit dat horror films zowel een stijging als een daling van deze negatieve gevoelens wisten te veroorzaken, suggereert dat dit fenomeen persoonsgeboden is; ofwel dat het afhangt van de persoon die het bekijkt. Of dit tevens voor het horror videogamepubliek van toepassing is moet nog blijken. De analyse in hoofdstuk vier zal moeten uitwijzen of horror videogames voor respondenten een stijging of daling van negatieve gevoelens

³³ Seymour Feshbach, "The Role of Fantasy in the Response to Television" in *Journal of Social Issues*, Vol. 32 (1976): 71-85.

³⁴ Grixtie, 86.

³⁵ Ibidem.

³⁶ Brad J. Bushman en Russell G. Green, "Role of Cognitive-Emotional Mediators and Individual Differences in the Effects of Media Violence on Aggression" in *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 58 (1990): 156-163.

³⁷ John Ramirez, Jennings Bryant en Dolf Zillmann, "Effects of Erotica on Retaliatory Behaviour as a Function of Level of Prior Provocation" in *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 43 (1982): 971-978.

kunnen veroorzaken, en wat de reden hiervoor zou kunnen zijn.³⁸ In de thesis wordt verondersteld dat de motivatie van de videogamespeler hier mogelijk een belangrijke rol in kan spelen. Indien een speler bijvoorbeeld een horror videogame speelt met de achterliggende motivatie om tot rust te komen, kan deze speelervaring een ontladend effect hebben; zoals de *catharsis* theorie verondersteld. Het effect van de zogeheten *self-fulfilling prophecy* theorie komt hier naar voren.³⁹ Spelers willen bijvoorbeeld een ontladend effect voelen bij het spelen van horrorvideogames. Zij planten die gedachte in hun hoofd; ofwel 'ik wil mijn (negatieve) gevoelens kwijt, en (horror) videogames kunnen daarvoor zorgen'. Vervolgens spelen ze een horrorvideogame, en kunnen zij zich opgelucht gaan voelen. Om te zeggen dat dit (opgeluchte) effect enkel door de horrorvideogame veroorzaakt wordt gaat misschien te ver, want de motivatie van de speler kan hier dus ook een rol in spelen. Horror videogames bieden de speler vaak de mogelijkheid om (agressieve) acties uit te oefenen – tegenover allerlei monsters en vijanden bijvoorbeeld – wat opluchtend kan worden en kan resulteren in een verminderde kans dat deze (agressieve) gevoelens door de speler in 'het echte leven' uitgevoerd zullen worden. Is de achterliggende motivatie van de speler om juist opgepompt en vol met spanning te raken, dan kan dit het omgekeerde effect hebben bij een horror videogamespeelsessie. Doordat spelers blootgesteld worden aan een grote hoeveelheid aan schrikbarende beelden in horror videogames, is het goed mogelijk dat veel spelers hier juist niet rustig van worden. Motivatie bepaalt het soort horror videogame dat door de speler uitgekozen zal worden; actie-georiënteerd of juist narratief-georiënteerd, wat vervolgens de speelervaring bepaalt. De vraag die daarom ook in de interviews gesteld zal worden, is of spelers van tevoren bewust nadenken over hun gemoedstoestand voor of na het spelen van horror videogames. En of zij horrorvideogamespeelsessies gebruiken om bepaalde gevoelens los te laten, of juist op te roepen.

De *catharsis* theorie is gerelateerd aan de zogeheten *rite-of-passage* theorie. Onderzoeker Twitchell schrijft in zijn artikel *Dreadful Pleasures, Preposterous Violence* bijvoorbeeld dat het kijken van horror films kan functioneren om seksuele en gewelddadige impulsen die de puberteit en adolescentie kenmerkt helpt te bedwingen.⁴⁰ Dit wordt bereikt door entertainment met een grote hoeveelheid aan geweld, seksualiteit en agressie – kenmerken die terug te vinden zijn in horror films – te ritualiseren. Twitchell is van mening dat het bekijken van horror films een zogeheten *rite-of-passage* naar volwassenheid representeert.⁴¹ De relatie met de *catharsis* theorie ligt hem in het feit dat ook de *rite-of-passage* theorie verondersteld dat horror films een daling in (negatieve) agressieve en seksuele emoties kunnen veroorzaken, door de vertoning en ontmoediging van (agressief) rebels en ongepaste (seksuele) gedragingen. Deze gedragingen zijn hoofdzakelijk terug te vinden zijn in de jongere generatie van kijkers.⁴² In de thesis wordt verwacht – gezien horrorvideogames ook bekend staan om hun grote hoeveelheid aan geweld, seksualiteit en agressie – dat zij spelers kunnen ontmoedigen dit gedrag uit te oefenen in het echte leven. Deze gedragingen zijn veelal ook terug te vinden bij grootste groep van horrorvideogamespelers, omdat dit hoofdzakelijk een jongere generatie betreft.⁴³

³⁸ Norbert Mundorf, James B. Weaver en Dolf Zillmann, "Effects of Gender Role and Self Perceptions on Affective Reactions to Horror films" in *Sex Roles*, Vol. 20 (1989): 655-673.

³⁹ Robert K. Merton, "The Self-Fulfilling Prophecy" in *The Antioch Review*, Vol. 8 (1948): 193-210.

⁴⁰ Twitchell, 1985, 1-360.

⁴¹ Ibidem.

⁴² Ibidem.

⁴³ Krzywinska, 13.

Maar ook deze theorie is deels weerlegd door onderzoekers Bushman en Green. Zij toonden aan dat blootstelling aan gewelddadige beelden – waaronder in horror films – juist een stijging van deze gedragingen kan veroorzaken.⁴⁴ Ook hier wordt gesuggereerd dat deze theorieën persoonsgebonden zijn, en er zal in de data analyse bestudeerd moeten worden wat de mensen die een stijging of een daling van deze gedragingen ondervonden karakteriseert. De kenmerken van de toeschouwer, of in het geval van deze thesis de speler, kan hier dus als verklarende factor dienen. Zo bestaat er de mogelijkheid dat spelers die al van jongs af aan horror videogames spelen dit niet zien als een activiteit die enkel voor volwassenen bedoeld is; ook al zijn de meeste horror videogames geclassificeerd voor mensen van achttien jaar en ouder gezien hun (gewelddadige) inhoud. Het feit dat de grootste groep van horror film kijkers en horror videogamespelers binnen de jeugdige focusgroep – tieners – valt, toont dit al aan.⁴⁵ De verklaringen van deze spelers zouden dan afgewogen moeten worden met anderen die pas op latere leeftijd horror videogames gingen spelen, wat hun achterliggende reden hiervoor was, en of zij dit wél zagen als typerende activiteit voor volwassenen. In de interviews zal daarom ook onder meer gevraagd worden of de respondenten het spelen van horrorvideogames zien als een vorm van overgangsfase van tiener naar volwassenen, en zo ja, waarom zij dat zo zien. Verwacht wordt dat jeugdige spelers het spelen van horror videogames inderdaad zouden kunnen zien als een fase naar volwassenheid. Jeugdige spelers zouden kunnen denken 'kijk mij eens zo'n angstaanjagend spel spelen vol bloed en monsters'. Dit zouden zij wellicht als stoer kunnen zien, waarbij horror videogames dus inderdaad een overgangsrol kunnen krijgen voor deze jeugdige spelers.

2.2.2. De coping strategy theorie

Een andere verklaring voor de aantrekkingskracht van horror films houdt ook rekening met de sociale omgeving(en) en persoonlijke achtergrond van de kijkers.⁴⁶ Deze benadering – die de naam *coping strategy* heeft – suggereert dat mensen die bijvoorbeeld te maken hebben met (veel) geweld of agressie in hun persoonlijke leven, meer de neiging hebben om horror films te bekijken. Het zien van geweld, angsten, en agressie in horror films werkt voor deze mensen als een vervangingsmechanisme. Het aanschouwen van deze angsten in de veiligheid van hun eigen woonkamer of bioscoopzaal helpt deze kijkers hun angsten (beter) te leren verdragen.⁴⁷ In de interviews zal daarom de vraag gesteld worden of spelers door het spelen van horroorgames beter om kunnen gaan met gelijksoortige gewelddadige issues, en waarom dit wel of niet het geval is. Zijn spelers zich bewust van deze eventuele koppeling tussen horror videogames en hun eigen leven? Beleven spelers dit als zodanig, en zo ja, wat is daar dan het effect van?

Onderzoekers als Goldstein – die hoofdzakelijk onderzoek heeft gedaan naar de rol van de achtergrond van toeschouwers in de aantrekkingskracht van horror films – constateerde dat tieners en adolescenten afkomstig uit welvarende families minder de neiging hadden om horror films te bekijken, dan tieners en adolescenten uit (veel) minder welvarende families en/of met een

⁴⁴ Bushman en Green, 156-163.

⁴⁵ Krzywinska, 13.

⁴⁶ Oliver en Sanders, 249.

⁴⁷ Goldstein, 1986, 1-256.

problematische (gewelddadige) achtergrond.⁴⁸ De gedachte hiervan is dat tieners afkomstig uit minder welvarende families een grotere kans hebben om een problematische achtergrond te hebben in verhouding tot tieners uit rijkere, welvarende families, en daarom dus meer of vaker horror films bekijken om zo beter met hun problemen om te leren gaan.

Dit zou kunnen betekenen dat personen die horror videogames spelen onderscheiden kunnen worden naar categorieën van spelers afkomstig uit verschillende families (rijk, arm) én met verschillende achtergronden. Er moet dan wel rekening gehouden worden met een aantal factoren. Allereerst is daar het verschil tussen het medium film en het medium videogame. Waar toeschouwers van horror films passief zitten te kijken, zitten toeschouwers van horror videogames actief mee te doen. Het zelf participeren – in tegenstelling tot het enkel bekijken – van gewelddadige en angstvolle gebeurtenissen kan een ander effect hebben. Kunnen spelers dan beter omgaan met deze (gewelddadige) gebeurtenissen in hun eigen leven, omdat zij er veel directer in contact mee zijn gekomen, doormiddel van het zelf ondervinden van gelijkwaardige gebeurtenissen in de gespeelde horror videogame(s)? Dat is onder meer een vraag die in de interviews aan bod zal komen. In de thesis wordt verondersteld dat deze kans aannemelijk is, doordat de verbondenheid tussen speler en het bestuurbare personage in horror videogames veel directer en intensiever kan worden ervaren als de relatie tussen toeschouwer en de (hoofd)personage(s) uit horror films. De horrorervaring kan zo als intensiever gezien worden, met als gevolg een veel intensievere beleving van gewelddadige gebeurtenissen van spelers. Er zal verderop bij de bespreking van horror videogamekenmerken dieper ingegaan worden op de rol van dit specifieke element.

2.2.3. De *dispositional alignment* theorie

Onderzoekers Oliver en Sanders constateerden in hun artikel *The Appeal of Horror and Suspense* dat de meeste toeschouwers van horror films zich realiseerden dat een groot deel van de personages die geïntroduceerd worden gedurende een horror film een pijnlijk lot te wachten valt. Ofwel dat een groot gedeelte van deze personages het einde van de film niet zal halen.⁴⁹ Dit roept dit de vraag op waarom deze toeschouwers hier kennelijk een mate van plezier uit halen.

Volgens onderzoekers Zillmann en Paulus kan dit verklaard worden doordat toeschouwers plezier kunnen ervaren wanneer personages het in de ogen van de toeschouwers verdienen om bestraft te worden.⁵⁰ De dispositionele gevoelens die de toeschouwer voor een personage heeft spelen hierbij een belangrijke rol.⁵¹ Zodoende kan het zijn dat toeschouwers positieve emoties ervaren wanneer geliefde personages positieve gebeurtenissen meemaken, en negatieve emoties kunnen ervaren wanneer deze geliefde personages negatieve (gewelddadige) gebeurtenissen ervaren.⁵² Onderzoek heeft aangetoond dat niet alle toeschouwers van horror films namelijk affectie hebben voor filmpersonages die zogeheten 'norm schendende gedragingen' uiten. Hier is waar de *dispositional alignment* theorie in werking treedt.

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ Oliver en Sanders, 251-252.

⁵⁰ Zillmann & Paulus, 7.

⁵¹ Ibidem.

⁵² Ibidem.

Deze *dispositional alignment* theorie roept de vraag op wat toeschouwers zien als gedrag dat wel of niet bestraft dient te worden. Onderzoekers Oliver en Sanders suggereren dat deze gedragingen hoofdzakelijk vallen in de categorie van drugs (mis)gebruik, uitbundig, rebels (seksueel) gedrag en gewelddadige handelingen.⁵³ Naast wat gezien wordt als ongepast gedrag, moet er ook rekening gehouden worden met de kans dat een geliefd of gehaat filmpersoonage bedreigingen wel of niet weet te overkomen. Dit heeft namelijk een directe relatie met het niveau van plezier dat een toeschouwer uit de horror film haalt. Onderzoeker Zillmann constateerde dat toeschouwers namelijk een grote(re) mate van opwindning ervaren wanneer zij geliefde personages zien in gevaarlijke situaties of onder een grote mate van bedreiging.⁵⁴ De initiële opwindning kan uiteindelijk resulteren in positieve emoties. Wanneer bijvoorbeeld geliefde personages uiteindelijk de bedreiging of gevaarlijke situatie weten te overkomen.⁵⁵ Deze mate van genot en andere positieve gevoelens worden verhevigd door het niveau van opwindning dat veroorzaakt wordt door de situatie waarin het (geliefde) personage verkeert. Hoe groter de bedreiging, hoe groter het niveau van opwindning, en uiteindelijk hoe groter het genot en plezier dat toeschouwers uit de horror film weten te halen indien het personage de bedreiging weet te overkomen.⁵⁶ In de interviews zal daarom ook de vraag gesteld worden in hoeverre de kans dat je als speler gedood of gepakt wordt tijdens een horrorvideogamespeelsessie een rol speelt in de speelervaring. Daarnaast zal gevraagd worden hoe respondenten tegenover de kwestie 'goed-tegen-kwaad' staan; ofwel of respondenten altijd een voorkeur hebben voor de goede 'helden', of juist wel eens de 'slechteriken' toejuichen, en waarom dan. Die laatste vraag wordt vervolgens weer gekoppeld aan de kwestie hoe respondenten naar andere personages in horrorvideogames kijken, en wanneer zij vinden of een (willekeurig) personage wel of niet bestraft dient te worden, en hun reactie daarop.

In de thesis wordt verondersteld dat de *dispositional alignment* theorie ook voor horror videogames toegepast zou kunnen worden, en verwacht wordt dat er zelfs een sterker effect te constateren is bij spelers indien – al dan niet bestuurbare – personages die geliefd zijn, bedreigd worden. Zoals verderop in de bespreking van de kenmerken van videogames te lezen valt, is de relatie tussen speler en de (bestuurbare) personage(s) sterker dan bij de gemiddelde kijker en de hoofdpersonages van horror films. Deze emotionele verbondenheid tussen speler en de personages in horror videogames is groter – mogelijk gemaakt door de interactieve dimensie van videogames – wat kan resulteren in intensievere reacties van de speler tijdens bedreigende situaties in het spel. Je hebt hier dus te maken met zowel de emotionele toestand van de speler zelf, als de emotionele band tussen speler en bestuurbaar personage. Deze emotionele band kan ook geïntensiveerd worden doordat horror videogames een langere speelduur hebben dan horror films, waardoor een hechtere band ontstaat met de personages. Daarnaast is het uiteindelijke doel van een (horror) videogame om het spel te voltooien. Dat is vanzelfsprekend alleen mogelijk indien je als speler alle beangstigende gebeurtenissen die je tegen komt weet te overwinnen. Als speler wil je uiteindelijk niet dat je personage het loodje legt, want dan kan je de videogame niet uitspelen. Dit zijn slechts verschillende kenmerken inherent aan (horror) videogames die effect kunnen hebben op de uitwerking van de *dispositional alignment* theorie.

⁵³ Oliver en Sanders, 253.

⁵⁴ Dolf Zillmann, "Anatomy of Suspense" in *The Entertainment Functions of Television* (New Jersey: Erlbaum, 1980): 291-301.

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ Ibidem.

2.2.4. De *gender role socialization* theorie

Onderzoek wijst uit dat horror films populair zijn onder tieners, en vooral onder koppels die aan het daten zijn.⁵⁷ Mediaonderzoeker Harris achtte dit opvallend, en vroeg zich af waarom juist deze groep toeschouwers een voorkeur heeft voor deze (gewelddadige) films, in plaats van de misschien meer voor de hand liggende romantische of humoristische films.⁵⁸ Om dit te kunnen beantwoorden moeten we volgens Harris teruggaan naar de basis van mannelijk en vrouwelijk gedrag en hun onderlinge interactie.

Volgens diverse onderzoekers als Zillmann, Weaver, Mundorf, Oliver, en Aust – die onderzoek gedaan hebben over *gender role socialization* – hebben mannen en vrouwen bepaalde aangeleerde, inherente gedragingen.⁵⁹ De *gender role socialization* theorie vertelt ons dat onder deze inherente gedragingen bijvoorbeeld onverschrokkenheid voor mannen en empathie voor vrouwen vallen.⁶⁰ Zouden horror films dan als een trigger kunnen werken die emoties bij mannen en vrouwen oproepen: de man vervult zijn taak als beschermer – die onverschrokken naar alle angstaanjagende beelden zit te kijken – en de vrouw vervult haar taak als degene die beschermd dient te worden, en empathie uit op hetgeen wat in de horror film gebeurt.⁶¹ Horror films kunnen in dit geval dan functioneren als middel om ervoor te zorgen dat aangeleerde gedragingen uitgeoefend kunnen worden. De vraag die in de thesis gesteld wordt, is dan ook of horror videogames op een zelfde wijze als trigger kunnen werken voor mannelijke en vrouwelijke spelers om zo ‘gepast’ gedrag uit te kunnen oefenen.

Het wel of niet uitoefenen van inherente gedragingen van mannen en vrouwen heeft effect op het niveau van plezier dat zij halen uit horror films. Onderzoeker Zillmann suggereerde bijvoorbeeld dat wanneer zowel mannen als vrouwen zich conform hun verwachte gender-rol gedroegen, het niveau van genot hoger lag dan wanneer dit niet het geval was.⁶² Neem hierbij als voorbeeld een koppel waarbij de man bij het kijken van een horror film niet onverschrokken mee zit te kijken, maar als een angstaas met zijn handen voor zijn ogen zit. Gezien dit niet bepaald conform het verwachte gedragspatroon is dat van hem verwacht wordt – ofwel onverschrokkenheid en de rol van beschermer – heeft dit als gevolg dat de vrouw die naast hem zit minder plezier haalt uit de (horror) film.

Dat kijkers plezier halen uit het aanschouwen van ‘gepast’ gedrag – conform hun gender-rol – is ook gerelateerd aan de gedeelde sociale beleving en de situatie waarin een horror film bekeken wordt. Onderzoeker Tudor gaf in zijn onderzoek bijvoorbeeld aan dat het collectief uiten van bepaalde gedragingen – zoals schreeuwen, gillen, handen voor de ogen houden – de horrorervaring van de bekeken horrorfilm naar een hoger niveau tilde.⁶³ Dit houdt dus in dat het niet enkel de horror film zelf is die voor een mate van genot en plezier zorgt, maar dat ook de sociale omgeving en de context van het kijken hierbij een grote rol kunnen spelen. Willen we de aantrekkingskracht van

⁵⁷ Richard Jackson Harris, Steven J. Hoekstra, Christina L. Scott, Fred W. Sanborn, Joseph Andrew Karafa en Jason Dean Brandenburg, “Young Men’s and Women’s Different Autobiographical Memories of the Experience of Seeing Frightening Movies on a Date” in *Media Psychology*, Vol. 2 (2002): 248.

⁵⁸ Ibidem.

⁵⁹ Zillman, Weaver, Mundorf en Aust, 248.

⁶⁰ Ibidem.

⁶¹ Ibidem.

⁶² Ibidem.

⁶³ Tudor, 50.

horror videogames beter begrijpen, dan moeten wij dus ook rekening houden met de rol van de sociale (speel)omgeving en de (speel)context waarin horrorvideogames gespeeld worden door respondenten. Ofwel wat voor invloed heeft de speelsituatie van een horrorvideogame op de uiteindelijke speelervaring? In de interviews zal er daarom ingegaan worden op het effect van medespelers bij horrorvideogamespeelsessies op speelervaring, en waarom spelers wel of niet een voorkeur hebben om samen of alleen te spelen. Daarnaast zal ingegaan worden op het specifieke effect van mannelijke en vrouwelijke medespelers. Gedragen mannen in het bijzijn van vrouwen zich bijvoorbeeld anders bij het spelen van horrorvideogames dan met mannelijke medespelers? En vrouwelijke spelers anders in het bijzijn van mannen?

Duidelijk is dat het effect van horror films op mannen en vrouwen kennelijk verschillend is, veroorzaakt door hun genderrollen. Zo constateerden onderzoekers Oliver en Sanders dat in de meeste gevallen vrouwen – in dit geval ook horrorfilm fans – uit het bekijken van horror films net wat minder plezier halen dan mannen.⁶⁴ Dat heeft vervolgens weer te maken – aangetoond door onderzoek van Sparks in zijn artikel *Developing a Scale* – dat vrouwen een grotere mate van beroering, angst, en empathie ondervinden tijdens het kijken van horror films. En hoe minder gewelddadige en bloederige scenes in een horror film, hoe hoger het niveau van plezier dat vrouwen eruit haalden.⁶⁵ De auteur van deze thesis is echter van mening dat dit een nogal tegenstrijdige opvatting is. Aangenomen wordt dat vrouwelijke horrorfans er bewust voor kiezen om horror films te bekijken; waarom zou je ze anders bekijken. Aangenomen wordt ook dat vrouwelijke kijkers weten wat de (gemiddelde) inhoud van horror films is, waarbij het geen verrassing zou moeten wezen dat zij angstaanjagende beelden zullen zien. Je zou daarom denken dat hoe angstaanjagender een horror film is, hoe beter deze wordt ervaren. Waarom zou je anders een horrorfilm bekijken? Maar dat is dus kennelijk niet het geval; althans niet voor vrouwen. In de thesis wordt verondersteld dat dit gerelateerd is aan het inherente gedrag van vrouwen, die in dit geval toch hoe dan ook gevoelens van empathie krijgen bij het bekijken van horrorfilms; ondanks het feit dat zij toch horrorfans kunnen zijn.

Er moet echter wel rekening gehouden worden met enkele factoren. Allereerst is het zo dat geen van de zojuist geïntroduceerde onderzoekers hebben verklaard waarom er ook een groep kijkers bestaat die graag horror films alleen bekijkt. Dus niet met een vriendengroep of in de bioscoop, maar echt helemaal alleen. Deze *gender role socialization* theorie lijkt voor hen niet van toepassing, gezien deze grotendeels gebaseerd is op de interactie tussen kijkers onderling. Wel kan er nog steeds gekeken worden of kijkers en videogamespelers – hoewel ze alleen zijn – gedrag uiten die conform hun gedragspatroon verwacht wordt. Bijvoorbeeld of mannen zich ook onverschrokken gedragen wanneer zij helemaal alleen een horror film kijken of horror videogame spelen. Ook interessant is of er verschillen bestaan tussen gedrag van kijkers en spelers die alleen of met een groep een horror film bekijken of horror videogames spelen. Of dat mannen zich anders gedragen wanneer zij in het gezelschap zijn van vrouwen, en andersom. De interviews zullen hier hopelijk meer duidelijkheid over geven. In de thesis wordt verondersteld dat mannelijke en vrouwelijke spelers zich niet bewust anders gaan gedragen in het bijzijn van – mannelijke of

⁶⁴ Oliver en Sanders, 242-243.

⁶⁵ Mike Berry, Tim Gray en Ed Donnerstein, "Cutting Film Violence: Effects of Perceptions, Enjoyment, and Arousal" in *Journal of Social Psychology*, Vol. 139 (1999): 567-582.

vrouwelijke – medespelers. Omdat mannen en vrouwen een inherente aard en specifieke aangeleerde gedragingen hebben zullen zij zich waarschijnlijk niet bewust zijn over hun reacties tegenover horror en angstaanjagende gebeurtenissen. Mannen die een onverschrokken houding aannemen in het bijzijn van anderen bij het kijken of spelen van horror films en horrorvideogames zullen waarschijnlijk ook deze houding aannemen wanneer zij dit alleen doen. Omdat het inherent en aangeleerd is, wordt verondersteld dat zij niet bewust kunnen kiezen hoe te reageren op een horror film of horror videogame.

2.3 Kenmerken van horror films

2.3.1. De *uncertainty* theorie

Nu de diverse kenmerken van het publiek dat horror films bekijkt behandeld zijn, zal in de thesis dieper ingaan worden op de kenmerken van horror films zelf. Een van deze kenmerken heeft te maken met de specifieke narratieve patronen die deze films toepassen. Horror films verwerken in hun geval een grote hoeveelheid aan 'onzekerheid' in hun narratief. Het publiek weet bij horror films vaak niet wat hen allemaal te wachten staat. Dit gevoel van onzekerheid brengt een mate van spanning met zich mee dat kijkers kennelijk plezierig lijken te vinden en dus als iets positiefs ervaren.⁶⁶ Het gevoel van het niet aan zien komen van bepaalde (gewelddadige) gebeurtenissen, of wie het volgende slachtoffer zal worden zijn slechts enkele voorbeelden van hoe onzekerheid in horror films verwerkt wordt. Bij de bespreking over de kenmerken van (horror)videogames zal ook duidelijk worden gemaakt dat zij net als horror films ook een grote mate van onzekerheid weten te bewerkstellen bij hun publiek. De vraag of gevoelens van onzekerheid als positief of negatief ervaren worden door spelers zal daarom ook in de interviews gesteld worden.

Maar ondanks dat onzekerheid gekenmerkt wordt in het narratief van de meeste horror films, is het zo dat deze narratieve patronen ook in diverse andere filmgenres verwerkt worden. Het is wel zo dat horror films een significant gedeelte van hun narratief gebruiken voor het opbouwen van deze mate van onzekerheid; hoogstwaarschijnlijk meer dan menig ander filmgenre.⁶⁷ Horror films staan erom bekend het publiek te verrassen en hen een onzeker gevoel te geven.⁶⁸ Dat onzekerheid en het genot dat kijkers hieruit halen een kenmerk voor enkel horror films is, is misschien een brug te ver. Maar omdat horror videogames een significant gedeelte van hun (narratieve) inhoud baseren op het creëren van onzekerheid, is de kans aannemelijk dat dit ook voor videogamespelers een aantrekkelijke factor is. Mits die onzekerheid natuurlijk als positief ervaren wordt.

⁶⁶ Tudor, 49.

⁶⁷ Ibidem.

⁶⁸ Ibidem.

2.3.2. De *societal concern* theorie

Volgens onderzoekers als Tudor is de definitie van 'horror' en wat kijkers verstaan onder 'horror' geen constant gegeven, maar aan veranderingen onderhevig.⁶⁹ Tudor suggereerde dat als we de aantrekkingskracht van horror films beter willen begrijpen, we deze films moeten terugkoppelen aan bestaande en daaraan voorafgaande socio-historische gebeurtenissen en problemen van een maatschappij, en de maatschappelijke context waarin deze horror films uitgebracht werden. Wat Tudor hiermee probeert te zeggen is dat horror films veelal een reflectie zijn op – al dan niet heersende – sociale vraagstukken en problemen waar een maatschappij mee te maken heeft (gehad).⁷⁰ Ook onderzoeker Skal is die mening toegedaan en geeft diverse voorbeelden die deze theorie ondersteunt, waarbij hij stelt dat horror films het beste gezien kunnen worden als “*articulations of the felt social concerns of their time*”.⁷¹

*The fear of totalitarianism in the 1930s gave birth to movies like FRANKENSTEIN (1931), the fear of radiation gave flight to the creature features of the 1950s, the war in Vietnam gave rise to a new breed of zombie movie as represented by 1968's NIGHT OF THE LIVING DEAD, Watergate inspired mistrust for authority figures and films like NIGHTMARE ON ELM STREET (1984), and serial killers encouraged an interest in movies like SILENCE OF THE LAMBS (1991).*⁷²

Wat belangrijk is, is dat het grootste gedeelte van deze verwerkte sociale en maatschappelijke vraagstukken als universeel gezien kunnen worden; in dat kijkers over de hele wereld – uit verschillende samenlevingen, met verschillende culturele achtergronden – zich kunnen relateren aan deze specifieke onderwerpen.⁷³ Denk hierbij bijvoorbeeld aan (nucleaire) oorlogen of seriemoordenaars. Nog belangrijker is dat deze horror films een aantrekkingskracht hebben op kijkers, omdat deze (horror) films de kenmerken van deze universele angsten en problemen van een maatschappij kennelijk op een vermakelijke manier tonen.⁷⁴ Het is deze herkenning en de vermakelijke 'vertoning' van maatschappelijke vraagstukken die bij het publiek voor plezier zorgt.⁷⁵ Doordat het publiek deze serieuze onderwerpen op een entertainende manier onder ogen krijgt, kunnen zij beter leren omgaan met hun gevoelens hierover.

De vraag die onder meer gesteld zal worden aan respondenten, is of zij zich realiseren of horror videogames – al dan niet – kunnen inspelen op heersende angsten en maatschappelijke vraagstukken. Zijn spelers zich hier van bewust? En indien zij zich hier bewust van zijn, wat voor effect heeft dit dan op hun speelervaring van de horrorvideogame? Ook hier wordt verondersteld dat spelers – indien horrorvideogame inspelen op maatschappelijke vraagstukken – een mate van plezier halen uit de herkenning hiervan. Maar of zij bewust horrorvideogametitels kiezen die dit verwerken is een tweede; dat zouden de interviews moeten uitwijzen.

⁶⁹ Tudor, 52.

⁷⁰ David J. Skal, *The Monster Show: A Cultural History of Horror* (New York: Penguin): 1993, 1-448.

⁷¹ Tudor, 51.

⁷² Skal, 1-448.

⁷³ Glenn D. Walters, “Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model” in *Journal of Media Psychology*, Vol. 9, Issue 2 (2004): 1-35.

⁷⁴ Tudor, 51.

⁷⁵ Ehor O. Boyanowsky, Darren Newtson en Elaine Walster, “Film Preferences Following a Murder” in *Communication Research*. Vol. 1 (1934): 42.

2.4 Een combinatie van kenmerken van horror films én het publiek dat ze bekijkt

2.4.1. De *curiosity*, *likeable villains* & *sensation seeking* theorieën

Horrorfilms bieden het publiek beelden en verhalen die zij niet snel in hun eigen leven tegen zullen komen.⁷⁶ Hoewel niet empirisch bewezen, suggereren onderzoekers als Carroll dat dit een van de belangrijkste aantrekkingskrachten is van deze films.⁷⁷ Carroll vertelt in zijn onderzoek dat horror films vaak dingen vertonen die de algemene normen en waarden van een samenleving schenden, en dat het waarschijnlijk deze (norm)schending is die een mate van nieuwsgierigheid en fascinatie weet op te wekken bij kijkers.⁷⁸ Horror videogames bieden net als horror films ook die schending van normen en waarden, en ongekende werelden die spelers nergens anders zullen tegenkomen. Dit zou betekenen dat horrorvideogames ook een gevoel van nieuwsgierigheid op weten te wekken. De vraag die daarom ook in de interviews gesteld dient te worden, is of spelers inderdaad nieuwsgierig worden door deze horrorvideogames, en zo ja, waar dat door veroorzaakt wordt, en of dat vervolgens als positief ervaren wordt.

Deze *curiosity* theorie ligt in het verlengde van de zogeheten *sensation seeking* theorie. Omdat horror films hun publiek norm schendende beelden en dingen-die-je-nergens-anders-tegen-zult-komen presenteren – meer dan films uit andere genres – zorgt dit voor sensationele emoties bij het publiek.⁷⁹ En zoals de naam al suggereert, veronderstellen onderzoekers als Zuckerman dat kijkers met een grote drang naar sensatie zich van nature aangetrokken voelen tot deze horror films.⁸⁰ Nu staan ook horrorvideogames bekend om hun vertoning van beelden vol geweld en angstaanjagende taferelen. Speelt dit echter voor spelers een belangrijke rol om ze te spelen? Voelen spelers met een hoge drang naar sensatie zich bijvoorbeeld meer aangetrokken tot horrorvideogames dan spelers met een mindere drang naar sensatie? Ook hier wordt verondersteld dat horrorvideogames spelers voorzien in hun drang naar sensatie, gezien hun inhoud en karakteristieken; waar verderop dieper op ingegaan zal worden.

De *curiosity* theorie is echter niet alleen gerelateerd aan de *sensation seeking* theorie, maar ook aan een theorie die verondersteld dat er kijkers zijn die zich aangetrokken kunnen voelen tot de schurken die in horror films verwerkt zijn; de zogenaamde *likeable villains* theorie⁸¹. Dit kan onder andere veroorzaakt worden doordat deze schurken in sommige gevallen als slim, sexy, en geraffineerd gepresenteerd worden. Deze factoren kunnen omschreven worden als karaktertrekken die door kijkers bewonderd en geambieerd kunnen worden.⁸² Deze bewondering en admiratie kan tevens voortvloeien doordat kijkers een hekel kunnen krijgen aan andere personages uit de horror film. We weten inmiddels dat niet alle kijkers van horror films zich kunnen identificeren met norm schendend gedrag dat sommige personages tijdens de film kunnen uitoefenen. Deze kijkersgroep kan zich in dat geval aangetrokken tot schurken doordat zij vinden dat dit norm schendende gedrag van die andere personages bestraft dient te worden. Met als gevolg dat deze groep kijkers in sommige gevallen de handelingen van de schurk(en) kunnen toejuichen indien zij de (norm schendende)

⁷⁶ Carroll, 6.

⁷⁷ Ibidem.

⁷⁸ Ibidem.

⁷⁹ Zuckerman, 158.

⁸⁰ Ibidem.

⁸¹ Oliver en Sanders, 252-253.

⁸² Ibidem.

personages op een gewelddadige – maar in de ogen van de kijker rechtvaardige – manier bestraft.⁸³ Ook hier moet de vraag gesteld worden hoe spelers naar andere personages – naast hun eigen bestuurbare personage – in een horrorvideogame kijken. Steunen zij bijvoorbeeld altijd de held? Of juichen zij in bepaalde gevallen ook de handelingen van de schurk(en) toe, en zo ja of nee, waarom dan? Omdat horrorvideogames vaak complexer zijn in hun narratief – mede veroorzaakt door hun langere speelduur – dan horror films, wordt verondersteld dat horrorvideogames hun personages beter uitwerken. Hun achtergrond wordt uitgebreider behandeld – zowel van de bestuurbare personages als van de schurk(en) – wat vervolgens voor een hechtere band kan zorgen met de spelers. De interviews moeten uitwijzen of respondenten inderdaad een hechtere band creëren met de – goede of slechte – personages uit horrorvideogames, en wat voor invloed die band heeft op hun speelervaring.

2.4.2. De absorptie theorie

Tenslotte bestaat er nog de absorptie theorie die de aantrekkingskracht van horror films kan verklaren. Voordat ingegaan wordt op waarom horror films mogelijk een grotere mate van absorptie veroorzaken in vergelijking met andere films, zal in de thesis het fenomeen absorptie zelf onder de loep genomen worden. In onderzoek van Ritu Agarwal, Elena Karahanna, en Mihaly Csikszentmihalyi wordt absorptie als volgt omschreven:

The original conceptualization of absorption contained elements of a readiness for experiences of deep involvement, a heightened sense of the reality of the attentional object, an imperviousness to normally distracting events, and an appraisal of information in unconventional and idiosyncratic ways. We define cognitive absorption as "a state of deep involvement that is exhibited through five dimensions: temporal dissociation, focused immersion, heightened enjoyment, control, and curiosity. They often lose track of time or fail to notice events occurring around them because of their focused involvement in the world of the narrative."⁸⁴

Kijkers houden ervan om op te gaan in een film, zoals ook Green, Brock, en Kaufmann aangetoond hebben.⁸⁵ Zij lieten zien dat de mate van plezier die kijkers uit een (horror) film halen en de mate van absorptie die zij ervaren in hoge mate met elkaar correleren.⁸⁶ De vraag die hierbij echter boven komt, is of horror films kijkers meer weten te absorberen dan andere films.

In het artikel *Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation Into Narrative Worlds* van Green, Brock, en Kaufmann, wordt geconcludeerd dat niet alle absorptie-ervaringen noodzakelijk veroorzaakt worden door een narratief die in essentie plezierig is voor kijkers.

⁸³ James B. Weaver, "Are "Slasher" Horror Films Sexually Violent? A Content Analysis" in *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Vol. 35 (1991): 385-392.

⁸⁴ Ritu Agarwal en Elena Karahanna, "Time Flies When You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs about Information Technology Usage" in *MIS Quarterly*, Vol. 24, Issue 4 (2000): 667, 673.

⁸⁵ Melanie C. Green, Timothy C. Brock en Geoff F. Kaufmann, "Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation into Narrative Worlds" in *Communication Theory*, Vol. 14, Issue 4 (2004): 315.

⁸⁶ Ibidem, 314.

Beangstigende, zielige, enge, of schrikwekkende narratieve patronen – allen terug te vinden in horror films – kunnen dit ook veroorzaken.⁸⁷ Deze narratieve patronen maken het voor de kijkers onder meer mogelijk om hun grenzen van onplezierige emoties te verkennen.⁸⁸ Beangstigende, zielige, enge, of schrikwekkende narratieve patronen hoeven dus niet perse negatieve emoties te veroorzaken.⁸⁹

Gevoelens van absorptie zijn ook gerelateerd aan het achterlaten van de eigen realiteit van kijkers. Kijkers kunnen zich mogelijk identificeren met personages uit horror films, zoals risiconemers. Deze identificatie zorgt ervoor dat de kijkers het gevoel krijgen dat hun eigen leven meer inhoud krijgt, en dat zij getransporteerd worden van hun eigen realiteit naar die van de gepresenteerde filmrealiteit. Onderzoeker Nell omschrijft dit fenomeen als volgt:

*The delight of the narrative is its safety: the story-world, unlike dream worlds and the real world, is above all safe and nonthreatening. Enjoyment stemming from this form of 'absorption into the dark side' comes in part from experiencing intimations of invulnerability, of immortality.*⁹⁰

Het beleven van plezier doormiddel van absorptie komt doordat kijkers hun eigen realiteit achter zich kunnen laten; hun eigen leven, problemen, zelfbewustzijn, en onzekerheden. Het is echter tot op heden nog niet aangetoond of dit een grotere rol speelt in horror films dan in films uit andere genres. Het is goed mogelijk dat horror films – en daarmee mogelijk ook horror videogames – in vergelijking met andere films en videogames in een grotere mate zorgen voor een vermindering van (probleem gerelateerde) stress en zelfbewustzijn van de kijker door hogere niveaus van absorptie-ervaring. Want horror films – en horror videogames – presenteren de kijker een wereld waarin andere personages in constante ontzetting en angst zitten. Hierdoor zouden kijkers zich beter kunnen gaan voelen, omdat zij zich mogelijk kunnen realiseren dat andere mensen – zij het fictief – het slechter hebben dan zij zelf.⁹¹ Verondersteld wordt dat ook horrorvideogames weten te voorzien in gevoelens van absorptie. In de interviews zal daarom onder meer gevraagd worden in hoeverre horrorvideogames spelers op weten te nemen. Hoe ervaren zij deze absorptie-ervaring(en), en wat voor rol speelt dit voor de gehele speelervaring van het spel?

Een andere mogelijkheid waarom horror films een mate van plezier doormiddel van absorptie bij het publiek kan veroorzaken, is dat ze kijkers kunnen helpen hun horizon te verbreden, ze hen nieuwe informatie kunnen verschaffen, en ze hen inzicht(en) kunnen geven over gebeurtenissen of problemen die zij niet zo snel in hun eigen leven tegen het lijf zouden lopen.⁹²

⁸⁷ Green, Brock en Kaufmann, 315. & Ronald Tamborini en James Schiff, "Predictors of Horror Film Attendance and Appeal: An Analysis of the Audience for Frightening Films" in *Communication Research*, Vol. 14 (1987): 415-436 & Mary Beth Oliver, James B Weaver en Stephanie Lee Sargent, "An Examination of Factors Related to Sex Differences in Enjoyment of Sad Films" in *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 44 (2000): 282- 300.

⁸⁸ Green, Brock en Kaufmann, 315.

⁸⁹ Ibidem.

⁹⁰ Victor Nell, "Mythic Structures in Narrative: The Domestication of Immortality" in *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations* (Mahwah, NJ: Erlbaum, 2002): 17-37.

⁹¹ Dolf Zillmann, "Mood Management through Communication Choices" in *American Behavioral Scientist*, Vol. 31 (1988): 327-340.

⁹² Green, Brock, Kaufmann, 318-319.

Onderzoekers als Markus, Nurius, Radway, en Telotte hebben hier diverse studies naar gedaan, en suggereerden dat:

[...]one reason transportation may lead to enjoyment is that it provides the opportunity for identity play. Transportation can open the doors to exploring and experimenting with other possible selves. Possible selves are those that individuals might become, wish to become, or fear becoming. The repertoire of possible selves is influenced by social context, and narrative worlds can provide additional sources of influence beyond the individual's immediate social world. Narrative worlds have the unique benefit of providing simulations of alternative personalities, realities, and actions without any real cost to the individual—"a way of experiencing our world without necessarily seeing ourselves implicated in it."⁹³

De laatste verklaring over de aantrekkingskracht van horror films en hun absorptie-ervaring heeft te maken met dat kijkers een bepaald verlangen hebben naar verbondenheid.⁹⁴ Volgens onderzoekers als Baumeister en Leary is dit een ingebouwde menselijke behoefte, en omdat zowel horror films, en daarbij ook horror videogames, de kijker of speler alternatieve werelden presenteert waar zij aan deelneemt, kunnen zij een gevoel van verbondenheid creëren. Oftewel acceptatie dat zij ook in die alternatieve wereld willen zitten.⁹⁵ En omdat deze kijkersgroep voor langere periodes van tijd deelnemen aan deze alternatieve werelden, voelen zij zich (meer) verbonden aan de personages die zij in deze horror films – en daarmee potentieel horror videogames – tegenkomen; zij identificeren zich met hen, met de gedachte dat het ook 'echte' mensen zijn waarmee zij goed kunnen opschieten.⁹⁶ Deze vorm van identificatie is daarom ook een van de gevolgen van absorptie; hoe efficiënter en beter de absorptie-ervaring in een (horror) film, hoe sneller (beter) kijkers zich kunnen identificeren met personages, en hoe aantrekkelijker de ervaring van de (horror) film wordt gezien.

Verondersteld wordt dat horror videogames een langere speelduur hebben in verhouding met horror films. Horrorvideogames duren al gauw gemiddeld tien tot vijftien uur om te voltooien, waar horror films gemiddeld anderhalf tot twee uur duren. Daarom is het mogelijk dat spelers sneller, efficiënter, en beter geabsorbeerd raken door horrorvideogames, met als gevolg dat zij uit dit proces meer plezier halen en zich dus sterker aangetrokken voelen door horror videogames dan horror films. Deze hogere mate van absorptie kan mogelijk ook veroorzaakt worden door de interactieve dimensie van (horror) videogames; de speler heeft een actievere houding dan een kijker die passief naar een horror film kijkt, waardoor er meer absorptie kan optreden. De interviews zullen daarom ook ingaan op de vraag of horrorvideogames in staat zijn absorptie-gevoelens te creëren, de redenen hiervoor, en het effect hiervan op speelervaring(en).

⁹³ Hazel Markus en Paula Nurius, "Possible Selves" in *American Psychologist*, Vol. 41 (1986):954-969 & Janice Radway, "Girls, Reading, and Narrative Gleaning" in *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations* (Mahwah, NJ: Erlbaum, 2002): 183-204 & J.P. Telotte, "Introduction: Film and/as Technology: Assessing a Bargain" in *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 28, Issue 4 (2001): 146-149.

⁹⁴ Roy F. Baumeister en Mark R. Leary, "The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachment as a Fundamental Human Motivation" in *Psychological Bulletin*, Vol. 117 (1995): 497-529.

⁹⁵ Ibidem.

⁹⁶ Melanie C. Green en Timothy C. Brock, "The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives" in *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 79 (2000): 701-721.

2.5 Bestaande theorieën over de kenmerken van videogames en hun publiek

In de voorgaande paragrafen is er aandacht besteed aan de karakterisering van horror films en de kenmerken van hun publiek. Daarbij zijn verschillende theorieën aangekaart die deze aantrekkingskracht van horror films proberen te verklaren. Er is tot dusver echter geen aandacht geschonken aan wat (horror) videogames karakteriseert. Om de verschillen tussen horror films en horror videogames tegen het licht te houden, en hoe beiden een aantrekkingskracht uit weten te oefenen op hun publiek, wordt er hier gefocust op de kenmerken van (horror) videogames.

In *Reading Resident Evil – Code Veronica X* vertelt Krzywinska dat horror een grote aantrekkingskracht heeft op de jeugdige markt.⁹⁷ De grootste groep van videogamespelers valt binnen deze focusgroep; wat tevens het geval is voor (horror)films.⁹⁸ Ook andere aspecten van horror films vinden hun weg terug in horror videogames. Krzywinska verteld dat horror films en horror videogames op dezelfde manier gepromoot worden, en dat er overeenkomsten zijn in grafische en iconografische toegepaste stijlen.⁹⁹ Verder worden er vaak dezelfde schik-tactieken/patronen toegepast, en wordt er door beiden gebruik gemaakt van dezelfde narratieve patronen; zoals het klassieke *good-versus-evil* narratief.¹⁰⁰ Naast deze overeenkomsten moeten echter ook de fundamentele verschillen tussen horror films en horror videogames bekeken worden willen we de aantrekkingskracht van horror films en horror videogames beter leren begrijpen.

2.5.1. De ‘metafysische dimensie’ van videogames& het gevoel van controle

*All videogames are resolutely grounded in a hidden “occulted” or metaphysical dimension, determined by programming, that shapes gameplay. What is important to note here is that the resulting virtual dualism—a simulated manicheanism—is fixed: while players can interact with aspects of the surface dimension and the space of the game, they cannot interfere with the determining sub-strata of the game.*¹⁰¹

Een van de kenmerken van videogames is dat zij tot op bepaalde hoogte ‘voor-gestructureerd’ zijn. Krzywinska omschrijft dit als de zogeheten *predetermined authorial force* die achter videogames schuilt, en de speelervaring als het ware structureert.¹⁰² Spelers hebben dus niet de volledige vrijheid over hun speelervaring, willen zij de game voltooien. Deze controle over de speelervaring wordt onder meer verwezenlijkt door het gebruik van *cut-scenes* (tussenfilmpjes), de plaatsing van wapens of *power-ups* (hulpmiddelen) die de speler verder kan helpen, of bepaalde obstakels en puzzels die de speler moet omzeilen of dient op te lossen.¹⁰³

Videogames gebruiken vaak *cut-scenes* om hun verhaal te vertellen of om gebeurtenissen te ontvouwen. *Cut-scenes* geven belangrijke plotwendingen of achtergrond informatie aan de spelers

⁹⁷ Krzywinska, 13.

⁹⁸ Ibidem.

⁹⁹ Ibidem.

¹⁰⁰ Ibidem.

¹⁰¹ Ibidem, 14.

¹⁰² Ibidem.

¹⁰³ Ibidem, 15-16.

door hen te informeren dat zij het einde van een level hebben bereikt, of dat er iets belangrijks staat te gebeuren. In deze *cut-scenes* verliest de speler de controle over hun speelbare personage, en deze scenes zijn nauwer verbonden met de traditionele eigenschappen en kenmerken van film. In de meeste gevallen worden in deze *cut-scenes* ook gestandaardiseerde varianten van *framing*, *editing*, en camerastandpunten toegepast die terug te vinden zijn in film; met als gevolg dat ze als cineastisch ervaren kunnen worden.¹⁰⁴ Deze cineastische eigenschap van videogames werkt echter in een virtuele wereld zonder restricties. Waar film wordt beperkt door factoren die in 'de echte wereld' meespelen – zwaartekracht, onmogelijke camerabewegingen – kennen *cut-scenes* in videogames geen begrenzing. Videogames hebben de mogelijkheid om *cut-scenes* te produceren met een oneindigheid aan soepele (onmogelijke) camerabewegingen, bewegend door de virtuele ruimte die voor de videogame gecreëerd is.¹⁰⁵

Een van de functies van *cut-scenes* in videogames is dat zij helpen de speelervaring te structureren. De al geïntroduceerde *predetermined authorial force* komt hier wederom naar voren. De *predetermined authorial force* die achter videogames schuilt speelt een belangrijke rol, omdat deze zorgt voor een gecombineerde speelervaring waarin de speler zowel in controle of géén controle over het spel heeft.¹⁰⁶ Omdat *cut-scenes* de controle van de speler ontnemen, kan in de videogame een spanning worden opgebouwd. De speler kan slechts toekijken hoe bepaalde gebeurtenissen zich ontwikkelen, zonder de mogelijkheid om hier tussen te komen of de situatie te beïnvloeden.¹⁰⁷ Deze opbouw van spanning kan nog hoger oplopen als de speler (onverwachts) de controle terug krijgt over zijn of haar personage in de videogame; waarbij de speler onmiddellijk in een (potentieel) bedreigende situatie gezet wordt die hij of zij enkele momenten daarvoor slechts toeschouwde. Het gebruik van *cut-scenes* en de discontinuïteit van het wel of niet in controle zijn, zijn allen strategieën die spanning, bezorgdheid en angst kunnen opbouwen bij de speler, en daarbij als aantrekkelijke factoren aanschouwd kunnen worden. Of dit ook voor de geïnterviewde respondenten geldt, moet echter nog blijken.

Er is inmiddels gesuggereerd dat het ontnemen van controle van de speler en zijn of haar invloed op de videogame – zoals bij schrikwekkende of gevaarlijke situaties – resulteert in spanning en oplopende gevoelens van angst. Dit zijn kennelijk gevoelens die de speler bewust wil ervaren. Film geeft zijn publiek niet de mogelijkheid om in te grijpen; de kijker kan enkel aanschouwen hoe situaties zich ontwikkelen. Maar volgens Krzywinska is het filmpubliek zich hier volledig bewust van, en halen zij juist plezier uit dit proces van het niet kunnen handelen. Ofwel uit het feit dat zij niet kunnen ingrijpen en dus de onvermijdelijke ontberingen die hen tegemoet komen 'moeten' ervaren.¹⁰⁸ Een belangrijk verschil tussen videogames en film, is dat volgens Krzywinska in film:

*Characters and action ultimately remain isolated from the sphere of the viewer, regardless of the extent to which he or she might "identify" with them. When watching a horror film, viewers are always subjected to the flow of events.*¹⁰⁹

¹⁰⁴ Ibidem.

¹⁰⁵ Ibidem.

¹⁰⁶ Ibidem, 14.

¹⁰⁷ Ibidem, 15-16.

¹⁰⁸ Ibidem, 19-20.

¹⁰⁹ Ibidem.

De opbouw van spanning en de impact van horror films op hun publiek wordt grotendeels veroorzaakt door het gebruik van (groteske) visuele beelden, verwachtingspatronen, en het (overduidelijk) benadrukken van de onmogelijkheid tot ingrijpen van het publiek.¹¹⁰ Horror videogames daarentegen – door hun interactieve dimensie – geven de spelers wél de mogelijkheid tot ingrijpen volgens Krzywinska; hoewel het voor-gestructureerd blijft.

Krzywinska stelt tenslotte de vraag of deze mogelijkheid van ingrijpen betekent dat videogames beter of slechter in staat zijn om dezelfde spanningsboog op te wekken zoals horror films kunnen doen. Ze geeft hier zelf geen antwoord op, maar in de thesis wordt de hypothese gesteld dat de specifieke interactieve dimensie van videogames juist tot gevolg heeft dat het publiek een grotere mate van controleverlies kan ervaren in vergelijking met film.¹¹¹ Wanneer de mogelijkheid tot ingrijpen ontnomen wordt, komt de vooraf vastgestelde en gestructureerde inhoud van de videogame naar voren. Spelers worden er zo wederom op gewezen dat niet alles in hun handen ligt. Deze oncontroleerbare gebeurtenissen kunnen de speler schrikwekkende - maar in hun ogen plezierige – beelden voorschotelen die dicht bij film liggen dan wanneer de speler wél de controle heeft over de game.¹¹² De horrorervaring kan intensiever worden, wanneer een horror videogame tijdens een bedreigende situatie waarin de speler geen controle heeft opeens besluit de controle plotseling terug te geven. Continue oplettendheid van de speler is dus geboden, want stel je voor dat je opeens snel moet reageren in een bedreigende situatie. Deze oplettendheid kan daarnaast zorgen voor een hogere mate van absorptie, resulterend in een betere (horror)speelervaring. De hypothese is daarom dat de metafysische dimensie en het gevoel van controle bevorderlijk werken in het aantrekken van publiek. De interviews zouden uit moeten wijzen hoe onze respondenten daar over denken. In de thesis wordt verondersteld dat dit factoren zijn die een onderscheid in spanningsopbouw tussen (horror) films en (horror) videogames aantonen, met als gevolg dat de aantrekkingskracht ook onderling verschilt.

2.5.2. Interactiviteit en cinematografische oriëntatie

Twee fundamentele kenmerken die videogames onderscheiden van film zijn cinematografische oriëntatie en de mate van interactiviteit die videogames toe weten te passen. Kijkend naar cinematografische oriëntatie, blijkt dat videogames onderling in grote mate variëren in hun toepassing hiervan, wat weer voor verschillende speelstructuren zorgt. Dat heeft weer gevolgen voor de aangeboden speelervaring(en) voor de speler.

Het gebruik van cinematografische oriëntatie is grofweg onder te verdelen in een zogeheten eerste-persoons perspectief, een derde-persoons perspectief, of een combinatie van beiden. Zowel het eerste-persoons perspectief als het derde-persoons perspectief hebben zo hun eigen methoden om spanning en sensatie te creëren, doormiddel van bijvoorbeeld cinematografische restricties aan de videogamespelers op te leggen. Videogames die gebruik maken van het eerste-persoons perspectief – waarbij de spelers door ‘de ogen’ van het speelbare personage kijken in de game – bieden de vrijheid om in de aangeboden 3D-ruimte van de game rond te kijken, met als gevolg dat

¹¹⁰ Ibidem.

¹¹¹ Ibidem, 20.

¹¹² Ibidem.

het zich radicaal weet te onderscheiden van de traditionelere (beperkte) oriëntatiepunten van film.¹¹³ Waar horror films veelal bepaalde (gestandaardiseerde) vormen van *editing* en *framing* gebruiken om spanning, claustrofobie, of schrik-effecten te creëren, passen videogames die gebruik maken van het eerste-persoons perspectief andere tactieken toe. Het eerste-persoons perspectief biedt de speler de mogelijkheid om overal in de aangeboden ruimte te kijken waar hij of zij wil, met de mogelijkheid om iedere hoekje en gaatje te onderzoeken. Videogames met een eerste-persoons perspectief laten deze vorm van ontdekking toe.

Videogamespelers onderzoeken iedere mogelijkheid in een game, omdat verondersteld wordt dat spelers verder willen komen en zij niet vast willen komen zitten in het spel. Hun doel is om het spel uit te spelen. Door actief alles in de game te onderzoeken, ervaart de speler de al eerder geïntroduceerde 'vaste' structuur van het spel. De speler zal zijn speelbare personage bijvoorbeeld door gevaarlijke situaties moeten loodsen om toegang te krijgen tot nieuwe gebieden, om zo verder te komen in de game. Deze barrières die de speler moet overwinnen – het vinden van een sleutel, het verslaan van een eindbaas – staan al vast; de speler heeft geen andere keuze om zich hieraan vast te houden, indien hij of zij verder wil komen. Daarmee onderscheiden videogames zich verder van film, met het oog op dat als een speler niet effectief de videogame speelt – bijvoorbeeld het niet kunnen vinden van een benodigde sleutel of het niet kunnen verslaan van een eindbaas – het aangeboden narratief en speelervaring niet doorloopt. Spelers moeten perse de vooropgestelde stappen doorlopen om verder te komen, een dimensie die niet beschikbaar is bij film.¹¹⁴

Ondanks de vrijheid om overal te kunnen kijken, legt het eerste-persoons perspectief ook in cineastische termen restricties op aan de speler.¹¹⁵ Spelers kunnen bijvoorbeeld niet direct zien wat er allemaal buiten hun zichtveld gebeurt, maar zij moeten het speelbare personage daadwerkelijk omdraaien om te kunnen zien wat er achter of naast hen afspeelt; net zoals spelers 'in het echte leven' dat zouden moeten doen. De relatie tussen speler en het speelbare personage in de videogame kan daardoor sterker zijn dan bij andere toegepaste oriëntatiepunten, omdat zij in dit geval één-op-één door de ogen van het personage meekijken. Of aldus Krzywinska:

*Because the game is in first-person mode, there is increased visual proximity to what lurks within such shadowy places, heightening the sense of contact. This heightened proximity to potential danger builds disquietude and tension and, because exploring such places is central to the game.*¹¹⁶

Het verschil tussen (horror) films en hun gebruik van oriëntatiepunten doormiddel van *framing* en *editing* en (horror) videogames met bijvoorbeeld een eerste-persoons perspectief veroorzaakt verschillen in horrorervaring van de kijker of speler.

Naast het eerste-persoons perspectief, is daar ook het – vaker toegepaste – derde-persoons perspectief. Videogames die een derde-persoons perspectief toepassen – waarbij de speler zijn bestuurbare personage kan zien – staan dichtbij de oriëntatiepunten die toegepast worden in film. Ook dit perspectief biedt de speler de mogelijkheid om overal om zich heen te kijken, maar is meer gestructureerd door de game zelf; de *predetermined authorial force*. Binnen het derde-persoons

¹¹³ Ibidem, 15.

¹¹⁴ Ibidem, 21.

¹¹⁵ Ibidem, 17-18.

¹¹⁶ Ibidem, 15-16.

perspectief bestaat er een grote diversiteit aan camerastandpunten; variërend van *over-the-shoulder* perspectieven – waarbij de camera direct achter het speelbare personage meekijkt – tot vaste standpunten waarbij het speelbare personage door gebieden loopt zonder dat de camera meebeweegt. Al deze verschillende camerastandpunten zorgen voor een heel andere dimensie in de ervaring van (horror) videogames. Zo kan de toepassing van vaste camerastandpunten er bijvoorbeeld voor zorgen dat visuele informatie achtergehouden wordt – bijvoorbeeld vijanden die buiten het zicht van de camera aanwezig zijn – met als gevolg meer spanning en oplettenheid bij de speler.¹¹⁷ De interviews zullen uitwijzen of ook de respondenten zich hierin kunnen vinden. Dit perspectief komt meer overeen met de traditionele vormen van *framing* en *editing* van film om schrik-effecten te creëren, en vormt een geheel andere esthetische ervaring dan andere (camera)perspectieven. De *predetermined authorial force* van videogames komt hier duidelijk naar voren, omdat het de speler attendeert – wanneer bijvoorbeeld de mogelijkheid om de camera te bewegen ontnomen wordt – dat controle over de speelervaring beperkt is.

Nog belangrijker is dat het derde-persoons perspectief de relatie tussen de speler en het speelbare personage in de videogames kan doen verminderen, wat kan resulteren in een minder intensieve horrorervaring. Het derde-persoons perspectief en de toepassing van vaste camerastandpunten kan de speler namelijk distantiëren van direct contact met schrikwekkende gebeurtenissen in de (horror) videogame, omdat er geen echte link bestaat met het speelbare personages die dit overkomt. Wanneer de speler bijvoorbeeld in aanraking komt met vijanden in een derde-persoons perspectief, dan komen het zichtveld van speler en speelbare personage in de meeste gevallen niet overeen.

Het eerste-persoons perspectief daarentegen biedt in de meeste gevallen een intensievere (horror)ervaring, omdat in dit geval het zichtveld van de speler en het speelbare personage uit de videogame wél overeen komen. Wanneer de speler bijvoorbeeld aangevallen wordt, dan ervaart de speler dit door 'de ogen' van het speelbare personage, met als gevolg dat de speler zich ook daadwerkelijk bedreigd en angstig kan voelen. De speler kan het gevoel krijgen zelf aangevallen te worden in plaats van het personage uit de videogame.¹¹⁸ Deze relatie tussen speler en speelbare personage wordt in sommige gevallen nog eens versterkt door de videogame zelf. Het zichtveld van het speelbare personage kan bijvoorbeeld verstoord worden bij een aanval van vijanden; met als gevolg bijvoorbeeld een wazig, rood scherm, wat geïnterpreteerd kan worden als bloed afkomstig van het personage als hij of zij gewond is geraakt. In de thesis wordt verondersteld dat de (horror)beleving van de videogame hierdoor versterkt wordt, en daardoor als schrikwekkender en angstaanjagender kan worden ervaren, omdat de speler het dus 'zelf' meemaakt. Film heeft hierbij niet de mogelijkheid om deze interactieve en ruimtelijke, oriënterende dimensie te exploiteren, waarmee het zich verder onderscheidt van videogames. De hypothese is daarom ook dat de interactieve dimensie van horrorvideogames en hun toepassing van cinematografische oriëntatiepunten belangrijke factoren voor spelers zijn om deze horrortitels te spelen.

¹¹⁷ Ibidem, 15.

¹¹⁸ Ibidem, 19.

3: Onderzoeksmethode

3.1 Introductie toegepaste onderzoeksmethode

Bij het toetsen van bepaalde theorieën en opgestelde hypothesen wordt er gesproken van deductie; van het algemene naar het specifieke. Er wordt in het geval van deze thesis naar de praktijk gekeken om te zien of de besproken theorieën lijken te kloppen. Er wordt hier op zoek gegaan naar verificatie of falsificatie van de theorieën en hypothesen; waarbij ingegaan wordt op specifieke begrippen in deze theorieën adequaat blijken te zijn. De opzet van een dergelijk toetsingsonderzoek begint met meerdere opgestelde hypothesen, waarbij ingegaan wordt op formele theorieën. Deze hypothesen zijn getoetst, waarbij op zoek is gegaan naar falsificatie – het bewijzen dat de theorie niet klopt – of verificatie – bewijzen dat de theorie wél klopt. In het geval van deze thesis worden verschillende theorieën die de aantrekkingskracht van horror films kunnen verklaren vergeleken met een ander verschijnsel; de aantrekkingskracht van horror videogames. Het is gezien de aard en de omvang van deze thesis alleen mogelijk om de behandelde theorieën explorerend te toetsen.

De thesis is holistisch van aard. Als onderzoeker wil je weten hoe dingen in elkaar steken en met elkaar te maken hebben, en willen we de aantrekkingskracht van horror videogames beter leren begrijpen, dan moeten we erkennen dat contextualiteit – zoals speelomgeving – hierbij een belangrijke rol speelt.¹¹⁹

Ondanks dat deze thesis een explorerende aard heeft, moet niet vergeten worden dat er ook een beschrijvende kant aan dit onderzoek zit. Het onderzoek gaat deels over het beschrijven van kwalitatieve zaken, en presenteert het perspectief van videogamespelers en hoe zij staan tegenover de aantrekkingskracht van horror videogames. Voor de beschrijving van dit verschijnsel is gebruik gemaakt van meerdere (film)theorieën als zoeklicht –de zoeklichttheorie –waarbij tevens bepaalde begrippen als invalshoek zijn genomen; een methode die bekend staat als *sensitizing concept*.¹²⁰

Om onbetrouwbaarheid en inconsistentie tegen te gaan, is er gedurende de uitvoering van dit onderzoek zowel intrareflexiviteit als interreflexiviteit toegepast. Het eerst houdt in dat na de uitvoering van de semi-gestructureerde interviews de verzamelde data een tijdje aan de kant is gelegd, om het vervolgens later opnieuw onder de loep te nemen. Dit kan namelijk voor een vernieuwde kijk zorgen. Het tweede hield in dat andere onderzoekers – projectbegeleiders Clara Pafort-Overduin en Frank Hakemulder – naar de verzamelde data hebben gekeken.¹²¹

Waar bij kwantitatief onderzoek de betrouwbaarheid van het meetinstrument van belang is, is bij kwalitatief onderzoek de onderzoeker zelf het instrument. Dit maakt het lastig om objectief vast te kunnen stellen wat nu subjectief is en wat niet. Een zelf-reflecterende blik kan hierbij als oplossing dienen, bijvoorbeeld over diens eigen vooroordelen. Daarbij is een andere optie om collega-onderzoekers in te schakelen die feedback kunnen leveren. Gedurende de uitvoering van deze thesis is er meerdere malen feedback (*peerassessments*) gegeven – door projectbegeleiders Clara Pafort-Overduin en Frank Hakemulder – op de toegepaste methoden en het onderzoek als geheel.¹²²

¹¹⁹ Dirk Benjamin Baarda, Martijn de Goede, en Joop Teunissen.. Basisboek kwalitatief onderzoek (Groningen: Wolters-Noordhoff, 2005): 38-39,101-107,175-186.

¹²⁰ Ibidem,93-96.

¹²¹ Ibidem, 186-196.

¹²² Ibidem, 192-196.

3.2 Data collectie

Omdat deze onderzoeks-thesis onder meer betrekking heeft op gevoelens, gedachten, en de handelingen van horror videogamespelers, bleek het afnemen van interviews het meest geschikt om aan de benodigde data te komen. In dit geval werd er gevraagd naar de meningen van horror videogamespelers over hoe zij tegen de aantrekkingskracht van horror videogames aankijken. Voor deze thesis werd gebruik gemaakt van semi-gestructureerde interviews, met een lijst van concrete vragen die die tijdens de interviews aan de respondenten voorgelegd werd, maar waar tevens veel ruimte was om van af te wijken indien nodig.¹²³

Het voordeel van deze onderzoeksmethode is dat het de mogelijkheid biedt snel op de reacties van de respondenten te reageren en om – wanneer mogelijk – dieper in te gaan op aangeboorde onderwerpen waar de respondenten zelf op willen ingaan. Verder kan er op deze manier een beter inzicht verkregen worden in de (persoonlijke) ervaringen van de respondenten over de aantrekkingskracht van horror videogames. Gedurende deze semi-gestructureerde interviews kregen de respondenten ook de mogelijkheid om vrij te spreken over bepaalde aspecten die gerelateerd waren aan de aantrekkingskracht van horror – in zowel films als videogames – waarbij zij gestuurd werden door de interviewer met vervolgvragen, waarbij nieuwe onderwerpen besproken werden.¹²⁴ Het nadeel van deze onderzoeksmethode is dat het wellicht gezien kan worden als subjectief en onbetrouwbaar. Om dit (voordeel) tegen te gaan kan er gekozen worden om met verschillende onderzoekers de semi-gestructureerde interviews af te nemen. Deze intersubjectieve onderzoeksmethode zorgt voor een zekere inter-interviewer betrouwbaarheid.¹²⁵ Dit geldt niet voor de resultaten van deze thesis, gezien dit onderzoek door één onderzoeker uitgevoerd werd. De loyaliteit en betrouwbaarheid van de onderzoeker moet hier als vanzelfsprekend beschouwd worden. Een ander probleem was dat de vele concrete vragen wellicht té sturend werkte in het verzamelen van de data. Het is namelijk het beste om tijdens interviews suggestieve vragen te vermijden om zo de meest pure data te krijgen, maar het is mogelijk dat dit te weinig is gedaan gedurende dit onderzoek. In de reflectie zal de toegepaste onderzoeksmethode daarom ook kritisch besproken worden. Daarbij zullen ook aanbevelingen gedaan worden voor toekomstig onderzoek. Vanwege de kleine groep respondenten (zes) en de hiervoor geschetste nadelen van de gebruikte methode zijn er geen definitieve conclusies getrokken en moeten de uitkomsten als een eerste aanzet voor vervolgonderzoek gezien worden.¹²⁶

De tijdsduur van de interviews met de geselecteerde respondenten lag gemiddeld tussen de 20 en 45 minuten. De interviews zelf werden door een audio-recorder opgenomen, waarna deze audio-bestanden vervolgens getranscribeerd werden door de onderzoeker in Microsoft Word.¹²⁷

¹²³ Ibidem, 224-245

¹²⁴ Ibidem, 5-7.

¹²⁵ Ibidem, 195.

¹²⁶ Ibidem, 5-7.

¹²⁷ Zie digitale bijlage 7.7, bijlage 7.

3.3 Respondenten

De respondenten die geïnterviewd werden voor dit onderzoek werden geselecteerd binnen de onderzoekers' eigen sociale kring. Gezien de relatief korte onderzoeksperiode die beschikbaar was om de semi-gestructureerde interviews af te nemen, te verwerken, voor te bereiden, en te vergelijken met bestaande theorieën en data, werd dit gezien als de meest effectieve methode om snel individuen te vinden die vrijwillig mee wilden werken aan deze studie. Bij een kwalitatief onderzoek als deze is met name de kwaliteit van belang, dus zorgen voor een representatieve steekproef (kwaliteit) is belangrijker dan de omvang ervan (kwantiteit).¹²⁸

De groep respondenten was heterogeen van aard, om gevallen met een maximum aan variatie (onderling) aan te trekken. Het gevolg van dit selectieproces is dat er verwacht werd een meer divers data-aanbod te krijgen, dan met een groep respondenten van homogene aard. Daarbij bestond namelijk de kans op een herhalende en monotone aard van de data. Ook werd de keuze gemaakt om niet zogeheten 'extreme' gevallen te interviewen; variërend van extreme horror film of horror videogame fanaten tot personen die niet of nauwelijks horror films kijken of videogames spelen. De reden hiervoor was dat deze respondenten over een té grote mate van achtergrondinformatie konden beschikken of juist een bepaald gebrek aan horror-gerelateerde kennis hadden. In beide gevallen zouden deze respondenten niet op een onbevangen en onbevooroordeelde manier de gestelde vragen kunnen beantwoorden, wat juist wél nodig was.¹²⁹ Als onderzoeker zoek je namelijk naar omstandigheden die altijd voorkomen, en niet zozeer naar extreme gevallen, omstandigheden, of situaties. Een van de selectiecriteria was dat de respondenten in de leeftijdscategorie van 18 tot en met 35 jaar moesten vallen. De reden voor dit criterium is dat verwacht werd dat respondenten binnen deze leeftijdscategorie meer horror films kijken en horror videogames spelen in verhouding met een (veel) jongere of oudere focus groep.¹³⁰

Voorafgaand aan de semi-gestructureerde interviews kregen de respondenten een specifiek voor deze studie opgestelde lijst; een lijst waarop horror videogametitels stonden. De respondenten moesten aangeven welke van deze horror videogames zij respectievelijk spelen of gespeeld hadden. De achterliggende reden hiervoor werd niet op datzelfde tijdstip uitgelegd aan hen, maar pas nadat de interviews afgerond waren. Na een kort gesprek met de onderzoeker van deze thesis over ervaringen met horror videogames en horror films, werden geschikte respondenten geselecteerd voor vervolgvragen voor de semi-gestructureerde interviews. Deze methode resulteerde in een gevarieerde respondentengroep die allen bekend waren met horror videogames, en in de meeste gevallen – zie de getranscribeerde semi-gestructureerde interviews – ook veelal horror films bekeken.¹³¹ Het was niet noodzakelijk dat alle respondenten de opgestelde horror videogamelijst in hoefden te vullen, gezien enkele van hen al bekend stonden om hun ervaring met horror videogames bij de onderzoeker zelf. De semi-gestructureerde interviews werden op meerdere plaatsen gehouden; met een nadrukkelijke focus dat de respondenten zich comfortabel en rustig dienden te voelen om zo vrij te kunnen spreken over de besproken onderwerpen. Vijf van de zes interviews werden daarom in de eigen woning van de respondenten uitgevoerd; één werd er in het Starbucks Café op Utrecht Centraal gehouden.

¹²⁸ Baarda, De Goede, en Teunissen, 192-201.

¹²⁹ Ibidem, 156-158.

¹³⁰ <http://www.gamer.nl/nieuws/58476/onderzoek-gemiddelde-leeftijd-gamers-32-jaar>

¹³¹ Zie de digitale franchise-lijst in digitale bijlage 7.6, bijlage 6.

3.4 Zoeklichttheorie en attenderende begrippen

Zoals eerder aangegeven is het doel van deze thesis inzichtelijk te maken welke van de bestaande theorieën over de aantrekkingskracht van horror films ook een mogelijke verklaring bieden voor de aantrekkingskracht van horror videogames. In het onderzoeksrapport zijn de resultaten uit het gedane onderzoek grondig geanalyseerd, om uiteindelijk de eerder besproken (film)theorieën die toegepast werden op horror videogames te verifiëren te falsificeren, op basis van de verzamelde informatie. Hierbij werden verschillende zogeheten attenderende begrippen ontwikkeld die een specifieke richting konden geven aan de semi-gestructureerde interviews. Zo was de term 'kijkers- en speelcontext' – gerelateerd aan de omstandigheden waarin respondenten naar horror films keken en horror videogames speelden – een van deze attenderende begrippen die gebruikt werden. Naast deze attenderende begrippen werd er ook een topic-lijst ontwikkeld als extra hulpmiddel voor de interviews.¹³²

Er werd daarnaast gekozen om de bestaande data en theorieën over aantrekkingskracht van horror films als bouwstenen te nemen in het bestuderen van de aantrekkingskracht van horror videogames. Gezien horror videogames tot op heden nog nooit dermate bestudeerd zijn, leek dit de meest efficiënte en logische keuze. Ondanks deze voorkennis over aantrekkingskracht van horror (films), is er zo goed mogelijk geprobeerd een onbevooroordeelde visie te behouden tegenover horror videogames, en wat hun aantrekkingskracht mogelijk zou kunnen verklaren. Het doel van de thesis was daarom ook om de bestaande inzichten in het discours over aantrekkingskracht van horror films beter te leren begrijpen, en wat we van deze theorieën kunnen leren in het bestuderen van de aantrekkingskracht van horror videogames.¹³³ De thesis moet daarom gezien worden als een explorerend onderzoek naar de aantrekkingskracht van horror videogames.

Voor de analyse van de verzamelde data van deze studie is er gebruik gemaakt van de zoeklichttheorie. De resultaten werden hiervan geanalyseerd in het kader van aantrekkingskracht van horror films en horror videogames; aan de hand van vooropgestelde attenderende begrippen rondom dit onderwerp. De theoretische achtergrond afkomstig uit eerder gedaan onderzoek droeg daarnaast bij aan de kritische reflectie op de geconstateerde resultaten uit deze studie.

¹³² Zie de interview/topic-list in digitale bijlage 7.3, bijlage 3.

¹³³ Baarda, De Goede, en Teunissen, 43.

3.5 Registratie, verwerking en preparatie van de gegevens

Nadat de semi-gestructureerde interviews getranscribeerd werden, werd er een taxonomie opgesteld op basis van de uitgewerkte protocollen. De hiërarchische vorm van labelen van thema's, onderwerpen, en data resulteerde in een duidelijk overzicht van de verzamelde informatie uit de gepleegde interviews.¹³⁴ Alle interviews werden nauwkeurig bestudeerd, en alle irrelevante informatie zorgvuldig verwijderd. Op basis van de interviews werden er categorieën gecreëerd; categorieën waarin alle relevante statements en informatie in werden gedeeld.¹³⁵ Tijdens het proces van het verhalen van informatie uit de interviews en het opstellen van categorieën, werden er categorieën toegevoegd, aangepast, of geheel verwijderd om zo met de efficiëntste taxonomie te komen. Het taxeren van de informatie kan daarom gezien worden als een cyclisch-iteratief proces.¹³⁶

De statements en fragmenten in de taxonomie en hun rol als analyse-eenheden definiëren en verantwoorden ten eerste de opgestelde categorieën, en ten tweede helpen zij bij het inzichtelijk maken van verbanden voor de uitvoering van de netwerkanalyse. Omschrijvingen, woorden, zinsdelen, en andere uitspraken van de respondenten konden zo makkelijker gekoppeld worden op basis van hun context; waarbij gestreefd werd iedere categorie relevant en uniek te maken.¹³⁷ Aan de hand van de opgestelde taxonomie werd er een prototypeanalyse in de vorm van twee boomstructuren gemaakt; één voor de aantrekkingskracht van horror videogames, en één met een vergelijkende blik tussen de aantrekkingskracht van horror films en horror videogames.¹³⁸ Aan de hand van deze boomstructuren werd bekeken welke verschillen er tussen aantrekkingskracht van horror films en horror videogames bestonden.

De boomstructuren leidde vervolgens tot een netwerkanalyse, gemaakt op basis van de categorieën uit het labelsysteem. Door verbanden te leggen tussen de uitspraken van de respondenten, de verschillen in beleving van aantrekkingskracht te vergelijken, en deze informatie kritisch te vergelijken met eerder opgestelde theorieën, konden er uiteindelijk via de gefundeerde-theorie benadering theorieën gevormd worden rondom de aantrekkingskracht van horror videogames en de opgestelde hypothesen geverifieerd of gefalsificeerd worden. Hoewel de netwerkanalyse gedurende de uitvoering van het onderzoek wel een bijdrage heeft geleverd in het inzichtelijk maken van de verzamelde informatie voor de onderzoeker, bleek de meerwaarde van het toevoegen van de uiteindelijke netwerkanalyse dusdanig klein dat besloten is deze in zijn geheel te verwijderen uit het onderzoek. De hoop was dat de een netwerkanalyse een visuele blauwdruk kon geven aangaande de verschillende relaties onderling tussen de respondenten en het verklaren van aantrekkingskracht van horror. Hier kwam echter geen nieuwe informatie uit. In hoofdstuk vier is de analyse van de onderzoeksresultaten te lezen, waarbij in hoofdstuk vijf ingegaan wordt op de theorievorming.

¹³⁴ Ibidem, 332-334.

¹³⁵ Na het maken van het labelingsysteem, de boomstructuren en de netwerkanalyse zijn de bewerkte interviews voor een groot deel gewist. De selectie van relevante informatie uit deze interviews is echter terug te vinden in de 'citaten'-sectie van het labelingsysteem.

¹³⁶ Baarda, De Goede, en Teunissen, 44.

¹³⁷ Voor het volledige labelingsysteem, zie digitale bijlage 7.8, bijlage 8.

¹³⁸ De boomstructuren zijn te vinden in digitale bijlage 7.4 en 7.5, bijlage 4 en 5.

4: DATA ANALYSE

In dit hoofdstuk wordt de data verzameld uit de semi-gestructureerde interviews geanalyseerd. In het eerste gedeelte van de analyse zal de vragenlijst die tijdens de interviews gebruikt is onder de loep genomen worden, waarbij nogmaals de opgestelde hypothesen aan bod zullen komen. Daarnaast wordt er gekeken naar de context waarin de respondenten horror videogames spelen, met onder meer een focus op speelomgeving, frequentie van spelen, en tijdsduur. Verder wordt ingegaan op de vraag hoe respondenten de keuze maken om de ene horror videogame wel te spelen en de ander niet. Ten tweede zal de analyse zich richten op het verklaren van de aantrekkingskracht van horror videogames, waarbij de resultaten uit de interviews teruggekoppeld worden naar de in hoofdstuk twee besproken theorieën over de aantrekkingskracht van horror films. Daarnaast wordt aandacht geschonken aan elementen van horror videogames die als minder aantrekkelijk worden ervaren. Ook de reden waarom gamers een horror videogames niet wil spelen kan ons namelijk iets zeggen wat een spel aantrekkelijk maakt.

4.1 Verantwoording interviewvragen & opgestelde hypothesen over de aantrekkingskracht van horror videogames

In de literatuurstudie werd duidelijk dat het onderzoek naar de aantrekkingskracht van horror films in twee types van onderzoek onder te verdelen is. Het eerste type onderzoek richt zich op specifieke kenmerken van horror films zelf, en het gedrag van het publiek dat ze bekijkt. Het tweede type onderzoek probeert de aantrekkingskracht van horror films vooral te verklaren als een product van de interactie tussen specifieke tekstuele kenmerken van deze films en sociale en maatschappelijke omstandigheden waarin ze vertoond en bekeken worden. In de thesis wordt gepoogd deze twee groepen verklaringstheorieën te toetsen als mogelijke verklaringsmodellen voor de aantrekkingskracht van horror videogames. Daarom zijn er verschillende veronderstellingen en hypothesen opgesteld die een brug slaan tussen bestaande theorieën en de interviews die gehouden zijn met de geselecteerde respondenten.

4.1.1: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *catharsis* theorie

Het wordt verwacht dat de kenmerken van (horror) videogames – zoals interactiviteit, de grotere relatie tussen speler en bestuurbaar personage – ervoor zorgen dat spelers efficiënter in staat zijn hun (onderdrukte) gevoelens en emoties te uiten bij videogamespeelsessies; zij het positief of negatief. Een van de vragen is of ook videogamespelers die zich aangetrokken voelen tot horror videogames kampen met onderdrukte gevoelens, zoals angst(en), agressie, stress, of frustratie; een theorie die bekend staat als de *catharsis* theorie. Zou dat voor spelers een reden zijn om horror videogames te spelen, of verschillen het horror film publiek en het horror videogame publiek hier in? Lucht het spelen van horror videogames bijvoorbeeld juist op of niet, en waardoor wordt dit veroorzaakt? Daarnaast is gekeken of horror videogames kunnen dienen als een veiligheidsklep-mechanisme voor mensen die kampen met (negatieve) onderdrukte emoties, of dat deze games juist

negatieve emoties bevorderen. Vastgesteld is dat dit fenomeen persoonsgebonden is voor het horror film publiek. In de thesis wordt verwacht – gezien horrorvideogames bekend staan om hun grote hoeveelheid aan geweld, seksualiteit, en agressie – dat zij spelers kunnen ontmoedigen zich zo te gedragen in het echte leven. Dit gewelddadige, seksuele, en agressieve gedrag is veelal terug te vinden bij grootste groep van horrorvideogamespelers, omdat dit ook een jongere generatie betreft. Er moet dus gekeken worden of dit ook voor het horror videogamepubliek geldt en waarom dat zou is. In de thesis wordt verondersteld dat de motivatie van de videogamespeler achter een speelsessie hier mogelijk een belangrijke rol in kan spelen, ofwel wat de spelers zelf uit de spelervaring willen halen. Paragraaf 4.3.1 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.2: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *rite-of-passage* theorie

Ook de *rite-of-passage* theorie verondersteld dat horror films een daling in (negatieve) agressieve en seksuele emoties kunnen veroorzaken, door de vertoning en ontmoediging van (agressief) rebels en ongepaste (seksuele) gedragingen. De kenmerken van de speler zijn hier een verklarende factor. De vraag is wat de ene speler onderscheidt die een stijging in deze gevoelens ervaart van de speler die een daling ervaart; een onderdeel waar in de interviews op in is gegaan. Ook is gekeken of respondenten het spelen van horrorvideogames zien als een overgangsfase van tiener naar volwassenen, en waarom zij dat zo zien. In de thesis wordt verwacht dat jeugdige spelers het spelen van horror videogames – die gezien hun inhoud voor volwassenen bestemd zijn – inderdaad kunnen zien als een overgang naar volwassenheid. Jeugdige spelers zouden kunnen denken 'kijk mij eens zo'n angstaanjagend spel spelen vol bloed en monsters'. Dit zouden ze als stoer kunnen zien, zodat horror videogames als trigger kunnen werken die de overgang van tiener naar volwassenen aanduidt. Paragraaf 4.3.1 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.3: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *coping strategy* theorie

Daarnaast is gekeken of spelers beter omgaan met (gewelddadige) gebeurtenissen in hun eigen leven wanneer horror videogames gelijksoortige situaties vertonen. De rol van deze *coping strategy* op de aantrekkingskracht van horror videogames is mogelijk, omdat spelers er veel directer in contact mee komen doormiddel van het zelf ondervinden van gelijksoortige gebeurtenissen in de gespeelde horror videogame(s). In de thesis is verondersteld dat deze kans aannemelijk is, omdat de relatie tussen speler en het bestuurbare personage in horror videogames veel directer en intensiever kan worden ervaren als de connectie tussen toeschouwer en de (hoofd)personage(s) uit horror films. Paragraaf 4.3.2 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.4: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *dispositional alignment* theorie

In de thesis is verder verondersteld dat de *dispositional alignment* theorie ook voor horror videogames van toepassing is, en verwacht wordt dat er zelfs een sterker effect te constateren valt bij spelers indien – al dan niet bestuurbare – personages die geliefd zijn bedreigd worden. De relatie tussen speler en de (bestuurbare) personage(s) is vele malen sterker dan die tussen de gemiddelde kijker en de hoofdpersonages van horror films – mogelijk gemaakt door de interactieve dimensie van videogames – wat kan resulteren in intensievere reacties van de speler tijdens bedreigende situaties in het spel. Daarnaast is gevraagd hoe respondenten tegenover de kwestie ‘goed-tegen-kwaad’ staan; ofwel of respondenten altijd een voorkeur hebben voor de goede ‘helden’, of juist wel eens de ‘slechteriken’ toejuichen, en waarom dan. Om de rol van de *dispositional alignment* theorie in de aantrekkingskracht van horror videogames te toetsen, zijn in de interviews vragen gesteld of respondenten soms vinden of bepaalde personages die zij tegenkomen in deze type games het verdienen om gepakt, gedood of gestraft te worden door anderen, en waarom indien. Dit om zo het effect van de eventuele moord of bestraffing van een personage in het spel op de speelervaring van de speler te onderzoeken. Vinden spelers verder altijd dat de ‘goeden’ moeten winnen en de ‘slechten’ moeten verliezen, waarom wel of niet? En in hoeverre de kans dat je gedood of gepakt wordt in deze games een rol speelt in de algehele ervaring van de game. Paragraaf 4.3.5 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.5: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *gender role socialization* theorie

In de thesis is verondersteld dat mannelijke en vrouwelijke spelers niet bewust ander gedrag vertonen in het bijzijn van – mannelijke of vrouwelijke – medespelers. Omdat mannen en vrouwen aangeleerde gedragingen hebben, zullen zij zich niet bewust zijn over hun reacties tegenover horror en angstaanjagende gebeurtenissen. Mannen die een onverschrokken houding aannemen in het bijzijn van anderen bij het kijken of spelen van horror films en horrorvideogames, zullen waarschijnlijk ook deze houding aannemen wanneer zij dit alleen doen. Omdat het aangeleerd is, wordt verondersteld dat zij niet bewust kunnen kiezen hoe te reageren op een horror film of horror videogame. En dus kunnen zij – in dit geval de respondenten – er ook niets over rapporteren. Om de rol van deze *gender role socialization* theorie te onderzoeken, is in de thesis de vraag behandeld of horrorvideogames als trigger kunnen werken voor mannelijke en vrouwelijke spelers om verwacht gendergedrag te kunnen uiten. Verder is hier ook de sociale omgeving van het spelen onderzocht. Ofwel wat precies het effect is van deze (sociale) omgeving op de speelervaring van horror videogames. Hierbij is ingegaan op het effect van medespelers bij een horrorvideogamespeelsessie op de speelervaring, en waarom spelers wel of niet een voorkeur hebben om samen of alleen te spelen. Gedragen mannen in het bijzijn van vrouwen zich bijvoorbeeld anders bij het spelen van horrorvideogames dan met mannen? En hoe zit het met vrouwelijke spelers in het bijzijn van mannen? Ook is gekeken of videogamespelers gedrag uiten dat conform hun gedragspatroon verwacht wordt als ze alleen spelen. Bijvoorbeeld of mannen zich ook onverschrokken gedragen wanneer zij helemaal alleen een horror film kijken of horror videogame spelen? Paragraaf 4.3.6 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.6: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *uncertainty* theorie

Omdat horror videogames in vergelijking met andere soorten videogames een significant gedeelte van hun (narratieve) inhoud baseren op het creëren van onzekerheid, is het aannemelijk dat dit ook voor videogamespelers een aantrekkelijke factor kan zijn. Mits die onzekerheid door respondenten natuurlijk als positief ervaren wordt. In de interviews is bij de kenmerken van (horror)videogames duidelijk gevraagd of spelers in grote mate een gevoel van onzekerheid ervaren bij het spelen van horror videogames, en waardoor dit eventueel veroorzaakt wordt. Daarbij is ook gevraagd of deze gevoelens van onzekerheid als positief of negatief ervaren worden. Paragraaf 4.3.3 zal de resultaten van deze hypothese behandelen.

4.1.7: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *societal concerns, curiosity & sensation seeking* theorieën

Verondersteld wordt dat spelers – indien horrorvideogames inspelen op maatschappelijke vraagstukken – een mate van plezier halen uit de herkenning hiervan. Maar of zij bewust horror videogames kiezen die dit verwerkt hebben in hun narratief is een tweede. De vraag die daarom gesteld is, is of respondenten zich bewust zijn van de veronderstelde relatie tussen horror videogames en de (mogelijke) verwerking van maatschappelijke vraagstukken? En indien zij zich hier bewust van zijn, wat heeft dit dan voor effect op hun speelervaring? Hebben ze, zoals wordt verondersteld in de *societal concerns* theorie, meer plezier als ze die maatschappelijke vraagstukken herkennen en de relatie zien met deze maatschappelijke vraagstukken?

Verder bieden horror videogames net als horror films een schending van normen en waarden, en ongekende werelden die spelers nergens anders zullen tegenkomen. Het is daarom de verwachting dat horrorvideogames ook een gevoel van nieuwsgierigheid op weten te wekken. De vraag die daarom gesteld is, is of spelers inderdaad nieuwsgierig worden door deze horrorvideogames, en of ze dat vervolgens als positief ervaren.

We weten ook inmiddels dat horrorvideogames bekend staan om de vertoning van geweld en beangstigende taferelen. Ook hier wordt verondersteld dat horrorvideogames de drang naar sensatie bevredigen, gezien hun inhoud en karakteristieken. Daarom is onder andere gevraagd of dit voor spelers een belangrijke reden is om ze te spelen. Voelen spelers met een hoge drang naar sensatie zich bijvoorbeeld meer aangetrokken tot horrorvideogames dan spelers met een mindere drang naar sensatie? Paragraaf 4.3.4 en paragraaf 4.3.7 zullen de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.8: Verantwoording interviewvragen en hypothesen *likeable villains* theorie

Omdat horrorvideogames vaak complexer zijn in hun narratief – mede veroorzaakt door hun langere speelduur – dan horror films, wordt verondersteld dat horrorvideogames hun personages beter uitwerken. Hun achtergrond wordt uitgebreider behandeld – zowel van de bestuurbare personages als van de schurk(en) – wat vervolgens voor een hechtere band kan zorgen met de speler. Daarom is gevraagd hoe spelers naar andere personages – naast hun eigen bestuurbare personage – in een horrorvideogame kijken. Steunen zij bijvoorbeeld altijd de held? Of juichen zij in bepaalde gevallen ook de handelingen van de schurk(en) toe, en waarom indien? Ofwel wat is het effect van de uitwerking van de personages in horror videogames? Paragraaf 4.3.5 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.9: Verantwoording interviewvragen en hypothesen absorptie theorie

Een horror videogame kan al gauw tien tot vijftien uur duren om uit te spelen, veel langer dan dat het kijken van een horror film duurt. Daarom wordt verondersteld dat spelers sneller, efficiënter, en beter geabsorbeerd raken door horrorvideogames, en daardoor meer plezier en genot halen uit het spelen, en zich dus sterker aangetrokken kunnen voelen tot horror videogames dan tot horror films. Deze hogere mate van absorptie kan veroorzaakt worden door de interactieve dimensie van (horror) videogames, de speler heeft immers een actievere houding dan een kijker die passief naar een horror film kijkt, waardoor er meer absorptie kan optreden. Daarom is ook gevraagd of horrorvideogames in staat zijn absorptie-gevoelens te creëren, en zo ja, wat de oorzaken daarvan kunnen zijn, en wat het gevolg daarvan is op de speelervaring(en). Ofwel hoe ervaren spelers deze absorptie-ervaring, en welke rol speelt absorptie voor de algehele speelervaring van een horror videogame? Paragraaf 4.3.8 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.1.10: Verantwoording interviewvragen en hypothesen overige theorieën

In de literatuurstudie is aangekaart dat de mogelijkheid tot ingrijpen betekent dat videogames op een andere manier een spanningsboog creëren dan horror films kunnen doen. De hypothese is dat de specifieke interactieve dimensie van videogames juist tot gevolg heeft dat de speler een grotere mate van controleverlies ervaart in vergelijking met film. Wanneer de mogelijkheid tot ingrijpen ontnomen wordt, komt de vooraf vastgestelde en gestructureerde inhoud van de videogame naar voren. Deze oncontroleerbare gebeurtenissen kunnen de speler beangstigen, maar in zijn ogen plezierige beelden voorschotelen die dicht bij film liggen dan wanneer de speler wél de controle heeft over de game. Oplettendheid van de speler is geboden, omdat de horror videogame opeens de controle weer terug kan geven aan de speler, en deze oplettendheid kan zorgen voor een hogere mate van absorptie, resulterend in een betere (horror)speelervaring. De hypothese is daarom dat de metafysische dimensie en het gevoel van controle die horror videogames bewerkstellenaantrekkelijke factoren zijn voor spelers. Daarnaast wordt verwacht dat de cinematografie een belangrijke rol speelt in het creëren van een optimale horror beleving. Verwacht

wordt dat het gebruik van verschillende camerastandpunten de (horror)beleving van de videogame kan versterken, waardoor deze als schrikwekkender en angstaanjagender ervaren kan worden. Film heeft niet de mogelijkheid om deze interactieve en ruimtelijke, oriënterende dimensie te exploiteren. De hypothese is daarom dat de interactieve dimensie van horrorvideogames en hun toepassing van cinematografische oriëntatiepunten belangrijke redenen voor spelers zijn om deze horrortitels te spelen. Paragraaf 4.3.9 zal de resultaten van deze hypothesen behandelen.

4.2 Context

4.2.1: Achtergrond van de respondenten

Nu de interviewvragen en de opgestelde hypothesen verantwoord zijn, zal de analyse met een bestudering van de geïnterviewde focusgroep komen. In totaal heeft een groep van zes respondenten deelgenomen aan de semi-gestructureerde interviews die voor dit onderzoek waren opgesteld. Vier van deze respondenten waren man, twee waren vrouw. De gemiddelde leeftijd van de respondenten was 22,8 jaar, waarbij de jongste respondent 22 jaar was en de oudste respondent 26 jaar was. Op de vraag wat de respondenten deden op het gebied van opleiding of werk, kwam een grote verscheidenheid in de antwoorden naar voren. De zes respondenten volgden respectievelijk een HBO-opleiding Vrijtijdsmanagement, een opleiding parttime beveiliging, een opleiding Oogheelkunde, een opleiding Bedrijfseconomie, en tenslotte twee respondenten die enkel de middelbare school hadden afgemaakt. Vijf van de zes respondenten verklaarden geen geschiedenis van misbruik, huishoudelijk geweld, of andere (familie gerelateerde) problemen te hebben gekend. De achterliggende gedachte en de mogelijk consequenties van deze vraag zullen in het tweede gedeelte van de analyse behandeld worden.

Het inkomen van de respondenten varieerden van boven modaal, modaal, tot onder modaal. Hoewel dit niet direct aan alle de respondenten werd gevraagd, werd dit afgeleid uit de achtergrondinformatie die tijdens de interviews werd opgedaan en uit de kennis van de onderzoeker en zijn bekendheid met de respondenten. 50% van de respondenten was afkomstig uit families met een boven modaal inkomen – afgeleid uit het bezitten van meerdere huizen in binnen- en buitenland, meerdere auto's – en de overige helft uit modaal tot onder modaal verdienende families (doorsnee woning, geen of één auto).

Voordat verder ingegaan wordt op context, speelomstandigheden, speelomgeving, frequentie, tijdsduur, hoe respondenten kiezen tussen de ene horror videogame en de ander, en hoe respondenten zelf 'horror' definiëren, zal er eerst een blik geworpen worden op de verschillende horror videogames die de respondenten spelen. Vijf van de zes respondenten spelen dezelfde – in hun ogen 'populaire' – horror videogames. Horror videogameseries als RESIDENT EVIL en SILENT HILL werden bijvoorbeeld respectievelijk drie en twee keer genoemd. Deze constatering hoeft niet als verrassing gezien te worden, omdat beide series door zowel critici, de gaming-community, en de geïnterviewde respondenten als succesvolle en populaire horror videogameseries gezien worden.¹³⁹ Deze horror videogames – waarvan de producenten beschikken over enorme marketing budgets en ontwikkelingsteams – verschillen van andere (populaire) horror videogames die tijdens de interviews

¹³⁹ <http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-30-resident-evil-2-retrospective>

genoemd werden. *Low-budget*, indie-titels als *SLENDER* en *AMNESIA: THE DARK DESCENT* werden bijvoorbeeld ook beiden drie keer genoemd tijdens de interviews. Kennelijk weten naast de meer bekende, *big-budget* horror videogames, ook kleinere titels een bepaalde aantrekkingskracht uit te oefenen. Naast deze titels werden ook andere horror videogames als *CONDEMNED*, *FEAR*, *DEAD SPACE*, *PROJECT ZERO*, en *ALONE IN THE DARK* genoemd; hoewel deze horror videogames maar één keer werden genoemd. Respondenten speelden deze titels op meerdere platformen, variërend van de PC, iPhone, iPad, tot consoles als de Playstation (2 en 3) en Xbox (360).

Geen van de respondenten claimden dat zij alleen horror videogames speelden. Zo speelden zij bijvoorbeeld ook *shooters*, *MMORPG's* (*Massive Multiplayer Online Role Playing Games*), of *action-adventure* videogames. Een reden hiervoor is dat er niet heel veel horror videogames uitgebracht worden per jaar. En omdat het continue her-spelen van dezelfde horror videogames op een gegeven moment als minder plezierig wordt ervaren, kopen spelers ook andere dan horrorgames om zichzelf te vermaken en nieuwe speelervaringen op te kunnen doen. Dat er per jaar weinig horror videogames uitgebracht worden, zorgt ervoor dat veel horrorfans de neiging hebben om dezelfde horror videogames te spelen. Dit geldt zowel voor *big-budget* horror videogame series als voor *low-budget*, indie horror videogames.

DOOR RESPONDENTEN GESPEELDE HORROR VIDEOGAME (SERIES)	AANTAL RESPONDENTEN DIE EEN GAME UIT DEZE SERIE GESPEELD HEBBEN
<i>RESIDENT EVIL</i>	3
<i>SLENDER</i>	3
<i>AMNESIA: THE DARK DESCENT</i>	3
<i>SILENT HILL</i>	2
<i>CONDEMNED</i>	1
<i>FEAR</i>	1
<i>DEAD SPACE</i>	1
<i>PROJECT ZERO</i>	1
<i>ALONE IN THE DARK</i>	1

Fig 1. Tabel van aantal gespeelde horror videogames door geïnterviewde respondenten

4.2.2: De verklaringen van respondenten om een (horror) videogame wel of niet te gaan spelen

Er is tevens gekeken hoe respondenten hun keuze maken voor een bepaald (horror) spel. Uit de interviews werden drie mogelijke verklaringen gevonden. De eerste verklaring is dat respondenten reageerden op een bepaalde hype die rondom een specifieke horror videogame heerste ten tijde van de lancering. *Big-budget* videogameseries als de al eerder benoemde *SILENT HILL* en *RESIDENT EVIL* franchise beschikken over enorme marketing budgets. Het is vrijwel onmogelijk om niet in aanraking te komen met advertenties op televisie, in de krant, of op websites die de lancering van een nieuwe videogame uit deze series promoten. Doormiddel van deze reclame komt een grote groep spelers in aanraking met deze videogames, en videogamebladen als *POWER UNLIMITED* en *EDGE*, of websites als *IGN.COM* en *GAMER.NL* plaatsen veelal nieuwsartikelen, *trailers*, en andere gerelateerde informatie van deze videogames in hun bladen en op hun websites. Recensies van deze videogames kunnen ook aandacht creëren. Hoe beter de recensies, hoe groter de groep mensen die over deze videogames

zullen praten en interesse wekken, met als gevolg hogere verkoopcijfers. Michael vertelde in zijn interview bijvoorbeeld onder meer hoe hij in aanraking kwam met een van zijn favoriete horror videogames (SILENT HILL 2):

[..] Ik weet nog wel dat toen deze game uit was gekomen, ergens in 2002 volgens mij, dat het echt enorme goede reviews had gekregen en ik hoorde ook iedereen er over praten. Ik had hem daarom ook snel in huis net als mijn vrienden. Daarnaast hoor je vaak van vrienden of van bladen welke games goed zijn of niet.

Naast deze effecten van grote marketing strategieën, zijn er ook andere strategieën om hype rondom een (horror) videogame te creëren. Zo kan mond-op-mond reclame ook een belangrijke factor zijn voor videogamespelers. Irene vertelt in haar interview bijvoorbeeld veel over bepaalde – in haar bewoording – *low-budget* horror videogames als SLENDER en AMNESIA: THE DARK DESCENT en hoe zij ermee in aanraking kwam. “[..]Het zijn soort van indie-titels zonder grote productiehuisen achter hun naam met honderden programmeurs die aan de games werkten. Het zijn kleine teams met een zeer klein budget). Horror videogames als AMNESIA: THE DARK DESCENT en SLENDER hebben niet de optie om populariteit en aandacht te winnen doormiddel van advertenties; daar hebben de productieteam achter deze videogames simpelweg niet de (financiële) middelen voor. Echter kunnen deze videogames wel gepromoot worden door positieve geluiden vanuit de gaming-community zelf, recensies, en mond-op-mond reclame van mensen die deze videogames al gespeeld hebben. Dit laatste was ook het geval bij Irene. Zij begon de horror videogame AMNESIA: THE DARK DESCENT te spelen, omdat een van haar vrienden haar overhaalde het een kans te geven:

[..]Een vriend van me had mij een keer aangeraden om deze game te gaan spelen. Hij was zelf heel enthousiast over het spel, en praatte er heel veel over en zei dat ik het ook maar eens een kans moest geven. Heb hem toen een keer gewoon voor de lol gedownload en ben aan het spelen gegaan.

Het creëren van aandacht rondom een nieuwe videogame is niet enkel voorbehouden aan het horrorgenre. Marketing strategieën worden door andere soorten videogamegenres veelvuldig gebruikt hiervoor. Dit verklaart nog niet zozeer de aantrekkingskracht van deze horror videogames als zodanig. Het is hier het geval dat spelers vaak worden overgehaald om een – in dit geval horror – videogame een kans te geven. Hype en aandacht is voor deze spelers mogelijk vaak net het duwtje in de rug om deze games een kans te geven. Dit waar andere aantrekkelijke factoren van horror videogames misschien net niet voldoende zijn voor hen. Daarnaast is het aannemelijk – hoewel dit niet door de respondenten ondersteund wordt – dat spelers vaak mee kunnen willen praten over een bepaalde populaire videogame. Een flink gepromote horror videogame wordt aantrekkelijker gezien omdat iedereen het er op dat moment over heeft, en gezien spelers niet willen achterlopen op de feiten, kunnen zij ook overgehaald worden het spel te gaan spelen.

Het *low-budget*- of ‘indie’-kenmerk van een (horror) videogame kan ook aantrekkelijk zijn. Een anonieme respondent vertelde bijvoorbeeld dat hij niet echt geïnteresseerd was in ‘de gemiddelde horror videogame’ die door de massa gespeeld wordt. “[..] ben niet echt van de doorsnee horror, van die grote titels die iedereen speelt, maar meer van de wat kleinere games die nog relatief

onbekend zijn, maar daardoor niet minder interessant om te spelen”, aldus de respondent. Er bestaat dus kennelijk een categorie spelers die er bewust voor kiest om de wat minder bekende horror videogames te spelen. De reden hiervoor is dat zij geloven dat deze *low-budget* horror videogames vaak angstaanjagender zijn dan de grote, *mainstream* horror videogames; een element waar verderop dieper op ingegaan zal worden. Het is ook mogelijk dat *big-budget* (horror) videogames die enorm gepromoot worden, té hoge verwachtingen scheppen, en spelers sneller teleurgesteld zijn als deze videogames niet aan hun verwachtingen voldoen. Relatief onbekende (*low-budget*) titels hebben hier minder last van.

Tenslotte heeft de laatste verklaring over waarom respondenten de ene horror titel wel spelen en de ander niet mogelijk te maken met de eerdere ervaringen die spelers hebben met andere videogames. Sanne gaf bijvoorbeeld aan dat zij videogames uit de horrorserie RESIDENT EVIL blijft spelen, omdat zij haar eerste (horror) videogame-ervaring had met het allereerste deel uit deze serie, RESIDENT EVIL 1 dat in 1996 werd uitgebracht op de Playstation. Dit heeft kennelijk een positieve indruk op haar achtergelaten, en stimuleert haar om ook andere videogames uit dezelfde serie en uit hetzelfde genre te blijven spelen. Voorgaande ervaring(en) met horror videogames is echter geen voorwaarde om te beginnen aan deze videogames. Dit werd duidelijk gemaakt door een respondent (Irene) die claimde dat zij – voordat zij begon met horror videogames als SLENDER of AMNESIA: THE DARK DESCENT – nog nooit eerder een horror videogame had gespeeld. Juist omdat zij nog nooit horror videogames gespeeld had, wekte deze haar interesse op. “[..]Ik sta wel open voor nieuwe ervaringen, en ik moet bekennen dat ik nog niet echt heel bekend was met het horrorgenre in games”, aldus Irene. Zowel voorafgaande ervaringen en bekendheid met het genre, als opgewekte interesse voor nieuwe videogame-ervaringen zijn kennelijk factoren die een rol spelen waarom spelers bereid zijn het ene horror spel wel een kans te geven, en een ander links laten liggen.

Hypes – gecreëerd door reclamecampagnes, recensies, mond-op-mond reclame, advies van vrienden – zouden dus een belangrijke rol kunnen spelen voor respondenten om aan een horror videogame te beginnen, evenals het open staan voor nieuwe (speel)ervaringen, en de allereerste (speel)ervaring die een respondent gehad heeft met (horror)videogames speelt hierbij waarschijnlijk een prominente rol.

4.2.3: Hoe respondenten ‘horror’ definiëren

Als er gekeken wordt naar waarom respondenten interesse hebben in het spelen van horror videogames, dan moet ook duidelijk gemaakt worden hoe deze spelers aankijken tegenover de termen ‘horror’ en ‘horror videogame’. Het definiëren van wat ‘horror’ eigenlijk inhoudt is geen makkelijk opgave, gezien iedereen zijn eigen interpretatie heeft over ‘horror’. Ook in het wetenschappelijke veld en in onderzoeken over het fenomeen ‘horror’ zijn er verschillende definities in omloop. Onder deze onderzoekers behoren onder meer Tamborini en Weaver.¹⁴⁰ Zij stellen dat het belangrijkste doel van horror is om “het publiek te terroriseren en angsten bevat afkomstig van (onbekende) bedreigingen, die daarbij vaak van bovennatuurlijke aard zijn”.¹⁴¹ De vraag is of deze

¹⁴⁰ Tamborini en Weaver, 2, 37.

¹⁴¹ Ibidem.

definitie toepasbaar is op alle varianten van horror. Omdat het onmogelijk is een antwoord op de vraag 'wat is horror exact' in één woord of zin te formuleren, is er voor deze thesis een eigen definitie van de term opgesteld. Deze formulering is gebaseerd op bestaande studies die geprobeerd hebben horror te omschrijven. Het resultaat hiervan is dat A) horror als hoofddoel heeft om zijn publiek te terroriseren en angst(en) aan te jagen en dat B) horror – in meer of mindere mate – vormen van abnormaliteit en/of bovennatuurlijke elementen kan bevatten, waarbij de geldende natuurlijke wetten (mogelijk) uitgedaagd of getrotseerd kunnen worden.

Uit de wijze waarop de respondenten horror omschrijven, komen interessante formuleringen naar voren. Een van de meest prominent aanwezige elementen in de omschrijving van horror, is dat respondenten horror – en horror videogames – niet associëren met actie-georiënteerde beelden en *gameplay*, of met dominantie en onoverwinnelijkheid van een bestuurbaar hoofdpersonage. Horror wordt in plaats daarvan meer geassocieerd met een potentiële kwetsbaarheid van deze personages. In het geval van horror videogames willen spelers dus kennelijk in kwetsbare situaties geplaatst worden. Oftewel om alle terroriserende verschikkingen – een element waar alle horror videogames volgens spelers aan moeten voldoen – te overleven waaraan de speler gedurende de videogame mee in aanraking komt, zonder zich daarbij oppermachtig en dominant te voelen. Dit betekent echter niet dat spelers het spel niet willen uitspelen. Spelers willen weldegelijk het spel 'winnen' door 'het kwaad' in de horror videogame te verslaan. Dit moet echter niet te gemakkelijk zijn voor spelers. Een goede horror videogame moet volgens spelers een balans vinden in moeilijkheidsgraad; ofwel niet te makkelijk of te moeilijk om uit te kunnen spelen. Dit geldt voor alle videogames, maar deze balans speelt bij horror videogames misschien wel de belangrijkste rol, omdat de horrorervaring er volledig van afhangt. Een ongelijke balans resulteert direct in een slechtere horrorervaring.

Een statement van een anonieme respondent maakt deze opvatting duidelijk, toen deze respondent de horror videogame *SLENDER* omschreef. De anonieme respondent vertelde onder meer dat in *SLENDER*, het speelbare personage verdwaald is geraakt in een bos met enkel de beschikking over een zaklamp en geen wapens om zichzelf te verdedigen tegen vijanden. Wanneer nodig kan het bestuurbare personage (korte) sprintjes trekken, maar daar blijft het bij. Het doel achter *SLENDER* is om acht stukken papier met tekst terug te vinden die in een bos verspreid liggen, maar bij ieder gevonden stuk papier wordt de kans groter dat de zogeheten *Slenderman* – de vijand in de videogame – je personage vindt; iets wat zo lang mogelijk vermeden dient te worden. Wanneer je de *Slenderman* tegenkomt of ergens in de verte ziet staan, dan is je enige optie om weg te rennen in de hoop dat hij je niet achterna komt en je uiteindelijk weet te vinden. En deze mate van kwetsbaarheid is wat een personage in een horror videogames volgens de respondenten moet hebben.

[..]Doordat je niet echt weg kan rennen, geen wapens hebt om he te verdedigen maar alleen een zielige zaklamp. Je kan geen kant op als het ware, alleen maar stuk door het bos lopen en hopen dat hij niet achter de volgende boom staat of in dat huisje waar je in moet lopen wil je alle pagina's vinden. Doordat je weinig opties hebt en door de simpele opzet van de game wordt de ervaring alleen maar zoveel beter. Een bos, een zaklamp en that's it weet je. Een creepy muziekje erbij en je schijt je broek vol.

Naast dat een gebrek aan opties – om jezelf te verdedigen bijvoorbeeld – de speelervaring van horror videogames kennelijk weet te intensiveren voor spelers, blijkt uit de statements van respondenten dat horror het publiek ook moet terroriseren en angst(en) moet aanjagen. Gevoelens van angst, ongerustheid, spanning, stress, sensatie, beroering; slechts enkele termen die gebruikt werden door de respondenten in hun omschrijving waar ‘horror’ voor dient te zorgen. Mark vertelde bijvoorbeeld – op de vraag wat hij als ziet als horror en wat het teweeg dient te brengen – dat: “[...]dat gevoel van spanning en sensatie is wel de hoofdmoot denk ik. Dat gevoel dat je niet weet wat er achter de volgende deur staat... Je wordt onzeker van deze games qua gevoel vindt ik, bij de goede games tenminste, en dat wordt veroorzaakt door die horrordingen”.

In hoofdstuk twee is vermeld dat horror volgens Tamborini en Weaver gevoelens van spanning, verschrikking, ontzetting, angst, of ongerustheid kan en hoort te veroorzaken, maar interessant genoeg weten we tot op heden nog maar weinig over de kenmerken van horror die dit (mogelijk) weten te veroorzaken.¹⁴² Allereerst was het zo dat vier van de zes respondenten nadrukkelijk vertelden dat horror niet noodzakelijk bloederige taferelen of *gore* hoeft te verwerken om effectief te zijn. Thomas vertelde bijvoorbeeld:

[...]De meeste games hebben dat natuurlijk wel, maar als je bijvoorbeeld kijkt naar Slender, een hele simpele game in feite waar geen bloed of wat in voorkomt, maar misschien nog wel enger is dan menig andere game, dan bedenk je je dat horror dus niet perse gelijk hoeft te staan aan bloed.

Het feit dat het merendeel van horror films en horror videogames wél bloederige elementen en *gore* toepast vertelt ons dat deze elementen kennelijk óók als effectief gezien kunnen worden –waarom zouden ze anders verwerkt zijn – maar het is dus kennelijk geen voorwaarde waar horror aan dient te voldoen. Deze elementen kunnen horror mogelijk helpen effectiever te zijn in hun doel hun publiek angst en verschrikking aan te jagen, maar ze kunnen voor bepaalde groepen mensen mogelijk ook een tegengesteld effect hebben. Door bijvoorbeeld een bovengemiddelde blootstelling aan dit soort beelden kan men eraan gewend raken, of doordat men dit als onrealistisch ervaart en juist minder angst beleefd. De toepassing van niet-bloederige taferelen kan aan horror een mate van vernieuwing toevoegen, en elementen zoals de eerder benoemde kwetsbaarheid van hoofdpersonages kunnen zelfs effectiever werken om het publiek angst(en) aan te jagen.

Naast de niet perse noodzakelijke bloederige taferelen en *gore*, noemden de respondenten ook elementen die in de tweede categorie van de definitie ‘horror’ vallen, namelijk dat horror – in meer of mindere mate – vormen van abnormaliteit en/of bovennatuurlijke elementen kan bevatten, waarbij de geldende natuurlijke wetten (mogelijk) uitgedaagd of getrotseerd kunnen worden. Veel van de besproken horror videogames die respondenten spelen of gespeeld hebben bevatten bijvoorbeeld zombies (RESIDENT EVIL serie), rare monsters of wezens (ALONE IN THE DARK), meerdere dimensies (SILENT HILL serie), en paranormale activiteiten (AMNESIA: THE DARK DESCENT). Dit zijn allemaal elementen die beschouwd kunnen worden als abnormaliteiten en/of van bovennatuurlijke aard, die de natuurlijke wetten die in het echte leven gelden (kunnen) uitdagen. Ook de toepassing van enge geluiden, schrik-effecten, en muziek (SLENDER), beangstigende omgevingen als ondergrondse

¹⁴² Tamborini en Weaver, 22-38.

laboratoriums, kerkhoven, of onbewoonde villa's in bossen (RESIDENT EVIL serie), en een verontrustende (atmos)sfeer in een videogame (SILENT HILL serie) zijn factoren waaraan een goede horror videogame volgens de respondenten aan moet voldoen.

Of aldus Michael:

[..]een game ingewikkeld in een creepy horrorsetting. Een stad dat volhangt in de mist, vage monsters zonder gezicht, dubbele dimensies, dromen van de personages die wel of niet echt blijken te zijn, hallucinaties, verschrikkelijk goede muziek, vage geluiden, enzovoorts... deze game heeft alles om je je helemaal te tyvus te schrikken en dat is wat een goede horrorgame ook hoort te doen toch?

Kortom, de term 'horror' werd door de respondenten niet perse geassocieerd met actie, bloederige taferelen, of dominantie van de speler. Het aanjagen van angst – onder meer door het creëren van een mate van kwetsbaarheid van de speler – en het presenteren van abnormaliteiten des te meer.

4.2.4: Speelcontext en omstandigheden

Het is inmiddels meerdere malen aangekaart dat de (sociale) speelomgeving waarin respondenten horror videogames spelen hoogstwaarschijnlijk een grote invloed kan hebben op hun speelervaring(en). Tijdens de interviews werden daarom onder meer vragen gesteld als in welke omstandigheden zij hun horror videogames spelen, of zij dit alleen of met medespelers doen, of dit hun speelervaring beïnvloed, of zij hun speelsessies wel of niet regelmatig onderbreken met pauzes, en wat het effect is van deze pauzes op hun speelervaring. Het bleek dat de speelomgeving waarin respondenten hun horror videogames spelen een van de belangrijkste factoren is in de beleving van deze (horror)videogames. Irene vertelde bijvoorbeeld: "*[...] die speel-omgeving of omstandigheid is heel belangrijk voor dé optimale ervaring natuurlijk*". De respondenten speelden deze horror videogames hoofdzakelijk in hun eigen woonkamer – wanneer zij een eigen appartement of huis hadden – of slaapkamer, wanneer zij nog bij hun ouders verbleven.

Interessant is dat alle respondenten verklaarden dat geluid en mate van belichting een ontzettend belangrijke rol voor hen speelt in de horrorervaring van de gespeelde horror videogames. Michael maakte in zijn interview bijvoorbeeld de vergelijking tussen het bekijken van een horror film in de bioscoop en het spelen van een horror videogame:

[..]Horrorfilms kijk je toch ook niet met de lichten aan. Daarom kijk je films ook in de bioscoop, omdat daar de beste filmervaring is. Geluid hard, lichten uit en kijken maar. Dat hoor je ook bij games te doen, omdat de ervaring zoveel beter wordt dan.

Net als Michael verklaarden ook de overige respondenten dat wanneer zij horror videogames spelen, zij dit het liefst deden in het donker of met gedimde lichten, en met het geluid op een harde (maximale) stand of met een koptelefoon op. Op deze manier komen zij in de juiste stemming en ervaren zo in hun ogen de effectiefste horrorervaring. Of hoe Thomas omschrijft: "*[...] maar het liefst*

natuurlijk een beetje in het donker om in de stemming te komen, en het geluid lekker hard zodat je lekker snel schrikt enzo”.

Daarnaast is ook het specifieke tijdstip waarop respondenten horror videogames spelen van belang voor de speelbeleving. Respondenten verklaarden dat zij een voorkeur hebben om horror videogames vooral in de avond of midden in de nacht te spelen, om wederom in hun ogen de optimale horrorervaring te krijgen. Sanne was een van de respondenten die dit ook doet, en zij omschreef dit als volgt:

[...] overdag met alle lichten aan is het toch wat minder spannend, en je speelt deze games juist om te schrikken en om de ontielgijke spanning die erbij komt kijken. Dus lichten uit, geluid lekker hard en gaan met die banaan!

Bij de bespreking of respondenten horror videogames alleen of met anderen – zowel *offline* in dezelfde ruimte, en/of online via het internet – spelen, blijkt dat de respondenten een sterke voorkeur hebben om deze videogames alleen te spelen. Allereerst is het zo dat veel van deze horror videogames die genoemd werden geen zogeheten *multiplayer* modes – waarbij met meerdere spelers gespeeld kan worden – hebben, met als gevolg dat het in bepaalde horror videogames niet mogelijk is om met meerderen tegelijk te spelen. Ten tweede blijkt dat respondenten – wanneer er met meerdere personen (online) gespeeld werd of met meerdere mensen in dezelfde ruimte (offline) – een minder intensieve horrorervaring hebben, en daarmee een mindere mate van opwinding en plezier ervaren. Dit gebrek aan opwinding en plezier wordt volgens de respondenten hoofdzakelijk veroorzaakt doordat zij een gevoel van veiligheid ervaren wanneer anderen in de buurt zijn of wanneer zij online via internet in contact met anderen staan. Het blijkt dat het alleen spelen van horror videogames mogelijk resulteert in een betere horrorervaring, omdat respondenten in dat geval volledig op zichzelf zijn, zonder de mogelijkheid om bijvoorbeeld advies te vragen aan een ander. Sanne vertelde bijvoorbeeld:

[..]ik denk dat de ervaring in mijn ogen een stuk intensiever is als je alleen zit te spelen. Met een ander voel je je toch misschien net wat veiliger ofzo? Wat natuurlijk nergens op slaat, hahaha... maar toch, dat gevoel krijg je toch wel een beetje denk ik. In je eentje ben je toch overgeleverd aan jezelf ofzo, en kan je niemand om advies vragen om een keuze tussen iets te maken. Alleen is maar alleen, en dat maakt het dus wel wat spannender denk ik.

Behalve dat het spelen van horror videogames met meerdere personen resulteerde in een minder beangstigende en verontrustende speelervaring, suggereerden de respondenten ook dat dit als vorm van afleiding kan dienen, resulterend in een minder intensieve en absorberende speelervaring.

Of aldus Sanne:

[..]ik speel het liefst alleen. Geen gezeur van andere om mij heen, en ik kan mij zo het beste concentreren om wat er allemaal gebeurt op het scherm. Ook vind ik dat je zo veel meer in de game wordt gezogen, waardoor de hele game-ervaring veel toffer en intensiever wordt.

Het blijkt dus dat de gedeelde sociale ervaring bij horror videogames waarschijnlijk een minder grote rol speelt in verhouding tot horror films. Waar dit bij horror films resulteert in een effectievere horrorervaring, heeft dit waarschijnlijk het tegenovergestelde effect bij horror videogames. De verklaring hiervoor kan zijn dat in horror videogames de speler de touwtjes in handen heeft. Bij horror films staat alles vast; er kan geen enkele vorm van invloed uitgeoefend worden en het publiek moet het gewoon ondergaan. Bij horror videogames bepaalt de speler zelf het verloop, het tempo, en maakt hij of zij de keuzes. Dit alleen doen zonder invloed of hulp van buitenaf resulteert kennelijk in een efficiëntere en spannendere horrorervaring. Dat (volledige) concentratie een belangrijke factor kan spelen in de horrorervaring blijkt uit het feit dat respondenten verklaren een voorkeur te hebben om speelsessies niet tussentijds te onderbreken. Dat kan namelijk als gevolg hebben dat spelers uit de videogame gehaald worden. “[..]als je naar de wc moet ofzo, dan natuurlijk wel, hahaha... Maar het liefst niet. Het haalt je alleen maar uit die flow van spelen”, aldus Sanne.

Er kan dus gesteld worden dat de context waarin de respondenten horror videogames spelen een belangrijke factor kan zijn in de totstandkoming van een optimale horrorervaring, en daarmee de mate van plezier dat zij uit het spel halen. De speelomgeving- en setting, licht, geluid, tijdstip, totale speelduur- en frequentie spelen een belangrijke rol hierin. Ofwel een rustige, donkere speelomgeving – het liefst in de avond of in de nacht – zonder enig vorm van afleiding(en), en een luid volume. Verder kan geconstateerd worden dat respondenten het liefst alleen horror videogames spelen, omdat dit resulteert in een intensievere en spannendere speel- en horrorervaring. Medespelers kunnen zorgen voor afleiding of een veiliger gevoel, resulterend in minder intensievere speelervaringen.

4.2.5: Frequentie van spelen

Naast speelcontext en omstandigheden, werd frequentie van het spelen van horror videogames ook besproken. Bij de bespreking van de frequentie van speelsessies van respondenten kwamen verschillende antwoorden naar voren. Er blijkt geen patroon te onderscheiden met betrekking tot de frequentie van speelsessies. Deze varieerden van een paar uur per dag tot een paar uur per week. De respondenten verklaarden wel dat zij een stuk minder horror videogames spelen nu ze ouder zijn geworden. Dit komt doordat veel van de respondenten een studie volgen of al fulltime werken en dus minder tijd hebben om te spelen.

Alle respondenten vertelden tevens dat zij het liefst meerdere uren achter elkaar spelen, met de verklaring dat zij in hun ogen anders – bij een kortere speelduur – een minder intensieve horrorervaring beleven. Respondenten willen zich onderdompelen in de wereld van de gespeelde horror videogame(s), en langere speelsessies maken dit waarschijnlijk (beter) mogelijk. Een anonieme respondent vertelde bijvoorbeeld: “[..]Een horrogame speel je niet even voor 15 min ofzo, dan zit je net lekker in de game, dan ga je niet gelijk weer stoppen. Ik speel zeker minimaal een uur ofzo achter elkaar. De ervaring wordt zo alleen maar beter en dan blijf je er lekker inzitten weetje”. De optimale horror- en speelervaring wordt kennelijk bereikt doordat spelers voor langere tijd achter elkaar spelen, in plaats van kortere sessies. Dit wordt ook veroorzaakt doordat horror videogames vaak beschikken over complexe verhaallijnen, met verwarrende en verrassende plotwendingen.

Michael vertelde bijvoorbeeld onder meer:

[..]veel meer omdat het zo verschrikkelijke interessant was wat je allemaal tegenkwam en hoe het verhaal zich ontwikkelde dat ik geen moment eigenlijk kon stoppen. Omdat je meteen meegezogen worden in die wereld kom je er heel moeilijk weer uit en blijf je doorspelen.

Daarnaast werd duidelijk dat het voor de eerste keer spelen van een horror videogame als beste wordt ervaren door respondenten, doordat zij dan niet wisten wat ze exact konden verwachten en dus veel onzekerheid en nieuwsgierigheid ervaarden. Respondenten verklaarden dat zij horror videogames meerdere malen opnieuw spelen of hebben gespeeld om bijvoorbeeld nogmaals alle angstaanjagende gebeurtenissen uit het spel te ervaren. Of zoals een anonieme respondent verklaarde: “[..]Denk dat ik hem over een aantal weken of maanden weer eens ga spelen wanneer alles weer een beetje is weggezaakt en ik weer mij opnieuw te klote zal schrikken”. Een andere reden voor het herspelen van een al voltooide horror videogame was bijvoorbeeld om het verhaal dat verteld werd beter te leren begrijpen. Dit was volgens de respondenten soms nodig door het complexe karakter van horror videogametitels. Dit was onder meer het geval bij Michael, die het volgende vertelde over een van zijn favoriete horror videogames, SILENT HILL 2: “[..]Ik weet nog steeds niet hoe alles precies in elkaar steekt qua verhaal omdat er zoveel plotwendingen enzo in voorkomen. Daarom speel ik hem nog wel eens om nog eens te kijken hoe het ook alweer in elkaar stak”.

Het her-spelen van horror videogames heeft echter mogelijk wel invloed op de speelervaring. Respondenten verklaarden dat zij een voorkeur hebben voor horror videogames waarin een minimale hoeveelheid aan herhalende elementen is verwerkt is, zoals bijvoorbeeld continue dezelfde soorten puzzels, vijanden, gebieden, of schrikeffecten. Respondenten spelen namelijk liever horror videogames die een kortere duur hebben om te voltooien, en geen herhalende elementen bevatten, dan horror videogames met een langere duur mét deze vorm van herhaling. Spelers willen kennelijk een mate van verrassing in de speelervaring van horror videogames behouden, om zo de effectiefste en beangstigendste horrorervaring te krijgen. Of zoals Sanne omschreef:

[..]Het hoeft niet zo te zijn dat games die heel lang duren ook een beter verhaal hebben of spannender zijn. In horrorgames heb je soms van die momenten dat je het gevoel krijgt dat je nu wel alles een beetje gezien lijkt te hebben en dat sommige elementen zich nogal soms herhalen, zoals schrikeffecten enzo. Soms moet een game gewoon klaar en afgerond zijn en dan het liefst zonder die herhaling. Als dat lukt heb je een game met alleen maar originele elementen met een goede afsluiting en dan werkt het gewoon. Ik speel liever een game van 8 uur die vol zit met originele dingen dan een game van 30 uur waarin je steeds dezelfde dingen opnieuw moet doen of te zien krijgt. Dat maakt het niet perse dus spannender.

De respondenten houden dus niet van herhalende elementen in horror videogames. Dat is niet verrassend, omdat de allereerste keer dat een horror videogame gespeeld werd als beste wordt ervaren, wegens het gebrek aan voorkennis wat hen te wachten staat in het spel. Het opnieuw spelen van een horror videogame nadat deze uitgespeeld is kan nog steeds voor een angstaanjagende speelervaring zorgen, maar deze belevenis wordt wel als minder intensief ervaren, doordat spelers weten wat hen allemaal staat te wachten.

FREQUENTIE VAN SPELEN VAN RESPONDENTEN
[..] een paar uur in de week
[..] gemiddeld anderhalf uur per dag
[..] Vroeger was het wel veel meer hoor. Toen speelde ik met gemak een uurtje of 3 a 4 per dag
[..] een paar uur per week
[..] paar uur per week? Zeg 10 a 12 ofzo
[..] Hoogstens een paar uurtjes per week

Fig 2. Tabel van de frequentie waarin de zes individuele respondenten horror videogames spelen

4.3 De analyse van de aantrekkingskracht van horror videogames

Het tweede gedeelte van de data analyse poogt de aantrekkingskracht van horror videogames te verklaren, waarbij teruggekoppeld wordt naar de eerder geïntroduceerde theorieën en hypothesen. Naast aantrekkingskracht zullen ook factoren van horror videogames gepresenteerd worden die door de respondenten als 'niet aantrekkelijk' beschouwd worden. Dit om het contrast tussen aantrekkelijke en onaantrekkelijke factoren van horror videogames weer te geven.

4.3.1: De catharsis & rite-of passage theorieën

Bij de bespreking of horror videogames een stijging of daling kunnen veroorzaken in verontrustende, agressieve, angstige, en gefrustreerde gevoelens bij de respondenten, werd een opmerkelijke tweedeling geconstateerd. In de literatuurstudie uit hoofdstuk twee werd duidelijk dat er twee visies bestaan betreffende de zogeheten *catharsis* theorie aangaande aantrekkingskracht van horror films. De ene groep onderzoekers – waaronder bijvoorbeeld Feshbach en Grixiti – ondersteunen deze theorie door aan te geven dat horror films onderdrukte verlangens kunnen aanspreken, en dat de blootstelling aan horror films kan dienen als een mechanisme om de kans dat een persoon deze onderdrukte verlangens op een andere – negatieve manier – weet te uiten te verlagen.¹⁴³ De statements van een respondent als Mark ondersteunen deze visie omdat hij vertelde dat het spelen van horror videogames soms enorm kan opluchten. “[..]Het lucht soms wel eens even op hoor moet ik zeggen, hehe... Even je frustraties weggamen en wegknallen”, aldus Mark. Spelers als Mark kunnen dus kennelijk een voorliefde ontwikkelen voor horror videogames, omdat het hen een uitlaatklep geeft om gevoelens of emoties te kunnen uiten. Daarbij speelt ook de motivatie van de speler een rol. Wanneer Mark zich bijvoorbeeld gefrustreerd voelde, dan wilde hij soms ook even een bepaalde (horror)videogame spelen om de frustratie bij zichzelf weg te nemen. Dit omdat het in zijn ogen een opluchtend effect had. De veronderstelling dat de motivatie een belangrijke rol kan spelen in dit proces werd dus door Mark ondersteund.

Andere respondenten spraken deze visie weer (deels) tegen. Thomas erkende bijvoorbeeld wel – net als Mark – dat de meer actie-georiënteerde horror videogames – zoals *RESIDENT EVIL 4, 5 en 6* – de speler de mogelijkheid geeft om zijn of haar frustraties weg te knallen, maar gaf daarbij aan dat dit ontladingsklep-mechanisme minder toepasbaar is op horror videogames die minder actie-

¹⁴³ Feshbach, 71-85 & Grixiti, 86.

georiënteerd zijn, en daarbij een lager speltempo bevatten. Ofwel horror videogames met een sterkere focus op het narratief en het beangstigen van de speler. Thomas vertelde onder meer dat hij juist gefrustreerd kon raken tijdens het spelen van horror videogames. Bijvoorbeeld in het geval dat hij niet verder kon komen – door een puzzel niet te kunnen oplossen – of het continue doodgaan – door een vijand niet te kunnen verslaan – van het bestuurbare personage. In dat geval konden er juist gevoelens van frustratie en agressie ontstaan. Ook voelde hij zich niet opgelucht na het spelen van deze horror videogames, omdat: “[..]Je zit juist vol spanning en angst en zit er juist niet ontspannen bij, dus echt opgelucht voel je je niet bij dit soort games”. Dit was ook het geval voor Irene, die verklaarde dat zij zich soms gefrustreerd voelde na het spelen van horror videogames; hoewel ze wel toevoegde dat daadwerkelijke agressieve gevoelens en haat net wat overdreven waren. Of aldus Irene:

[..]Denk dat je eerder zelf gefrustreerd raakt door alle hectiek en spanning die deze spellen veroorzaken bij je dan dat je je frustraties er kwijt kan. Zijn niet de meeste rustgevende spelletjes op de markt volgens mij... Lucht dus niet echt bepaald op altijd.

Statements van respondenten als Thomas en Irene ondersteunen dus de andere zijde van het spectrum over de validiteit van de *catharsis* theorie en zijn mogelijk rol in horror videogames. Duidelijk is echter wel dat de reacties en gevoelens van respondenten mogelijk verklaard kunnen worden door het soort horror game dat gespeeld wordt.

Er moeten er hier wel meerdere factoren in acht worden genomen. Allereerst is het zo dat de genoemde redenen waarom horror videogames een stijging of daling in gevoelens van frustratie of agressie kunnen veroorzaken niet exclusief voorbehouden zijn aan het horrorgenre. Videogames die in het *action-adventure*, puzzel- of *shooter*-genre vallen kunnen mogelijk hetzelfde effect hebben op hun spelers. Je frustraties bijvoorbeeld wegnallen in een horror videogame is heel goed mogelijk, maar dit is ook mogelijk in verschillende andere videogames, waaronder *first-person* of *third-person shooters* als CALL OF DUTY, KILLZONE en GEARS OF WAR. En frustratie of agressie doordat een speler een bepaalde puzzel niet kan oplossen of een vijand niet kan verslaan in een horror videogame geldt ook voor andere videogames die dezelfde elementen toepassen. Dat gezegd hebbende, is het wel zo dat horror videogames elementen toepassen die een ‘grotere’ kans scheppen op de creatie van verontrustende, beangstigende, of agressieve gevoelens bij de speler in verhouding met andere videogamegenres, zoals behandeld in hoofdstuk twee. Hoewel spelers dus ook deze gevoelens kunnen krijgen bij andere videogames, is de kans volgens de auteur van deze thesis groter dat spelers dit eerder of sneller ontwikkelen bij het spelen van horror videogames, gezien hun specifieke eigenschappen; eigenschappen die in de literatuurstudie al behandeld zijn. Dit laatste is slechts speculatie en kan niet volledig onderbouwd worden wegens een gebrek aan benodigde data, maar alle verzamelde aanwijzingen wijzen allen richting deze visie.

Naast de *catharsis*theorie werd ook de zogeheten *rite-of-passage* theorie onderzocht. De analyse van de statements van respondenten als Thomas en Irene maakt duidelijk dat videogamespelers het spelen van gewelddadige en terroriserende horror videogames niet perse zien als een typische activiteit die alleen voor volwassenen bestemd is of zien als overgangsfase van tiener naar volwassenheid. De meerderheid van de respondenten gaf aan dat zij al op (zeer) jonge leeftijd begonnen met het spelen van horror videogames, en dit niet nadrukkelijk ervaren als een soort

overgangperiode of overgangsactiviteit van kind naar volwassene. Thomas verklaarde bijvoorbeeld:

[..] Ligt ook natuurlijk per persoon he. Ik bedoel, ik speelde deze games al van jongs af aan, toen ik 10 jaar was al. Maar kan niet zeggen dat ik toen al volwassen was, haha... Dus voor sommige misschien wel, dat ze vinden "kijk mij, ik speel deze games, dus ik ben stoer en volwassen", maar voor andere weer niet zoals ik gezien ik ze al mijn hele leven dus van jongs af aan al speel dus zo boeiend is het niet voor mij.

De verwachting dat jeugdige spelers het spelen van horror zouden zien als een activiteit naar volwassenheid wordt dus kennelijk niet ondersteund. Maar Thomas ziet wel in dat bepaalde (jeugdige) spelers dit zouden kunnen zien als 'stoere' activiteit en voor hen misschien wel als overgangsrol kan dienen. De overige respondenten ondersteunen deze visie echter niet.

De vraag of deze horror videogames wel of niet bepaalde impulsen en gedragingen bedwingen stemt overeen met de eerder gestelde vraag of zij een stijging of daling veroorzaken in bepaalde emoties en gevoelens (angst, ongerustheid). Omdat niet vastgesteld kan worden of een respondent zich meer of minder agressief of seksueel zou gedragen wanneer hij of zij geen horror videogames zou spelen – omdat alle respondenten horror videogames spelen – komt de vraag te liggen in de categorie 'wat als...'. Net als bij de *catharsis* theorie, is ook de *rite-of-passage* theorie persoonsgebonden, en kan de ene speler zich opgelucht voelen, terwijl een ander gevoelens van frustratie of agressie opwekt. Tot op heden kunnen hier geen generaliserende opmerkingen over gedaan worden, en zou toekomstig onderzoek met beschikking over grotere focusgroepen kunnen nagaan wat de groep waarbij een daling of stijging gezien wordt, onderscheidt van de andere groep.

Er kan dus gesteld worden dat horror videogames zowel een daling als een stijging in onderdrukte gevoelens bij respondenten kunnen veroorzaken, en daarmee hoogstwaarschijnlijk persoons- en/of situatieafhankelijk is. Dit hangt ook af van het soort horror videogame dat gespeeld wordt. Verder spelen respondenten veelal van jongs af aan horror videogames, en ervaren ze het spelen van horror videogames niet perse als een overgangsfase of als activiteit voor enkel volwassenen. Daarnaast kwam het persoonsgebonden karakter van deze theorie naar voren, doordat respondenten ook hier een tweedeling vertoonden in de kwestie of horror videogames seksuele en gewelddadige impulsen die de puberteit kenmerkt kan helpen te bedwingen. Respondenten claimden zowel een daling en stijging in deze gevoelens te kunnen ervaren.

4.3.2: De coping strategy theorie

Voorafgaand aan de analyse was het de verwachting dat er voor horror videogamespelers – met verschillende achtergronden – verschillende verklaringen bestonden waarom zij horror videogames spelen of speelden. Verbinden we dit aan de zogeheten *coping strategy* theorie – waarin gesuggereerd wordt dat mensen die te maken hebben met geweld of agressie in hun persoonlijke leven meer de neiging hebben om horror films te kijken – dan komt de vraag op of dit ook voor spelers van horror videogames het geval is, en of spelers zich om deze reden aangetrokken voelen tot deze videogames.¹⁴⁴

Een van de problemen waar tijdens het onderzoek tegenaan gelopen werd, was om geschikte respondenten te vinden met verschillende achtergronden om hen onderling te kunnen vergelijken. Uit alle geïnterviewde respondenten was er slechts één (Irene) die erkende dat zij een bepaalde geschiedenis van huishoudelijk geweld en (familie gerelateerde) problemen had in haar persoonlijke leven. Irene sprak openhartig over dit onderwerp, en erkende dat het spelen van horror videogames haar hielp beter om te kunnen gaan met haar eigen angsten:

[...] ik denk dat het wel op de een of andere indirecte manier wel een soort van werking op je heeft ja. Positief dan ja. De angsten die dit soort spellen oproepen kan je soms misschien wel deels vergelijken met de 'echte' gevoelens die je in het daadwerkelijke leven ervaart vergelijken. Ik bedoel, ik heb en dat wil ik op zich wel kwijt hier, een lichte maar dan ook wel lichte variant van angst in het donker. Dit heeft met slechte ervaringen van vroeger te maken, maar weg van dat kan je door het spelen van deze spellen er wel soort van beter mee om leren gaan omdat je er continue in aanraking mee komt. Misschien is dat ook de reden waarom ik zo laat begonnen ben met het spelen van deze games, misschien omdat ik er jaren geleden of vroeger nog slechter mee om kon gaan en nu een stuk beter. Dat speelt denk ik ook wel soort van mee. Maar die angst voor het donker in mijn persoonlijke leven zie ik misschien inderdaad wel minder worden doordat je bewust kiest om ermee in aanraking te komen in gamevorm. Omdat het 'niet echt' is en je weet dat er niks kan gebeuren, wen je jezelf met het idee van veiligheid afzo, en dat heeft denk ik wel zijn effect in het echte leven.

De veronderstelling dat spelers beter om kunnen gaan met (gewelddadige) gebeurtenissen in hun eigen leven wanneer een horror videogame gelijksoortige situaties vertoond wordt dus door Irene ondersteund. Irene ging echter niet verder in op de veronderstelling dat de relatie tussen speler en het bestuurbare personage in horror videogames veel directer en intensiever kan worden ervaren dan de relatie tussen toeschouwer en de (hoofd)personage(s) uit horror films. Naast dit aantrekkelijke element van horror videogames moest ook de vraag beantwoord worden of spelers die uit een welvarende familie afkomstig waren minder snel de neiging hadden om horror videogames te spelen dan spelers afkomstig uit minder welvarende (armere) families. De analyse van de verschillende achtergronden van de respondenten toont aan dat er geen uitgesproken verschillen bestaan tussen respondenten. De respondenten hadden zeer verschillende achtergronden, variërend van respondenten uit middenklasse families mét een geschiedenis van (familie gerelateerde) problemen en geweld (Irene), respondenten uit welvarende families zonder een soortgelijke

¹⁴⁴ Goldstein, 1986, 1-256.

geschiedenis (Thomas, Sanne, Mark), tot respondenten uit middenklasse families zonder een dergelijke geschiedenis van problemen (Michael, anonieme respondent). Al deze respondenten spelen veel horror videogames, dus het kan hier niet gezegd worden of respondenten met de ene achtergrond meer of langer horror videogames spelen, dan respondenten met een andere achtergrond. Het enige opvallende was dat Irene de enige respondent was die pas op latere leeftijd begon met het spelen van horrorvideogames. Het is mogelijk dat er een verband bestaat tussen haar problematische achtergrond en het pas op latere leeftijd beginnen aan horrorvideogames. Zo kan het misschien zijn dat zij pas begon met het spelen van horrorvideogames toen zij problemen begon te ontwikkelen in haar eigen leven. Dit is slechts speculatie, en Irene heeft dit zelf ten tijde van het interview niet aangegeven. Maar het zou wel een logische redenering zijn, daar Irene wel toegaf dat het spelen van horrorvideogames haar wel hielp met haar eigen issues en problemen. Vervolgonderzoek zou hier eventueel dieper op in kunnen gaan.

Er is dus momenteel nog geen echt verband geconstateerd tussen de achtergrond van respondenten en het spelen van horror videogames. Zowel respondenten uit welvarende families zonder problematische achtergrond en uit minder welvarende families mét een problematische achtergrond speelden allen in dezelfde mate horror videogames. Het is wel een mogelijkheid dat horror videogames voor spelers met een problematische achtergrond aantrekkelijker kunnen zijn, omdat het hen kan helpen beter om te kunnen gaan met hun eigen angsten; angsten die ook verwerkt kunnen zijn in deze specifieke horror videogames.

4.3.3: De *uncertainty* theorie

De verwachting was dat horror videogames dezelfde mate – zo niet grotere – gevoelens van angst en onzekerheid oproepen doormiddel van hun medium-specifieke kenmerken als horror films. De *uncertainty* theorie – die veronderstelt dat de specifieke narratieve patronen die horror films karakteriseert een mate van onzekerheid bevordert – werd in deze thesis onderzocht voor horror videogames.¹⁴⁵ Alle respondenten verklaarden dat gevoelens van onzekerheid en spanning altijd ontstonden bij het spelen van horror videogames, én dat deze gevoelens als plezierig ervaren werden. Een respondent omschreef dat hij zich bewust onzeker wilde voelen tijdens het spelen van horror videogames (anonieme respondent), een ander verklaarde dat gevoelens van spanning en onzekerheid ontstaan doordat je niet weet wat er allemaal komen gaat of wat er staat te gebeuren, en dat dit hem in positieve zin dreef (Mark). Weer een andere respondent vertelde dat zij deze onzekerheid als de essentie van horror videogames zag en de primaire reden vond om ze te spelen (Irene). Maar ook Thomas had het nodige te vertellen over de gevoelens van onzekerheid die horror videogames kennelijk bevorderen:

[..]Onzekerheid... mmm, jah, ik vind van wel. Dat is de hele essentie van deze games, dat je dus niet weet wat er zal gaan komen verderop. Omdat je niet weet wat je ieder moment kan verwachten, wordt je dus in zekere zin wel onzeker... en dat wil je, anders speel je dit soort games niet.

¹⁴⁵ Tudor, 49.

De *uncertainty* theorie lijkt dus ook op te gaan voor horror videogames, maar er moet wel in gedachten gehouden worden dat narratieve patronen die een mate van onzekerheid oproepen ook in andere videogamegenres terug te vinden zijn. Dit is dus niet exclusief voorbehouden aan horror videogames. Maar zoals in de thesis al eerder is verteld, wordt in horror videogames het grootste gedeelte van hun narratief besteed aan de opbouw van onzekerheid; meer dan in andere genres gedaan wordt.¹⁴⁶ Hoewel de theorie dus ook waarschijnlijk geldt voor andere genres, wordt verwacht dat hij vooral waar is voor horror videogames. Omdat niet direct gevraagd is aan respondenten of zij vonden dat horror videogames meer onzekerheid in de opbouw van hun narratief bevatten dan andere videogames, zal toekomstig onderzoek dit bij andere videogamegenres moeten bestuderen. Zo kan er tot een solide vergelijking gekomen worden. Wat echter wel gesteld kan worden, is dat respondenten horror videogames als aantrekkelijk ervaren, omdat de toegepaste narratieve patronen hierin onzekerheid bij de speler bevorderen en zij deze gevoelens van onzekerheid als plezierig ervaren.

4.3.4: De *curiosity & sensation seeking* theorieën

In de literatuurstudie werd duidelijk gemaakt dat horror videogames de speler unieke beelden en verhaallijnen voorschotelen die buiten hun eigen, persoonlijke levens liggen en daardoor nieuwsgierigheid en fascinatie op kunnen wekken.¹⁴⁷ Dat wordt onder meer veroorzaakt doordat algemene normen en waarden vaak geschonden worden in deze films.¹⁴⁸ Op basis van deze *curiosity* theorie, werd er verwacht dat horror videogames een mate van nieuwsgierigheid weten op te wekken bij hun publiek. De gedachte hierachter is dat horror videogames vaak een complexer verhaal vertellen – veroorzaakt door hun langere tijdsduur – in verhouding tot horror films, en dat er in grotere mate schendingen van normen, waarden, en absurde gebeurtenissen vertoond worden.

De analyse van de data maakte al snel duidelijk dat – net zoals bij de *uncertainty* theorie – de *curiosity* theorie ook (gedeeltelijk) de aantrekkingskracht van horror videogames zou kunnen verklaren. Alle respondenten verklaarden dat de absurde dingen en gebeurtenissen die zij tijdens het spelen van horror videogames tegenkwamen in geen enkele andere soort videogame(genre) te vinden is. Respondenten zagen dit element als een van de belangrijkste redenen om ze juist te spelen. Of aldus Sanne:

[..] In deze horrorgames kom je natuurlijk dingen tegen die in feite nergens op slaan, maar juist dat maakt het zo interessant omdat je soort van nieuwsgierig wordt wat je allemaal kan tegenkomen of voor welke keuzes je allemaal komt te staan tijdens het spelen. Dat trekt me wel aan weetje, dat onbekende dat je tegenkomt, dat absurde, en dat jij er maar het beste van moet maken onder die omstandigheid.

¹⁴⁶ Ibidem.

¹⁴⁷ Carroll, 6.

¹⁴⁸ Ibidem.

Naast deze quote van Sanne legde zij ook een verband tussen de *curiosity* en de eerder besproken *uncertainty* theorieën. Zij zei onder meer:

[..]zoals ik eerder al vertelde trekt die onzekerheid van wat je kan verwachten mij heel erg aan, en dat die onzekerheid ook een bepaalde nieuwsgierigheid met zich meebrengt... Oftewel dat je nieuwsgierig bent wat je kan verwachten. Maar ook de spanning die deze games met zich meebrengen, dat je in een absurde wereld wordt ingezogen en dat soort dingen.

Opvallend was dat er meerdere verklaringen gegeven werden over welke elementen in horror videogames een mate van nieuwsgierigheid op wisten te wekken bij de respondenten. Zo werd geconstateerd dat respondenten zich inderdaad aangetrokken voelden tot het spelen van horror videogames door hun 'schending' van normen en waarden. Ofwel door gedrag te vertonen die zij normaliteit nooit zouden verrichten of geaccepteerd zou worden in hun sociale omgeving. Bloederige taferelen en *gore* speelden hierbij ook een rol, en hier doet de zogeheten fantasie-factor zijn intrede. Zombies, monsters, verschillende dimensies, paranormale activiteiten worden gezien als 'onrealistisch' en 'niet echt', en er zijn spelers die zich hierdoor juist extreem aangetrokken voelen. Thomas is zo'n speler, en hij legde in zijn interview uit dat:

[..]Ik hou van fantasie-shit weetje. Zombies, monsters, etcetera... vind ik op zich wel interessant om te zien en hoe dat uitgewerkt wordt. Tuurlijk, het is allemaal onzin shit maar juist daarom is het tof, omdat het zó anders is dan al die andere standaard troep.

De *curiosity* theorie hangt samen met de *sensation seeking* theorie. Geconstateerd werd dat alle respondenten de mate van sensatie die horror videogames veroorzaken zien als een belangrijke aantrekkelijke factor. Sanne verklaarde bijvoorbeeld dat ze ervan genoot dat horror videogames haar angst aanjaagde, en deze gevoelens 'dreven haar' als het ware. Michael meldde dat de reden van het spelen van deze horror games voortkomt uit dat mensen zich bewust angst willen aanjagen en de daar bijkomende sensationele gevoelens willen ervaren. Irene ging hier verder op in door te zeggen dat zij sensationele gevoelens als 'verslavend' ervaarde. In haar geval zocht ze telkens bewust die gevoelens van sensatie op wanneer ze in een beangstigende situatie was beland in een horror videogame. Tevens verklaarde ze waarom zij deze gevoelens van angst, ongerustheid en de daar bijkomende sensationele gevoelens als positief ervaarde:

[..]dat gevoel van angst is een beetje dubbelop natuurlijk. Aan de ene kant is angst natuurlijk iets wat je niet wilt voelen, waarom zou je bewust bang willen worden zou je denken toch, maar aan de andere kant roept dat gevoel van angst iets in je op, adrenaline ofzo misschien. Iets waardoor je echt 'in the moment' zit als er iets gebeurt. Je hart gaat als een trein tekeer en je ademt snel, dat soort dingen. Die combinatie van angst en adrenaline, dat is echt heel apart maar ook lekker op de een of andere manier.

Drie van de zes respondenten benadrukten een grote mate van sensatiedrang te hebben. Dit ondersteund het idee dat ook spelers zonder een hoge sensatiedrang zich aangetrokken kunnen voelen tot horror videogames. Opvallend is dat tijdens de bespreking van de sensationele gevoelens bij het spelen van horror videogames en de rol van actie hierin, men licht tegenstrijdige verklaringen gaf. De meest voorkomende verklaring was dat actie in horror videogames geen prominente rol speelde in de opwekking van sensatie. De meerderheid van de respondenten claimden namelijk dat horror videogames de speler niet een dominant gevoel dienen te geven – door bijvoorbeeld veel wapens te hebben om alle vijanden te verslaan, resulterend in veel actie-momenten – maar juist net genoeg om als speler te kunnen overleven.

Thomas en Sanne hadden het in hun interview bijvoorbeeld meerdere malen over de horror videogameserie RESIDENT EVIL, en de richting die de serie sinds het vierde deel nam:

[..]Vooraf in deel één had je nog weinig munitie, en kon je sowieso niet ieder monster wat je tegenkwam onder schot nemen, en moest je dus keuzes maken of je weglucht bij de ene zombie of juist niet en het gevecht wel aanging met het risico dat je in de volgende kamer iets tegenkwam maar geen munitie of andere wapens meer had om de strijd aan te gaan. Dat maakt het echt enorm spannend.

Thomas ging hier verder op in, en vertelde dat de focus op overleven in deze horror videogames – in plaats van jezelf overal uit de problemen te knallen met verschillende wapens – in RESIDENT EVIL 1, 2 of 3 effectiever werkte in het terroriseren en het aanjagen van angst bij de videogamespelers. Dit had weer een hogere mate van opwindning en sensationele gevoelens tot gevolg, en een betere speelervaring. Spelers met een hoge sensatiedrang kunnen hun behoefte dus kennelijk goed kwijt in horror videogames. Een ander voorbeeld van dit fenomeen komt van Irene, die de horror videogame AMNESIA: THE DARK DESCENT uitvoerig besprak. Volgens haar bestaat een deel van de aantrekkingskracht van deze horror videogames – en de sensatie die het daarmee veroorzaakt bij de speler – uit de afwezigheid van wapens.

[...]het mooiste van alles is dat je geen wapens hebt om jezelf te verdedigen tegen de monsters en andere dingen die je allemaal tegenkomt in de game. Je kunt alleen maar wegrekken en hopen dat het je niet zult pakken en je verstoppen in de schaduw in een hoek van een kamer of achter spullen of kasten zodat het je niet meer ziet.

Sensatie kan dus kennelijk veroorzaakt worden door meerdere factoren in horror videogames. Niet alleen bloederige taferelen spelen hier een rol, maar ook een gebrek aan opties – om je te verdedigen door een gebrek aan wapens bijvoorbeeld – van de speler kan dit sensationele gevoel veroorzaken. Echter waren niet alle respondenten het eens met de constatering dat zij horror videogames niet speelden om hun actie-factor. Mark bijvoorbeeld – hoewel hij de enige respondent was – vertelde dat hij zowel liefhebber was van actie videogames als van horror videogames. Dit betekent dat hij enorm geïnteresseerd is in videogames als FEAR, CONDEMNED en DEAD SPACE; videogames die een enorm actie-georiënteerd zijn, maar door de gaming-community en critici wel

gezien worden als volwaardige horror videogames.¹⁴⁹ De sensationele gevoelens die deze horror videogames veroorzaken komen – aldus Mark – uit hun combinatie van actie, schieten, en de wat meer traditionelere horror elementen. “[..]Het lucht soms wel eens even op hoor moet ik zeggen, hehe... Even je frustraties weggamen en wegknallen”, aldus Mark. Omdat hij de enige respondent was die verklaarde dat actie ook een rol kan spelen in de creatie van sensationele gevoelens bij horror videogamespelers, is het kennelijk geen noodzakelijke factor.

Er kan dus gesteld worden dat de respondenten horror videogames als aantrekkelijk kunnen ervaren, doordat deze hen unieke beelden voorschotelen die buiten hun eigen levens liggen en niet in andere videogames terug te vinden zijn. Daarnaast speelt mee dat horror videogames vaak geldende normen en waarden schenden, en daardoor kennelijk een mate van nieuwsgierigheid en fascinatie weten op te wekken. Onzekerheid en nieuwsgierigheid van de respondent hangen met elkaar samen, gezien onzekerheid een mate van nieuwsgierigheid – over wat er komen gaat – kan opwekken bij respondenten. Ook voorzien horror videogames respondenten in het creëren van sensationele gevoelens. Termen als ‘verslavend’ en het ‘bewust angstig willen voelen’ werden bijvoorbeeld in vier van de zes interviews gebruikt, en deze gevoelens van angst, ongerustheid en de daar bijkomende sensationele gevoelens werden door respondenten als positief ervaren.

4.3.5: De likeable villains & dispositional alignment theorieën

Twee andere theorieën die de aantrekkingskracht van horror films hebben behandeld – de *likeable villains*- en *dispositional alignment* theorie – zijn ook aan elkaar gerelateerd. De eerste theorie suggereert dat mensen zich aangetrokken kunnen voelen aan de slechteriken in een horror film door de manier waarop zij geportretteerd worden; waarbij het natuurlijk de vraag is of dit ook voor horror videogames en hun personages kan gelden.¹⁵⁰ Uit de data analyse blijkt dat er een driedeling bestond waarbij één groep altijd voor de *good guys* was – met de gedachte dat ‘het kwaad’ bestreden diende te worden – , één groep juist het tegenovergesteld had en dus slechteriken vaak veel interessanter vonden, en tenslotte één groep die geen specifieke voorkeur had. Irene was bijvoorbeeld een speler die in de meeste gevallen altijd de *good guys* in horror videogames ondersteunde, met de opmerking dat “*good guys zijn toch good guys om een bepaalde reden toch... anders zouden ze dat niet zijn*”. Irene verklaarde wel dat sommige horror videogames – zoals AMNESIA: THE DARK DESCENT –gebruik maken van interessante en overtuigende slechteriken. Zij is dus kennelijk van mening dat slechteriken interesse kunnen wekken, omdat:

[..]ze zeggen soms toch ook wel eens dat de bad-guys vaker interessanter zijn dan de good-guys. Vindt ik soms ook wel kloppen eigenlijk... Bedoel, in Amnesia heb je ook een soort van opper-badguy als het ware, en die heeft best wel een hele interessante achtergrond en alles waar je langzaam meer over te weten komt tijdens het spelen. Dat is wel heel boeiend eigenlijk jah. Dus het is niet altijd heel oppervlakkig dat de goeie ook altijd goed zijn... baddies kunnen dus ook heel interessant overkomen, haha... Mits ze goed uitgewerkt zijn natuurlijk.

¹⁴⁹ <http://www.gamespot.com/dead-space/reviews/dead-space-review-6199349/> & <http://www.gamespot.com/condemned-criminal-origins/reviews/condemned-criminal-origins-review-6140028/> & <http://www.ign.com/articles/2006/10/25/fear-review-2>

¹⁵⁰ Oliver en Sanders, 252-253

In horror videogames wordt de achtergrond van personages uitgebreider behandeld – zowel van de bestuurbare personages als die van de schurk(en) – wat volgens respondenten zorgt voor een (emotionele) band. Uit de statements van de respondenten bleek dat ze soms een specifieke voorkeur hadden voor *good guys* of slechteriken in horror videogames. Hier waren meerdere redenen voor, zoals het verhaal dat een horror videogame probeert te vertellen, de achtergrond van bepaalde *good guys* of slechteriken, en de speler zijn eigen voorkeur om ‘goed’ of ‘slecht’ te zijn in een spel. Thomas maakt dat laatste punt duidelijk door aan te geven dat: “[..]Soms is het ook wel eens fijn om zelf de bad-guy te zijn. Ook weer eens wat anders. Fascinerend om juist slechte dingen te doen dan allemaal maar goodiegoodie te zijn en het braafste jongentje uit de klas te zijn”.

Het is een mogelijkheid dat horror videogames efficiënter in staat zijn om op een betere, en meer complexere manier personages te karakteriseren. Doordat horror videogames langer duren dan horror films, hebben zij veel meer ruimte om achtergrondverhalen van (slechte) personages uit te werken in het plot, waardoor er veel diepere, complexere, en interessantere personages ontstaan. Langere vertelduur betekent hier ook een betere uitwerking in het vertelde verhaal en de personages, met als gevolg een positievere waardering van het publiek.

De literatuurstudie maakte duidelijk dat bewondering voor slechteriken voort kan komen uit de gevoelens die spelers kunnen hebben voor (andere) personages in een horror film. Niet alle spelers kunnen zich identificeren met norm schendend gedrag, en zij kunnen in dat geval zelfs de slechterik(en) toejuichen, indien deze de personage(s) die dit norm schendend gedrag uitoefenen bestraft.¹⁵¹ Het bleek dat respondenten zich in deze visie konden vinden, en dat zij soms de gedachte hadden dat bepaalde personages in horror videogames het verdiende gestraft te worden. De meerderheid van de respondenten kon niet expliciet uitleggen welke personages het wel of niet verdienden bestraft te worden; dit werd beschreven als een ‘gevoel’ dat zij hadden. Pas op het moment dat een bepaald personage iets overkwam gingen respondenten nadenken en besloten zij het wel of niet erg te vinden. Zij dachten er dus niet continue aan, of zoals Irene omschreef:

[...]Als je karakters tegenkomt in een game ofzo die jouw niet aanstaan of jouw missie, doel of andere zaken in de weg lopen, dan kan ik heel goed begrijpen en dat vindt ik zelf ook dat je soms kan denken dat je van jouw part gewoon kassiewijlen mogen, haha... Dan verdienen ze het in mijn ogen. Wie niet met je is, is tegen je zeggen ze altijd toch...

Tenslotte werd in relatie tot deze *dispositional alignment* theorie geconstateerd dat toeschouwers een grote mate van opwindning kunnen ervaren wanneer zij geliefde personages zien in bedreigende situaties.¹⁵² Hoe groter de bedreiging, hoe hoger het niveau van opwindning, en uiteindelijk hoe groter het genot en plezier dat toeschouwers uit de horror film halen als het personage de bedreiging weet te overwinnen.¹⁵³ De hypothese was dat dit mechanisme ook op dezelfde manier functioneert bij horror videogames. Geconstateerd is dat respondenten in overeenstemming reageerden hierop. Thomas en Irene verklaarden bijvoorbeeld beiden dat de speelervaring van horror videogames als spannender en intensiever ervaren werd wanneer bestuurbare personages in gevaarlijke situaties

¹⁵¹ Weaver, 385-392.

¹⁵² Zillmann, 1980, 291-301.

¹⁵³ Ibidem.

terecht kwamen, met als gevolg dat de (horror)ervaring en de horror videogames zelf als beter werden beoordeeld. Of aldus Thomas:

[..]Hoe groter de kans, hoe zenuwachtiger je wordt, hoe intensiever de ervaring, hoe beter de game. Zo simpel is het eigenlijk. Als de kans dat je het overleeft enorm groot is, is de spanning er een beetje af, en dat maakt de ervaring niet zo heel boeiend meer. Andersom, en je zit continue op het puntje van je stoel, volledig focussend op de game om veilig uit de situatie te komen. Want je wilt... je MOET verder.

Ook hier kan de langere tijdsduur van (horror) videogames een belangrijke rol spelen. Doordat spelers voor lange tijd met een (speelbaar) personage aan de haal gaan en voortdurend in contact staan, kunnen zij zich enorm verbonden gaan voelen aan dat specifieke personage. Als speler wil je niet dat dit personage iets overkomt; je wilt dat dit personage het einde van het spel haalt. De emotionele relatie tussen speler en speelbaar personage in horror videogames kan daarom sterker zijn dan bij horror films – tussen kijker en (hoofd)personage – doordat spelers langer in contact staan met de personages. Het wordt daarom verondersteld dat hoe sterker de band tussen speler en (geliefd) personage, hoe sterker de emotionele reactie (opwinding) van de speler bij een bedreigende situatie, en hoe hoger de mate van genot indien dat (speelbare) personage de bedreigende situatie overkomt. Statements van de respondenten ondersteunen deze visie.

Kortom, volgens de respondenten kan de portrettering van slechteriken en overige personages een belangrijke rol spelen in de aantrekkingskracht van horror videogames. Slechteriken met een goed uitgewerkt achtergrondverhaal kunnen fascinatie opwekken, waarbij de gevoelens van respondenten tegenover andere personages in een horror videogame ook een rol spelen. Verder wordt het idee ondersteund dat een horror videogame als aantrekkelijker ervaren wordt wanneer het de impressie wekt dat een geliefd (bestuurbaar) personage in bedreigende situaties geplaatst wordt. De initiële opwinding van de bedreiging kan uiteindelijk resulteren in een bevredigend gevoel, wanneer de speler de bedreiging weet te overkomen.

4.3.6: De *gender role socialization* theorie

De literatuurstudie heeft duidelijk gemaakt dat mannen en vrouwen bepaalde aangeleerde gedragingen hebben.¹⁵⁴ Daarnaast was het zo dat onderzoekers als Oliver en Tudor een nadruk legden op de gedeelde en sociale ervaring van horror films en het effect daarvan.¹⁵⁵ Voor de aantrekkingskracht van horror videogames is in hoofdstuk 4.2 gesuggereerd dat speelomgeving en speelcontext waarin horror videogames gespeeld worden een belangrijke rol kunnen spelen in de effectiviteit van de horrorervaring, en daarmee de mate van plezier dat spelers uit een spel halen.

De bestudering van de data maakt duidelijk dat er conflicterende factoren zijn. Allereerst is het zo dat de *gender role socialization* theorie suggereert dat mannen graag onverschrokken en zonder (vertoonde) angst naar horror films willen kijken, en dat vrouwen juist een mate van

¹⁵⁴ Zillman, Weaver, Mundorf en Aust, 586-594.

¹⁵⁵ Tudor, 50.

afhankelijkheid, empathie en angst willen uitstralen.¹⁵⁶ De geïnterviewde respondenten maken echter duidelijk dat zij allen een voorkeur hebben om alleen – zonder medespeler(s) – horror videogames te spelen, omdat dit in hun ogen de speelervaring van horror videogames effectiever maakt.

Respondenten vertelden dat zij zichzelf bewust angst willen aanjagen door deze horror videogames te spelen. Het lijkt daarom tegenstrijdig dat mannelijke spelers aan de ene kant angst willen ervaren en zichzelf laten terroriseren tijdens het spelen van horror videogames, en aan de andere kant dat zij het liefst niet willen tonen dat zij ook daadwerkelijk angstig zijn. Daarnaast waren twee van de respondenten vrouw, die beiden bewust horror videogames speelden, ook bij voorkeur alleen. Om in die situatie dan een mate van afhankelijkheid en empathie te vertonen lijkt dan ook tegenstrijdig. Beide respondenten claimden dat hun gedrag tijdens het spelen van horror videogames niet overeenstemmen met deze genderrol-visie.

Zillmann erkende deze tegenstrijdigheid in zijn uitleg over de *gender role* theorie met de opmerking dat deze theorie niet (perse) toepasbaar is op de categorie horrorfilmkijkers – en daarmee wellicht ook horror videogamespelers – die het liefst alleen naar horror films kijken of horror videogames spelen. Het probleem met horror videogames is dat het merendeel van de spelers kennelijk een voorkeur heeft om alleen te spelen. Betekent dit dan automatisch dat we niks van de *gender role* theorie kunnen leren in de bestudering van horror videogameaantrekkingskracht? Dat is niet het geval. Verschillende statements van respondenten vinden namelijk wel bepaalde overeenkomsten met aspecten van deze theorie. Zo vertelde een anonieme respondent bijvoorbeeld dat:

[..]Als je met vrienden bent ofzo is alles denk ik een stuk minder intensief ofzo en voel je je ook veiliger misschien? Of misschien is het zo dat je je bewust mannelijker gaat gedragen ofzo met anderen erbij en dus net doet alsof je het niet eng vindt. Terwijl als je alleen bent wel je broek vol zit te schijten, haha... en met andere erbij net doet alsof het je niks doet.

Dit gebrek van sensatie, minder intensieve speelervaring, veranderend gedrag, en gevoelens van veiligheid werden ook bij andere respondenten als Thomas en Irene geconstateerd. Dat Irene dit ook verklaarde kan uitwijzen dat naast mannen ook vrouwen een verandering in gedrag kunnen ondervinden wanneer er meerdere betrokkenen zijn bij het spelen van horror videogames. Interessant is dat deze gedragingen kennelijk niet hetzelfde waren voor mannen en vrouwen; een aspect dat niet verklaard wordt door de *gender role* theorie. Zowel mannelijke als vrouwelijke videogamespelers kunnen dus gevoelens van veiligheid en kalmte ervaren in het bijzijn van anderen, en daarbij dus minder sensatie, spanning, en een minder intensieve speelervaring ervaren bij horror videogames.

Er is ook gekeken naar twee andere aspecten, namelijk dat vrouwen minder plezier halen uit het kijken van horror films dan mannen, en dat vrouwen hogere niveaus van angst, ongerustheid, stress, en ongemakkelijkheid voelen bij het kijken van horror films dan mannen.¹⁵⁷ In de thesis kan om te beginnen niet bevestigd worden dat er meer mannen dan vrouwen zijn die horror videogames

¹⁵⁶ Dolf Zillmann en Rhonda Gibson, "Evolution of the Horror Genre" in *Horror films: Current research on audience preferences and reactions* (Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996): 15-31.

¹⁵⁷ Oliver en Sanders, 242-243 & Berry, Gray en Donnerstein, 567-582.

spelen. Feit blijft dat er een groep vrouwelijks spelers bestaat die bewust kiezen om horror videogames te spelen. Daarnaast komen de statements van de vrouwelijke respondenten overeen met de statements van de mannelijke respondenten. Er werden geen extreme verschillen of specifieke patronen bij mannen en vrouwen geobserveerd. Dit betekent niet dat vrouwen minder plezier ervaren met het spelen van horror videogames. De geïnterviewde vrouwen in deze thesis ervoeren namelijk dezelfde mate van plezier en genot als mannen bij het spelen van horror videogames. De veronderstelling dat mannelijke en vrouwelijke spelers zich niet bewust anders gaan gedragen in het bijzijn van anderen wordt deels ondersteund. Niet alle respondenten verklaarden zich bewust aan te passen wanneer medespelers met horror videogamespeelsessie meededen. Zowel de mannen als de vrouwen beleefden in dezelfde mate plezier aan horror videogames. Verder verklaarden zij zich veiliger en comfortabeler te voelen in het bijzijn van medespelers. Dit is een onbewuste reactie waar zij zelf geen controle over hebben. De veronderstelling dat spelers niet bewust kiezen hoe te reageren op een horror videogame wordt daarom deels ondersteund. Daarnaast verklaarden de respondenten dat zij zich niet anders gedroegen in het bijzijn van vrouwelijke medespelers – in het geval van de man – of mannelijke medespelers – in het geval van de vrouw. Dat zij dit zich niet bewust herinneren betekent echter nog niet dat dit ook daadwerkelijk zo is. Het onbewust karakter van mannelijk en vrouwelijk gedrag maakt het mogelijk dat mannelijke en vrouwelijke spelers zich niet bewust zijn van veranderend gedrag in het bijzijn van andere (zij het mannen of vrouwen).

Toekomstig onderzoek zal uit moeten wijzen of er meer mannelijke dan vrouwelijke horror videogamespelers zijn, en of in een andere focus groep wel onderlinge verschillen tussen man en vrouw kunnen worden geconstateerd. Ook zal er meer onderzoek gedaan moeten worden naar mannelijke en vrouwelijke interactie tijdens het spelen van horror videogames. Dat geen van de respondenten aantoonde zich anders te gedragen, betekent niet dat dit ook daadwerkelijk zo is. Specifieke observatiestudies kunnen hier een uitkomst bieden.

Wat wel gesteld kan worden is dat zowel mannelijke als vrouwelijke respondenten het spelen van horror videogames als plezierig kunnen ervaren, waarbij geen verschillen in de mate van genot en plezier tussen man en vrouw werden geconstateerd. Dat horror videogames de mogelijkheid bieden om aangeleerd mannelijk of vrouwelijk gedrag te kunnen uiten werd door de respondenten niet als aantrekkelijk ervaren. Allereerst hadden de respondenten een voorkeur om alleen te spelen én ontstond er een tegenstrijdigheid met deze visie, gezien dat mannen aan de ene kant zich bewust angst willen aanjagen door het spelen van deze horror videogames, terwijl zij aldus de *gender role socialization* theorie dit liefst niet willen tonen. Verder ervoeren zowel mannelijke als vrouwelijke respondenten een verandering in hun gedragingen wanneer er medespelersaanwezig waren bij het spelen van horror videogames. Zowel mannelijke als vrouwelijks respondentenervaren gevoelens van veiligheid en kalmte in het bijzijn van anderen, resulterend in minder sensatie, minder spanning, en een minder intensieve (horror)speelervaring.

4.3.7: De *societal concerns* theorie

Duidelijk is gemaakt dat horror films vaak als een reflectie gezien kunnen worden op (heersende) sociale en maatschappelijke vraagstukken. Toen respondenten geconfronteerd werden met deze kwestie, werd er door alle respondenten geclaimd dat zij niet bewust horror videogames spelen omdat deze mogelijk overeenkomsten met maatschappelijke problemen verwerken. Thomas suggereerde bijvoorbeeld:

[..]maar het zo best wel eens kunnen als het ook bij films al het geval is. Niet dat ik denk dat er veel mensen zijn die momenteel bang zijn dat er opeens zombies in de wereld zullen verschijnen afgaande op de populariteit van zombies momenteel, haha... maar het zou zomaar kunnen hoor. Maar ik heb het in ieder geval niet bewust in de gaten moet ik zeggen stel dat dat het geval is.

Wel lijkt er mogelijk een verband te zijn tussen de *societal concerns* theorie en horror videogamespelers. Zoals eerder vermeld suggereerde onderzoeker Oliver dat individuen een voorkeur vertonen voor stimuli waarin een gebeurtenis of probleem vertoond wordt dat representatief is voor de eigen angst(en) in hun eigen leven.¹⁵⁸ Een respondent (Irene) verwoordde een gelijksoortige gedachte toen zij praatte over haar eigen speelervaringen met horror videogames. Het is in de thesis al eerder vermeld dat Irene een van de respondenten was die toegaf dat het spelen van horror videogames haar hielp beter om te kunnen gaan met haar eigen problemen. In haar geval was dit onder meer angst voor het donker. Ze bevestigde dat de confrontatie met dit persoonlijke issue in een veilige omgeving – haar eigen woonkamer waarin zij videogames speelt – haar helpt om met dit probleem om te gaan. En hoewel ze vertelde dat ze niet opzettelijk horror videogames speelt om beter met haar problemen om te kunnen gaan, erkende ze wel dat wanneer zij in aanraking kwam met vergelijkbare problemen in deze videogames, het haar kennelijk wel hielp.

De respondenten kunnen zich dus wel bewust zijn van de eventuele relatie tussen horror videogames en hun verwerking van maatschappelijke vraagstukken, maar is voor hen geen specifieke reden om ze te spelen. En hoewel niet gericht op maatschappelijke vraagstukken, maar op persoonlijke problemen van de speler, kan het zijn dat herkenning van gelijksoortige problemen in horror videogames spelers helpt hier beter om mee te gaan. Maar ook dat is volgens de respondenten geen bewust selectiecriterium waarop horror videogames worden uitgekozen. Indien persoonlijke en maatschappelijke vraagstukken verwerkt zijn, dan halen respondenten dus kennelijk plezier uit de herkenning hiervan, maar het is geen criterium waaraan een horror videogame hoeft te voldoen om gespeeld te worden. Wel is het mogelijk dat het de speelervaring beter kan maken.

Hoewel Irene erkende dat het spelen van horror videogames en hun verwerking van (heersende)problemen spelers kan helpen beter met vergelijkbare problemen om te gaan, moet er wel rekening gehouden worden dat zij de enige respondent was met een geschiedenis van erkende problemen. De kans bestaat dat videogamespelers die over problematische achtergrond beschikken misschien (eerder) toegeven dat het spelen van (horror) videogames hun op een bepaalde manier weet te helpen met hun problemen dan spelers die géén problematische achtergrond kennen.

¹⁵⁸ Boyanowsky, Newton, en Walster, 42.

Er kan dus gesteld worden dat respondenten horror videogames niet bewust gingen spelen wanneer deze overeenkomsten vertoonden met problemen afkomstig uit hun eigen sociale omgeving en/of maatschappij. Maar wanneer respondenten tijdens het spelen van een horror videogame een gebeurtenis of probleem ervoeren dat overeen kwam met hun eigen angst(en), dan werd de ervaring van de horror videogame wél als beter gezien, omdat het hen zo – in een veilige speelomgeving – om liet gaan met het probleem.

4.3.8: De absorptie theorie

Tenslotte belanden we bij de absorptie theorie en zijn rol in het verklaren van de aantrekkingskracht van horror videogames. Waarom deze theorie van absorptie een (belangrijke) rol speelt in de aantrekkingskracht van horror films en mogelijk in horror videogames wordt duidelijk wanneer we zien dat het ervaren van plezier en genot, en gevoelens van absorptie met elkaar samenhangen.¹⁵⁹ Kijkers en mogelijk ook videogamespelers willen zich dus kennelijk geabsorbeerd voelen bij het kijken naar een (horror) film of het spelen van een (horror) videogame. De beweegredenen achter deze absorptie theorie en hoe mensen plezier halen uit absorptie is in de literatuurstudie al behandeld, maar één punt verdient hier nogmaals de aandacht. Dit betreft dat er een categorie kijkers is die zich hoofdzakelijk aangetrokken voelt door narratieve plotlijnen die nadrukkelijk beangstigende, zielige, en terroriserende elementen bevatten; elementen die hoofdzakelijk in het horrorgenre verwerkt worden.¹⁶⁰

Tijdens de interviews met de respondenten over hun over absorptie-ervaring(en) in horror videogames, wisten zij allen te vertellen dat zij geabsorbeerd raakten door deze videogames. Iedere respondent had zo zijn eigen formulering van zijn absorptie gevoelens. Hiervoor verwijs ik naar de opgestelde taxonomie voor een nadere blik op hun formuleringen.¹⁶¹ Een respondent (Michael) veronderstelde dat horror videogames unieke werelden vol absurde realiteiten tentoonstellen aan de speler, vol vreemde wezens en beangstigende elementen. In andere woorden, dingen die alleen in horror genre te vinden zijn. Deze 'unieke' factor maakt het mogelijk dat horror videogames een grote mate van absorptie kunnen opwekken bij de speler, juist omdat deze spelers klaarblijkelijk geïnteresseerd zijn in het verlaten van hun eigen realiteit en sociale omgeving, en zich bewust willen onderwerpen aan vreemde, nieuwe werelden. Naast dat alle respondenten erkenden dat zij plezierige gevoelens ervoeren wanneer zij geabsorbeerd raakten in een horror videogame, was het ook zo dat alle respondenten gevoelens van (tijdelijke) disassociatie met hun eigen 'wereld' ervoeren, veroorzaakt door hun extreme focus en betrokkenheid in de 'game-wereld'. Michael vertelde bijvoorbeeld over de horror videogame SILENT HILL 2:

[..]Je wordt in deze games zo meegenomen in die wereld vol gekke shit, dat je op een gegeven moment gewoon alles om je heen los laat en daadwerkelijk in die wereld bent en je die rare shit gewoon accepteert op de een of andere manier. Je wordt zo meegenomen dat je het gewoon voor lief neemt en het accepteert wat er allemaal gebeurt.

¹⁵⁹ Green, Brock en Kauffmann, 314

¹⁶⁰ Tamborini en Weaver, 415-432 & Oliver, Weaver en Sargent, 282-300 & Green, Brock en Kaufmann, 315.

¹⁶¹ Zie digitale bijlage. 7.8, bijlage 8.

De belangrijkste reden waarom horror videogames mogelijk een betere mate van absorptie kunnen bewerkstellen dan horror films, is omdat horror videogames hun publiek de mogelijkheid geven om een mate van interactie te hebben met de gepresenteerde game-wereld. In plaats van het slechts bekijken van personages die achterna gezeten worden door monsters in een horror film, plaatsen horror videogames de spelers zelf in zulke situaties, en geven zij spelers zelf de mogelijkheid om keuzes te maken. De verbondenheid met een speelbaar personage in een horror videogame is daardoor meerdere malen intensiever dan met een willekeurig hoofdpersonage uit een horror film door deze vorm van controle. In het geval van absorptie ervaren de spelers dat zij dat personage zijn, zij als speler in die game-wereld vertoeven, en dat zij als speler moeten zien te overleven. Sanne vertelde hierover bijvoorbeeld dat:

[..]Jij zit dus daar in die wereld en jij maakt alle keuzes in plaats van een ander en dat zorgt ervoor dat je natuurlijk veel meer betrokken raakt in hetgeen wat je aan het doen bent. Je raak veel meer opgezogen in die wereld waarin je verblijft, en dat maakt games zo uniek denk ik.

Daarnaast is het zo dat spelers van horror videogames meer gefocust, geconcentreerd, en emotioneel verbonden zijn met hun speelbare personage dan in andere videogames, juist omdat horror videogames dit vereisen van de speler. “[..]Je zit hierdoor zo in de game die je speelt, juist omdat je je ontzettend moet concentreren, want je wilt natuurlijk niet falen in de game. Daarom concentreer je je ook als een malle, omdat je overal op let in je omgeving. Je zit echt ‘in’ de game. En dat is een heel relaxt gevoel moet ik zeggen”, aldus Sanne. Dit kan resulteren in nog hogere vormen van absorptie, met als gevolg een grotere mate van plezier en genot dat uit deze horror videogames gehaald wordt.

In de thesis is tevens uitgelegd dat de narratieve werelden die in horror videogames verwerkt zijn het voor spelers mogelijk maken om hun eigen grenzen van tolerantie van (onplezierige) emoties op te zoeken.¹⁶² Deze visie correspondeert met verschillende statements van respondenten, waaronder enkele van Irene:

[..]dat gevoel van angst is een beetje dubbelop natuurlijk. Aan de ene kant is angst natuurlijk iets wat je niet wilt voelen, waarom zou je bewust bang willen worden zou je denken toch, maar aan de andere kant roept dat gevoel van angst iets in je op, adrenaline ofzo misschien. Iets waardoor je echt ‘in the moment’ zit als er iets gebeurt. Je hart gaat als een trein tekeer en je ademt snel, dat soort dingen. Die combinatie van angst en adrenaline, dat is echt heel apart maar ook lekker op de een of andere manier.

Er moet ook vermeld worden dat niet alle aspecten van absorptie in horror films en hun rol in horror videogames terug te vinden waren in de analyse. Zo bleek dat, ondanks dat mensen een bepaalde drang naar verbondenheid hebben – een fundamenteel verlangen van de mens aldus onderzoeker Baumeister – er geen enkele respondent was die erkende dat zij dit gevoel van verbondenheid en acceptatie als aantrekkingskracht zagen van horror videogames.¹⁶³ Maar omdat (horror) videogames

¹⁶² Green, Brock en Kaufmann, 315.

¹⁶³ Baumeister en Leary, 497-529.

vaak uren achter elkaar gespeeld (kunnen) worden, kan het wel zo zijn dat dit publiek beter, sneller, en efficiënter geabsorbeerd wordt. Het gevolg hiervan kan zijn dat zij daardoor meer plezier en genot halen uit deze ervaring en zich daardoor meer aangetrokken voelen tot horror videogames dan bijvoorbeeld horror films.

Gesteld kan worden dat de absorptie ervaring van de respondenten – als gevolg van het spelen van horror videogames – met name cognitief van aard is, met in extreme gevallen fysieke reacties veroorzaakt. Respondenten ervaren de grote mate van absorptie die horror videogames weten te bewerkstellen als een zeer aantrekkelijke factor. Spelers zijn kennelijk geïnteresseerd in het verlaten van hun eigen realiteit, en de unieke werelden die horror videogames de spelers weten te bieden maken dit mogelijk. De mate van absorptie wordt volgens de respondenten verhevigd doordat de verbondenheid tussen speelbaar personage en speler groter is in verhouding met een willekeurig personage uit een horror film. Dit wordt onder meer veroorzaakt doordat horror videogamespelers de controle hebben over het speelbare personage. Absorptie en plezier lijken hier met elkaar samen te gaan.

4.3.9: Overige aantrekkelijke elementen van horror videogames

Naast de theorieën over aantrekkingskracht van horror videogames, zijn er ook nog andere factoren die kunnen verklaren waarom mensen zich aangetrokken voelen tot horror videogames. Een van deze verklaringen heeft te maken met de esthetica van horror videogames, en specifiek de vaak indrukwekkende cinematografie die horror videogames toepassen. Het blijkt dat de gebruikte cinematografie – in bepaalde camerastandpunten, *cut-scenes* – de ervaring zou kunnen intensiveren. Sanne vertelde in haar interview bijvoorbeeld hoe dit in de horror videogameserie RESIDENT EVIL wordt toegepast:

[..]De eerdere delen maakte nog gebruik van zogenaamde vaste camerastandpunten waar je personage dan doorheen liep. Typerend voor de serie was daarom ook dat je vaak hele onhandige camerapunten had waardoor je niet kon zien wat er zich allemaal in een ruimte bevond of wat er precies om de hoek van een gang stond. Natuurlijk een bewuste keuze om het nog spannender te maken, en het werkte inderdaad als een tierelier.

Dat cinematografie in horror videogames een essentiële rol kan spelen om de aantrekkingskracht van hen te verklaren wordt ook ondersteund door Sanne en haar statements over de vergelijking tussen verschillende videogames onderling en ieders cinematografische stijl:

[..] De laatste paar delen (lees: uit de RESIDENT EVIL serie) gebruiken echter het iets wat meer traditionelere derde-persoon perspectief vanachter het personage dat je speelt, waardoor alles dus eigenlijk een heel stuk overzichtelijker in beeld wordt gebracht. Dat maakt het in mijn ogen ook een stuk minder spannend, omdat je alles goed in de gaten kan houden, en alles vaak ruim op tijd ziet.

Er moet wel rekening mee gehouden worden dat ondanks dat bepaalde cinematografische stijlen de horrorervaring kunnen intensiveren, cinematografie alleen niet gezien wordt als een essentiële factor van aantrekkingskracht. Cinematografie is een van de elementen die de horrorervaring voor spelers kan intensiveren, en daarbij dus méér plezier en genot kan bewerkstellen bij het spelen van horror videogames. Daarnaast wordt verondersteld dat dit ook voor andere videogamegenres geldt, en niet enkel voorbehouden is aan horror videogames. Het is dus een bijkomstigheid; geen van de respondenten erkenden horror videogames te spelen puur voor hun gebruik van bepaalde cinematografische vormen.

Naast cinematografie werd ook het narratief van horror videogames genoemd. Omdat horror videogames vaak verhaallijnen vol angstaanjagende en griezelige elementen bevatten, kan het verhaal van een horror videogame spelers in hun greep houden. Respondenten verklaarden nadrukkelijk dat zij spannende avonturen willen beleven en complexe, mooie verhaallijnen willen ervaren die tijdens deze videogames ontvouwd worden. Horror videogames maken vaak gebruik van complexe verhaallijnen, met bijvoorbeeld meerdere dimensies (SILENT HILL serie) en vele secundaire personages die jouw speelbare personage tijdens de game tegenkomt. Het is dus niet enkel een angstaanjagende setting, monsters, of de actie die horror videogames weten te bieden. Videogamespelers willen kennelijk meegenomen worden in die gepresenteerde, absurde wereld van horror games, en willen zich opgenomen voelen door het verhaal. Michael maakt dit punt duidelijk door te zeggen dat:

[..]Er zit een spannend verhaal in over iemand die zijn vrouw verloren heeft en plotseling een brief ontvangt van zijn overleden vrouw die hem oproept naar Silent Hill, een stad ergens, te gaan. En zo krijg je stap voor stap vagere dingen op je pad die heel freaky zijn, maar wel ontzettend spannend. Het is dus niet gericht op de actie, maar op de opbouw van het verhaal en de ontwikkeling van de personages in die specifieke wereld.

Een andere verklaring is dat horror videogames dingen presenteren die je nergens anders tegen zult komen. Spelers kunnen zich hierdoor aangetrokken voelen, omdat zij open staan voor nieuwe ervaringen. Mark vertelde bijvoorbeeld dat horror videogames – zoals FEAR, CONDEMNED en DEAD SPACE – een unieke combinatie van horror en actie/shooter-elementen kunnen bevatten, en dat deze combinatie volgens hem een verfrissing brengt binnen het horror- en actiegenre. Of deze specifieke videogames ook als pure horror videogames gezien kunnen worden is een tweede; Mark verklaarde dat hij ze niet zou omschrijven als horror videogames, maar meer als *action/adventure* titels die elementen van horror bevatten. Dit terwijl critici weer een andere mening hierover hebben; waarbij zij in dit geval wél van mening zijn dat dit volwaardige horror titels zijn.¹⁶⁴ Andere (horror) videogames als SLENDER en AMNESIA: THE DARK DESCENT passen andere (vernieuwende) *gameplay*-elementen toe om de speler een sensationelere en spannendere ervaring te bieden. Het gebrek aan wapens en de mogelijk om jezelf te verdedigen in deze videogames zorgt er bijvoorbeeld voor dat deze titels als angstaanjagender, spannender, en verontrustender gezien kunnen worden dan andere horror videogames die deze mogelijkheid wel aanbieden. Dit betekent dat ze vooral aantrekkelijker

¹⁶⁴ <http://www.gamespot.com/dead-space/reviews/dead-space-review-6199349/> & <http://www.gamespot.com/condemned-criminal-origins/reviews/condemned-criminal-origins-review-6140028/> & <http://www.ign.com/articles/2006/10/25/fear-review-2>

kunnen zijn voor spelers die nadrukkelijk en bewust op zoek zijn naar deze specifieke ervaringen.

Tenslotte herinnerden de respondenten zich nog afzonderlijke elementen die niet onder één specifieke noemer geplaatst kunnen worden, maar wel de aandacht verdienen om behandeld te worden. Sanne zei bijvoorbeeld dat ze een voorkeur voor horror videogames had, omdat deze vaak interessante en goed uitgewerkte personages hebben. Deze personages en hun achtergrond zijn direct verbonden met het verhaal dat een horror videogame probeert te vertellen, en hoe beter de personages zijn uitgewerkt, hoe beter het verhaal, en hoe beter de horror videogame kennelijk wordt ervaren door spelers. Daarnaast vond Sanne het gevoel dat zij kreeg nadat ze een (horror) videogame had uitgespeeld, een monster had verslagen, of wanneer zij maar net uit een gevaarlijke situatie kon komen, enorm plezierig. Beide elementen behoren niet exclusief aan horror titels, maar horror videogames bieden – in verhouding tot andere videogames – de speler meer situaties waarin gevaar heerst of waarin een complex verhaal verteld wordt. Tenslotte was daar nog Thomas die inging op de vertelsnelheid van horror videogames. Hij vond het prettig dat horror videogames vaak op een lagere snelheid gespeeld dienen te worden dan andere videogamegenres. Omdat horror videogames meestal niet actie-, maar verhaal georiënteerd zijn, is de vertelsnelheid veel lager en moet de speler constant en zorgvuldig zijn plan van aanpak uitstippelen om verder te komen in het spel.

4.3.10: Wat trekt niet aan in horror videogames?

Wanneer we spreken over aantrekkingskracht, kun je je ook afvragen wat spelers minder aantrekkelijk vinden aan horror videogames. Ook de reden waarom gamers een horror videogame niet willen spelen kan ons namelijk iets zeggen wat een spel aantrekkelijk maakt. Spelers vinden bijvoorbeeld voorspelbaarheid niet aantrekkelijk. Sanne vertelde dat wanneer je constant horror videogames speelt, je het volgende kan overkomen:

[..]Je krijgt soort van een zesde zintuig voor dat soort dingen doordat je continue in aanraking bent met dat soort praktijken dat je niet altijd meer ECHT verrast wordt als iets zoiets gebeurt of staat te gebeuren. En dat kan de spanning soms wel een beetje weghalen. Wat niet perse heel erg is, maar toch de ervaring een beetje soort van onderuit haalt.

Er wordt hier niet gesuggereerd dat alle horror videogames na verloop van tijd voorspelbaar (kunnen) worden, maar hoe meer ze gespeeld worden, hoe groter de kans dat een nieuwe, nog niet eerder gespeelde horror titel repetitieve elementen bevat voor die speler, en dus wél voorspelbaar kan overkomen. Omdat het doel van iedere horror videogame is om de speler angst aan te jagen, weet je als speler in feite toch wat er allemaal komen gaat. Je weet alleen niet wanneer precies. Maar hoe meer horror videogames je speelt, hoe groter dus de kans dat je situaties herkent, en dus wel al kan voelen wanneer iets (spannends) staat te gebeuren.

Naast voorspelbaarheid zijn er nog andere onaantrekkelijke factoren. Zo kan de cinematografie een horrorervaring in een videogame zowel in positieve als negatieve zin beïnvloeden. Horror videogames als RESIDENT EVIL 5 en RESIDENT EVIL 6 gebruiken bijvoorbeeld hoofdzakelijk camerastandpunten die het voor spelers mogelijk maken om alles om zich heen goed

te kunnen zien. Dit kan de intensiteit van de horrorervaring verminderen, puur om de reden dat spelers daadwerkelijk alles kunnen zien wat er gebeurt, met een verminderde kans dat spelers verrast worden door bijvoorbeeld vijanden of andere verrassingen die hen te wachten staan. Dit verschilt per horror videogame, dus generalisatie voor alle horror videogames is hier niet van toepassing. Daarnaast kan ook het toegepaste narratief een horrorervaring mogelijk verminderen. Interessante verhaallijnen kunnen een horrorervaring intensiveren, maar soms kan een verhaal dat verteld wordt zó gecompliceerd worden, dat het de speler uit de videogame haalt.

Thomas herinnerende zich bijvoorbeeld dit probleem met het spelen van meerdere videogames uit de RESIDENT EVIL serie:

[..]per deel werd het verhaal ontzettend zoveel meer dubieuzer en vager en lastiger om bij te houden dat zelf een fan als ik niet meer wist wat boven of onder was. Op een gegeven moment laat je het daarom ook soort van los, en probeer je niet echt alles meer te begrijpen. Het verhaal kan dus soms misschien wat overly-complex overkomen en dat is niet altijd goed.

Daarnaast kan het voor sommige spelers het geval zijn dat de lagere speelsnelheid die nodig is voor horror videogames voor frustratie kan zorgen. Michael was bijvoorbeeld een van de respondenten die erkende dat hij vrienden had die deze videogames als 'te langzaam' ervoeren, juist omdat ze zich – in hun ogen – teveel richtten op het achtergrondverhaal of karakterontwikkeling. Spelers kunnen deze videogames daarom als 'saai' en 'slaapverwekkend' ervaren, maar ook dit verschilt per (horror)videogamespeler.

Ook is het zo dat de meeste horror videogames geen grote mate van herspeelbaarheid bevatten, ook wel *replay-value* genoemd. *Replay-value* houdt in hoelang een videogame interessant blijft voor spelers om opnieuw te spelen, nadat de game al voltooid is. De beperkte herspeelbaarheid van horror videogames hangt samen met de karakteristieken van deze videogames. Omdat horror videogames scenario's bieden waarin de speler wordt blootgesteld aan verrassende en angstaanjagende gebeurtenissen, kan een het opnieuw spelen van het hele spel als minder intensief, sensationeel, en spannend ervaren worden, omdat de speler al weet wat er komen gaat. Alle videogames hebben te maken met deze tekortkoming, maar omdat horror videogames zich hoofdzakelijk focussen op het verrassen van de speler met beangstigende taferelen, is de herspeelbaarheid minder groot dan die van videogames uit andere genres.

Er waren dus zowel respondenten die de lagere vertelsnelheid van horror videogames in verhouding met videogames uit andere genres aantrekkelijk vonden, als respondenten die claimden dat horror videogames als té saai of langzaam ervaren werden. Ook werden voorspelbaarheid, té complexe verhaallijnen, en een gebrek aan herspeelbaarheid door respondenten als minder aantrekkelijke factoren van horror videogames gezien.

4.3.11: Een voorkeur voor horror videogames of horror films?

Hoewel respondenten erkenden dat horror films zo hun charmes hebben, hadden alle respondenten uiteindelijk een grotere voorkeur voor horror videogames. Deze voorkeur voor horror videogames boven horror films wordt onder meer veroorzaakt doordat respondenten het prettig vinden om zelf de touwtjes in handen te hebben, ofwel interactie willen. Horror films kunnen in de ogen van de respondenten wat afstandelijk overkomen, omdat men hier geen invloed kan uitoefenen op wat er gebeurt of komen gaat. Horror videogames weten het publiek kennelijk meer te betrekken in het verhaal dat verteld wordt; de relatie tussen speler en het (speelbare) hoofdpersonage in de (horror) videogame is vele malen sterker. Dit wordt veroorzaakt doordat spelers (grotendeels) de controle hebben over de videogame die bovendien een langere speelduur heeft. Dit in tegenstelling tot (horror) films die anderhalf tot twee uur duren en slechts kunnen worden ondergaan. Sanne was een van de respondenten die een grotere voorkeur voor horror videogames had dan horror films, omdat:

[..]Het is voor mij zou maar zeggen film 2.0 om het even heel fancy te zeggen. In plaats van alleen maar te kijken naar een persoon die iets doet of meemaakt wat natuurlijk ook heel spannend en leuk kan zijn, ben jij nu de persoon die het doet of meemaakt. In films kijk je naar iemand die iets stomms doet, maar in games ben jij degene die die stomme keuze wel of niet maakt, en dat maakt het zo spannend, omdat het zo lijkt alsof het net is dat jij daar in die wereld daar staat en jij daar aanwezig bent.

Het blijkt dat het gevoel van controle en de interactiviteit die (horror) videogames weten te bieden – in tegenstelling tot (horror) films –waarschijnlijk de belangrijkste rollenspelen in het hebben van een voorkeur. Dit hoeft niet te betekenen dat liefhebbers met een grote voorkeur voor horror videogames niet geïnteresseerd zijn in horror films. Integendeel, veel geïnterviewde respondenten kijken zelfs graag naar horror films. Een anonieme respondent verklaarde bijvoorbeeld dat hij graag naar horror films keek indien hij geen zin had om actief te participeren in een horror videogame. In dat geval keek hij liever (passief) naar een horror film. Dit gold ook andersom. Indien hij juist actief wilde deelnemen aan een horrorervaring, dan speelde hij het liefst horror videogames. Er moet wel rekening mee gehouden worden dat dit een factor is die niet exclusief voorbehouden is aan het horrorgenre ; zij het films of videogames. Verondersteld wordt dat dit ook voor andere film- en videogamegenres geldt.

Dit actieve en passieve karakter van videogames en films is niet het enige belangrijke verschil dat door de respondenten werd opgemerkt. Zij merken verder op dat videogames hun publiek kennelijk een intensievere en spannendere ervaring voorschotelen dan horror films. Dat staat natuurlijk in direct verband met de eerder besproken mate van controle, tijdsduur, interactiviteit, en verbondenheid tussen speler en speelbaar personage die zij aanbieden. Omdat videogamespelers zelf met gevaarlijke situaties moeten om zien te gaan, zijn zij intensiever betrokken in de aangeboden horrorervaring. Hiernaast blijkt ook dat er een duidelijk verschil bestaat tussen de vertelsnelheid van horror films en horror videogames. Irene maakt dit punt duidelijk door te zeggen dat:

[..]Films ontnemen je die vorm van controle, maar zijn veel meer gestuurd en vertellen een verhaal sneller en soms ook wat beter omdat ze maar een bepaalde tijd hebben, zeg 2 uur... om het te vertellen. Games vertellen een verhaal over een langere periode van tijd, films kunnen dat niet. Niet dat het dan per definitie slechter is, maar het is gewoon anders. Misschien zijn ze daarom ook niet echt helemaal goed te vergelijken. Beide hebben hun ding...

Al met al kan gesuggereerd worden dat de kenmerken van horror videogames ervoor kunnen zorgen dat spelers een intensievere en spannendere horrorervaring ervaren bij het spelen van deze games dan bij het bekijken van horror films. Geconstateerd is dat spelers het plezierig vinden om angst te ervaren en op het puntje van hun stoel willen zitten, en horror videogames zijn kennelijk beter en efficiënter in staat dit te bewerkstellen dan horror films. Nu alle afzonderlijke theorieën die de aantrekkingskracht van horror videogames kunnen verklaren, zal er nu overgegaan worden op de uiteindelijke concluderende theorievorming. In deze conclusie zal aangekaart worden welke theorieën ondersteund worden door de verzamelde data en daarbij een fundering vormen die aantrekkingskracht van horror videogames zou kunnen verklaren, welke theorieën verstevigd dienen te worden in toekomstig onderzoek, en welke theorieën in hun geheel niet ondersteund worden door de uitkomsten van de interviews.

5: Theorievorming, Reflectie & Evaluatie

5.1 Theorie- en conclusievorming

5.1.1 Theorieën over de aantrekkingskracht van horror videogames die ondersteund worden

Uit de interviews kwamen verschillende potentiële verklaringen voor de aantrekkingskracht van horror videogames. Op basis van gevonden gegevens uit deze analyse wordt in dit hoofdstuk geprobeerd een aantrekkingskracht-analyse van horror videogames op te stellen. Deze analyse moet gezien worden als een interpretatie van de uitspraken van de geïnterviewde respondenten en kan niet veralgemeniseerd worden. Voor generaliseerbare theorieën is verder onderzoek nodig, hier zal aan het eind van deze conclusie dieper op ingegaan worden. Hierbij moet nogmaals benadrukt worden dat de thesis en diens resultaten gezien moeten worden als een explorerend onderzoek naar de aantrekkingskracht van horror videogames, waarbij een aanzet gegeven wordt voor toekomstig onderzoek die de thesis en diens toegepaste onderzoeksmethode als opstapje dient te gebruiken aangaande hoe aantrekkingskracht van horror films en horror videogames het beste bestudeerd kan worden.

De centrale vraag van de thesis luidde:

Wat kunnen wij leren van de bestaande film studies die de aantrekkingskracht van horror films onderzocht hebben, wanneer we de aantrekkingskracht van horror videogames willen verklaren?

De verwachting dat de *dispositional alignment* theorie ook voor horror videogames van toepassing zou zijn, en dat er zelfs een sterker effect te constateren was bij spelers indien – al dan niet bestuurbare – personages die geliefd zijn bedreigd worden, werd door de data uit de interviews ondersteund. Het bleek dat de relatie tussen speler en de (bestuurbare) personage(s) vele malen sterker is dan bij de gemiddelde kijker en de hoofdpersonages van horror films. Dit zorgt vervolgens voor intensievere reacties van de speler tijdens bedreigende situaties in een horror videogame. Hoe groter de bedreiging, hoe hoger het niveau van opwinding, en uiteindelijk hoe groter het genot en plezier dat spelers uit de horror videogame halen als het personage de bedreiging weet te overwinnen.

Verder werd de veronderstelling dat horrorvideogames vaak complexer zijn in hun narratief, en hun personages beter uitwerken dan horror films, ook door respondenten ondersteund. Doordat de achtergrond van deze personages uitgebreider wordt behandeld kan dit voor een hechtere band zorgen met de spelers. Hoe beter een personage is uitgewerkt, hoe groter de reactie is wanneer dat personage iets overkomt gedurende het spel. Ook werd de theorie ondersteund dat respondenten in sommige gevallen de 'slechteriken' van een horror videogame – *likeable villains* theorie – toejuichen. Wanneer niet geliefde personages bijvoorbeeld ongewenst gedrag vertonen, kunnen spelers de slechterik toejuichen om die personages te bestraffen. Ook hier bestond een tweedeling in de antwoorden van de respondenten; de ene helft was altijd voor de 'goede helden', de andere helft kon ook 'de slechteriken' ondersteunen.

Verder werd ook de verwachting dat horror videogames gevoelens van angst en onzekerheid oproepen doormiddel van hun medium-specifieke kenmerken – de *uncertainty* theorie – ondersteund. Alle respondenten verklaarden dat gevoelens van onzekerheid en spanning altijd ontstonden bij het spelen van horror videogames, én dat deze gevoelens als plezierig en aantrekkelijk ervaren werden. Dit geldt zowel als spelers alleen horror videogames spelen, als wanneer er medespelers zijn, hoewel deze gevoelens in aanwezigheid van medespelers als minder intensief werden ervaren.

De theorie dat horrorvideogames een gevoel van nieuwsgierigheid – *curiosity* theorie – op weten te wekken werd ook ondersteund. Deze gevoelens van nieuwsgierigheid werden als positief ervaren. Dit wordt onder meer veroorzaakt doordat horror videogames vaak een complexer verhaal vertellen, en omdat er veel schendingen van normen, waarden, en absurde taferelen in voor komen.

De theorie dat spelers sneller, efficiënter, en beter geabsorbeerd raken – *absorptie* theorie – door horrorvideogames, en hierdoor meer plezier en genot ervaren, en dus een sterkere aantrekkingskracht ervaren van horror videogames dan van horror films, werd tevens ondersteund. Deze hogere mate van absorptie wordt veroorzaakt door de interactieve dimensie van (horror) videogames; de speler heeft een actievere houding dan een kijker die passief naar een horror film kijkt, waardoor er meer absorptie kan optreden. Deze absorptiegevoelens werden als positief ervaren, en deze gevoelens resulteerde tevens in gevoelens van (tijdelijke) disassociatie van spelers met hun eigen realiteit, veroorzaakt door hun extreme focus en betrokkenheid in het 'horrorgame-wereld'. Verder zien we dat de ervaring van absorptie vaak gepaard gaat met gevoelens van geluk, genot, en plezier, en in staat is een diversiteit aan psychologische en fysieke reacties bij de speler teweeg te brengen.¹⁶⁵ Een voorbeeld hiervan wordt genoemd door Visch, Tan en Molenaar, die de door mediateksten opgeroepen emoties benoemen als '*fictional world-emotions*'.¹⁶⁶ De mate van absorptie wordt kortom verhevigd doordat de relatie tussen speelbaar personage en speler in horror videogames sterker is in verhouding met een willekeurig personage uit een horror film en de kijker. Absorptie en gevoelens van genot gingen hier samen. Diverse kleine factoren kunnen een rol spelen in het creëren van absorptie. De uitwerking van het narratief, personages, en de context waarin de horror videogame wordt gespeeld staan allen aan de basis van de intensiteit van de absorptie ervaring.

Tenslotte bleken respondenten de spanningsboog van horror videogames anders te ervaren dan bij horror films. De interactieve dimensie van videogames hebben tot gevolg dat de spelers een grotere mate van controleverlies ervaren in vergelijking met film. Juist enige mate van controleverlies werd als positief ervaren. Er moet dus een balans zijn tussen het wel of niet hebben van controle over de situatie. Te veel controle werkt negatief, maar te weinig controle ook. De hypothese dat de metafysische dimensie en het gevoel van controle die horror videogames bewerkstellen aantrekkelijke factoren zijn voor spelers werd daarom ook ondersteund. Spelers vinden dat het de speelervaring ten goede komt als ze geen volledige controle hebben, omdat zo de spanning groter is en zij daardoor meer plezier ervaren. De actieve houding van spelers bij horror videogames in tegenstelling tot de passieve houding van kijkers bij horror films zorgt hier voor een intensievere horrorervaring.

¹⁶⁵ Agarwal en Karahanna, 326-327.

¹⁶⁶ Valentijn T. Visch, Ed S Tan en Dylan Molenaar, "Brief Report: The Emotional and Cognitive Effect of Immersion in Film Viewing" in *Cognition & Emotion*, Vol. 24, Issue 8 (2001): 1439-1445.

5.1.2 Theorieën over de aantrekkingskracht van horror videogames die deels of niet ondersteund worden

De verwachting – aldus de *catharsis* theorie – dat de kenmerken van (horror) videogames zoals interactiviteit en sterkere relatie tussen speler en bestuurbaar personage ervoor zorgen dat spelers beter in staat zijn hun (onderdrukte) gevoelens en emoties te uiten bij videogamespeelsessies werd deels ondersteund. Dit bleek afhankelijk te zijn van het typehorror videogame. Horror videogames met veel actie kunnen ervoor zorgen dat spelers hun frustraties kwijtraken door bijvoorbeeld op allerlei vijanden te schieten. Dit ontladingsklep-mechanisme zou minder effectief zijn in horror videogames met een trager speeltempo, en een sterkere focus op het narratief waarvan het doel is het beangstigen van de speler. Maar het niet kunnen verslaan van vijanden of het niet kunnen oplossen van puzzels kan ook frustratie veroorzaken. Het spelen van horror videogames kan dus ook mogelijk negatieve emoties oproepen. Hoewel spelers er dus soms bewust voor kiezen om horror videogames te spelen om van frustraties af te komen, kan het tegenovergestelde ook kennelijk gebeuren. Dat is immers gedeeltelijk afhankelijk van wat de spelers zelf verwachten van de speelervaring en dus hun motivatie. De theorie dat deze motivatie van de videogamespeler een belangrijke rol hierin speelt wordt daarom ondersteund. Hier moet wel onthouden worden dat de intentie van de speler de keuze van het soort horror videogame bepaalt. Het ontwerp van deze horror videogame – zoals actie-georiënteerde horror videogames – bepaalt vervolgens of een speler wel of niet zijn frustraties kwijt kan.

De veronderstelling dat spelers beter om kunnen gaan met negatieve (gewelddadige) gebeurtenissen in hun eigen leven wanneer horror videogames gelijksoortige situaties vertonen – de *coping strategy* theorie – werd door één respondent ondersteund. In het geval van deze respondent hielp het spelen van horror videogames haar beter om te gaan met haar problemen. De hypothese dat dit mogelijk gemaakt wordt doordat de veronderstelde relatie tussen speler en het bestuurbare personage in horror videogames veel directer en intensiever kan worden ervaren dan de relatie tussen toeschouwer en de (hoofd)personage(s) uit horror films werd echter niet ondersteund door deze respondent. Daarnaast is niet geconstateerd dat spelers uit welvarende families minder snel de neiging hadden om horror videogames te spelen dan spelers afkomstig uit minder welvarende (armere) families. De analyse van de achtergronden van de respondenten toonden hier geen verschillen tussen. Er kan niet gezegd worden of respondenten met de ene achtergrond meer of langer horror videogames spelen, dan respondenten met een andere achtergrond. Wel is er een mogelijk verband geconstateerd tussen het hebben van een problematische achtergrond en het beginnen aan horrorvideogames. Hoewel speculatief en niet aangegeven door de respondent zelf, kan het zijn dat sommige personen pas beginnen met het spelen van horror videogames wanneer zij problemen in hun eigen leven beginnen te krijgen. Dit is een mogelijke verklaring, gezien spelers beter omgaan met hun problematische achtergrond wanneer zij horror videogames spelen met gelijksoortige aspecten erin verwerkt, en daardoor hun(onderdrukte) negatieve emoties beter verwerken.

Verder werd de hypothese dat mannelijke en vrouwelijke spelers niet bewust ander gedrag vertonen in het bijzijn van – mannelijke of vrouwelijke – medespelers door respondenten deels ondersteund. Omdat mannen en vrouwen aangeleerde gedragingen hebben – aldus de *gender role socialization* theorie – zullen zij zich niet bewust zijn van hun reacties op horror en angstaanjagende gebeurtenissen. De vraag of horrorvideogames als trigger kunnen werken voor mannelijke en

vrouwelijke spelers om verwacht gendergedrag te kunnen uiten werd echter niet ondersteund. Respondenten vertelden dat zij zichzelf bewust angst willen aanjagen door deze horror videogames te spelen. Het is daarom opvallend dat mannelijke spelers aan de ene kant angst willen ervaren en zichzelf willen laten terroriseren tijdens het spelen van horror videogames, en aan de andere kant dat zij het liefst niet willen tonen dat zij ook daadwerkelijk angstig zijn. De uitdaging om die angst(en) te overwinnen speelt hierbij waarschijnlijk een rol, hoewel dit niet verwoord is door respondenten. Zowel de mannen als de vrouwen beleefden in dezelfde mate plezier aan horror videogames. Dat horror videogames de mogelijkheid bieden om aangeleerd mannelijk of vrouwelijk gedrag te kunnen uiten werd echter door de respondenten niet als aantrekkelijk ervaren, omdat spelers dit niet bewust opzoeken in hun speelsessies.

Daarnaast werd de verwachting dat jeugdige spelers het spelen van horror videogames – die gezien hun inhoud voor volwassenen bestemd zijn – kunnen zien als een activiteit of overgangsfase naar volwassenheid – de *rite-of-passage* theorie – niet ondersteund. Geen van de respondenten verklaarden het spelen van horror videogames te zien als een ‘volwassen’ activiteit. Vijf van de zes respondenten speelden al van jongs af aan horror videogames, en ook toen zagen zij dit niet als typische activiteit die volgens de theorie ‘volwassenheid’ aan zou tonen. Er moet hier wel rekening gehouden worden dat het mogelijk is dat jongere spelers hier een andere kijk op kunnen hebben.

Daarnaast werd de theorie dat horrorvideogames de drang naar sensatie van spelers – *sensation seeking* theorie – weten te bevredigen deels ondersteund. De specifieke kenmerken van horror videogames veroorzaken dit waarschijnlijk, zoals bloederige taferelen, of een gebrek aan opties voor de speler. Maar ook spelers zonder een hoge sensatiedrang kunnen zich aangetrokken voelen tot horror videogames.

Tenslotte werd de theorie dat spelers plezier halen uit de herkenning van de verwerking van maatschappelijke vraagstukken – *societal concerns* theorie – in horrorvideogames deels ondersteund. Respondenten claimden dat zij niet bewust horror videogames speelden indien deze overeenkomsten met maatschappelijke problemen vertoonden. In elk geval was de verwerking van maatschappelijke vraagstukken voor hen geen specifieke reden om ze te spelen. Maar als ze wél verwerkt waren in horror videogames, zagen spelers dit wel als positief.

5.1.3 Factoren die de mate van aantrekkingskracht van horror videogames mogelijk kunnen intensiveren of verminderen

Respondenten bleken op meerdere manieren de keuze te maken voor een bepaald horror spel. Allereerst reageerden spelers op een bepaalde hype die rondom een specifieke horror videogame heerste ten tijde van de lancering. Deze hype wekte nieuwsgierigheid op, waardoor het spel als aantrekkelijker gezien werd. Positieve geluiden vanuit de gaming-community, recensies, en mond-op-mond reclame van mensen die deze videogames al gespeeld hebben, konden hierbij ook een belangrijke rol spelen in het opwekken van interesse.

De (sociale) speelomgeving waarin spelers horror videogames spelen bleek een grote invloed te hebben op hun speelervaring(en). Geconstateerd werd dat geluid – het liefst zo hard mogelijk – en mate van belichting – het liefst zo donker mogelijk – belangrijke factoren zijn die horrorervaring van een spel kunnen intensiveren. Ook het tijdstip waarop horror videogames gespeeld worden speelt

hierbij een rol. Spelers bleken een voorkeur te hebben om horror videogames in de avond of midden in de nacht te spelen, om zo de optimale horrorervaring te krijgen. Verder werd duidelijk dat spelers een voorkeur hebben om horror videogames alleen te spelen. Zowel mannelijke als vrouwelijke videogamespelers ervaarden minder sensatie, spanning, en een minder intensieve speelervaring in het bijzijn van medespelers. Dit gebrek aan opwinding en plezier wordt hoofdzakelijk veroorzaakt doordat respondenten een gevoel van veiligheid ervaren wanneer anderen in de buurt zijn, of wanneer zij online via internet in contact met anderen staan. Terwijl spelers juist de spanning van onveiligheid zoeken. Medespelers kunnen daarnaast ook voor afleiding zorgen, en daarmee komt de (intensieve) horror ervaring in het gedrang. Het blijkt dus dat de gedeelde sociale ervaring bij horror videogames kennelijk een andere rol speelt dan bij horror films. Waar dit bij horror films resulteert in een effectievere horrorervaring, heeft dit het tegenovergestelde effect bij horror videogames.

Daarnaast werd deels geconstateerd dat het *low-budget*- of 'indie'-kenmerk van een horror videogame aantrekkelijk kan zijn voor spelers. Er bestaat een categorie spelers die er bewust voor kiest de minder bekende horror videogames te spelen. De reden hiervoor is dat zij geloven dat deze *low-budget* horror videogames vaak angstaanjagender zijn dan de grote, *mainstream* horror videogames. Het is ook mogelijk dat *big-budget* (horror) videogames die enorm gepromoot worden, té hoge verwachtingen wekken, waardoor spelers sneller teleurgesteld zijn als deze videogames niet aan hun verwachtingen voldoen; iets waar relatief onbekende (*low-budget*) titels minder last van hebben.

Er werd tevens geconstateerd dat een positieve indruk van een eerdere speelervaring met een horror videogame spelers kan stimuleren om andere videogames uit dezelfde serie en uit hetzelfde genre te spelen. Voorgaande ervaring(en) met horror videogames is geen voorwaarde om te beginnen aan deze videogames, maar kan wel als aantrekkelijke factor werken wanneer de eerdere speelervaring positief werd ervaren. Ook werd er geconstateerd dat cinematografie een belangrijke rol speelt in het creëren en het intensiveren van een optimale horror beleving. Het gebruik van verschillende camerastandpunten kan de (horror)beleving van de videogame versterken, waardoor deze als schrikwekkender en angstaanjagender ervaren kan worden. Geconstateerd is dus dat de interactieve dimensie van horrorvideogames een belangrijke reden is voor spelers om deze titels te spelen, en dat hun toepassing van cinematografische oriëntatiepunten de speelbeleving aantrekkelijker kan maken.

Er werden ook mogelijke redenen gevonden waarom de ene horror videogame als beter wordt gezien dan andere. Voorspelbaarheid kan horror videogames soms minder aantrekkelijk maken. Dit heeft niet alleen met de opbouw van het spel te maken, maar ook met de ervarenheid van de speler; hoe meer horror videogames iemand speelt, hoe groter de kans dat men situaties herkent en dus voelt wanneer iets (spannends) staat te gebeuren. Ook cinematografie kan de speelervaring van een horror videogame negatief beïnvloeden. Camerastandpunten die het voor de speler mogelijk maken om overal om zich heen te kijken kunnen de intensiteit van de horrorervaring bijvoorbeeld verminderen. Ook verhaallijnen die té complex zijn, kunnen spelers uit de videogame halen, en daarmee dus een minder intensieve speelervaring bieden. Daarnaast kan de lagere speelsnelheid die nodig is voor horror videogames voor frustratie zorgen, en spelers kunnen horror videogames daarom als 'saai' en 'slaapverwekkend' ervaren. Ook is het zo dat horror videogames geen grote mate van herspeelbaarheid (*replay-value*) bevatten. Alle videogames hebben te maken met deze tekortkoming, maar omdat horror videogames zich hoofdzakelijk focussen op het verrassen

van de speler met beangstigende taferelen, is de geringe herspeelbaarheid hier groter dan bij videogames uit andere genres.

Op het gebied van frequentie van het spelen van horror videogames kwamen verschillende verklaringen naar voren. Er bleek geen patroon te onderscheiden met betrekking tot de frequentie van speelsessies. Spelers verklaarden dat zij het liefst meerdere uren achter elkaar spelen, met de verklaring dat zij anders een minder intensieve horrorervaring beleven. De optimale horror- en speelervaring wordt kennelijk bereikt doordat spelers voor langere tijd achter elkaar spelen, in plaats van kortere sessies. Daarnaast werd duidelijk dat het voor de eerste keer spelen van een horror videogame als beste wordt ervaren door spelers, doordat zij dan niet wisten wat ze exact konden verwachten en zij dus veel onzekerheid en nieuwsgierigheid ervaarden. Spelers spelen vaak wel uitgespeelde horror videogames opnieuw; zij het om het complexe verhaal beter te leren begrijpen, of om nogmaals de angstaanjagende gebeurtenissen te beleven. Het her-spelen van horror videogames heeft echter een negatieve invloed op het speelervaring. Spelers willen zo min mogelijk herhalende elementen in een horror videogame, om zo een mate van verrassing in de speelervaring te behouden en om zo de effectiefste en beangstigendste horrorervaring te krijgen. Het opnieuw spelen van een horror videogame nadat deze uitgespeeld is kan nog steeds voor een angstaanjagende speelervaring zorgen, maar deze belevenis wordt wel als minder intensief ervaren, doordat spelers weten wat hen allemaal staat te wachten.

5.1.4 Concluderende visie over de theorieën die aantrekkingskracht van horror videogames zou kunnen verklaren

De centrale vraag wat wij kunnen leren van de bestaande film studies die de aantrekkingskracht van horror films onderzocht hebben, wanneer we de aantrekkingskracht van horror videogames willen verklaren, kan beantwoord worden met de stelling dat deze bestaande film studies deels een fundering hebben gelegd voor onderzoek naar de aantrekkingskracht van horror videogames. Horror videogames en horror films hebben zowel op het gebied van hun publiek en hun eigen (medium)specifieke kenmerken veel overeenkomsten, maar daarbij ook verschillen. Gesuggereerd wordt dat de kenmerken van horror videogames ervoor kunnen zorgen dat spelers een intensievere en spannendere horrorervaring hebben bij het spelen van deze games dan bij het bekijken van horror films. Geconstateerd is dat spelers het plezierig vinden om angst te ervaren en op het puntje van hun stoel te zitten, en horror videogames zijn kennelijk beter in staat dit te bewerkstellen dan horror films. Dit betekent niet dat horror films niet als aantrekkelijk worden ervaren, of hun publiek angst kunnen aanjagen. Horror videogames zijn echter beter in staat dit te doen wegens hun medium-specifieke kenmerken.

In de thesis zijn meerdere bouwstenen gevonden die de aantrekkingskracht van horror videogames mogelijk kunnen verklaren. De *dispositional alignment* theorie, *likeable villains* theorie, *uncertainty* theorie, *curiosity* theorie, en absorptie theorie worden allen ondersteund door de onderzoeksdata van deze thesis. Dit geldt ook voor de interactieve en metafysische dimensie van horror videogames. Deze theorieën lijken de aantrekkingskracht van horror videogames het beste te kunnen verklaren. Bouwstenen die mogelijk verstevigd dienen te worden over de aantrekkingskracht van horror videogames betreffen de *catharsis* theorie, *coping strategy* theorie, *gender role socialization* theorie, *sensation seeking* theorie, en de *societal concerns* theorie. Deze theorieën

werden niet volledig ondersteund door de data, en grotere focusgroepen met een grotere variatie aan spelers kunnen hier mogelijk meer inzicht in geven. Willen we de rol van de *copingstrategy* theorie beter leren begrijpen, dan zal vervolgonderzoek zich bijvoorbeeld onder meer specifiek kunnen richten op de vraag of horror videogamespelers inderdaad vaker een problematische achtergrond hebben, en welke rol horror videogames voor hen spelen. Ook de toepassing van de *gender role socialization* theorie zal uitgebreider onderzocht moeten worden, en vervolgonderzoek zal hier meer moeten ingaan op de sociale interactie tussen mannelijke en vrouwelijke spelers, en hun gedrag tijdens het spelen van horror games met of zonder medespelers. Dit om horror videogames en hun rol als eventuele trigger kunnen voor 'mannelijk' en 'vrouwelijk' gedrag beter te begrijpen. Observatiestudies kunnen hier mogelijk een uitkomst bieden.

Tenslotte bleek de *rite-of-passage* theorie niet de aantrekkingskracht van horror videogames te kunnen verklaren. Dit betekent niet dat dit definitief voor alle horror videogamespelers geldt, maar tot dusver wijst alles erop dat dit géén reden is voor spelers om horror videogames te spelen.

5.2 Reflectie & Evaluatie

5.2.1 Proces analyse

Terugkijkend op de uitvoering van deze kwalitatieve onderzoeks-thesis, waren er verschillende problemen. Ondanks dat de auteur van deze thesis meerdere onderzoeksprojecten met een kwalitatieve, explorerende, en verkennende aard heeft verricht, werd de uitvoering van deze thesis over de aantrekkingskracht van horror videogames als vrij gecompliceerd ervaren. Ondanks de opgedane kennis van eerdere onderzoeken kan het wellicht zijn dat de auteur toch te weinig ervaring beschikte die nodig is voor een dergelijk complexe studie. De uitvoering van de thesis kan daarom het beste gezien worden als een leerproces.

Kijkend naar specifieke aspecten van de thesis, kan gesteld worden dat de uitvoering van de semi-gestructureerde interviews met de geselecteerde respondenten als een van de moeilijkste onderdelen ervaren werd door de auteur. Het probleem met dit type data collectie en deze interviews, is dat je als onderzoeker hoopt op een grote mate van bruikbare informatie die de respondenten (hopelijk) aanbieden. Maar het verloop van het interviewen gaat niet altijd zoals vooraf gehoopt. Omdat je in het geval van deze thesis te maken hebt met vaste lijst van specifieke vragen— hoewel respondenten ook de mogelijkheid kregen om vrij te praten over aangeboden onderwerpen— moet je als interviewer altijd volledig geconcentreerd zijn op het verhaal te vertellen, en het vermogen hebben om (snel) te improviseren. Dit om interessante gesprekstof en discussiepunten open te breken en de geïnterviewde respondenten te sturen in hun verhaal en uitleg. Kenmerkend voor onderzoeksinstrumenten is dat ze eigenlijk zo onopvallend en weinig gestructureerd, flexibel en 'open' dienen te zijn, zodat ze geen blokkade vormen tussen onderzoeker en respondenten. Dit houdt in dat je als onderzoeker niet al te duidelijk moet profileren en niet al te expliciet moet zijn in wat je te weten wilt komen. Zo kan ook meer vertrouwen ontstaan bij de respondenten. Hier is door de auteur van deze thesis wellicht té onvoorzichtig mee omgegaan. Het beste is om tijdens interviews suggestieve vragen te vermijden, maar het is mogelijk dat dit te weinig is gedaan gedurende dit onderzoek. Het punt is dat je als onderzoeker zo min mogelijk streeft naar verstoring van onderzoeksdata. Een zo min mogelijke sturing van de onderzoeker is van belang voor

de objectiviteit van de data. Door gebruik te hebben gemaakt van specifiek gerichte vragen, is het mogelijk dat de verzamelde data daardoor als het ware 'besmet' is geraakt, wat gevolgen heeft voor de geldigheid en validiteit van de onderzoeksresultaten.¹⁶⁷

Bij validiteit draait het om de vraag of de onderzoeksgegevens juist zijn. Ofwel de mate waarin de onderzoekgegevens de situatie in de werkelijkheid die beschreven is adequaat beschrijven. Hierbij heb je als onderzoeker te maken met interne geldigheid, instrumentele geldigheid, en tenslotte externe geldigheid. Reflecterend op de instrumentele geldigheid van dit specifieke onderzoek, kan misschien gezegd worden dat dit onderzoek in eerste instantie niet helemaal de correcte onderzoeksmethoden heeft toegepast. Omdat er vooral gebruik gemaakt is van gerichte vragen, bestaat er de mogelijkheid dat de onderzoeker een té sturende functie heeft gehad bij het afnemen van de semi-gestructureerde interviews, wat mogelijk heeft geresulteerd in data die niet 'adequaat' de werkelijkheid van de situatie – hoe spelers de aantrekkingskracht van horror videogames ervaren – beschrijven.¹⁶⁸

De opzet van de thesis had oorspronkelijk een fenomenologische inslag zónder specifiek gerichte vragen, waarbij volledig open interviews gehouden zouden worden. Tijdens de voorbereiding van het onderzoek werd echter besloten om toch te kiezen voor semi-gestructureerde interviews om zo gericht aan data te komen. De vragen bleken achteraf té sturend; ze plantten soms bepaalde concepten in het bewustzijn van de informanten, waardoor de kans kleiner werd dat de onderzoeker in de buurt kwam van de ervaringen van de informanten zelf. Toekomstig onderzoek heeft er daarom baat bij om, in plaats van de methode die voor deze thesis is toegepast, gebruik te maken van bijvoorbeeld een questionnaire met specifieke vragen, waarbij een veel grotere groep bevraagd kan worden. Het nadeel van de toegepaste methode in dit onderzoek is namelijk dat het zich meer richt op de naïeve psychologie van de respondenten; ofwel hun mening over een theorie in plaats van hun eigen meningen en bevindingen.

Daarnaast moet ook rekening gehouden worden met de externe geldigheid van het onderzoek. Hierbij is het de vraag of de resultaten van het onderzoek iets zeggen over vergelijkbare situaties. De vraag is of het beeld dat dit onderzoek geschetst heeft over horror videogamespelers overeenkomt met het beeld van alle horror videogamespelers. Dit is voor dit onderzoek echter niet perse het geval wegens de (zeer) beperkte hoeveelheid aan respondenten. Het is echter bij kwalitatief onderzoek niet enorm van belang dat je onderzoek een hoge externe validiteit heeft, wat de meerwaarde van dit onderzoek dus ook niet per definitie onderuit hoeft te halen.¹⁶⁹

Een ander probleem is dat het begrip 'saturatie' gedurende het onderzoek verkeerd geïnterpreteerd werd. Oorspronkelijk werd uitgegaan van zogeheten saturatie binnen een interview met een respondent, namelijk dat een respondent na enige tijd wel uitgepraat was over de besproken onderwerpen en geen nieuwe onderwerpen of bevindingen meer naar voren kwamen. Hierbij werd echter geen rekening gehouden met het feit dat het bij saturatie voornamelijk gaat over de gehele verzamelde dataset van het onderzoek. Saturatie wordt benaderd indien bij het zoveelste interview geen nieuwe categorieën meer opduiken, en dus niet op het moment dat de onderzoeker denkt dat er bij een bepaalde (individuele) respondent het gevoel ontstaat dat alle belangrijke facetten wel besproken lijken te zijn. Deze misinterpretatie heeft consequenties voor de

¹⁶⁷ Baarda, De Goede, en Teunissen, 175-177, 224-245.

¹⁶⁸ Ibidem, 192-201.

¹⁶⁹ Ibidem, 196-201.

onderzoeksdata, omdat we nu niet met volledige zekerheid kunnen stellen dat bij de geïnterviewde respondenten daadwerkelijk alles besproken is.

Daarnaast was het zo dat de holistische aanpak van de uitgevoerde interviews en methode van data collectie resulteerde in een immense hoeveelheid aan informatie. Een groot gedeelte van deze informatie was niet noodzakelijk bruikbaar, maar het gaf de auteur wel de mogelijkheid om de respondenten beter te leren kennen, hen te bestuderen, en hoe zij werkelijk dachten over horror videogames en horror films. Tussen de uitvoering van de diverse interviews werden er zowel vragen en onderwerpen in de vragenlijst toegevoegd, aangepast, en verwijderd, om op deze manier de meest efficiënte lijst te ontwikkelen om zo meer bruikbare informatie uit de respondenten te halen. Dit betrof onder andere meer specifiek gerichtere vragen en vragen die dieper ingingen op aangeboorde onderwerpen uit de eerste paar interviews. Hieronder vielen onder andere meerdere vragen aangaande 'het omschrijven van gevoelens' van de respondenten. Toekomstig onderzoek kan er baat bij hebben om deze thesis en het uitgevoerde onderzoek grondig te bestuderen, om daarbij met nog efficiëntere interviewvragen en topic-lijsten te komen.

Een aspect dat als zeer praktisch en bruikbaar werd ervaren, was de ontwikkeling van het toegepaste labelsysteem. Tijdens het verloop van het onderzoek en ontwikkelproces van een valide labelsysteem werden er zowel nieuw labels toegevoegd, verwijderd, of veranderd om het meest efficiënte labelsysteem te creëren. Daarnaast was de keuze om verschillende statements in dit systeem toe te voegen ook een handige keuze. De labels werden zo onmiddellijk op een heldere manier gedefinieerd, en het ontwikkelde systeem had een enorm bijdrage bij het oprichten van een solide analyse van de verzamelde data.

Tevens moet er rekening gehouden worden met de mogelijkheid dat het zelf-rapporteur systeem dat gebruikt werd in dit type onderzoek naar mannelijk en vrouwelijk gedrag en hun verklaringen over aantrekkingskracht misschien niet heel efficiënt is.¹⁷⁰ Zo kan het voorkomen dat mannen of vrouwen nogal terughoudend zijn om bepaalde informatie vrij te geven – zoals mannen die bijvoorbeeld niet willen toegeven dat zij ook vaak bang zijn bij het kijken van horror films – wat vervolgens voor onjuiste resultaten kan zorgen. Dit zijn factoren die in overweging genomen dienen te worden wanneer er gekeken wordt naar mannelijk en vrouwelijk gedrag bij het kijken van horror films en het spelen van horror videogames. Nieuwere modellen van semi-gestructureerde interviews en effectievere methoden van data collectie dienen daarom ontwikkeld te worden om correctere verklaringen hierover te kunnen presenteren.

Tenslotte zou de opmerking gemaakt kunnen worden dat er in de thesis te weinig onderscheid is gemaakt in de bespreking van de verschillende theorieën en onderzoek, of beter gezegd theorieën die niet en theorieën die wel gebaseerd zijn op empirisch onderzoek. Met andere woorden, er is te weinig aandacht besteed aan de empirische onderbouwing en bewijskracht van de behandelde theorieën. Omdat geïnterviewd is hoe de theorieën die er momenteel bestaan over aantrekkingskracht van horror films mogelijk ook de aantrekkingskracht van horror videogames verklaren, heeft dit geen direct invloed op de resultaten van het onderzoek gehad. De thesis biedt enkel een kijk op de verschillende theorieën – zij het empirisch bewezen of niet – en probeer aan te geven op welke van deze theorieën toekomstig onderzoek zich zou kunnen richten.

¹⁷⁰ Glenn G Sparks, Marianne Pellechian en Chris Irvine, "The Repressive Coping Style and Fright Reactions to Mass Media" in *Communication Research*. Vol. 26 (1999): 176-192.

5.2.2 Product analyse

Deze thesis biedt een kijk op hoe horror films en horror videogames een aantrekkingskracht uitoefenen op hun publiek. Uit de analyse van de theorieën over de aantrekkingskracht van horror films en hun rol in horror videogames, bleek dat hun rol in beide mediums in lichte mate te verschillen. Het veronderstelde onderscheid tussen horror films en horror videogames resulteerde er wel in dat er specifiek gericht naar informatie gevraagd kon worden aan de respondenten.

De canon van horror films en horror videogames zorgde in het begin van het onderzoek voor problemen. De canon van horror films is bijvoorbeeld veel groter dan de canon van horror videogames. Allereerst zorgde dit ervoor dat veel van de respondenten dezelfde horror videogames bespraken. Dit zorgde voor een goede vergelijkbaarheid van de resultaten van respondenten. De ervaring van de aantrekkingskracht van horror videogames kon daardoor niet in een enorm brede context bestudeerd worden, en de resultaten zijn gebaseerd op een selecte groep van respondenten, horror films, en horror videogames. Toekomstig onderzoek heeft er bij baat om een nog accurater selectieproces van respondenten te ontwikkelen, met een strengere focus op een hogere onderlinge diversiteit aan bekeken of gespeelde horror films en horror videogames, om met nog accuratere theorieën over aantrekkingskracht te komen. Een ander aspect waar rekening mee gehouden dient te worden, is dat veel van de respondenten horror films in zowel de bioscoop als thuis bekeken. Echter speelden alle respondenten horror videogames thuis of bij vrienden. Het moet daarom nogmaals benadrukt worden dat het verschil in kijk- en spelcontext de ervaring van beide horror mediums kan aantasten.

Toekomstig onderzoek over de aantrekkingskracht van horror films en horror videogames kan er baat bij hebben om zich op meerdere, andere mediumvormen – naast film en videogames – te focussen. De toevoeging van andere mediumvormen – waaronder literatuur, audioboeken, musicals – en hun gebruik en toepassing van ‘horror’ kan de analyse over aantrekkingskracht van horror nog accurater en gedetailleerder maken. Door meerdere mediumvormen te onderzoeken kan er daarnaast gekeken worden naar de mogelijke verschillen in horror-aantrekkingskracht tussen mediums. Ook heeft dit type onderzoek er in de toekomst baat bij om door meerdere onderzoekers uitgevoerd te worden, gezien het complexe karakter. Daarnaast zal toekomstig onderzoek zich moeten richten op grotere groepen respondenten, wil er empirisch bewijs geleverd worden. Het totaal van zes geïnterviewde respondenten is te klein om met harde conclusies te komen, zeker gezien het groot aantal theorieën die voor dit onderzoek onder de loep zijn genomen. Ondanks dat de auteur van de thesis slechts de mogelijkheid had om zes respondenten te interviewen – waarbij desalniettemin nog steeds een enorme hoeveelheid aan informatie verzameld werd – kan toekomstig onderzoek met representatievere data, conclusies, en theorieën komen, indien gebaseerd op grotere focusgroepen.

Ook zal toekomstig onderzoek een grotere nadruk kunnen leggen op de achtergrond van spelers. Zo is er voor deze thesis geen gebruik gemaakt van ‘extreme’ respondenten. Dat wil zeggen dat er geen respondenten geïnterviewd zijn die of extreme horrorfanaten zijn of juist helemaal niet of nauwelijks geïnteresseerd zijn in horror films en horror videogames. Toekomstig onderzoek zou een interessant perspectief kunnen bieden als we meer duidelijkheid kunnen krijgen over hoe deze ‘extreme’ gevallen aankijken tegenover de aantrekkingskracht van horror. Verschillen deze groepen bijvoorbeeld enorm in hun redenen dan de gemiddelde fan? Waardoor kan dat veroorzaakt worden?

Ook is het zo dat hoewel in de thesis niet ondersteund is of spelers met de ene achtergrond meer of langer horror videogames spelen, dan respondenten met een andere achtergrond, is er wel een mogelijk verband geconstateerd tussen het hebben van een problematische achtergrond en het beginnen aan horrorvideogames. Het kan het zijn dat sommige personen pas beginnen met het spelen van horror videogames wanneer zij problemen in hun eigen levens beginnen te krijgen. Dit is een mogelijke verklaring, gezien spelers beter omgaan met hun problematische achtergrond wanneer zij horror videogames spelen met gelijksoortige aspecten erin verwerkt, en daardoor hun(onderdrukte) negatieve emoties beter verwerken. Vervolgonderzoek kan hier een uitkomst aan bieden. Het is daarnaast ook interessant als toekomstig onderzoek zich richt op de onderlinge verschillen tussen horror videogames. In de thesis is dit onderscheid al – in beperkte mate – gemaakt, maar vervolgonderzoek dat horror videogames niet generaliseert, maar een vergelijkend karakter heeft, kan met accuratere theorieën over horror videogames en hun aantrekkingskracht komen. We hebben hier echter nog wel steeds te maken met onderzoek van verkennende aard, en er moet rekening gehouden worden dat dit type van kwalitatief onderzoek nooit met definitieve antwoorden zal of kan komen, of in dit geval waarom mensen zich aangetrokken voelen tot horrorfilms en horror videogames. Het enige wat mogelijk is, is dat we slechts kunnen wijzen naar de potentiële verklaringen hiervoor, en deze op de best mogelijk manier te bestuderen om het inzicht in dit onderwerp te vergroten.

6: Literatuurlijst

Literaire bronnen:

Agarwal, Ritu en Karahanna, Elena. "Time Flies When You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs about Information Technology Usage." *MIS Quarterly*, Vol. 24, Issue 4, 2000: 665-694.

Anderson, Craig A. en Bushman, Brad J. "Effects of Violent Videogames on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature." *Psychological Science*, Vol. 12, Issue 5, Sept 2001: 353-359.

Baarda, Dirk Benjamin., De Goede, Martijn., en Teunissen, Joop. *Basisboek kwalitatief onderzoek*. Groningen: Wolters-Noordhoff, 2005, 1-369.

Barker, Clive en Perron, Bernard. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. United States of America: McFarland & Compagny Inc, 2009, 1-310.

Baumeister, Roy F. en Leary, Mark R. "The Need to Belong: Desire for Interpersonal Attachment as a Fundamental Human Motivation." *Psychological Bulletin*, Vol. 117, 1995, 497-529.

Berry, Mike., Gray, Tim., en Donnerstein, Ed. "Cutting Film Violence: Effects of Perceptions, Enjoyment, and Arousal." *Journal of Social Psychology*, Vol. 139, 1999, 567-582.

Boyanowsky, Ehor O., Newtonson, Darren., en Walster, Elaine. "Film Preferences Following a Murder." *Communication Research*. Vol. 1, 1934, 32-43.

Bushman, Brad J. en Green, Russell G. "Role of Cognitive-Emotional Mediators and Individual Differences in the Effects of Media Violence on Aggression." *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 58, 1990, 156-163.

Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge, 1990, 1-268.

Feshbach, Seymour. "The Role of Fantasy in the Response to Television." *Journal of Social Issues*, Vol. 32, 1976, 71-85.

Goldstein, Jeffrey H. *Aggression and Crimes of Violence*. 2d ed. New York: Oxford University Press, 1986, 1-256.

Goldstein, Jeffrey H. "Immortal Kombat: War Toys and Violent Video Games." *Why We Watch: The Attractions of Violent Entertainment*. New York: Oxford University Press, 1998, 53-68.

Green, Melanie C. en Brock, Timothy C. "The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives." *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 79, 2000, 701-721.

Green, Melanie C., Brock, Timothy C., en Kaufmann, Geoff F. "Understanding Media Enjoyment: The Role of Transportation into Narrative Worlds." *Communication Theory*, Vol. 14, Issue 4, 2004, 311-327.

Gixti, Joseph. *Terrors of Uncertainty: The Cultural Contexts of Horror Fiction*. London & New York: Routledge, 1-214.

Harris, Richard Jackson., Hoekstra, Steven J., Scott, Christina L., Sanborn, Fred W., Karafa, Joseph Andrew., en Brandenburg, Jason Dean. "Young Men's and Women's Different Autobiographical Memories of the Experience of Seeing Frightening Movies on a Date." *Media Psychology*, Vol. 2, 2002, 245-268.

Krzywinska, Tanya. "Hands-on Horror. Axes to Grind: Re-Imagining the Horrific in Visual Media and Culture." *Spectator*, Vol. 22, Issue 2, 2002: 12-23.

Markus, Hazel., en Nurius, Paula. "Possible Selves." *American Psychologist*, Vol. 41, 1986, 954-969.

Merto, Robert K. "The Self-Fulfilling Prophecy." *The Antioch Review*, Vol. 8, 1948, 193-210.

Mundorf, Norbert., Weaver, James., en Zillmann, Dolf. "Effects of Gender Role and Self Perceptions on Affective Reactions to Horror films." *Sex Roles*, Vol. 20, 1989, 655-673.

Nell, Victor. "Mythic Structures in Narrative: The Domestication of Immortality." Ed. Green, Melanie C., Strange, Jeffrey J., en Brock, Timothy C. *Narrative Impact: Social and Cognitive Foundations*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2002, 17-37.

Oliver, Mary Beth en Sanders, Meghan. *The Horror Film: The Appeal of Horror and Suspense*. Ed. Stephen Prince. United States of America: Rutgers University Press, 2004, 242-261.

Oliver, Mary Beth., Weaver, James B., en Sargent, Stephanie Lee. "An Examination of Factors Related to Sex Differences in Enjoyment of Sad Films." *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, Vol. 44, 2000, 282- 300.

Patton, Michael Quinn. *Qualitative Research and Evaluation Methods*, Thousand Oaks: SAGE Publications, 2002, 5.

Radway, Janice. "Girls, Reading, and Narrative Gleaning." Ed. Green, Melanie C., Strange, Jeffrey J., en Brock, Timothy C. *Narrative impact: Social and cognitive foundations*. Mahwah, NJ: Erlbaum, 2002, 183-204.

Ramirez, John., Bryant, Jennings., en Zillmann, Dolf. "Effects of Erotica on Retaliatory Behaviour as a Function of Level of Prior Provocation." *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 43, 1982, 971-978.

Skal, David J. *The Monster Show: A Cultural History of Horror*. New York: Penguin, 1993, 1-448.

Sparks, Glenn G., Pellechian, Marriane., en Irvine, Chris. "The Repressive Coping Style and Fright Reactions to Mass Media." *Communication Research*. Vol. 26, 1999, 176-192.

Tamborini, Ronald en Schiff, James. "Predictors of Horror Film Attendance and Appeal: An Analysis of the Audience for Frightening Films." *Communication Research*, Vol. 14, 1987, 415-436.

Tamborini, Ronald en Weaver, James B. "Frightening Entertainment: A Historical Perspective of Fictional Horror." *Horror films: Current research on audience preferences and reactions*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996, 1-45.

Telotte, Jean-Pierre. "Introduction: Film and/as Technology: Assessing a Bargain." *Journal of Popular Film and Television*, Vol. 28, Issue 4, 2001, 146-149.

Tudor, Andrew. "Why Horror: The Peculiar Pleasures of a Popular Genre." *Cultural Studies*. Vol. 11, Issue 3, 1997, 47-55.

Twitchell, James B. *Dreadfull Pleasures: An Anatomy of Modern Horror*. New York: Oxford University Press, 1985, 1-360.

Twitchell, James B. *Preposterous Violence. Fables of Aggression in Modern Culture*. New York: Oxford University Press, 1989, 1-350.

Visch, Valentijn T., Tan, Ed S., en Molenaar, Dylan. "Brief Report: The Emotional and Cognitive Effect of Immersion in Film Viewing." *Cognition & Emotion*, Vol. 24, Issue 8, 2001: 1439-1445.

Walters, Glenn D. "Understanding the Popular Appeal of Horror Cinema: An Integrated-Interactive Model." *Journal of Media Psychology*, Vol. 9, Issue 2, 2004, 1-35.

Weaver, James B. "Are 'Slasher' Horror Films Sexually Violent? A Content Analysis." *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, Vol. 35, 1991, 385-392.

Zillmann, Dolf. "Anatomy of Suspense." *The Entertainment Functions of Television*. Ed. P.H. Tannonbaum. New Jersey: Erlbaum, 1980, 291-301.

Zillmann, Dolf. "Mood Management through Communication Choices." *American Behavioral Scientist*, Vol. 31, 1988, 327-340.

Zillmann, Dolf en Paulus, Paul B. "Spectators: Reactions to Sports Events and Effects on Athletic Performance." Ed. Singer, Robert., Murphy, Michael., en Tennant, Keith L. *Handbook of Research on Sport Psychology*, New York: Macmillan. 1993, 600-619.

Zillmann, Dolf en Gibson, Rhonda. "Evolution of the Horror Genre." Ed. Weaver, James B en Tamborini, Ronald. *Horror films: Current research on audience preferences and reactions*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996, 15-31.

Zillmann, Dolf., Weaver, James B., Mundorf, Norbert., en Aust, Charles F. "Effects of an Opposite-Gender Companion's Affect to Horror on Distress, Delight, and Attraction." *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol 51. 1986, 586-594.

Zuckerman, Marvin. "Sensation Seeking and the Taste for Vicarious Horror." Ed. Weaver, James B en Tamborini, Ronald. *Horror films: Current research on audience preferences and reactions*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, 1996, 147-160

Websites:

<http://www.vgchartz.com/yearly/2012/Global/&http://www.reuters.com/article/2009/10/30/us-media-horror-idUSTRE59T0F020091030>

<http://www.reuters.com/article/2009/10/30/us-media-horror-idUSTRE59T0F020091030>

<http://www.ign.com/articles/2013/02/09/the-horror-games-of-2013>

<http://www.gamer.nl/nieuws/58476/onderzoek-gemiddelde-leeftijd-gamers-32-jaar>

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-30-resident-evil-2-retrospective>

<http://www.gamespot.com/dead-space/reviews/dead-space-review-6199349/>

<http://www.gamespot.com/condemned-criminal-origins/reviews/condemned-criminal-origins-review-6140028/>

<http://www.ign.com/articles/2006/10/25/fear-review-2>

7: Bijlagen

7.1 Bijlage (1): Interview opzet

De vragen dienen consistent en bij voorkeur in deze volgorde te worden doorlopen. De vragen hebben een open karakter. Vraag bij open vragen door: Liever geen "waarom?", omdat dit te agressief kan overkomen. Beter is meestal: Hoe bedoelt u? Hoe komt dat? Kunt u me daar iets meer over vertellen?

De informant dient de ruimte te krijgen zijn of haar verhalen te vertellen. Vertel niet teveel over jezelf, praat niet mee met de geïnterviewde, maar luister en zorg dat de informant niet teveel uitweidt over zaken die de vragenlijst te buiten gaan. Voor een interview wordt de tijd genomen die vereist is. De verwachte interviewtijd zal omstreeks de 30 minuten liggen. De ervaring leert dat een informant daarna vaak 'op' is en als je binnen dit tijdsbestek blijft, blijft de uitwerking ook te overzien.

Bedank de informant voor de tijd die hij of zij heeft willen vrijmaken voor het interview. Stel de informant op zijn of haar gemak. Het interview zal zeer vertrouwelijk worden behandeld. Als zij daar prijs op stellen, zal het onder een andere naam worden opgeslagen. Vertel de informant dat alle antwoorden goed zijn, de positieve en de negatieve, de korte en de lange antwoorden, we zijn namelijk geïnteresseerd in hun mening en ervaringen. Vertel dat je alle uitspraken zorgvuldig zult behandelen. En wek vertrouwen.

Vraag toestemming om het interview op te nemen (leg uit dat het in principe opgenomen moet worden om later uitgeschreven en verwerkt te kunnen worden). Indien gewenst worden de gebruikte citaten in het onderzoeksverslag eerst voorgelegd aan de geïnterviewde, hierop kan hij/zij reageren, aanvullingen geven, etc.

Verder van belang voor het transcriberen: noteer waar het gesprek plaatsvindt en de naam en adres van de informant (spellen!), telefoonnummer en leeftijd. Noteer ook het pseudoniem en zet bij het uitwerken ook je eigen naam als interviewer op het transcript.

Geef ook een introductie op het transcript van de sfeer van het gesprek: hoe je aan de geïnterviewde bent gekomen, hoe de interviewlocatie eruit ziet en hoe de stemming is. Schrijf ook de redenen voor onderbreking op.

Meenemen voor de te houden interviews:

- Opname apparatuur (opgeladen, of met een verlengsnoer en oplader)
- Legitimatie
- Brief van de onderzoeksleider
- Vragenlijst/topiclijst

7.2 Bijlage (2): Interviewbrief voor respondenten

Datum
12.18.2012

Faculteit
Faculteit Geesteswetenschappen
Universiteit Utrecht

Attachment(s)
(---)



Universiteit Utrecht

Telefoon
(+0031)6 832 06 409
(+0031)348 55 3767

Fax
(---) --- ----

E-mail
m.vanieperen@students.uu.nl
michielvanieperen@hotmail.com

Postadres

Universiteit Utrecht, Faculteit Geesteswetenschappen, Heidelberglaan 8, 3584 CS Utrecht, The Netherlands

Beste (naam respondent),

In het moderne landschap van entertainment, bestaan er vandaag de dag nog veel onbeantwoorde vragen betreffende het plezier dat mensen halen uit het kijken van horror films, het lezen van horror verhalen, of het spelen van horror videogames. Binnen de Film- en Televisie studies is er nauwelijks aandacht betreffende dit onderwerp. De bestudering van mogelijke verklaringen en theorieën over de aantrekkingskracht van horror is daarom tot op heden een onderbelicht fenomeen gebleven in het wetenschappelijke veld. Daarom start de Universiteit Utrecht een onderzoeksproject waarin bestudeert zal worden waarom bepaalde mensen zich aangetrokken kunnen voelen tot horror media, waarin specifiek ingegaan zal worden op de aantrekkingskracht van horror films en horror videogames. En daar hebben wij u bij nodig!

Er bestaat nog weinig academische kennis over hoe kijkers en spelers van horror gerelateerde media plezier halen uit deze entertainmentvormen, en waarom dit genre zo'n aantrekkingskracht uitoefent. Er het daarom noodzakelijk dat er empirisch onderzoek in dit onderzoeksveld gedaan dient te worden, waarbij bepaalde ethische blauwdrukken opgesteld dienen te worden. Daarom moet er onderzoek gedaan worden naar de aantrekkingskracht van horror. We kunnen namelijk het horrorgenre beter leren begrijpen en diens karakteristieke kenmerken indien we leren te begrijpen wat het publiek ziet in horror media. De belangrijkste vraag die in dit onderzoek gesteld zal worden is daarom:

Wat kunnen wij leren van de bestaande film studies die de aantrekkingskracht van horror films onderzocht hebben, wanneer we aantrekkingskracht van horror videogames willen verklaren?

De Universiteit Utrecht vraagt u daarom of u open staat te participeren in een interview met een van onze studenten, waarin ingegaan zal worden op de aantrekkingskracht van horror films en horror videogames. Dit interview zal rond de 30 minuten duren, en (mits u daarvoor toestemming geeft) zal opgenomen, getranscribeerd, en geanalyseerd worden ten behoeve van dit onderzoeksproject. Specifieke resultaten van dit onderzoek en de interviews zullen (indien gewenst) als vertrouwelijk behandeld worden. De Universiteit Utrecht kan daarnaast tevens anonimiteit garanderen indien dit gewenst is. Uw persoonlijke informatie zal met de hoogst mogelijk zorg behandeld worden, en indien gewenst niet publiekelijk gemaakt worden.

Als u bepaalde vragen heeft aangaande dit onderzoeksproject, of als u meer informatie hierover wil, dan kunt u contact opnemen met onze onderzoek coördinator Clara Pafort-Overduin (c.pafortoverduin@uu.nl) of met onderzoeker Michiel van Ieperen (zie *contactinformatie*). Beide zijn bereikbaar via email en telefoon. Als u wilt participeren aan dit onderzoeksproject, contact ons dan, en wij zullen u verder informeren betreffende vervolgstappen aangaande dit project en het interview.

Vriendelijke groeten,

Michiel van Ieperen, onderzoeker
m.vanieperen@students.uu.nl

Clara Pafort-Overduin, onderzoek coördinator
c.pafort-overduin@uu.nl



Universiteit Utrecht

7.3 Bijlage (3): Topic Lijst

Introductie

Fijn dat je mee wilt werken aan dit onderzoek. Wij willen meer inzicht krijgen in de aantrekkingskracht van het horrorgenre en de daarop gebaseerde media. Dat willen we bereiken door semi-gestructureerde interviews te houden met verschillende mensen. Het interview zal ongeveer een half uur duren. Je kan het meer zien als een gesprek dan als een interview. Neem vooral de tijd voor je antwoorden. Het is niet erg als er af en toe stiltes vallen, dus voel je niet gehaast met het formuleren van je antwoorden. Dan gaan we nu van start.

Persoonsgegevens:

- Wat is je volledige naam?
- Wat is je geboortjaar?
- Wat studeer je/wat voor werk doe je?

Franchise Lijst

- Kun je hier iets over vertellen? Waarom deze videogames?
- Over welke videogame zou je iets meer willen vertellen? Waarom?

Videogames

- Wat maakte dat je deze videogame(s) ging spelen?

Gevoelens

- Wat was de reden om die videogame te spelen?
- Wat voor gevoel kreeg je bij het kijken van de film/videogame?
- Wat veroorzaakte dat gevoel denk je?
- Wat is jouw definitie van dat gevoel?
- Wat trok aan, wat niet? Wat trok je nog meer aan?

The catharsis & rite-of passagetheorie

- Zou je kunnen zeggen dat deze type videogames een soort van ontspanning geven in de zin van dat je je frustraties en dergelijke kwijt kan?
- Indien, zou je zeggen dat de kans zo minder wordt dat je je frustratie op iets anders uit?
- Voel je agressie, frustratie of haatvolle gevoelens tijdens het spelen van deze games?
- Lucht het op deze games te spelen?
- Denk je dat deze games zorgen voor een mindere staat van agressie bij de spelers en dat onverantwoord of rebels gedrag tegengaat of juist ontmoedigd?
- Zie je het spelen van deze games als een soort van ontgroening naar volwassenheid?

The coping strategy theorie

- Denk je dat het mogelijk is dat door het spelen van dit type games je beter om kan gaan met gelijkwaardige of gewelddadige gebeurtenissen in je eigen persoonlijke leven

The uncertainty theorie

- Zorgt de onzekerheid in deze games voor een positieve ervaring?

The curiosity, likeable villains & sensation seeking theorie

- Zorgt de nieuwsgierigheid die in deze games wordt opgeroepen voor een positieve ervaring, omdat je dingen ziet of tegenkomt die je nergens anders of tenminste niet zo snel in je eigen leven zou tegenkomen?
- Spelen geweld en de bloederige taferelen in deze games de belangrijke reden om ze te spelen en indien waarom dan precies?
- Welke rol spelen de personages in deze games, zowel de bad-guys of monsters alsmede het karakter dat jij zelf speelt, in de algehele ervaring van de game? Ben je bijvoorbeeld altijd tegen de bad-guys of juich je ze soms zelfs toe en waarom dan?

The dispositional alignment theorie

- Vindt je soms dat bepaalde personages die je tegenkomt in deze type games 'juist' verdienen om gepakt, gedood of gestraft te worden door andere en waarom indien?
- Vindt je altijd dat de goeden moet winnen en de slechten moeten verliezen? Waarom?
- In hoeverre speel de kans dat je gedood of gepakt wordt in deze games een rol in de algehele ervaring van de game voor jou?

The gender role socialization theorie

- In hoeverre vindt je dat je in deze type games typerend mannelijk of vrouwelijk gedrag kan uitoefenen, zoals het beschermen van mensen enzo?
- In hoeverre verandert de algehele ervaring van de games als je alleen of juist met meerdere mensen bij elkaar zit te spelen? Zowel met mannen en/of vrouwen erbij dus?

The societal concerns theorie

- Wat vindt je van de stelling dat vele horrorfilms en games vaak inspelen op de huidige angsten van een gemeenschap? Gedurende de Koude Oorlog kwamen er bijvoorbeeld veel horror films uit met een nucleaire oorlog als achtergrond enzo. Denk je dat dit ook terug te vinden is in horrorgames?

The absorptie theorie

- In hoeverre nemen deze games je als het ware op? Wordt je echt meegenomen als het ware in hun voorgeschotelde wereld en welke rol speelt dit in de gehele ervaring van de game?

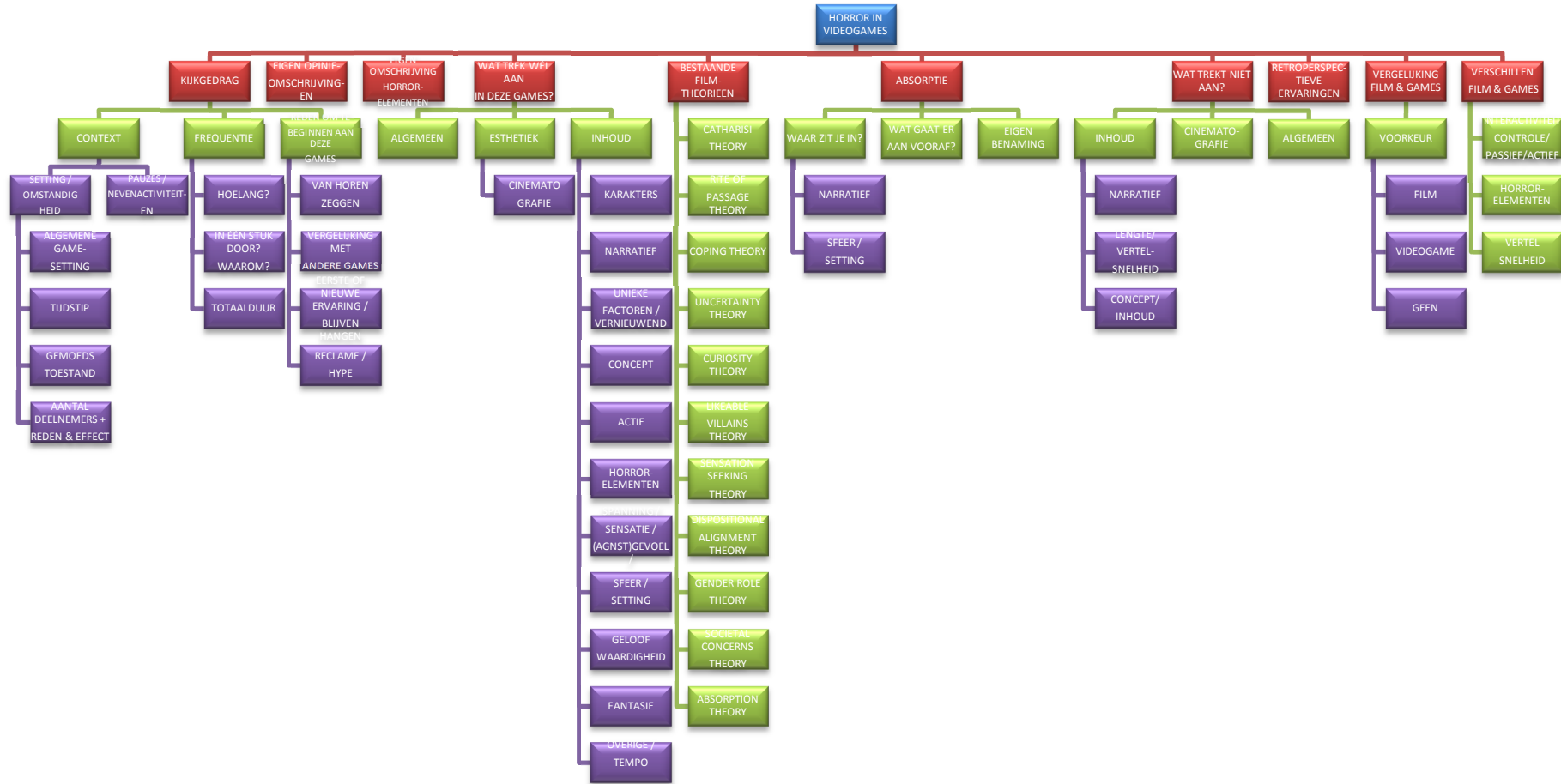
Algemeen

- Frequentie (Hoe vaak ga je naar de bioscoop/hoeveel films per week/maand/jaar/op TV/DVD)
- Hoe vaak pauze, doe je iets tussendoor?
- Kijk je alleen in de bioscoop of ook op tv of laptop? Waarom?
- In wat voor omstandigheden heb je de videogame gespeeld?
- Keek/speelde je de film/videogame alleen of samen? In hoeverre beïnvloedde dat de kijkervaring denk je?
- Heb je de film/videogame aan één stuk door bekeken/gespeeld? Waarom wel/niet?
- Wat voor invloed heeft de lengte van een film of videogame op je kijkgedrag?

Vergelijking

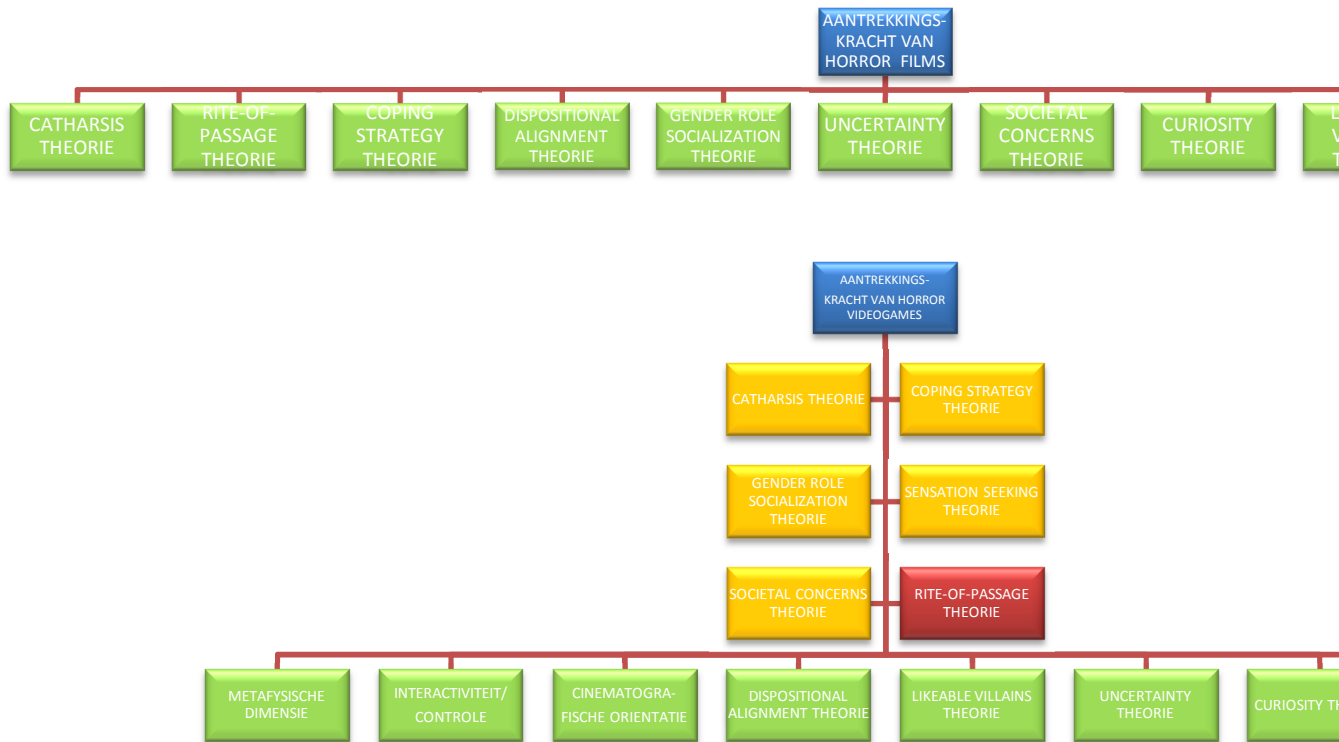
- In hoeverre vergeleek je de film en videogame met elkaar?
- Waar keek of speelde je liever en waarom?

7.4 Bijlage (4): Boomstructuur 'Horror videogames'



7.5 Bijlage (5): Boomstructuren 'vergelijkende blik tussen aantrekkingskracht van horror films en horror videogames

- GROEN: *Ondersteunde relatie*
- GEEL: *Gedeeltelijk ondersteunde relatie*
- ROOD: *Géén ondersteunde relatie*



7.6 Bijlage (6): Franchise lijst 'horror videogames'

Opmerking:

Deze lijst van titels die bestaat uit de meest populaire horror videogames is gebaseerd op verkregen informatie van websites als IMDB en Wikipedia. Het is echter mogelijk dat niet alle videogames die binnen het horrorgenre vallen op deze specifieke lijst te vinden zijn. Als je daarom een bepaalde horror videogame speelt of heb gespeeld die niet terug te vinden is op deze lijst, schrijf dan de titel van deze horror videogame op. Als je een horror videogame die wel op de lijst staat speelt of heb gespeeld, markeer de titel van dit spel.

<i>Title:</i>	<i>Platform:</i>	<i>Release date:</i>
<i><u>Akai Ito</u></i>	<i><u>PlayStation 2</u></i>	2004-10-21
<i><u>Alan Wake</u></i>	<i><u>Microsoft Windows, Xbox 360</u></i>	2010-05-14
<i><u>Alan Wake's American Nightmare</u></i>	<i><u>Microsoft Windows, Xbox 360</u></i>	2012-02-21
<i><u>Alice: Madness Returns</u></i>	<i><u>Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360</u></i>	2011-06-14
<i><u>American McGee's Alice</u></i>	<i><u>Microsoft Windows, Mac OS, Mac OS X</u></i>	2000-10-06
<i><u>Amnesia: The Dark Descent</u></i>	<i><u>Linux, Mac OS X, Microsoft Windows</u></i>	2010-09-22
<i><u>Amy</u></i>	<i><u>Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360</u></i>	2012-01-11
<i><u>Atic Atac</u></i>	<i><u>ZX Spectrum, BBC Micro</u></i>	1983
<i><u>Bad Day on the Midway</u></i>	<i><u>Windows, Mac</u></i>	1995-10-31
<i><u>Blue Stinger</u></i>	<i><u>Dreamcast</u></i>	1999-03-25
<i><u>Bible Black</u></i>	<i><u>Microsoft Windows</u></i>	2000-07-14
<i><u>BioShock</u></i>	<i><u>Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Mac OS X</u></i>	2007-08-21
<i><u>BioShock 2</u></i>	<i><u>Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows</u></i>	2010-02-09
<i><u>Blood</u></i>	<i><u>DOS</u></i>	1997-06-20
<i><u>Blood II: The Chosen</u></i>	<i><u>PC, Windows</u></i>	1998-10-31
<i><u>Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth</u></i>	<i><u>Xbox, Microsoft Windows</u></i>	2005-10-24
<i><u>Carrier</u></i>	<i><u>Dreamcast</u></i>	2000-01-31
<i><u>Catherine</u></i>	<i><u>PlayStation 3, Xbox 360</u></i>	2011-02-17

<u><i>Chiller</i></u>	<u>Arcade, Nintendo Entertainment System</u>	1986
<u><i>Clive Barker's Jericho</i></u>	<u>Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360</u>	2007-10-23
<u><i>Clive Barker's Undying</i></u>	<u>Microsoft Windows, Mac OS X</u>	2001-02-07
<u><i>Cold Fear</i></u>	<u>Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox</u>	2005-03-15
<u><i>Condemned: Criminal Origins</i></u>	<u>Xbox 360, Microsoft Windows</u>	2005-11-15
<u><i>Condemned 2: Bloodshot</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360</u>	2008-03-11
<u><i>Cryostasis: Sleep of Reason</i></u>	<u>Microsoft Windows</u>	2008-12-05
<u><i>Curse: The Eye of Isis</i></u>	<u>Xbox, PC, PlayStation 2</u>	2003-10-21
<u><i>D</i></u>	<u>3DO, Sega Saturn, PlayStation, DOS, Microsoft Windows</u>	1995-04-01
<u><i>Dante's Inferno</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360, PSP</u>	2010-02-04
<u><i>Dark Salvation</i></u>	<u>Microsoft Windows, Linux, Mac OS X</u>	2009-07-28
<u><i>Dark Seed</i></u>	<u>Amiga, Amiga CD32, DOS, Macintosh, Sega Saturn, PlayStation</u>	1992
<u><i>Dark Seed II</i></u>	<u>Windows, Macintosh, Sega Saturn, PlayStation</u>	1995
<u><i>Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder</i></u>	<u>Microsoft Windows</u>	2007-11-06
<u><i>Darkness Within 2: The Dark Lineage</i></u>	<u>Microsoft Windows</u>	2010-05-28
<u><i>Darkwatch</i></u>	<u>PlayStation 2, Xbox</u>	2005-08-16
<u><i>Dead Space</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows</u>	2008-10-14
<u><i>Dead Space Ignition</i></u>	<u>PlayStation Network, Xbox Live Arcade</u>	2010-10-12
<u><i>Dead Space: Extraction</i></u>	<u>Wii, PlayStation 3</u>	2009-09-29
<u><i>Dead Space 2</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows</u>	2011-01-25
<u><i>Deadly Premonition</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360</u>	2010-02-23
<u><i>Deep Fear</i></u>	<u>Sega Saturn</u>	1998-07-16
<u><i>Dementium: The Ward</i></u>	<u>Nintendo DS</u>	2007-10-31

<u><i>Dementium II</i></u>	<u>Nintendo DS</u>	2010-05-04
<u><i>Elvira: Mistress of the Dark</i></u>	<u>Amiga, Atari ST, C64DOS</u>	1990
<u><i>Elvira II: The Jaws of Cerberus</i></u>	<u>Amiga, Atari ST, C64DOS</u>	1992
<u><i>Enemy Zero</i></u>	<u>Saturn, Microsoft Windows</u>	1996-12-13
<u><i>Escape from Bug Island</i></u>	<u>Wii</u>	2006-12-02
<u><i>Escape from Monster Manor</i></u>	<u>3DO Interactive Multiplayer</u>	1993
<u><i>Eternal Darkness: Sanity's Requiem</i></u>	<u>Nintendo GameCube</u>	2002-06-23
<u><i>Extermination (video game)</i></u>	<u>PlayStation 2</u>	2001-03-08
<u><i>Fatal Frame</i></u>	<u>PlayStation 2, Xbox, Wii</u>	2001-2011
<u><i>F.E.A.R.</i></u>	<u>Microsoft Windows, Xbox 360, Playstation 3</u>	2005-10-18
<u><i>Fear Effect</i></u>	<u>PlayStation</u>	2000-01-31
<u><i>Fear Effect 2: Retro Helix</i></u>	<u>PlayStation</u>	2001-11-15
<u><i>Frankenstein</i></u>	<u>Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum</u>	1987
<u><i>Friday the 13th</i></u>	<u>Nintendo Entertainment System</u>	1988-02
<u><i>Gakkou de atta Kowai Hanashi</i></u>	<u>Super Famicom, Virtual Console</u>	1995
<u><i>Ghost Hunters</i></u>	<u>Amstrad CPC, ZX Spectrum</u>	1987
<u><i>Ghost Manor</i></u>	<u>Atari 2600, Vic-20, TurboGrafx-16</u>	1983
<u><i>Gregory Horror Show</i></u>	<u>PlayStation 2</u>	2003-08-07
<u><i>Harvester</i></u>	<u>DOS</u>	1996-08-31
<u><i>Haunted House</i></u>	<u>Atari 2600</u>	1982
<u><i>Haunting Ground</i></u>	<u>PlayStation 2</u>	2005-04-21
<u><i>Hell: A Cyberpunk Thriller</i></u>	<u>DOS, 3DO</u>	1994
<u><i>Hellnight</i></u>	<u>PlayStation</u>	1998-06-11
<u><i>Higurashi When They Cry</i></u>	<u>PC, PlayStation 2, Nintendo DS, iOS</u>	2002-2006
<u><i>I Am Alive</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360</u>	2012-04-03
<u><i>I Have No Mouth, and I Must Scream</i></u>	<u>Mac OS, DOS</u>	1995-10-31

<u><i>Illbleed</i></u>	<u>Dreamcast</u>	2001-03-29
<u><i>Imabikisō</i></u>	<u>PlayStation 3, Wii</u>	2007-10-23
<u><i>It Came from the Desert</i></u>	<u>Amiga, DOS, Sega Genesis/Mega Drive, Turbo Grafx 16</u>	1989
<u><i>Jack the Ripper</i></u>	<u>Amstrad CPC, Commodore 64, ZX Spectrum</u>	1987
<u><i>Juggernaut</i></u>	<u>PlayStation</u>	1998-11-19
<u><i>Kabus 22</i></u>	<u>Windows</u>	2006-12-25
<u><i>Kowa-Oto</i></u>	<u>iOS</u>	2010-08-31
<u><i>Kuon</i></u>	<u>PlayStation 2</u>	2004-04-01
<u><i>Laplace no Ma</i></u>	<u>NEC PC-8801, NEC PC-9801, Sharp X68000, DOS, TurboGrafx CD, Super Famicom</u>	1987
<u><i>The Last of Us</i></u>	<u>PlayStation 3</u>	2013
<u><i>Lifeline</i></u>	<u>PlayStation 2</u>	2003-01-30
<u><i>LIT</i></u>	<u>WiiWare</u>	2009-12-22
<u><i>Manhunt</i></u>	<u>PlayStation 2, Xbox, Windows</u>	2003-11-18
<u><i>Manhunt 2</i></u>	<u>PlayStation 2, PlayStation Portable, Wii, Microsoft Windows</u>	2007-10-29
<u><i>Maniac Mansion</i></u>	<u>Commodore 64, Apple II, IBM PC, Amiga, Atari ST, Nintendo Entertainment System</u>	1987-10
<u><i>Martian Gothic: Unification</i></u>	<u>Microsoft Windows, PlayStation</u>	2000-04-30
<u><i>Metro 2033</i></u>	<u>Microsoft Windows, Xbox 360</u>	2010-03-16
<u><i>Michigan: Report from Hell</i></u>	<u>PlayStation 2</u>	2004-08-05
<u><i>Monster Madness: Grave Danger</i></u>	<u>PlayStation 3</u>	2008-08-05
<u><i>Moonlight Syndrome</i></u>	<u>PlayStation</u>	1997-10-09
<u><i>Nanashi no Game</i></u>	<u>Nintendo DS</u>	2008-07-03
<u><i>Necronomicon: The Dawning of Darkness</i></u>	<u>Microsoft Windows, PlayStation</u>	2001-05-11
<u><i>NecroVision</i></u>	<u>Microsoft Windows</u>	2009-

		02-20
<u>Night Slashers</u>	<u>Arcade</u>	1994
<u>Nightmare Creatures</u>	<u>PlayStation, Windows, Nintendo 64, Mobile Phone</u>	1997-09-30
<u>Nightmare Creatures II</u>	<u>PlayStation, Dreamcast</u>	2000-04-29
<u>Nitemare 3D</u>	<u>DOS, Windows</u>	1994-05-17
<u>Nocturne</u>	<u>Microsoft Windows</u>	1999-10-31
<u>Nosferatu: The Wrath of Malachi</u>	<u>Microsoft Windows</u>	2003-10-21
<u>ObsCure</u>	<u>PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows</u>	2004-10-01
<u>ObsCure II</u>	<u>Microsoft Windows, PlayStation 2, Wii, PlayStation Portable</u>	2007-09-07
<u>Onimusha: Warlords</u>	<u>PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows</u>	2001-01-25
<u>Overblood</u>	<u>PlayStation</u>	1997-05-22
<u>Pathologic</u>	<u>Microsoft Windows</u>	2005-06-09
<u>Penumbra: Black Plague</u>	<u>Microsoft Windows, Linux, Mac OS X</u>	2008-02-12
<u>Penumbra: Overture</u>	<u>Microsoft Windows, Linux, Mac OS X</u>	2007-03-30
<u>Penumbra: Requiem</u>	<u>Microsoft Windows, Linux, Mac OS X</u>	2008-08-27
<u>Phantasmagoria: A Puzzle of Flesh</u>	<u>DOS, Windows</u>	1996-11-30
<u>Phantasmagoria</u>	<u>DOS, Windows, Mac OS, Sega Saturn</u>	1995-07-31
<u>Realms of the Haunting</u>	<u>Windows 95</u>	1996-11-28
<u>Resident Evil</u>	<u>PlayStation, Windows, Sega Saturn, Nintendo DS</u>	1996-03-22
<u>REmake(Resident Evil remake)</u>	<u>Nintendo Gamecube, Nintendo Wii</u>	2002-03-22
<u>Resident Evil 2</u>	<u>PlayStation, Windows, Dreamcast, Nintendo GameCube</u>	1998-01-21
<u>Resident Evil 3</u>	<u>PlayStation, Dreamcast, Windows, Nintendo GameCube</u>	1999-09-22
<u>Resident Evil 4</u>	<u>Nintendo GameCube, PlayStation 2, Windows, Nintendo Wii, PlayStation 3, Xbox 360</u>	2005-01-11

<u><i>Resident Evil 5</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360, Windows</u>	2009-03-05
<u><i>Rise of Nightmares</i></u>	<u>Xbox 360Kinect</u>	2011-09-06
<u><i>Rule of Rose</i></u>	<u>PlayStation 2</u>	2006-01-19
<u><i>S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl</i></u>	<u>Microsoft Windows</u>	2007-03-20
<u><i>S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky</i></u>	<u>Microsoft Windows</u>	2008-08-22
<u><i>Sanitarium</i></u>	<u>Microsoft Windows</u>	1998-04-30
<u><i>Saw</i></u>	<u>Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360</u>	2009-10-06
<u><i>Saw II: Flesh & Blood</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360</u>	2010-10-19
<u><i>Scratches</i></u>	<u>PC</u>	2006-03-08
<u><i>Shadow Man</i></u>	<u>Nintendo 64, Dreamcast, PlayStation, Windows</u>	1999-07-31
<u><i>Silent Hill (video game)</i></u>	<u>PlayStation, PlayStation Network</u>	1999-01-31
<u><i>Silent Hill 2</i></u>	<u>PlayStation 2, Xbox, Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360</u>	2001-09-24
<u><i>Silent Hill 3</i></u>	<u>PlayStation 2, Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360</u>	2003-05-23
<u><i>Silent Hill 4: The Room</i></u>	<u>PlayStation 2, Microsoft Windows, Xbox</u>	2004-06-17
<u><i>Silent Hill Homecoming</i></u>	<u>Microsoft Windows, PlayStation 3, Xbox 360</u>	2008-09-30
<u><i>Singularity</i></u>	<u>Microsoft Windows, Xbox 360, PlayStation 3</u>	2010-06-25
<u><i>Siren: Blood Curse</i></u>	<u>PlayStation 3</u>	2008-07-24
<u><i>Slender: The Eight Pages</i></u>	<u>Microsoft Windows, OS X</u>	2012-06
<u><i>Soft & Cuddly</i></u>	<u>ZX Spectrum</u>	1987
<u><i>Soul of the Samurai</i></u>	<u>PlayStation</u>	1999-04-28
<u><i>Space Gun</i></u>	<u>Amiga, Arcade, Atari ST, Commodore 64, PC, PlayStation 2, Sega Master System, Xbox, ZX Spectrum</u>	1990-10
<u><i>Splatterhouse</i></u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360</u>	2010-11-23

<u>The Suffering</u>	<u>PlayStation 2, Xbox, Windows</u>	2004-03-09
<u>The Suffering: Ties That Bind</u>	<u>PlayStation 2, Xbox, Windows</u>	2005-09-26
<u>Sweet Home</u>	<u>Nintendo Entertainment System</u>	1989-12-15
<u>Tecmo's Deception: Invitation to Darkness</u>	<u>PlayStation, PlayStation Network</u>	1996-06-25
<u>Theresia</u>	<u>Nintendo DS</u>	2008-09-11
<u>The Thing</u>	<u>PlayStation 2, Windows, Xbox</u>	2002-08-21
<u>Uninvited</u>	<u>Apple IIGS, Commodore Amiga, Atari ST, Commodore 64, Apple Macintosh, NES, Famicom, PC, Pocket PC</u>	1986
<u>The 7th Guest</u>	<u>DOS, Microsoft Windows, CD-i, Mac OS, iOS</u>	1993-04
<u>The 11th Hour</u>	<u>DOS, Microsoft Windows, Macintosh</u>	1995-12-13
<u>The Black Mirror</u>	<u>Windows</u>	2003-02
<u>The Dark Eye</u>	<u>PC, Mac</u>	1995-10-31
<u>The Darkness (video game)</u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360</u>	2007-06-25
<u>The Darkness II</u>	<u>PlayStation 3, Xbox 360</u>	2012-02-07
<u>The Grinder</u>	<u>Wii, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows</u>	2011-10
<u>The Legacy: Realm of Terror</u>	<u>DOS</u>	1993
<u>The Lurking Horror</u>	<u>Amiga, Amstrad CPC/PCW, Apple II, Atari 8-bit, Atari ST, Commodore 64/128, Macintosh, DOS</u>	1987-05-06
<u>The Ring: Terror's Realm</u>	<u>Dreamcast</u>	2000-02-24

7.7 Bijlage (7): Getranscribeerde interviews respondenten

7.7.1 Getranscribeerde interview #1 (Sanne)

Interview #1: Sanne

Datum: 27 december 2012,

Tijdstip: 18:46

Locatie: Woning respondent

Lengte: 35:00 minuten

Sanne is 22-jarige vrouw en is momenteel aan het afsturen aan de HBO-opleiding Vrijtjidsmanagement. De respondent is daarnaast een bekende van de onderzoeker. De nodige achtergrondinformatie is daarnaast al bekend. De respondent is afkomstig uit een relatief rijke familie (red: groot huis, eigen auto, etc...) en kent geen specifieke historie van (familie)problemen. Het interview is bij haar thuis afgenomen.

Michiel:

Nou, allereerst wederom bedankt dat je mee wilde doen aan dit interview en aan mijn afstudeeronderzoek omtrent de aantrekkingskracht van het horror-genre.

Sanne:

Geen dank hoor, geen dank... Vindt het allemaal wel leuk hoor.

Michiel:

Naja, mooi... Eh, heb je voordat we echt gaan beginnen nog enkele prangende vragen ofzo?

Sanne:

Eh... nee, niet echt nee.

Michiel:

Oke, mooi... dan kunnen we nog denk ik gelijk aan de slag gaan als je dat niet erg vindt.

Sanne:

Goed.

Michiel:

Oke... voordat we echt ingaan op de aantrekkingskracht van horror, heb ik eerst even nog wat standaard vraagjes die ik even moet afwerken als je het niet erg vindt.

Sanne:

Haha... oke.

Michiel:

Haha.. ja, zo boeiend zijn ze ook weer niet hoor, maar dat even terzijde. Allereerst, zou je wellicht je volledige naam kunnen vertellen? For the record weet je.

Sanne:

Hahaha... right. Nou, mijn naam is Sanne. Maar moet ik perse ook mijn achternaam vermelden, want eigenlijk heb ik dat liever niet. Ik vindt het niet heel erg ofzo om aan dit soort onderzoekjes mee te doen, maar om nou gelijk in vol ornaat al mijn gegevens enzo door te geven is misschien iets teveel van het goede. Is alleen mijn voornaam ook goed?

Michiel:

Oh, tuurlijk. Dat is geen probleem hoor. Kan als je wilt zelfs ook alles anoniem invullen als je dat prettiger vindt.

Sanne:

Oke... Alleen mijn voornaam vindt ik niet erg hoor. Dus zo is het wel best.

Michiel:

Mooi... Eh, verder. Wat is je leeftijd?

Sanne:

22

Michiel:

Oke... kan je daarnaast misschien iets vertellen over wat voor werk je doet of wat je studeert momenteel?

Sanne:

Eh... als bijbaantje werk ik momenteel bij de post en zit momenteel ook in mijn afstudeerfase van mijn studie **Vrijtjdsmanagement** in Breda.

Michiel:

Juist... Oke. Nou, laten we nu dan maar in de wat serieuze materie duiken zeg maar. Te beginnen bij de lijst die je eerder hebt ingevuld voorafgaand voor dit interview

**Pakt ingevulde franchise-lijst erbij*

Michiel:

Je hebt verschillende spelletjes ingevuld in de lijst die ik je had toegestuurd. En we kunnen hieruit wel opmaken dat je inderdaad **een aardige fan bent van horror-games** nietwaar?

Sanne:

Ja... hahaha... dat is inderdaad niet zo heel moeilijk om te zien als je de lijst zo bekijkt nee.

Michiel:

Hoe vaak speel je gemiddeld in de week of per dag als ik vragen mag?

Sanne:

Meestal wel **een paar uur in de week**. Wel steeds **minder in vergelijking met vroeger**, gezien ik druk ben met studeren enzo, maar zeg **gemiddeld anderhalf uur per dag** ofzo? Ik weet het niet, zoiets. **Vroeger was het wel veel meer** hoor. Toen speelde ik **met gemak een uurtje of 3 a 4 per dag**. Dan red ik nu niet meer.

Michiel:

Precies... maar even afgezonderd van dat, kan je misschien eerst iets meer vertellen over waarom je überhaupt veel games speelt, afgezonderd wellicht van het feit of ze wel of niet horror-gerelateerd zijn?

5:00 minuten

Sanne:

Tja... Games geven je een soort van vrijheid denk ik als het ware. Ik speel al van jongs af aan spelletjes... Gok al vanaf toen ik denk ik een jaar of 13 a 14 was. En ik heb **het** altijd al heel erg leuk gevonden. Je kan zou maar zeggen alles doen wat je wilt in games snap je. Rijden, schieten, op avontuur gaan, mooie verhalen meemaken, interessante personages ontmoeten, ook al zijn die natuurlijk niet echt enzo. Het is voor mij zou maar zeggen film 2.0 om het even heel fancy te zeggen. In plaats van alleen maar te kijken naar een persoon die iets doet of meemaakt wat natuurlijk ook heel spannend en leuk kan zijn, ben jij nu de persoon die het doet of meemaakt. Jij zit dus daar in die wereld en jij maakt alle keuzes in plaats van een ander en dat zorgt ervoor dat je natuurlijk veel meer betrokken raakt in hetgeen wat je aan het doen bent. Je raak veel meer opgezogen in die wereld waarin je verblijft, en dat maakt games zo uniek denk ik.

Michiel:

Oke... helder. En als we ons nu dan wel even specifiek richten op de lijst van videogames en dan natuurlijk op de horror-gerelateerde spellen... Kan je mij hier iets meer over vertellen waarom je veel van dit type spelletjes speelt?

Sanne:

Hahaha... Nou, allereerst vindt ik het op de een of andere manier gewoon heel fijn om mij soms helemaal het leplazerus te schrikken, hahaha... Dat gevoel van continue schrik of beter gezegd van onrust, dat je nooit helemaal zeker weet wat er gaat gebeuren, dat gevoel is heel lekker. Maar wat misschien nog wel fijner is, is dat je in tegenstelling tot films in games de keuze zelf moet maken om iets wel of niet te doen. In films kijk je naar iemand die iets stoms doet, maar in games ben jij degene die die stomme keuze wel of niet maakt, en dat maakt het zo spannend. Wat ook heel interessant is, is dat je in horror natuurlijk ook van alles tegenkomt wat je nergens anders kan vinden. Ik bedoel, zombies, monsters et cetera... In videogames heb je dan soms nog de keuze om te strijden als het ware tegen deze monsters. Waar in films deze monsters vaak overwinnen en je als kijkers helemaal geen enige vorm van invloed lijkt te hebben, kan je in games gewoon, hoewel dat natuurlijk verschilt per game, de monsters afknallen of wegrennen enzo. Jij in plaats van een ander maakt hier de keuzes, en daarom is het zo spannend, omdat het zo lijkt alsof het net is dat jij daar in die wereld daar staat en jij daar aanwezig bent.

Michiel:

Juist ja... En als je moet kiezen tussen welke horror-game jouw favoriet is, welke zou dat dan worden, en zou je je keuze ook verder kunnen belichten?

Sanne:

Nou, ik heb eigenlijk niet echt een hele specifieke smaak in bepaalde horror-games... ik vindt alle horror-spellen wel spannend en interessant om te spelen. Maar als ik echt zou moeten kiezen perse, dan zal ik denk ik gaan voor de Resident Evil-serie.

10:00 minuten

Michiel:

En waarom dan precies als ik vragen mag?

Sanne:

Nou... de eerste Resident Evil was een van mijn eerste ervaringen met games, dus dat speelt waarschijnlijk sowieso wel een grote rol denk ik. Daarnaast was die game ook echt een ontzettend meesterwerk qua spanning en wordt door vele, waaronder mezelf, ook beschouwd als een videogameklassieker. Het speelde zich af in een enorme villa in een groot bos waar een of ander mysterieus biowetenschappelijk onderzoek mis is gelopen en een speciale eenheid wordt er naartoe gestuurd om alles uit te zoeken. Dat loopt natuurlijk helemaal mis, blablabla... en voor je het weet zit het huis tjokvol met zombies enzo. En zorgt jij er maar voor dat je er veilig uitkomt, hahaha....

Michiel:

Haha, ja, ik ben zelf ook bekend met de serie en de games, en inderdaad is vooral deel één een enorm goed spel. Maar kan je je keuze waarom je deze serie een warm hart toedraagt misschien nog wat verder toelichten?

Sanne:

Nou... allereerst zijn zombies altijd interessant, hahaha. En deze games zitten er vol mee. Gelukkig heb je genoeg wapens om jezelf te verdedigen en steeds verder te komen in het verhaal, maar dat gaat natuurlijk niet altijd even soepel. Of je hebt te weinig munitie, of bent te vaak aangevallen en heb je te weinig kracht, en dan zit je dan vol spannend over wat je nu weer moet doen om net weer een stapje verder te komen zonder af te gaan. Nu moet ik wel zeggen dat de vervolgdelens steeds actievoller zijn geworden en minder focussen op de horror-elementen. Dat is op zich geen probleem, maar vooral de laatste paar delen kunnen in mijn ogen niet echt meer gezien worden als typische horror-games, maar meer actie met horror-elementen. Daarom zijn de eerste delen nog steeds de beste omdat die veel meer focusste op de horror.

Michiel:

Oke, maar wat bedoel je precies met focussen op horror?

Sanne:

Nou, daar was het echt nog alleen schieten waar het echt nodig was. Vooral in deel één had je nog weinig munitie, en kon je sowieso niet ieder monster wat je tegenkwam onder schot nemen, en moest je dus keuzes maken of je wegvlocht bij de ene zombie of juist niet en het gevecht wel aanging met het risico dat je in de volgende kamer iets tegenkwam maar geen munitie of andere wapens meer had om de strijd aan te gaan. Dat maakt het echt enorm spannend. Ook was het zo dat de sfeer in de eerdere delen veel bijzonderder was, veel beklemmender en enger. Waar de laatste delen vaak zich in de buitenlucht afspeelde op grote open gebieden, waren deel 1 en 2 nog vaak binnenshuis, en kleine, onoverzichtelijke ruimtes.

Michiel:

Inderdaad ja, daar ben ik het zelf eigenlijk ook wel grotendeels mee eens ja. Kan je daarnaast misschien nog wat meer vertellen over hoe de camera in deze games en tussen de eerdere en latere delen een invloed heeft op de algehele ervaring?

15:00 minuten

Sanne:

Ohja... Dat is inderdaad ook een niet onbelangrijk punt. De eerdere delen maakte nog gebruik van zogenaamde vaste camerastandpunten waar je personage dan doorheen liep. Je had bijvoorbeeld een ruimte die vanuit een hoek in de kamer in beeld gebracht werd en jouw personage liep dan door de kamer zonder dat de camera meebewoog. Typerend voor de serie was daarom ook dat je vaak hele onhandige camerapunten had waardoor je niet kon zien wat er zich allemaal in een ruimte bevond of wat er precies om de hoek van een gang stond. Natuurlijk een bewuste keuze om het nog spannender te maken, en het werkte inderdaad als een tierelier. De laatste paar delen gebruiken echter het iets wat meer traditionelere derde-persoon perspectief vanachter het personage dat je speelt, waardoor alles dus eigenlijk een heel stuk overzichtelijker in beeld wordt gebracht. Dat maakt het in mijn ogen ook een stuk minder spannend, omdat je alles goed in de gaten kan houden, en alles vaak ruim op tijd ziet. En dat maakt de ervaring ook iets minder in mijn ogen.

Michiel:

Juist... helder. Eh... als ik verder mag vragen, zou je misschien iets meer kunnen ingaan op het soort gevoel wat je krijgt bij het spelen van dit soort games? Probeer dat gevoel soort van te definiëren als dat kan...

Sanne:

Oe... dat is nogal moeilijk denk ik.

Michiel:

Begrijp ik, maar probeer het eens te omschrijven. Je begon net al over het onderhuidse gevoel van spanning dat je krijgt. Probeer daar eens dieper op in te gaan als je wilt.

Sanne:

Oke... Eh... Nou, met deze games krijg ik vaak het gevoel dat ik binnengezogen wordt in een absurd andere wereld dan verhouding met die van mezelf en anderen weet je. In deze horrorgames kom je natuurlijk dingen tegen die in feite nergens op slaan, maar juist dat maakt het zo interessant omdat je soort van nieuwsgierig wordt wat je allemaal kan tegenkomen of voor welke keuzes je allemaal komt te staan tijdens het spelen. Dat trekt me wel aan weetje, dat onbekende dat je tegenkomt, dat absurde, en dat jij er maar het beste van moet maken onder die omstandigheid. En het gevoel dat je krijgt als je eenmaal het einde hebt gehaald of het laatste monster verslagen hebt ofzo, dat is ook een ontzettend goed gevoel. Dat jij ondanks al die horrodoringen die je tegen bent gekomen toch het einde hebt gehaald...

Michiel:

Juist ja... En als je iets moest vertellen over wat je juist niet echt aantrekt aan dit soort spellen, wat zou je dan zeggen? Als je echt iets MOET kiezen zou maar...

Sanne:

Eh... Nou, misschien dat sommige dingen misschien een beetje voorspelbaar kunnen worden? Ik bedoel, omdat ik veel van dit soort games speel krijg je op een gegeven moment wel door wat je op bepaalde momenten kan verwachten. Dat er een zombie door een raam springt, of een monster door het dak naar beneden valt ofzo. Je krijgt soort van een zesde zintuig voor dat soort dingen doordat je continue in aanraking bent met dat soort praktijken dat je niet altijd meer ECHT verrast wordt als iets zoiets gebeurt of staat te gebeuren. En dat kan de spanning soms wel een beetje weghalen. Wat niet perse heel erg is, maar toch de ervaring een beetje soort van onderuit haalt.

20:00 minuten

Michiel:

Oke, dat is inderdaad een logische redenering wat je niet aantrekt. Maar om nog eens verder in te gaan op je gevoelens en redenen van het spelen van deze games... Als je in een paar zinnen perse kort maar krachtig zou omschrijven waarom je zo geïnteresseerd bent hierin, dan zou je zeggen...?

Sanne:

In een paar zinnen?

Michiel:

Inderdaad... een paar zinnen, zodat je echt een soort van statement moet vormen waarin alles valt.

Sanne:

Oke... eh.. Nou, zoals ik eerder al vertelde trekt die onzekerheid van wat je kan verwachten mij heel erg aan, en dat die onzekerheid ook een bepaalde nieuwsgierigheid met zich meebrengt... Oftewel dat je nieuwsgierig bent wat je kan verwachten. Maar ook de spanning die deze games met zich meebrengen, dat je in een absurde wereld wordt ingezogen en dat soort dingen. Denk wel dat dat de belangrijkste redenen zijn denk ik.

Michiel:

Oke... dat weten we dan ook weer, haha... Anyhoo, ehm... Als we nu even een soort van vergelijking moeten gaan trekken tussen videogames en films, zoals bijvoorbeeld tussen de Resident Evil-films en de games... In hoeverre vergelijk je beide dan met elkaar zou maar zeggen.

Sanne:

Vergelijken?

Michiel:

Uhu...

Sanne:

Nou, je komt natuurlijk verschillen dingen tegen in de films die terugkomen in de games en andersom. Dat maakt het ook wel leuk vindt ik, dat je dingen herkent die je in een van beide hebt gezien.

Michiel:

En als je een keuze moet maken wat je liever doet... De games spelen of de films kijken, dan...?

Sanne:

Dan kies ik absoluut voor de games! Allereerst zijn de films niet echt heel erg goed te noemen, hahaha. En daarnaast zijn de films ook niet echt te benoemen als die-hard horrorfilms. Er komen wel zombies en monsters enzo in voor, maar het zijn vooral gewoon doorsnee actie-films. De games daarentegen, en dus vooral die eerste paar delen zijn nog wel echt volwaardige horrorgames die die titel ook echt verdienen. De films zijn niet eng te noemen, maar die games zijn niet bepaald voor tedere zieltjes bedoeld vindt ik...

Michiel:

Dus de mate van horror speelt hierbij eigenlijk voor jouw de grootste rol?

Sanne:

Ja, absoluut... De games hebben veel meer horrorelementen in mijn ogen dan de films. En persoonlijk hou ik ook meer van games dan films op zichzelf. Ik hou ervan om zelf te controle te hebben in plaats van enkel te kijken hoe een ander het aanpakt zoals in films. Ik wil mijn eigen keuzes maken, en mezelf de dood injagen als het ware, hahaha... in plaats van een ander.

Michiel:

Haha... okok. Eh... Laten we het nu anders ook eens even hebben over de omstandigheden waarin je deze games speelt, wat ook niet geheel onbelangrijk is. Als je deze games speelt, doe je dat dan alleen of samen met een ander en indien, waarom dan?

25:00 minuten

Sanne:

Nou, meestal speel ik ze gewoon in mijn eentje. Als er iemand bij me is zoals een vriend of vriendin en we hebben zin om even te gamen, dan doe je het wel samen natuurlijk, maar ik speel zo goed als altijd vaak gewoon alleen.

Michiel:

En waarom als ik vragen mag? Of beter gezegd... denk je dat het de ervaring als het ware beïnvloed als je in je eentje of met meerdere zit te spelen?

Sanne:

Nou, ik denk dat de ervaring in mijn ogen een stuk intensiever is als je alleen zit te spelen. Met een ander voel je je toch misschien net wat veiliger ofzo? Wat natuurlijk nergens op slaat, hahaha... maar toch, dat gevoel krijg je toch wel een beetje denk ik. In je eentje ben je toch overgeleverd aan jezelf ofzo, en kan je niemand om advies vragen om een keuze tussen iets te maken. Alleen is maar alleen, en dat maakt het dus wel wat spannender denk ik.

Michiel:

Maar vindt je het zelf ook leuker om alleen te spelen?

Sanne:

Jazeker... ik speel het liefst alleen. Geen gezeur van andere om mij heen, en ik kan mij zo het beste concentreren om wat er allemaal gebeurt op het scherm. Ook vindt ik dat je zo veel meer in de game wordt gezogen, waardoor de hele game-ervaring veel toffer en intensiever wordt. Wat natuurlijk super is dan...

Michiel:

Juist... En speel je deze games vaak ook aan één stuk door?

Sanne:

Vaak wel ja. Doordat je tijdens het spelen helemaal in het verhaal zit, wil je zo lang mogelijk doorgaan en net weer dat kleine beetje verder komen. Daarom speel je door. Als je er eenmaal inzit, kom je er weer heel lastig uit, en als je eenmaal gestopt bent, denk je vaak de hele dag weer aan de game en zit je weer te wachten totdat je verder kan gaan. Bij goede games althans natuurlijk... hahaha.

Michiel: En bij crappy games natuurlijk niet... hahaha.

Sanne:

Exact, hahaha...

Michiel:

Maar hou je dan ook geen pauzes tussendoor het spelen of wel?

Sanne:

Tja... als je naar de wc moet ofzo, dan natuurlijk wel, hahaha... Maar het liefst niet. Het haalt je alleen maar uit die flow van spelen.

Michiel:

Precies... maar even zonder dollen, kan je misschien iets vertellen over wat de invloed is van de lengte van een bepaalde videogames? Zijn lange games ook perse beter of juist niet enzo, en wat is hier het effect van op de algemene speelervaring in jouw ogen?

30:00 minuten

Sanne:

Eh... Nou, games vertellen natuurlijk een verhaal weet je. En het hoeft niet zo te zijn dat games die heel lang duren ook een beter verhaal hebben of spannender zijn. In horrorgames heb je soms van die momenten dat je het gevoel krijgt dat je nu wel alles een beetje gezien lijkt te hebben en dat sommige elementen zich nogal soms herhalen, zoals schrik-effecten enzo. Soms moet een game gewoon klaar en afgerond zijn en dan het liefst zonder die herhaling. Als dat lukt heb je een game met alleen maar originele elementen met een goede afsluiting en dan werkt het gewoon. Ik speel liever een game van 8 uur die vol zit met originele dingen dan een game van 30 uur waarin je steeds dezelfde dingen opnieuw moet doen of te zien krijgt. Dat maakt het niet perse dus spannender.

Michiel:

Juist ja... En wat kan je me vertellen over de algemene omstandigheden waarin je deze games speelt? Op je kamer, met of zonder licht, et cetera... dat soort dingen?

Sanne:

Meestal zit ik gewoon alleen op mijn kamer te gamen. Horrorgames speel ik vaak wel met het licht uit om de ervaring net dat kleine beetje spannender en intensiever te maken. En dan ook het liefst nog in de avond of s' nachts wat het ook net dat beetje leuker maakt. Overdag met alle lichten aan is het toch wat minder spannend, en je speelt deze games juist om te schrikken en om de ontegenwoordige spanning die erbij komt kijken. Dus lichten uit, geluid lekker hard en gaan met die banaan!

Michiel:

Haha.. okok. Geluid en lichten en de gehele omstandigheden spelen dus wel een cruciale rol voor de ervaring voor jou dus?

Sanne:

Ja, ik vindt van wel. Alles om de ervaring van de game te optimaliseren. Dat is de hele reden van deze games. Dan krijg je de optimale ervaring en dat wil je natuurlijk.

Michiel:

Jaajaa... Oke dan. Eh. Ik denk wel dat we zo'n beetje aan het einde zijn gekomen van het interview. Heb je zelf nog vragen toevallig?

Sanne:

Nou nee hoor...

Michiel:

Nou, mooi. Dan sluiten we bij deze het interview af.

Stopt voice-recorder op +/- 35 minuten

7.7.2 Getranscribeerde interview #2 (Anoniem)

Interview #2: Anoniem

Datum: 3 januari 2013
Tijdstip: 15:40
Locatie: Woning respondent
Lengte: 25:00 minuten

De geïnterviewde respondent die graag anoniem wil blijven is 22-jarige man en werkt momenteel als parttime beveiligers. De respondent is een bekende van de onderzoeker en is afkomstig uit een relatief doorsnee familie (red: rijtjeshuishuis, geen auto, etc...) en kent géén specifieke historie van (familie)problemen. Het interview is bij de respondent thuis afgenomen.

**Start voicerecorder*

Michiel:

Bedankt dat je graag mee wilde doen aan dit interview en aan mijn afstudeeronderzoek. Dat wordt erg gewaardeerd.

Anoniem:

Geen enkel probleem hoor... Waarom niet toch?

Michiel:

Nou ja, niet iedereen heeft zin om over bepaalde dingen te praten die later gebruikt zullen worden in een onderzoek van de universiteit. Vandaar...

Anoniem:

Oh... Ik heb daar niet echt problemen mee hoor. Alleen wil ik wel zoals je al eerder tegen mij had verteld graag anoniem vermeldt worden. Dat was geen probleem toch?

Michiel:

Dat kan inderdaad gewoon hoor. Geen probleem. In ieder geval... Voordat we ingaan op het wat belangrijkere gedeelte van het onderzoek heb ik eerst nog wat kleine huishoudelijke vraagjes eigenlijk, hahaha... als je het niet erg vindt.

Anoniem:

Natuurlijk niet.

Michiel:

Mooi. Nou, ik hoef in ieder geval niet naar je naam te vragen gezien je anoniem wilt blijven, hahaha...

Anoniem:

Dat schiet inderdaad lekker snel op zo ja, hahaha...

Michiel:

Maar echt... eh, even verder kijken. Mag ik wel je leeftijd weten?

Anoniem:

Oh, dat maakt me niet uit. Eh, 22 jaar.

Michiel:

Oke... en kan je misschien vertellen of je nog studeert of wat voor werk je doet? Ik weet het wel, maar zodat het even op de recorder staat weet je, hahaha... ter bevestiging.

Anoniem:

Hahaha... tuurlijk. Eh, ik werk als parttime beveiliging in Utrecht, waar ik ook tevens een opleiding tot heb gevolgd onlangs.

Michiel:

Okeoke... dan hebben we dat ook weer even op band, hahaha.. Eh. Maar zonder dollen, als we het nu eerst even kunnen hebben over de lijst die je ingevuld heb, waarvoor nog veel dank.

**Pakt franchise-lijst erbij*

Anoniem:

Was ook geen probleem joh.

Michiel:

Okeoke... Nou, als we de lijst even beter bekijken, dan valt het in mijn ogen wel op dat je een hele selectieve smaak heb in bepaalde horrorgames, nietwaar?

Anoniem:

Eh, zo zou je het misschien kunnen noemen ja. Ben niet echt van de doorsnee horror, van die grote titels die iedereen speelt, maar meer van de wat kleinere games die nog relatief onbekend zijn, maar daardoor niet minder interessant om te spelen.

Michiel:

Ok... zou je misschien iets meer kunnen vertellen over de games die je aangevinkt hebt in de lijst?

Anoniem:

Nou, zoals je zelf al aangaf heb ik een redelijk specifieke smaak. Ik speel vooral PC-only games, waaronder horrorgames als Slender of Amnesia: The Dark Descent.

Michiel:

Juist ja... En kan je dus wat meer vertellen over waarom je juist deze games speelt?

Anoniem:

Amnesia of Slender zijn eigenlijk hele low-budget games, helemaal als je ze gaat vergelijken met grote titels zoals de Resident Evil-reeks. Vaak worden deze games gemaakt door een handjevol liefhebbers en vaak ook nog eens gratis op het internet gezet om te downloaden voor iedereen. Maar zoals ik al zei betekent dat niet dat deze spellen ook slechter zijn ofzo. Dit zijn echt die-hard horrorgames tot op het bot, en zijn ongelooflijk eng om te spelen. En dat is goede horror of niet?

5:00 minuten

Michiel:

Precies ja... Maar licht nog eens wat meer toe over deze games als je wilt.

Anoniem:

Nou... **Slender** is bijvoorbeeld in opzet een hele simpele game. Hierin speel je een persoon die alleen een zaklamp bij zich heeft en midden in een bos wordt gedropt. Het is pikkedonker en je kan maar heel kort rennen wanneer nodig gezien je heel snel buiten adem raakt. Snel kom je er al achter wanneer je door het bos loopt dat er 8 pagina's verspreidt liggen op verschillende plekken en jij moet ze allemaal vinden. Wanneer je de eerste echter hebt gevonden komt er een **heel duivels en onheilspellend muzikje opzetten en krijg je het gevoel alsof iets of iemand je achtervolgt**. Dat klopt dus ook, want dat die die zogenaamde Slenderman, een of andere freak zonder gezicht, hele vage shit, **maar wel fokking eng en tof om te spelen**. **Doel is om alle pagina's te vinden zonder dat die freak je vindt**. Het mooie is echter, en dat is ook het briljante aan de game, is dat je continue achter je wilt kijken of die freak achter je aan zit. Maar stel je ziet hem in de verte, dan kan hij niet bewegen. Hij blijft stilstaan en kan dus alleen bewegen wanneer jij hem niet ziet. **Dus eigenlijk moet je gewoon stalen zenuwen hebben en doorlopen zonder om je heen te kijken en naar hem te zoeken want dan komt hij juist dichterbij je. Super freaky toch!?**

Michiel:

Hahaha... goede omschrijving hoor. Ik ken de game ook jah, en heb hem ook op mijn computer staan. En inderdaad, hij is redelijk freaky. Maar afgezonderd van de game zelf, kan je mij misschien wat meer vertellen over **wat voor gevoel of gevoelens jij krijgt bij het spelen van deze game of soortgelijke games?**

Anoniem:

Ja, niet zo heel moeilijk he, hahaha.. Angst natuurlijk. Natuurlijk het gevoel dat je continue achterna gezeten wordt en ieder moment gepakt kan worden. Fokking eng dus. Maar dat wil je juist bij deze game right... Sensatie ten top!

Michiel:

Uhu... En dat gevoel wordt veroorzaakt door de opzet van de game denk je?

Anoniem:

Ja... **doordat je niet echt weg kan rennen, geen wapens hebt om he te verdedigen maar alleen een zielige zaklamp**. Je kan geen kant op als het ware, alleen maar stuk door het bos lopen en hopen dat hij niet achter de volgende boom staat of in dat huisje waar je in moet lopen wil je alle pagina's vinden. Je gevoel zegt 'doe het niet', maar je moet wel want anders kom je een klap verder.

Michiel:

En dat is ook wat jouw aantrekt in dit soort games?

10:00 minuten

Anoniem:

Uhu... Ik wil me graag onzeker voelen tijdens het spelen van deze games en vooral een Slender of die ander zorgt daar absoluut voor. Doordat je weinig opties hebt en door de simpele opzet van de game wordt de ervaring alleen maar zoveel beter. Een bos, een zaklamp en that's it weet je. Een creepy muziekje erbij en je schijt je broek vol. Het doel om zo ver mogelijk te komen zonder gepakt te worden werkt ook goed, omdat de kans natuurlijk per pagina steeds groter wordt en hij steeds dichterbij komt. Het is me één keer gelukt om ze allemaal te pakken, maar damn, dat ging ook maar net want hij zat echt vlak bij me de hele tijd. Dat gevoel van onzekerheid en niet wetende wat die freak zit, oef... dat is een apart gevoel hoor, haha...

Michiel;

En zijn er ook elementen die je juist niet aantrekt in deze games?

Anoniem:

Eh... nou, bij Slender is de opzet van de game best wel ontzettend simpel. De replay-value van de game is daarom ook niet echt heel erg groot te noemen. Als je hem een keer hebt opgespeeld weet ik niet of je hem weer zo snel opnieuw zou spelen. Het gebied in de game is daarnaast ook niet heel erg groot. Je weet wel, een bos, een hutje, en wat andere gebieden en dat is het wel, dus je hebt alles al redelijk snel gezien. Maar de eerste ervaring blijft dus de beste.

Michiel:

Oke... maar speel je deze games dan vaker of juist niet?

Anoniem:

Uh, dat ligt natuurlijk aan de game zelf. Slender heb ik een paar keer gespeeld, denk een stuk of 12 keer ofzo. Amnesia is een heel stuk uitgebreider met meerdere levels enzo dus dat speel je automatisch een heel stuk langer wil je het uitspelen. Maar het betekent niet dat een langer spel ook automatisch beter is hoor. Slender is heel effectief in zijn beperktheid, is super creepy en eng. Denk dat ik hem over een aantal weken of maanden weer eens ga spelen wanneer alles weer een beetje is weggezakt en ik weer mij opnieuw te klote zal schrikken, hahaha...

Michiel:

Oke, dus lengte van een game speelt niet perse een grote rol voor jou en de hele ervaring van de game?

Anoniem:

Neuh, niet perse nee. Zolang het maar spannend blijft. Als het gaat vervelen na een poos doet de game iets niet goed toch? Dus liever kort maar krachtig dan lang en saai.

Michiel:

Haha, juist ja... maar speel je sowieso veel horrorgames? Zowel qua speeltijd als verschillende games?

Anoniem:

Tja... wat is veel. Zeg een paar uur per week ofzo...

Michiel:

Ok... Laten we het eens verder hebben over de omstandigheden waarin je deze games speelt, oke... Allereerst, hou je tijdens het spelen door vaak pauze of doe je dingen tussendoor of juist niet en waarom indien?

Anoniem:

Uh.. Neuh... het liefst niet. Haalt je alleen maar uit de game.

Michiel:

Maar speel je ze dan ook in één stuk door en waarom wel of niet indien?

15:00 minuten

Anoniem:

Meestal wel ja... Een horrorgame speel je niet even voor 15 min ofzo, dan zit je net lekker in de game, dan ga je niet gelijk weer stoppen. Ik speel zeker minimaal een uur ofzo achter elkaar. De ervaring wordt zo alleen maar beter en dan blijf je er lekker inzitten weetje.

Michiel:

Ok.. helder. En kan je misschien zelf wat meer toelichten over hoe je het liefst deze games speelt? Bedoel, met of zonder licht, waar, et cetera... je weet wel...

Anoniem:

Oh.. eh, ik speel gewoon op mijn eigen kamer. Vaak ook nog met de lichten uit, maakt het natuurlijk net wat leuker en het geluid flink hard zodat je je lekker te tyfus kan schrikken wanneer er wat ergs gebeurt, hahaha...

Michiel:

En dan overdag of in de nacht of iets in die trant?

Anoniem:

Eh... nou, overdag werk ik natuurlijk gewoon, haha... Dus vooral in de avond of weekend.

Michiel:

Juist... En speel je dan meestal alleen of soms ook met vrienden?

Anoniem:

Eh.. horrorgames speel ik zo goed als altijd in mijn eentje. Multiplayer games speel je natuurlijk wel online met vrienden bijvoorbeeld, maar horrorgames hebben vaak geen multiplayer. Slender en Amnesia bijvoorbeeld niet.

Michiel:

En heeft het alleen spelen van deze games ook een effect denk je op de algehele ervaring?

Anoniem:

Als je alleen speelt is het vanzelfsprekend ook een stuk spannender denk ik. Als je met vrienden bent ofzo is alles denk ik een stuk minder intensief ofzo en voel je je ook veiliger misschien? Of misschien is het zo dat je je bewust mannelijker gaat gedragen ofzo met anderen erbij en dus net doet alsof je het niet eng vindt. Terwijl als je alleen bent wel je broek vol zit te schijten, haha... en met andere erbij net doet alsof het je niks doet. Zoiets misschien dus.

Michiel:

Dus liever alleen zeg je is beter vindt je?

Anoniem:

Ja, vindt van wel.

Michiel:

Oke... tenslotte had ik nog wat vergelijkende vragen voor je betreffende videogames en film in het algemeen, wel horror gerelateerd natuurlijk. Kan je mij misschien wat meer vertellen over wat jij de belangrijkste verschillen vindt tussen horror films en games in jouw optiek en welk medium je voorkeur heeft en waarom als ik vragen mag?

Anoniem:

Nou, ben zowel een grote film fan en videogame liefhebber, en weet ik echt of ik een echter voorkeur heb. Beide hebben natuurlijk zijn plussen en minnen. Films aan de ene kant kunnen super spannend zijn, maar in games ben jij degene die de touwtjes in handen hebt in plaats van een random persoon. Interactiviteit maakt games een stuk unieker in mijn ogen dan films, hoewel films ook heel tof zijn hoor. Als je geen zin hebt om actief bezig te zijn, hebben films de voorkeur. Maar wil je juist wel actief meedoen in een verhaal of iets in die trant, speel dan een game. Dus oke, denk dat ik games net een lichte voorkeur geef dan films.

20:00 minuten

Michiel:

En als je het hebt over de aantrekkingskracht tussen horror in films en games, wat is in jouw ogen dan het belangrijkste verschil?

Anoniem:

Nou, denk dus die interactiviteit en de mogelijkheid tot het maken van keuzes. Films hebben dat niet, games wel. Je bent dus actief bezig in plaats van passief in films.

Michiel:

Okeoke... uhm... ik denk wel dat we dan alles behandeld lijken te hebben. Had je voordat we eindigen zelf nog vragen toevallig?

Anoniem:

Eh, nee... ja, behalve de nadruk nog even op dat ik graag anoniem verteld wil worden. Niks persoonlijk, maar dat heb ik gewoon liever.

Michiel:

Tuurlijk tuurlijk, maakt niks uit en kan gewoon. Nou, dan kunnen we bij deze het interview afsluiten denk ik. Ontzettend bedankt nog voor je medewerking dan!

**Stopt voicerecorder*

+/- 25:00

7.7.3 Getranscribeerde interview #3 (Michael)

Interview #3: Michael

Datum: 5 januari 2013
Tijdstip: 18:50
Locatie: Woning respondent
Lengte: 27:00 minuten

Michael is een 23-jarige man en studeert momenteel Oogheelkunde. De respondent is een bekende van de onderzoeker. De nodige achtergrondinformatie is daarnaast bekend. De respondent is afkomstig uit een doorsnee familie (red: normaal rijtjeshuis, geen auto tot beschikking, etc...) en kent géén specifieke historie van (familie)problemen. Het interview is bij hem thuis afgenomen.

**Start voicerecorder*

Michiel:

Nou Michael, voordat we beginnen wil ik eerst zeggen dat ik het ontzettend leuk van je vindt dat je mee wilt doen aan dit interview en mijn afstudeeronderzoek.

Michael:

Oh joh, doe ik graag voor je hoor.

Michiel:

Maar dan nog... bij voorbaat wederom dus nog bedankt! Eh... je vertelde mij net al vóór het interview dat je graag alleen met je eigen voornaam benoemd wilt worden in het verslag nietwaar?

Michael:

Ja, het liefst wel als dat mogelijk is.

Michiel:

Dat is geen probleem hoor. Mag ik echter wel vragen waarom precies?

Michael:

Ik hou er gewoon niet zo van als iedereen mijn naam kent in een onderzoek naar iets en gelijk alles over mij weet. Ik heb er geen problemen mee om hier aan mee te doen hoor, hahaha... anders was ik er helemaal nooit aan begonnen. Maar dat kan ook zonder achternaam toch...

Michiel:

Inderdaad, zoals ik al zei is dat allemaal mogelijk hier. Ik ben allang blij dat je wilt participeren aan het onderzoek.

Michael:

Geen probleem.

Michiel:

Oke dan... Eh, voordat we ingaan over de wat belangrijkere zaken heb ik eerst nog wat kleine standaardvraagjes die even snel afgewerkt moeten worden. Nou, je wilt alleen met je voornaam, oftewel Michael, in het verslag komen. Mag ik wel vragen wat je leeftijd is, ter bevestiging?

Michael:

23 jaar

Michiel:

Juist... en kan je even voor mij en zodat het ook even op band staat vertellen of je momenteel nog studeert of werkt...

Michael:

Ik studeer momenteel Oogheekunde.

Michiel:

Oke... dat hebben we dan ook weer gehad. Eh... laten we eerst beginnen met de lijst die je hebt ingevuld. Kan je mij om te beginnen wat meer vertellen over jouw ingevulde lijst?

**Pakt franchise-lijst erbij*

Michael:

Nou, ik heb niet zo heel veel titels aangevinkt zoals je zelf al gezien heb. Weet ook niet of je mij dan ook echt kan zien als een grote fan van horrorgames, maar ik speel ze dus wel.

Michiel:

Zie je jezelf niet als een grote horror fan dan?

Michael:

Nou, dat weet ik niet. Laat ik zeggen dat ik niet exclusief deze games speel, maar ook gewoon andere genres. In verhouding speel ik horrorgames waarschijnlijk wel het minst, maar dat komt misschien ook wel omdat er niet zo heel veel van dit type games uitkomen iedere maand.

Michiel:

Juist... laten we dan zeggen dat je een gemiddelde fan bent, of zit ik er dan naast?

Michael:

Ja, gemiddeld is denk ik wel een goede omschrijving.

Michiel:

Oke... Even weer terugkijkend op je ingevulde lijst. Je hebt een paar titels aangeven die je wel eens gespeeld hebt. Kan je mij misschien wat vertellen over deze games?

Michael:

Eh... Ik heb een aantal van de Silent Hill games gespeeld zoals je ziet. Daarnaast ook een paar Resident Evil delen en dat was het wel zo'n beetje dacht ik. Misschien dat ik nog wat vergeten ben, maar denk het niet hoor. Dit waren echter de horrorgames die mij het meest zijn bijgebleven.

Michiel:

Oke... en kan je mij misschien wat meer vertellen over deze games?

5:00 minuten

Michael:

De Resident Evil games hebben vooral te maken met zombies, puur en simpel als dat. Speelt zich meestal af in grote afgelegen huizen of ondergrondse laboratoria enzo... En de Silent Hill games zijn denk ik meer te zien als psychologische horrorgames, minder actie georiënteerd maar ze fucken meer met je gedachtegang. Zijn in mijn ogen ook een heel stuk enger om te spelen dan andere horrorgames.

Michiel:

Okeoke... De Silent Hill delen vindt jij dus beter eigenlijk.

Michael:

Weet niet of beter het juiste woord is. Maar als horrorgames zijn ze wel effectiever, dus ja, misschien ook wel iets beter. Niet dat Resident Evil zo slecht is, maar het is minder horror in mijn ogen.

Michiel:

Waarom vindt jij ze beter of effectiever zoals je zelf al net omschreef als ik vragen mag?

Michael:

Nou, De Silent Hill serie, en dan vooral deel twee gezien dat mijn favoriet is in de serie, zijn vooral gericht op weirde, psychologische shit weetje. Je hebt hier vaak te maken met ontzettend complexe verhaallijnen, met verschillende lagen en dan soms ook nog eens verschillende weirde dimensies waarin de personages aanwezig zijn. Het fuckt met het hoofd en soms denk je daarom ook echt "what the fuck zit ik nou weer te spelen". Maar juist omdat het zulke weirde shit is, is het zo tof om te spelen, omdat je vaak shit ziet enzo wat je nooit voor mogelijk had kunnen houden.

Michiel:

Juist ja... Kan je je keuze voor deze game wellicht nog wat verder toelichten? Oftewel, waarom speel je nou exact deze game, wat is voor jou de reden of beter gezegd wat maakte dat je deze videogame ging spelen?

Michael:

Nou, allereerst hoor je vaak van vrienden of van bladen welke games goed zijn of niet. Ik weet nog wel dat toen deze game uit was gekomen, ergens in 2002 volgens mij, dat het echt enorme goede reviews had gekregen en ik hoorde ook iedereen er over praten. Ik had hem daarom ook snel in huis net als mijn vrienden. Ik ben sowieso wel een fan van weirde shit zoals ik net al zei en weirder dan dit wordt het volgens mij niet echt. Jij had de game toch ook gespeeld?

Michiel:

Ja, ik ben bekend met de game ja.

Michael:

Nou, dan weet jij net als ik hoe vaag de game wel niet is. Er zit een spannend verhaal in over iemand die zijn vrouw verloren heeft en plotseling een brief ontvangt van zijn overleden vrouw die hem oproept naar Silent Hill, een stad ergens, te gaan. En zo krijg je stap voor stap vagere dingen op je pad die heel freaky zijn, maar wel ontzettend spannend.

Michiel:

Uhu... maar als je echt een reden moet geven waarom je je aangetrokken voelt aan dit soort games of deze specifieke game, wat zou je dan zeggen?

10:00 minuten

Michael:

Nou, in dit geval heb je te maken met een ontzettend complex verhaal met alle toeters er bellen, ingewikkeld in een creepy horrorsetting. Een stad dat volhangt in de mist, vage monsters zonder gezicht, dubbele dimensies, dromen van de personages die wel of niet echt blijken te zijn, hallucinaties, verschrikkelijk goede muziek, vage geluiden, enzovoorts... deze game heeft alles om je je helemaal te tyvus te schrikken en dat is wat een goede horrorgame ook hoort te doen toch? Ik vindt van wel althans. Dat is ook de reden voor de meesten denk ik. Dit speel je omdat je expres bang gemaakt wilt worden, omdat je expres rare shit wilt tegenkomen dat je nergens anders ziet. Dit speel je omdat je wordt meegenomen in een weird verhaal dat zó boeiend blijft dat je maar door blijft spelen omdat je juist wilt zien hoe het af zal lopen. Je wilt angst, je wilt spanning, je wilt meegenomen worden in de game en alles om je heen vergeten. Dat moet een game als deze in je oproepen en dat doet het in mijn ogen ook zeker!

Michiel:

Aha, juist ja... En als je een gevoel moest omschrijven bij het spelen van deze games, dan...?

Michael:

Ja... eh... voortdurende angst ofzo. De continue angst dat er weer wat weirds gaat gebeuren denk ik. Je wordt in deze games zo meegenomen in die wereld vol gekke shit, dat je op een gegeven moment gewoon alles om je heen los laat en daadwerkelijk in die wereld bent en je die rare shit gewoon accepteert op de een of andere manier. Je wordt zo meegenomen dat je het gewoon voor lief neemt en het accepteert wat er allemaal gebeurt. Of het nou groot monster met een piradeachtige kop is of een monster in een zusterpak zonder gezicht, het is zo weird dat je het op geen moment gewoon accepteert en meegenomen wordt in die wereld. Het blijft natuurlijk super vaag, maar je wilt gewoon in die wereld zijn en het verhaal volgen. Je wordt omringt door continue angst doordat alles zo eng, creepy en vaag is dat je altijd op het puntje van je stoel zit en geen moment rust als het ware krijgt. De spanning gaat nooit weg.

Michiel:

...En dat gevoel wordt hoofdzakelijk veroorzaakt door bepaalde elementen van de game?

Michael:

Ja, de hele game gewoon. Het is zo apart en vaag en eng allemaal, maar ook boeiend door het diepe verhaal wat er in zit, dat je nieuwsgierig blijft wat er allemaal nog zal komen. De hele setting van de game, de opbouw, alles klopt gewoon. Het is in mijn ogen ook dé horrorgame, en weinig wat hier aan kan tippen.

Michiel:

Okeoke... kan je je keuze misschien nog wat verder toelichten waarom dit juist dé beste horrorgame is in jouw ogen?

15:00 minuten

Michael:

Nou, juist omdat de game zich zo richt op de setting en het verhaal. Het is geen actiegame, maar pure horror. Als je een monster tegenkomt dan kan je wel terugvechten maar de kans is groot dat jij gewoon kapot gaat. Je hebt wel een pijp ofzo om mee te slaan en soms een pistool met een paar kogels maar that's it. Het is dus niet gericht op de actie, maar op de opbouw van het verhaal en de ontwikkeling van de personages in die specifieke wereld. Dit is een hele diepe game eigenlijk van begin tot eind. Ik weet nog steeds niet hoe alles precies in elkaar steekt qua verhaal omdat er zoveel plotwendingen enzo in voorkomen. Daarom speel ik hem nog wel eens om nog eens te kijken hoe het ook alweer in elkaar stak. Dat is in mijn ogen wat horror moet doen. Je moet continue op je hoede zijn, meegenomen worden in het verhaal en de setting ervan en je niet oppermachtig voelen maar juist gevoelig ofzo en kwetsbaar. Daardoor blijf je continue op je hoede en vol spanning.

Michiel:

Ok... en stel dat je iets moet vertellen over wat je juist niet perse aantrekt in deze games... dan zeg jij?

Michael:

Eh... Soms kan het misschien iets té traag zijn, omdat het teveel wilt vertellen qua verhaal enzo. Niet dat het dan gelijk saai is, maar sommige mensen zouden het zo misschien kunnen opvatten. Als je veel actie verwacht, dan is dit niet de game voor jou. Deze game speel je op een rustig tempo om alles in je op te nemen en hier rush je dus niet doorheen als een dolle stier. Stap voor stap kom je verder, en als je eenmaal in het verhaal zit wil je meer en meer. Dit speel je voor het verhaal en niet voor de actie.

Michiel:

Oke... je vertelde zojuist dat je deze game in een rustig tempo speelt. Om alles in je op te nemen enzo zei je. Kan je mij iets meer vertellen misschien over hoe je deze game precies gespeeld hebt? Vertel bijvoorbeeld eerst of je deze game in één stuk door heb gespeeld of niet of waarom dan precies...

Michael:

Toen ik deze game net had gespeeld ik sowieso wel meerdere uren achter elkaar. Ik weet nog goed dat ik de eerste dag dat ik hem had ook de halve nacht had doorgespeeld. Om te beginnen omdat het een nieuwe game was natuurlijk, maar veel meer omdat het zo verschrikkelijk interessant was wat je allemaal tegenkwam en hoe het verhaal zich ontwikkelde dat ik geen moment eigenlijk kon stoppen. Omdat je meteen meegezogen worden in die wereld kom je er heel moeilijk weer uit en blijf je doorspelen. Dat doet het wel goed dus, ondanks dat het een hele weirde wereld is vol vage shit, hahaha...

Michiel:

En qua frequentie? Heb je de game heel veel gespeeld, en ook toen je hem had uitgespeeld nog veel bijvoorbeeld?

20:00 minuten

Michael:

Ja, ik heb de game nog meerdere malen gespeeld toen ik hem had uitgespeeld. Zat wel de nodige tijd tussen, maar soms wilde ik weer gewoon terug gaan naar die game en alles opnieuw beleven. Het blijft in mijn ogen ook fris weet je... het gaat niet vervelen. Ik zeg niet dat je de game continue moet spelen maar eens in de zoveel tijd blijft tof.

Michiel:

Oke... en kijkend naar de lengte van de game, heeft dat nog enige invloed op je algehele ervaring denk je?

Michael:

Het is best wel een lange game hoor. Zeker de eerste run als je nog niet weet wat je precies moet doen en waar alles ligt wat je zoekt enzo. Je bent er zeker minimaal 10 a 15 uur mee bezig de eerste keer, misschien wel langer als je het rustig aandoet. Maar het gekke is dat ondanks dat het wel een lange game is, het geen moment verveelt ofzo. Het blijft interessant omdat het je continue nieuwe gebieden, puMichaeliels, monsters en verrassingen in het verhaal geeft dat het je blijft interesseren en niet wilt stoppen totdat je echt alle puzzelstukjes op een rijtje hebt.

Michiel:

Uhu... en als we het hebben over de omstandigheden waarin je de game gespeeld hebt... Kan je hier misschien wat meer over vertellen?

Michael:

Wat bedoel je met omstandigheden?

Michiel:

Bijvoorbeeld of je alleen speelt of met andere erbij, waar je speelt, hoe, dat soort dingen...

Michael:

Deze game speel je alleen vindt ik. Andere erbij leidt je alleen maar af, en horrorgame an sich hoor je alleen te spelen, dat maakt het zoveel beter denk ik. Je wilt toch angst voelen? Nou, dat hoor je alleen te doen, want dat maakt het enger denk ik. Gewoon lekker in je eentje, geen gezeik eromheen, geen onnodige onderbrekingen. Je wilt gewoon niet onderbroken worden tijdens het spelen.

Michiel:

Hou je daarom ook geen pauzes tussendoor of wel en waarom dan indien?

Michael:

Het liefst niet... tenzij ik naar de wc moet, haha...

Michiel:

Juist... hahaha... en waar speel je deze games?

Michael:

Gewoon hier in mijn eigen woning, hahaha... Lekker op de bank, lichten uit en spelen maar.

Michiel:

Lichten uit zei je? Is dat belangrijk voor de ervaring denk je?

Michael:

Ik weet het wel zeker. Horrorfilms kijk je toch ook niet met de lichten aan. Daarom kijk je films ook in de bioscoop, omdat daar de beste filmervaring is. Geluid hard, lichten uit en kijken maar. Dat hoor je ook bij games te doen, omdat de ervaring zoveel beter wordt dan.

Michiel:

Oke... je maakt zelf nu al de vergelijking tussen films en videogames. Als we het even hebben over horrorfilms en horrorgames en ze met elkaar moeten gaan vergelijken, in het algemeen dan, heb je dan een bepaalde voorkeur en waarom dan precies indien?

Michael:

Games trekken mij meer, omdat je zelf bepaald wat je doet. Films kunnen soms wat afstandelijker overkomen, omdat je geen invloed hebt op de uitkomst en wat er allemaal gebeurt. In games maak jij de keuzes en daarom voel je je ook meer betrokken wat er allemaal gebeurt op het scherm omdat jij het doet en jij de keuzes maakt. Games dus...

25:00 minuten

Michiel:

Oke... Ehm, nou, ik denk wel dat we alles behandeld hebben dan. Als jij nog zelf vragen hebt, stel ze zou ik zeggen en anders zijn we klaar met dit interview...

Michael:

Eh, ja, had wel één vraag. Wanneer ben je precies klaar met dit onderzoek?

Michiel:

Oh... eh, eind februari is de ultieme deadline, maar wil al over een paar weken klaar zijn.

Michael:

Oke.. nou, dat was het enige eigenlijk, haha...

Michiel:

Oke, hahaha... Nou, dan kunnen we dit interview officieel beëindigen dan.

**Stopt voicerecorder*

+/- 27:00

7.7.4 Getranscribeerde interview #4 (Mark)

Interview #4: Mark

Datum: 7 januari 2013
Tijdstip: 16:55
Locatie: Starbuck Café Utrecht Centraal
Lengte: 15:00 minuten

Mark is een 26-jarige man en heeft momenteel zijn eigen onderneming. De respondent is geen bekende van de onderzoeker. Daarnaast is er relatief weinig achtergrondinformatie van de respondent bekend. De respondent is afkomstig uit een rijke familie (red: meerdere huizen in Nederland en het buitenland, meerdere auto's, et cetera...) en kent géén specifieke historie van (familie)problemen. Het interview is bij afgenomen bij het Starbucks Café op Utrecht Centraal .

**Start voicerecorder*

Michiel:
Mark, wederom bedankt voor je deelname aan dit interview.

Mark:
Graag gedaan.

Michiel:
Omdat je van tevoren al had aangegeven dat je niet ontzettend veel tijd tot je beschikking had om dit interview af te nemen, zal ik redelijk snel door mijn lijst van vragen heengaan om zo effectief mogelijk alles eruit te halen, oke?

Mark:
Geen probleem, ga je gang.

Michiel:
Oke... je had al aangegeven dat je anoniem wilt verschijnen in het verslag, maar enkel je voornaam was geen probleem toch?

Mark:
Nee, dat mag wat mij betreft gewoon.

Michiel:
Oke... Wat is je leeftijd?

Mark:
Ben 26 jaar.

Michiel:
Oke... en studeer je momenteel nog of werk je?

Mark:

Ik ben bezig met het opbouwen van mijn **eigen onderneming in de bouwsector**. Ik studeer niet meer nee.

**Pakt ingevulde franchise-lijst erbij*

Michiel:

Oke... Nou, laten we dan gelijk maar in de daadwerkelijke materie van het interview duiken. Ik zie dat je een aantal titels hebt aangevinkt op de lijst, waaronder games als **Condemned, Fear en Dead Space**. Kan je mij misschien iets meer vertellen over deze games?

Mark:

Eh... nou, je wilde dat ik de games aangaf die ik wel eens gespeeld heb die op je lijst stonden, en **die games heb ik verschillende malen gespeeld** ja, vandaar.

Michiel:

Ja, oke... maar kan je misschien iets vertellen over waarom je juist deze bepaalde games speelde? Wat trok je bijvoorbeeld precies aan bij deze spellen?

Mark:

Ik ben niet zo'n hele fanatieke gamer hoor. Maar zo nu en dan een spelletje vindt ik wel oke. Momenteel speel ik **niet echt heel veel meer in verband met mijn werk** enzo. Maar vroeger, of een paar jaar geleden speelde ik nog redelijk fanatiek. Onder andere die games ik je zojuist genoemd had. Het zijn **daarom ook wel redelijk oude titels**. Maar ach. Maar je wilde weten waarom ik juist deze games speelde toch?

5:00 minuten

Michiel:

Ja, als je dat aan mij kan omschrijven aub?

Mark:

Oke... **Ik ben, of beter gezegd ik was vroeger wel fan van een actiespellen en van horros spellen**. Die games als **Fear, Dead Space en Condemned** zijn **redelijk actie-georiënteerde games**, maar er zit ook een vleugje horror in, in de ene meer dan de andere. **Dead Space en Condemned zijn meer horror** vindt ik dan **Fear**, want dat is eigenlijk gewoon een shooter, maar dan met vleugjes horror erin verwerkt. **Het is, of was wel een vette game destijds. Maar waarom ik ze speelde, tja... spanning? Sensatie, dat soort dingen denk ik. Het is gewoon wel een lekker om lekker te knallen en alles van je af te halen. Het lucht soms wel eens even op hoor moet ik zeggen, hehe... Even je frustraties weggamen en wegknallen.**

Michiel:

Oke, maar heeft het horrorgenre op zich zelf staand voor jou nou een specifieke aantrekkingskracht, en dan met name gericht op games?

Mark:

Nou, ik ben niet echt een enorme horrorfanaat in games. Deze titels die ik noemde hebben wel horrorachtige dingen erin, maar zijn vooral actiegeoriënteerd en dat vindt ik de voornaamste aantrekkingskracht. Het is wel tof dat er horrordingen aan toegevoegd zijn zodat het niet de zoveelste shooter of action-adventure titel is. Het houdt het wel fris denk ik zo. De combinatie van actie en horror kan heel goed uitpakken. Fear bijvoorbeeld is eigenlijk gewoon een doorsnee shooter. Maar door die horror erin wordt het zoveel meer.

Michiel:

Okeoke... maar horror trekt je dus ook wel aan. Als je dé reden moet omschrijven waarom horror je dan aantrekt, wat zou je dan zeggen?

Mark:

Jezus... eh, misschien dat je nooit weet wat je precies kan verwachten? Die onzekerheid ofzo... dat trekt me wel denk ik.

Michiel:

Juist ja... En als je je gevoel als het ware moet omschrijven bij het spelen van deze games?

Mark:

Eh... nou, dat gevoel van spanning en sensatie is wel de hoofdmoot denk ik. Dat gevoel dat je niet weet wat er achter de volgende deur staat... Je wordt onzeker van deze games qua gevoel vindt ik, bij de goede games tenminste, en dat wordt veroorzaakt door die horrordingen.

Michiel:

Je noemt het de hele tijd 'horrordingen'. Kan je misschien deze term wat verder toelichten wat jij daar onder ziet?

10:00 minuten

Mark:

Ja, je weet wel. Ruimtes waar geen licht valt, enge geluiden, die griezelige atmosfeer, je weet wel, van die cliché dingen. Je zit hierdoor zo in de game die je speelt, juist omdat je je ontzettend moet concentreren, want je wilt natuurlijk niet falen in de game. Doordat je weinig ziet, enge geluiden hoort en dat soort dingen ga je heel langzaam, stapje voor stapje een kamer of gang door, hopen dat er niks plotseling gaat gebeuren, wat natuurlijk wel altijd het geval is, hehe... Daarom concentreer je je ook als een malle, omdat je overal op let in je omgeving. Je zit echt 'in' de game. En dat is een heel relaxt gevoel moet ik zeggen. Maar voordat ik verder ga, hoeveel vragen heb je nog voor me, want ik heb niet echt enorm veel tijd meer...

Michiel:

Aha, juist ja... ik heb er nog slechts een paar, dus als we daar even snel doorheen kunnen knallen, dan zou dat super zijn... Eh, in wat voor omstandigheden speel, of speelde, wat je wilt, deze games als ik vragen mag? Je weet wel, geluid hard, lichten uit, alleen of met andere, dat soort dingen...

Mark:

Eh, haha... nou, ik heb niet echt een bepaalde omstandigheid. Doe niet perse de lichten uit als ik game. Geluid staat wel meestal hard, haha... En ik speel zowel alleen als met vrienden, maar dan meestal gewoon multiplayer tegen of samen met elkaar.

Michiel:

Uhu... Eh, ik heb om te eindigen nog wel een belangrijke vraag, en dan kunnen we het interview mooi afronden voor je. Dit betreft de vergelijking tussen de mediums film en games, en dan vooral gericht binnen het horrorgenre. Als jij de verschillen tussen horrorfilms en games en hun aantrekkingskracht moest omschrijven, wat zou je dan zeggen...?

Mark:

Ja, niet zo heel moeilijk he. In games speel jij zelf, in films zit je alleen maar toe te kijken. Dat is het belangrijkste verschil natuurlijk... Maar als je het niet erg vindt zou ik er graag een punt achter zetten.

Michiel:

Oh, tuurlijk... in ieder geval nog wederom ontzettend bedankt voor je deelname aan dit interview, en als je zelf geen vragen hebt kunnen we het afsluiten...

**Respondent schudt nee, en interviewer stopt voicerecorder
+/- 15:00*

7.7.5 Getranscribeerde interview #5 (Thomas)

Interview #5: Thomas

Datum: 8 januari 2013
Tijdstip: 20:25
Locatie: Woning respondent
Lengte: +/- 35:00 minuten

Thomas is een **22-jarige man** en studeert momenteel aan de Erasmus Universiteit de opleiding **Bedrijfseconomie**. De respondent is een bekende van de onderzoeker. De respondent is afkomstig uit een **relatief rijke familie** (red: huizen in Nederland en België, meerdere auto's, et cetera...) en kent **géén specifieke historie van (familie)problemen**. Het interview is bij afgenomen bij de woning van de respondent.

**Start voicerecorder*

Michiel:
Om te beginnen wil ik je bedanken voor je deelname hieraan.

Thomas:
Oke, graag gedaan hoor.

Michiel:
Ja, zo begin ik graag, ha... met een bedankje vooraf, maar ik heb je inmiddels ook alweer 40 keer bedankt onderhand, dus dat laten voor nu maar verder even achterwegen.

Thomas:
Oh, je mag me zo vaak bedanken als je wilt hoor, haha...

Michiel:
Jaajaa, komt goed, doe ik aan het einde wel weer hoor... maar ff zonder dollen nu, laten we maar even van start gaan als het kan, oke?

Michiel:
Ga je gang zou ik zeggen.

Michiel:
Oke... eh, even voor the record, wat is je voornaam, haha... Je achternaam hoeft je niet te vermelden als je dat niet wilt hoor.

Thomas:
Eh, oke... Thomas dan.

Michiel:
Oke, en hoe oud ben je?

Thomas:
Ben **22 jaar**

Michiel:

Oke, en werk je momenteel of studeer je nog? I know, I know, maar deze vraagjes moeten even snel gesteld worden en we kunnen dan snel de serieuze kwesties behandelen, haha...

Thomas:

Oh, je doet maar hoor. Maar ik studeer dus nog, **Bedrijfseconomie** in Rotterdam om precies te zijn.

Michiel:

Juist ja... eh, ik zie dat je je lijst al voor je hebt liggen met de games die je aangekruist hebt. Kan je misschien iets meer vertellen over deze games die je aangekruist hebt?

Thomas:

Eh, nou, ik heb voornamelijk verschillende games uit de **Resident Evil en Silent Hill serie** aangekruist zoals je ziet. Ook stond **Amnesia** erop die ik veel gespeeld heb. Maar ook een paar games die niet op je lijst stonden, zoals de **Project Zero reeks en Slender**.

Michiel:

Ik zweer het je, iedereen die ik tot dusver gesproken heb heeft echt één of meerdere van deze titels gespeeld. Echt jonge, zit heel weinig variatie in deze lijst met genoemde games.

Thomas:

Haha, **het zijn natuurlijk ook wel de grootste titels in dit genre he, dus heel verrassend is het niet.**

Michiel:

True... maar dus even terugkijkend naar je lijst. Zou je misschien iets meer kunnen vertellen over één of meerdere van de games? Wat is bijvoorbeeld je favoriet als je moest kiezen en waarom?

Thomas:

Ik moet toegeven dat ik **niet echt een bepaalde favoriete game heb, ook niet in dit soort genre.** Maar **de Resident Evil games en die van Silent Hill zijn natuurlijk wel de bekendste en de populairste natuurlijk.** Maar **ook de wat kleinere games zoals Slender zijn heel vet.** Dus eigenlijk kan ik niet echt kiezen om eerlijk te zijn.

Michiel:

Sure... maar vertel eens wat over deze games. Licht ze eens kort toe als je wilt.

5:00 minuten

Thomas:

Eh, mmmoke... **Resident Evil games zijn zombiegames als het ware eigenlijk. Er zit op zich wel aardig wat actie in, vooral vanaf deel 4 tot en met nu, deel 6 is pas uitgekomen, maar daarvoor wat het wel meer horror dan actie.** **Daarmee bedoel ik dat je veel minder bezig was met knallen en schieten en veel meer gericht was op het puur overleven binnen de game. Je had weinig ammo, weinig wapens, en sterke vijanden, dus je moest goed afwegen wat je volgende stap zou zijn. Aanvallen of juist rennen, dat soort dingen. Vanaf deel 4 was dat heel anders, toen ging je gewoon guns-blazing een kamer binnen met je shotgun of machinegeweer en maaide je iedereen plat, wat natuurlijk ook lache is, haha... maar echte horror was het niet meer te noemen. Alhoewel, er zaten natuurlijk wel rare en freaky monster tussen en cliché omgevingen als een kerkhof in de nacht, ondergrondse bunkers, blablabla...** **Dus qua vijanden en omgevingen en sfeer was het zeker nog wel horrorachtig, maar het gevoel was minder, omdat veel meer de kans had om te overleven met je dikke guns enzo...**

Michiel:

Okeoke, dat is een aardige omschrijven als ik het zelf mag zeggen, haha.. Eh, laten we het dan voorlopig even houden op de Resident Evil delen, en dan vooral de eerdere delen die, zoals je zelf net al zei, meer horrorgericht waren. Je bent trouwens niet de enige die dat vindt hoor, iemand anders die ik al geïnterviewd heb zei precies hetzelfde, dus dat is wel grappig moet ik zeggen.

Thomas:

Haha, oke, interessant.

Michiel:

Maar echt... Anyhoo, wat was voor jou de hoofdreden om deze videogames te gaan spelen als ik vragen mag?

Thomas:

Eh... nou, om te beginnen speel ik sowieso wel veel games, haha... ben sowieso wel geïnteresseerd in meerdere soorten en genre games, zoals MMO of adventure games. Zelda, World of Warcraft, je weet wel dat soort shit. Maar dus ook horrorgames, of beter gezegd survival-horrorgames, want zo kan je die eerste RE-delen wel noemen. Maar waarom ik dus die specifieke games speelde, tja... ik hou van fantasie-shit weetje. Zombies, monsters, etcetera... vindt ik op zich wel interessant om te zien en hoe dat uitgewerkt wordt. Tuurlijk, het is allemaal onzin shit maar juist daarom is het tof, omdat het zó anders is dan al die andere standaard troep.

Michiel:

Okeoke, maar als je echt een beetje specifiek moest gaan omschrijven waar voor jou de aantrekkingskracht ligt binnen deze games...

10:00 minuten

Thomas:

Eh, nou, om te beginnen dus eerst dat je dingen tegenkomt die je nergens anders ziet. Ook is het gevoel dat je krijgt bij het spelen van deze games heel anders dan bij de meeste andere. Bij shooters zit je vol adrenaline springend op de bank iedereen af te knallen en loop je te schelden als jij een kogel door je kop krijgt. Maar bij deze horrorshit zit je heel stil je vol te concentreren en starend naar het scherm te kijken en iedere beweging of ieder geluid wat je hoort zorgt voor dat onderbuik gevoel weetje. Je let overal op, want je verwacht ieder moment dat er iets staat te gebeuren weetje, dus je bent 24/7 als het ware op je hoede. Je speelt dus ook heel kalm en rustig in vergelijking met andere games. Je zit in continue angst dat je gepakt wordt door iets of iemand. Stel dat er dan ook iets gebeurt en je overleefd het, dan denk je ook bij jezelf, "hell jah, fok jouw, i'm the man", omdat je het overleefd hebt, hahaha... dan voel je je wel machtig je je ass gered hebt uit zo'n situatie. Maar soms denk je ook bij zelf van "fuuuuuuuck, waarom speel ik deze shit". Je weet wel, ergens bijvoorbeeld in deel 1, en dan in de Remake van deel 1 op de Gamecube, dat weet ik nog zo goed, had je bijvoorbeeld een gang waarin allemaal spiegels stonden. En op een gegeven moment zag je gewoon in de verte in zo'n spiegel iets of iemand bewegen. Je wist niet of nou een zombie was, of een gordijn dat stond te wapperen, maar het was iets. Het kutte was dat je perse door die gang moest gaan wilde je verder komen, dus je zit jezelf echt op te pompen met kracht en jezelf aan te moedigen van "loop door die fokking gang!". Bleek dus dat het niks was... ik opgelucht, maar 3 seconden later hoorde je achter je iets door een deur heen beuken en kwam er een roggelende en snuivende zombie op je afrennen. Toen schrok ik me ook echt helemaal kapot, en ik snel de game op pauze zetten om bij te komen. Dat zijn eigenlijk dus wel de gouden momenten uit zo'n game, en daarom speel je die shit dus.

Michiel:

Zozo, das inderdaad een heel verhaal, haha...

Thomas:

Haha, he, jij wilde mij interviewen, dus ik ga dan ook helemaal los, hehe...

Michiel:

Oh, ik vindt het fantastisch hoor, je lult maar een eind raak, haha.. Nou, we weten in ieder geval nu wat beter wat je dus aantrekt, maar heb je ook iets uit dezelfde game of games waarvan je zou zeggen dat je het niet perse heel erg aantrekt?

Thomas:

Eh... Kan niet zo snel een twee drie iets bedenken zo snel. Ja, misschien dat het verhaal zo verschrikkelijk complex is geworden door de games heen. Eerst was het gewoon nog redelijk simpel. Een experiment was verkeerd liep, jij en je team moesten het onderzoeken en langzaam ontdekte je een complot et cetera en verraders in je eigen team enzovoorts. Maar per deel werd het verhaal ontzettend zoveel meer dubieuzer en vager en lastiger om bij te houden dat zelf een fan als ik niet meer wist wat boven of onder was. Op een gegeven moment laat je het daarom ook soort van los, en probeer je niet echt alles meer te begrijpen. Het verhaal kan dus soms misschien wat overly-complex overkomen, ha...

Michiel:

Uhuuu... Eh, okeoke.. eh, ik heb ook nog iets wat gerichtere vragen betreffende dit onderwerp en betreffende de aantrekkingskracht van horror binnen videogames, en ik zou graag jouw mening hier van willen hebben... Om te beginnen, zou je kunnen zeggen dat deze type videogames een soort van ontspanning geven in de zin van dat je je frustraties of iets in die trant er kwijt kan?

Thomas:

Ehh... tja, een beetje misschien. Vooral in de misschien wat actievollere games kan je je frustratie wel lekker wegnallen natuurlijk, maar in de echte horrorgames denk ik wel wat minder omdat die natuurlijk minder gericht zijn op actie, maar een heel stuk low-placed zijn, een stuk langzamer gespeeld dienen te worden. Soms dus misschien... ligt aan de game dan.

Michiel:

Okeoke, maar voel je dan soms ook agressie, frustratie of haatvolle gevoelens tijdens het spelen van deze games?

Thomas:

Uhhh... Als je afgaat misschien, haha... maar nee, niet echt nee. Ik niet tenminste. Misschien frustratie als je niet verder komt in de game of agressie dus als je afgaat de hele tijd, maar dat ligt dan aan de game zelf.

Michiel:

Juist ja... en vindt je dat het je soort van oplucht door deze games te spelen?

Thomas:

Nee, niet echt. Je zit juist vol spanning en angst en zit er juist niet ontspannen bij, dus echt opgelucht voel je je niet bij dit soort games vindt ik.

Michiel:

Oke, dat kan. En wat vindt je van de stelling dat dit soort games onverantwoord of rebels gedrag tegengaat?

15:00 minuten

Thomas:

Uh, oke, die is lastig, haha... Denk het niet. **Weet het niet eigenlijk**. Sla deze maar even over, kan ik er nog even over nadenken, hehe...

Michiel:

Tuurlijk... heb dan misschien wel een wat heldere vraagstelling. Eh...zie je het spelen van deze games als een soort van ontgroening naar volwassenheid?

Thomas:

Jezus, diepe vraag hoor, haha... maar als je het even serieus bekijkt, dan **misschien**. **Ligt ook natuurlijk per persoon he**. Ik bedoel, ik speelde deze games al van jongs af aan, toen ik 10 jaar was al. Maar kan niet zeggen dat ik toen al volwassen was, **haha...** Dus voor sommige misschien wel, dat ze vinden "kijk mij, ik speel deze games, dus ik ben stoer en volwassen", maar voor andere weer niet zoals ik gezien ik ze al mijn hele leven dus van jongs af aan al speel dus zo boeiend is het niet voor mij. **Ligt dus aan de persoon denk ik**.

Michiel:

Aaha, juist... Nu we het toch over diepe vragen hebben, haha... denk je dat het misschien mogelijk is dat door het spelen van dit type games je beter om kan gaan met gelijkwaardige of gewelddadige gebeurtenissen in je eigen persoonlijke leven?

Thomas:

Wow zeg... Nou, **gelukkig heb ik geen gewelddadig leven**, haha... **dus voor mij geldt het dus niet**. **Maar misschien geldt dat wel voor mensen met een beroerdere achtergrond**. Zou je dan aan hen moeten vragen, haha...

Michiel:

Gelukkig voor je dan maar, haha... ehm, even verder kijkend naar deze games, zou je kunnen zeggen dat de onzekerheid die deze games veroorzaken voor een positieve ervaring zorgen?

Thomas:

Onzekerheid... mmm, jah, ik vindt van wel. Dat is de hele essentie van deze games, dat je dus niet weet wat er zal gaan komen verderop. Omdat je niet weet wat je ieder moment kan verwachten, wordt je dus in zekere zin wel onzeker... en dat wil je, anders speel je dit soort games niet.

Michiel:

Aha ja. Ehm... volgens mij had je het eerder in het gesprek ook al over dat deze games een bepaalde nieuwsgierigheid opwekken toch? Denk je dat deze nieuwsgierigheid voor een positieve ervaring zorgt, omdat je dingen ziet of tegenkomt die je nergens anders of tenminste niet zo snel in je eigen leven zou tegenkomen?

Thomas:

Oh absoluut... Ik kom tenminste niet dagelijks zombies en monsters tegen en knal niet dagelijks met een uzi of sla ze kapot met een honkbalknuppel, haha.... Maar even serieus, natuurlijk kom je in deze games dingen tegen die je normaal gesproken nooit zou tegenkomen en dat maakt de ervaring zo uniek als het ware. En omdat je zulke rare shit tegenkomt denk je continue, "what's next"? Wat voor vage dingen zal ik nog meer tegenkomen tijdens mijn avonturen in de game... nieuwsgierigheid dus ja.

Michiel:

Uhu... en hoe denk jij over de stelling dat geweld en de bloederige taferelen in deze games de belangrijke redenen vormen voor de meeste spelers om ze te spelen en hoe zit dat bij jou?

Thomas:

Uhh... Nou, horror hoeft natuurlijk niet altijd perse bloederig en goor enzo te zijn. De meeste games zijn dat natuurlijk wel, maar als je bijvoorbeeld kijkt naar Slender, een hele simpele game in feite waar geen bloed of wat in voorkomt, maar misschien nog wel enger is dan menig andere game, dan bedenk je je dat horror dus niet perse gelijk hoeft te staan aan bloed enzo. Voor mij niet tenminste. Voor mij hoeft het ook niet perse, maar wanneer wel dan maakt het me ook niks uit.

20:00 minuten

Michiel:

Oke... Ehm... ik had ook nog een vraag omtrent de rol van de personages in deze type games. Welke rol spelen de personages, zowel de bad-guys of monsters alsmede het karakter dat jij zelf speelt, in de algehele ervaring van de game? Ben je bijvoorbeeld altijd tegen de bad-guys of juich je ze soms zelfs toe en waarom dan?

Thomas:

Zozo... diepe vraag weer, haha...

Michiel:

Jaja, ik doe me best, hehe...

Thomas:

Ehm... Dat ligt denk ik aan het verhaal wat de game probeert te vertellen. In de meeste van dit soort games heb je vaak wel qua opzet duidelijke good-guys en bad-guys, en gezien jij zo'n beetje altijd met een good-guy speelt, ben je natuurlijk altijd van dat persoon. Het is een beetje het klassieke verhaal van de slechten verslaan en de goeden die overwinnen right... Je zou eigenlijk alleen maar juichen voor de monsters of bad-guys ofzo als ze iets doen bij iemand waarvan je denkt, "ach, wat boeit het ook" of bij een of ander personage waar je geen moer om geeft.

Michiel:

Als deze personages het verdienen bijvoorbeeld?

Thomas:

Onder andere ja... dan zou ik denken, "sterf maar lekker, moehahaha".

Michiel:

Haha... maar echt... Eh, je vindt dus ook dat soms bepaalde personages die je tegenkomt in deze type games juist verdienen om gepakt, gedood of gestraft te worden als ze het verdienen...

Thomas:
Uhu...

Michiel:
Wat zou jij dan zien onder 'verdienen'? Wat zouden ze hebben moeten doen om het te verdienen in jouw ogen?

Thomas:
Tja... In Resident Evil heb je bijvoorbeeld een keer dat iemand uit je eigen team je verraadt... is een dubbelganger voor iets, lang verhaal... Maar ergens op het einde wordt hij zelf vermoordt door een monster dat hijzelf gecreëerd heeft, en toen dacht ik wel ff "die voor je, verdient, bitch!". Haha... dus tja, als ze het verdienen dus. Ligt aan wat ze gedaan hebben. Niet echt uit te leggen.

Michiel:
En vindt je altijd dat de goeden moet winnen en de slechten moeten verliezen?

Thomas:
Nee, zeker niet. Soms is het ook wel eens fijn om zelf de bad-guy te zijn. Ook weer eens wat anders. Fascinerend om juist slechte dingen te doen dan allemaal maar goodiegoodie te zijn en het braafste jongentje uit de klas te zijn.

Michiel:
Haha... juist ja... Heb nog een interessante voor je. In hoeverre speelt de kans dat je gedood of gepakt wordt in deze games een rol in de algehele ervaring van de game voor jouw?

25:00 minuten

Thomas:
Uhh... Niet zo heel moeilijk he. Hoe groter de kans, hoe zenuwachtiger je wordt, hoe intensiever de ervaring, hoe beter de game. Zo simpel is het eigenlijk. Als de kans dat je het overleeft enorm groot is, is de spanning er een beetje af, en dat maakt de ervaring niet zo heel boeiend meer. Andersom, en je zit continue op het puntje van je stoel, volledig focussend op de game om veilig uit de situatie te komen. Want je wilt... je MOET verder.

Michiel:
Haha.. oke. Verder, in hoeverre vindt je dat je in deze type games typerend mannelijk of vrouwelijk gedrag kan uitoefenen, zoals de rol van beschermer, wat wellicht gezien kan worden als typisch mannelijk gedrag?

Thomas:
Jezus... daar sta ik niet echt bij stil om eerlijk te zijn. Ik speel dit niet echt omdat het me de mogelijkheid biedt om typisch gedrag uit te oefenen omdat ik een man bent. Dus geen idee, niet echt een issue hier bij mij.

Michiel:
Oke, en als we dan wat verder kijken naar de algehele ervaring binnen deze games... In hoeverre veranderd deze ervaring van de games als je alleen of juist met meerdere mensen bij elkaar zit te spelen? Zowel met mannen en/of vrouwen erbij dus?

Thomas:

In speel het liefst alleen deze games. Veel enger natuurlijk. Met vrienden erbij is het gewoon een stuk minder ofzo denk ik. Misschien omdat je je anders gedraagt? Heb daarnaast ook alleen maar mannelijke vrienden die dit soort games spelen, sowieso geen vrouwen die echt gamen, dus daar kan ik verder niks over zeggen, haha... Alleen is dus sowieso beter, omdat je puur en alleen of jezelf dan aangewezen bent, zonder hulp en zonder iemand die hetzelfde doormaakt wat jij doormaakt. Een hele enge ervaring dus.

Michiel:

Jaja, oke, klinkt logisch. Ehm... om het even over een hele andere boeg gelijk te gooien... wat vindt je van de stelling dat vele horrorfilms vaak inspelen op de huidige angsten van een gemeenschap? Gedurende de Koude Oorlog kwamen er bijvoorbeeld veel horrorfilms uit met een nucleaire oorlog als achtergrond en zo. Denk je dat dit ook terug te vinden is in horrorgames?

Thomas:

Oef zeg... ook dat is echt iets waar ikzelf niet echt bij stil sta. Daar zou je echt onderzoek of zo naar moeten verrichten, maar het zo best wel eens kunnen als het ook bij films al het geval is. Niet dat ik denk dat er veel mensen zijn die momenteel bang zijn dat er opeens zombies in de wereld zullen verschijnen afgaande op de populariteit van zombies momenteel, haha... maar het zou zomaar kunnen hoor. Maar ik heb het in ieder geval niet bewust in de gaten moet ik zeggen stel dat dat het geval is.

Michiel:

Jaajaa... oke. En in hoeverre nemen deze games je als het ware op? Wordt je echt meegenomen als het ware in hun voorgeschotelde wereld en welke rol speelt dit in de gehele ervaring van de game?

30:00 minuten

Thomas:

In goede games wordt je wel opgenomen in die wereld die ze voorschotelen ja. Hoe beter de game, hoe meer je opgezogen wordt denk ik, en hoe beter de ervaring dus weer. Vrij logisch allemaal. Doordat je shit tegenkomt buiten je eigen wereld heen, interesseert het je juist alleen maar meer, juist omdat het zo vaag is, en dat sleurt je mee die vage wereld in. Dat wil je zien en je wilt opgezogen worden...

Michiel:

Juist ja... Tenslotte heb ik nog wat kleine vraagjes gezien we al bijna op het einde zijn, dus nog even volhouden, haha... hoe vaak speel je dit soort games? Per dag, week, maand... geef een schatting zou ik zeggen.

Thomas:

Eh... paar uur per week? Zeg 10 a 12 ofzo...

Michiel:

En hou je vaak pauzes tussen het spelen door?

Thomas:

Het liefst niet natuurlijk... Soms, ligt eraan. Eigenlijk niet als je aan het spelen bent. Alleen als je naar het toilet moet ofzo.

Michiel:

Okeoke, en kan je misschien iets meer vertellen over de omstandigheden waarin je vaak dit soort games speelt? Op je eigen kamer, geluid hard zacht, donker of licht, dat soort taferelen...

Thomas:

Oh... waarschijnlijk wel het cliché antwoord van de eeuw, haha... maar het liefst natuurlijk een beetje in het donker om in de stemming te komen, en het geluid lekker hard zodat je lekker snel schrikt enzo. En inderdaad gewoon op mijn eigen woonkamer...

Michiel:

Okeoke... ehm, tenslotte heb ik nog een soort van vergelijkende vraag voor je en dan kunnen we er een eind aan breien denk ik en dat is een soort van vergelijking tussen de mediums films en videogames. Als je kijkt naar het horrorgenre in beide media en de aantrekkingskracht van beide op hun publiek, waar ligt dan jouw voorkeur en waarom als ik vragen mag?

Thomas:

Ben zowel een groot liefhebber van films en ook dus games en beide hebben zo hun charme. Toch heb ik een lichte voorkeur voor videogames in verhouding tot films, maar dat is nihil om eerlijk te zijn. Games hebben natuurlijk vanzelfsprekend het voordeel dat je zelf alles kan bepalen en doen, in films zit je toch alleen maar van een afstandje te kijken. Niet heel erg natuurlijk als je daar van houdt, en het heeft zo zijn charme, maar als ik dus een voorkeur moest geven dan zou het naar de games gaan...

Michiel:

Uuuuuu... nou kerel, ik kan zeggen dan dat we er zo goed als klaar mee zijn. Had je btw zelf nog vragen voordat ik de recorder uitzet?

Thomas:

Neuh, alles is wel zo'n beetje bekend. Als er nog wat is wat ik wil weten hoor je het vanzelf wel, hahaha... maar dat is nog niet het geval.

Michiel:

Top, dan is het interview bij deze beëindigd en wil ik je wederom even formeel weer bedanken voor je deelname! Thanks man...

Thomas:

Geen probleem...

+/-35:00 minuten

**Stopt voicerecorder*

7.7.6 Getranscribeerde interview #6 (Irene)

Interview #6: Irene**Datum:** 10 januari 2013**Tijdstip:** 15.45**Locatie:** Woning respondent**Lengte:** minuten

Irene is een 22-jarige vrouw en studeert of werkt momenteel niet. De respondent is een onbekende van de onderzoeker. De respondent is afkomstig uit een relatief doorsnee familie (red: normaal rijtjeshuis, geen auto, et cetera...) en kent in beperkte mate een historie van (familie)problemen. Het interview is afgenomen in de bibliotheek van het UU (Universiteit Utrecht)

**Start voicerecorder*

Michiel:

Uhm... voordat we beginnen wil ik je nogmaals bedanken dat je mee wilde doen aan mijn afstudeeronderzoek en dit interview.

Irene:

Oh, graag gedaan hoor, vindt het wel leuk dit soort dingen om te doe

Michiel:

Dankjewel in ieder geval dus nog. Kan het niet vaak genoeg zeggen hoor... Ehm, voordat we echt beginnen, mag ik eerst nog wat standaardvraagjes afwerken. Je weet wel, naam, leeftijd, etcetera... Ik hoef niet in feite je hele naam te noteren als je dat niet wilt, enkel je voornaam is in feite al voldoende hoor, dat maakt niks uit.

Irene:

Oke, Irene dan maar he... en leeftijd is 22

Michiel:

Oke... en als ik vragen mag, werk je momenteel of studeer je nog of beide?

Irene:

Eh... ik ben onlangs gestopt met mijn studie en zoek momenteel werk.

Michiel:

Oke... laten we om te beginnen het eerst eens even hebben over je ingevulde lijst die je mij toestuurdte. Ik zie dat je drie titels had ingevuld, Alone in the Dark, Slender en Amnesia: The Dark Descent. Kan je mij misschien iets meer vertellen over deze games als ik vragen mag?

Irene:

Alone in the Dark heb ik alleen in een ver verleden gespeeld hoor, maar ik dacht ik zet hem er gewoon even bij voor het gemak om niks te vergeten. Amnesia en Slender zijn denk ik toch wel de meest prominente games die ik speel of gespeeld heb in de gamegenre. Het zijn soort van indie-titels zonder grote productiehuizen achter hun naam met honderden programmeurs die aan de games werkte. Het zijn kleine teams met een zeer klein budget die deze games voor de computer maken, die je kan downloaden voor weinig geld of zelf helemaal gratis. Of je download illegale versies, wat natuurlijk ook kan, haha...

Michiel:

Oke, maar kan je misschien ook wat meer vertellen over de inhoud van beide games?

Irene:

Ehm... Amnesia is een soort van traditioneel spookhuis verhaal, maar dan in game vorm en met soort van paranormale en psychologische trekjes. Je krijgt hallucinaties, ziet dingen die er niet zijn, enzovoorts. Het speelt zich hoofdzakelijk af in een groot huis met allemaal geheime kamers en locaties enzo waar ook allemaal monsters en ander gespuis rondloopt, haha. Je moet pulreeneels oplossen om verder te komen in het verhaal, maar het mooiste van alles is dat je geen wapens hebt om jezelf te verdedigen tegen de monsters en andere dingen die je allemaal tegenkomt in de game. Je kunt alleen maar wegrennen en hopen dat het je niet zult pakken en je verstoppen in de schaduw in een hoek van een kamer of achter spullen of kasten zodat het je niet meer ziet, en je na een tijdje weer verder kan gaan. Je kunt ook deuren blokkeren door er spullen voor te zetten, maar dat houdt maar slechts een tijdje vol en beuken ze alsnog door de deur, maar het geeft je wel tijd om je te verstoppen enzo. Dat is een beetje de kern van de game. Het verhaal is een beetje lastig te volgen, weet om eerlijk te zijn ook niet helemaal waar het precies over gaat, maar dat maakt hier niet echt uit. Je speelt hier gewoon de individuele levels voor de horror die ze veroorzaken... Het is echt een super spannend spel.

5:00 minuten

Michiel:

Oke, mooie omschrijving, haha... En wat maakte dat je deze videogame, laten we het vooral nu dan gewoon over Amnesia houden, ging spelen?

Irene:

Ik speel maar eigenlijk heel weinig games hoor. Meer een casual gamer zoals je dat wel vaker hoort. Speel vooral flash-games, op mijn iPhone of iPad of slechts een handjevol games op de computer zoals deze. Maar een vriend van me had mij een keer aangeraden om deze game te gaan spelen. Hij was zelf heel enthousiast over het spel, en praatte er heel veel over en zei dat ik het ook maar eens een kans moest geven. Heb hem toen een keer gewoon voor de lol gedownload en ben aan het spelen gegaan. En inderdaad, ben me gelijk vanaf het begin helemaal kapot geschrokken, haha...

Michiel:

Juist jah... maar als we het even iets inhoudelijker houden, dus echt puur gericht op de game zelf, wat was dan voor jou de reden om het te spelen en te blijven spelen?

Irene:

Ik sta wel open voor nieuwe ervaringen, en ik moet bekennen dat ik nog niet echt heel bekend was met het horrorgenre in games. Slender en Amnesia dus zijn om te bekennen wel echt om eerste 'echte' games in dit genre die ik echt gespeeld heb. Ik wilde wel eens kijken of het nou echt zo eng was als sommige, waaronder die vriend van mij dus, zeggen en daarom dacht ik ook laat ik het eens proberen. En ik moet zeggen, nu ik er eenmaal aan begonnen ben, werkt het wel soort van verslavend, haha... Je blijft soort van kicken op die angst dat je weer moet wegrennen, jezelf moet verstoppen en net weer dat kleine beetje verder komt. Het is best wel een super lastig spel, juist omdat je geen wapens enzo hebt om je te verdedigen. Rennen en langs vijanden sluipen is je enige optie om verder te komen.

Michiel:

Oke.. je had het zelf net al even over dat je soort van kickt op het gevoel van angst dat de game veroorzaakt bij je... Zou je dat misschien nog wat meer kunnen toelichten?

Irene:

Nah... dat gevoel van angst is een beetje dubbelop natuurlijk. Aan de ene kant is angst natuurlijk iets wat je niet wilt voelen, waarom zou je bewust bang willen worden zou je denken toch, maar aan de andere kant roept dat gevoel van angst iets in je op, adrenaline ofzo misschien. Iets waardoor je echt 'in the moment' zit als er iets gebeurt. Je hart gaat als een trein tekeer en je ademt snel, dat soort dingen. Die combinatie van angst en adrenaline, dat is echt heel apart maar ook lekker op de een of andere manier. Het is zo spannend dat je echt vol gefocust zit te kijken en te handelen om de situatie in te schatten en je doet er alles aan om te overleven. Dat gevoel dat als een zo'n enge situatie overleeft hebt is misschien daarom nog wel beter, haha...

Michiel:

Okeoke... en als we even puur blijven kijken naar de game zelf, hoe roept de game, of hoe veroorzaakt de game dat gevoel dan bij je...?

10:00 minuten

Irene:

Nah... het hele spel is natuurlijk helemaal gebouwd om het concept van terreur, angst, spanning en dat soort dingen. Onder druk pulreneeels oplossen, verstoppen voor monsters, proberen niet gek te worden door alles wat tegen je aan gegooid wordt en telkens beetje voor beetje verder komen in de game. De muziek, het enge sfeertje, alles draagt bij aan de effectiviteit van dit spel. De hele combinatie van al deze factoren dragen bij aan de hele ervaring van het spel, en al die factoren zijn top-notch, dus het is echt een heeeeeeeeeeeeeele enge game in mijn ogen. Nu heb ik niet veel ervaring hiermee, haha... maar die vriend van me zegt ook dat het echt een van de enge spellen is die hij ooit gespeeld heeft, en hij is wel echt een horror fan, dus dat zegt wel wat denk ik.

Michiel:

Wat trok je trouwens niet aan als je dat zou moeten omschrijven als ik vragen mag?

Irene:

Soms vindt ik het wel echt een beetje té eng, haha... als ik heel eerlijk ben dan. Dan zet ik de game even op pauze om bij te komen en speel dan een kwartiertje later weer verder ofzo om weer even tot rust te komen. Dat krijg je ervan als je niks gewend bent he, haha...

Michiel:

Oke, haha... da's wel een interessante reden jah... Ehm, verder heb ik nog iet wat gerichtere vragen voor je die zich wat meer richten op potentiële invalshoeken als we het over de aantrekkingskracht van horror hebben. Om te beginnen, zou je kunnen zeggen dat deze type videogames een soort van ontspanning geven in de zin van dat je je frustraties en dergelijke kwijt kan?

Irene:

Ehm... zo zou ik het denk ik niet omschrijven nee. Ik ben niet echt gefrustreerd tijdens het spelen van deze spelletjes, tenzij je natuurlijk niet verder komt de hele tijd, haha... Maar voor mij is het geen reden om deze spellen te spelen juist omdat ik enige frustraties heb ofzo. Denk dat je eerder zelf gefrustreerd raakt door alle hectiek en spanning die deze spellen veroorzaken bij je dan dat je je frustraties er kwijt kan. Zijn niet de meeste rustgevende spelletjes op de markt volgens mij, haha... Lucht dus niet echt bepaald op altijd...

Michiel:

Oke, en je had het er net zelf al even kort over, maar voel je zelf enige vormen van agressie, frustratie of haatvolle gevoelens tijdens het spelen van deze games?

Irene:

Maar natuurlijk voel je je gefrustreerd als je telkens doodgaat ofzo of als je niet verder komt of niet weet wat je moet doen of bepaalde problemen niet kan oplossen en dat soort dingen. Maar echt agressief ofzo wordt ik er persoonlijk niet van. Dat vindt ik tenminste, misschien dat andere daar anders over denken, hehe... Dus frustratie, ja, maar echte haat of agressie is misschien een tikkeltje overdreven.

Michiel:

Juist ja, en denk je dat deze games kunnen zorgen voor een mindere staat van agressie bij sommige spelers en dat deze spellen bepaalde vormen van onverantwoord of rebels gedrag tegengaat of ontmoedigd?

Irene:

Uuhh.. hoe bedoel je precies?

15:00 minuten

Michiel:

Nou, oke... er bestaan bepaalde visies binnen het wetenschappelijke veld dat in horrorfilms vaak bepaalde personages het slachtoffer worden van de bad-guy die "onverantwoord gedrag" vertonen. Oftewel overdreven seksueel gedrag of taal, overdreven mannelijke en stoer of heldhaftig gedrag, dat soort dingentjes... Doordat deze karakters dus vaak slachtoffer worden in deze films, denken bepaalde wetenschappers dat hun vertoonde gedrag ontmoedigd wordt voor het publiek. Hoe denk jij daarover bij horroorgames als ik vragen mag?

Irene:

Ooooo zeg... Om eerlijk te zijn heb ik daar niet echt een antwoord op denk ik. Ik bedoel, ik moet toegeven dat ik daar niet echt bewust aan denk ofzo als ik deze spellen speel. Maar nu je het er zo over hebt zit er volgens mij wel een bepaalde waarheid in ja. Ook in deze games heb je wel eens personages die vermoordt ofzo worden, en die personages hebben soms wel bepaalde trekjes waarvan je denkt, tja... misschien verdiende je het ook wel, haha...

Michiel:

Aha... oke, over dat verdienen om gestraft of niet te worden komen we zo nog even op terug, ehm... maar eerst had ik nog de vraag aan je of je het spelen van deze games ziet als een soort van ontgroening naar volwassenheid? Omdat je bewust kies om in aanraking met horror en angsten enzo te komen...

Irene:

Naja... zo ver zou ik niet gaan denk ik. Ik bedoel, ik ben 22 en dit is zo'n beetje voor het eerst dat ik deze games speel, en ik zou mezelf niet onvolwassen willen noemen. Misschien dat andere ook hier weer anders over denken, haha... maar zo zie ik het niet nee, haha... ik zie het niet als een ontgroening dus.

Michiel:

Juist... Ehm... verder kijkend, denk je dat het mogelijk is dat door het spelen van dit type games je beter om kan gaan met gelijkwaardige of gewelddadige gebeurtenissen in je eigen persoonlijke leven? Ik had voor het interview al het nodige verteld aan mij betreffende je achtergrond en tot dusver ben je een van de eerste respondenten die in enige mate verteld dat hij of zij een dergelijke achtergrond heeft met persoonlijke problemen, waar wij verder in op in hoeven te gaan. Maar kijkend naar je historie dus en deze games, hoe denk jij daar precies over...?

**Respondent moet langer dan normaal nadenken over haar antwoordt, +/- 30 seconden*

Irene:

Uhm... ik denk dat het wel op de een of andere indirecte manier wel een soort van werking op je heeft ja. Positief dan ja. Zoals ik je al voor het interview vertelde over mij achtergrond en wat ik inderdaad niet perse in dit interview helemaal wil uitlichten, maar het mag wel vermeldt worden. De angsten die dit soort spellen oproepen kan je soms misschien wel deels vergelijken met de 'echte' gevoelens die je in het daadwerkelijke leven ervaart vergelijken. Ik bedoel, ik heb en dat wil ik op zich wel kwijt hier, een lichte maar dan ook wel lichte variant van angst in het donker. Dit heeft met slechte ervaringen van vroeger te maken, maar weg van dat kan je door het spelen van deze spellen er wel soort van beter mee om leren gaan omdat je er continue in aanraking mee komt. Misschien is dat ook de reden waarom ik zo laat begonnen ben met het spelen van deze games, misschien omdat ik er jaren geleden of vroeger nog slechter mee om kon gaan en nu een stuk beter. Dat speelt denk ik ook wel soort van mee. Maar die angst voor het donker in mijn persoonlijke leven zie ik misschien inderdaad wel minder worden doordat je bewust kiest om ermee in aanraking te komen in gamevorm. Omdat het 'niet echt' is en je weet dat er niks kan gebeuren, wen je jezelf met het idee van veiligheid ofzo, en dat heeft denk ik wel zijn effect in het echte leven.

20:00 minuten

Michiel:

Aha, oke dan... Trouwens, bedankt dat je dit allemaal wilt delen wil ik nog even benadrukken. Als je je niet prettig erbij voelt, dan hoeft niks. Niks ik verplicht, dus je mag alles kwijt hier wat je zelf wilt. Alles mag, maar niks hoeft...

Irene:

Oh, komt goed hoor. Maar bedankt.

Michiel:

Oke... verder kijkend, zorgt de onzekerheid in deze games voor een positieve ervaring? Dat gevoel van onzekerheid dat ze oproepen althans...

Irene:

Vindt van wel. Dat is toch voor de meeste mensen die dit spelen ook wel de hoofdmoot om het te spelen zou je denken. Als je dit soort dingen speelt en je voelt je niet onzeker, zenuwachtig of nog meer van dat soort dingen, dan ben je of immuun voor angst, hehe... of deze games zijn niet bedoeld voor jou.

Michiel:

Aha, oke... en zorgt de nieuwsgierigheid die in deze games wordt opgeroepen voor een positieve ervaring, omdat je dingen ziet of tegenkomt die je nergens anders of tenminste niet zo snel in je eigen leven zou tegenkomen?

Irene:

Ja, zonder enige twijfel. Punt, haha...

Michiel:

Ja, dat is helder ja, haha... en spelen geweld en de bloederige taferelen in deze games de belangrijke reden om ze te spelen en indien waarom dan precies?

Irene:

Nou, in de spellen die ik tot nu toe gespeeld heb komt niet veel bloed in voor. Geweld ook niet echt heel veel, gezien je zelf zoals ik al vertelde geen wapens enzo hebt om je te verdedigen, dus alleen maar kan verstoppen en wegrepen. Echte vormen van geweld en bloed ontbreken bij deze spellen dus wel. Maar ik kan me heel goed voorstellen en ben het er zelf ook wel soort van mee eens dat het inderdaad voor bepaalde gamers een groot pluspunt is dat er veel bloed, gore of actie in dit genre terug te vinden is. Juist omdat het zo'n 'ver van mijn bed show is' trek het veel mensen aan gok ik.

Michiel:

Uhu, en als we kijken naar de rol die de personages in deze games spelen, zowel de bad-guys of monsters alsmede het karakter dat jij zelf speelt, in de algehele ervaring van de game. Ben je bijvoorbeeld altijd tegen de bad-guys of juich je ze soms zelfs toe en waarom dan?

Irene:

Nou, omdat ik zo weinig ervaring heb met dit soort games kan ik hier niet veel over kwijt denk ik. Laat ik het zo zeggen, ik persoonlijk ben altijd redelijk straight-forward voor de good-guys... logisch toch, haha...

Michiel:

Jah, oke, maar vindt je soms niet dat bepaalde personages die je tegenkomt in deze type games 'juist' verdienen om gepakt, gedood of gestraft te worden door andere en waarom indien? Bedoel, daar begon je daarstraks volgens mij ook al zelf deels over niet?

25:00 minuten

Irene:

Ja, op die manier misschien dan wel ja. Als je karakters tegenkomt in een game ofzo die jouw niet aanstaan of jouw missie, doel of andere zaken in de weg lopen, dan kan ik heel goed begrijpen en dat vindt ik zelf ook dat je soms kan denken dat je van jouw part gewoon kassiewijlen mogen, haha... Dan verdienen ze het in mijn ogen. Wie niet met je is, is tegen je zeggen ze altijd toch...

Michiel:

Okeoke, maar even wat dieper ingaand hierop, vindt je altijd dat de goeden moet winnen en de slechten moeten verliezen? En waarom dan vooral...

Irene:

Haha... tja, das wel een goeie eigenlijk. Ik bedoel, de good-guys zijn niet voor niets de good-guys toch, haha... Maar ik zie je punt wel een beetje. Ze zeggen soms toch ook wel eens dat de bad-guys vaker interessanter zijn dan de good-guys. Vindt ik soms ook wel kloppen eigenlijk... Bedoel, in Amnesia heb je ook een soort van opper-badguy als het ware, en die heeft best wel een hele interessante achtergrond en alles waar je langzaam meer over te weten komt tijdens het spelen. Vraag me nu niet precies van hoe of wat, want ik onthoud echt niet alles, haha... maar weet wel dat de eerste keer dat je een beetje info kreeg over dat personage, dacht ik "nounou, misschien is het toch niet zo'n standaard iets" maar je kreeg echt een beetje een soort van motivatie achter zijn hele doen en laten. Dat is wel heel boeiend eigenlijk jah. Dus het is niet altijd heel oppervlakkig dat de goeie ook altijd goed zijn... baddies kunnen dus ook heel interessant overkomen, haha... Mits ze goed uitgewerkt zijn natuurlijk.

Michiel:

Juist ja... Om het gelijk even over een hele andere boeg te gooien, in hoeverre speel de kans dat je gedood of gepakt wordt in deze games een rol in de algehele ervaring van de game voor jouw?

Irene:

Jah, veel natuurlijk. Het wordt er zo alleen maar spannender en intensiever op natuurlijk als die kans groter wordt. En omdat je deze spellen speelt puur voor die redenen, wordt die algehele ervaring zoals je zelf al omschreef ook beter...

Michiel:

Uhum... oke dan. Ehm... In hoeverre vindt je dat je in deze type games typerend mannelijk of vrouwelijk gedrag kan uitoefenen, zoals het beschermen van mensen enzo?

Irene:

Haha... dat ook wel een leuke, haha.. Eh, nou, en deze spellen is dat niet echt aan de orde volgens mij, dus hier kan ik geen antwoordt op geven, haha...

Michiel:

Oke, een volgende dan. In hoeverre verandert de algehele ervaring van de games als je alleen of juist met meerdere mensen bij elkaar zit te spelen? Zowel met mannen en/of vrouwen erbij dus?

Irene:

Uuhh... ik game eigenlijk altijd alleen. Helemaal met deze specifieke spellen. Het is toch veel lekkerder om alleen dit soort dingen te spelen vindt je niet?

30:00 minuten

Michiel:

Naaja, ieder zijn ding toch? Maar kan je misschien je keuze hiervoor wat meer toelichten?

Irene:

Uhm... ik denk dat als andere mensen erbij zitten je toch een soort van veiliger gevoel hebt. Ik tenminste dan. Het neemt toch wat spanning ofzo weg denk ik...

Michiel:

Oke... We zijn bijna klaar hoor trouwens, maar ik heb nog een handjevol extra vragen. Goed?

Irene:

Oh, doe maar rustig aan hoor. Ik heb genoeg tijd.

Michiel:

Mooi... ehm, wat vindt je van de stelling dat vele horrorfilms en games vaak inspelen op de huidige angsten van een gemeenschap? Tijdens de Koude Oorlog kwamen er bijvoorbeeld veel horrorfilms uit met een nucleaire oorlog als achtergrond. Denk je dat dit ook terug te vinden is in horrorgames en zou dat een reden zijn om ze te spelen?

Irene:

Zozo, dat is geen gemakkelijke vraag... Denk niet dat mensen daar bewust aan denken, misschien onbewust dat het een rol kan spelen. Ik denk er om eerlijk te zijn niet bewust aan. Toch weet ik niet of mensen die bijvoorbeeld een angst hebben om achtervolgt te worden ofzo ook bewust kiezen om dit soort games waar dit in voorkomt te spelen... Misschien dat ze er dan beter mee om kunnen gaan zoals ik al zelf zei met mijn eigen issues, donker, je weet wel... maar verder kan ik daar zelf niets over zeggen.

Michiel:

Tja, dat kan inderdaad ja... Eh, verder kijkend naar deze games, in hoeverre nemen deze spellen je op? Wordt je zou maar zeggen meegenomen als het ware in hun wereld en speelt dit een belangrijke rol in de gehele ervaring van de game?

Irene:

Nah, als je je goed voorbereidt wel ja, haha... Ga eens alleen in je kamer zitten, lichtjes uit, koptelefoon op en je bent echt 'in' de game hoor, niemand die je eruit haalt dan, tenzij je stopt natuurlijk. Die speel-omgeving of omstandigheid is heel belangrijk voor dé optimale ervaring natuurlijk. Maar ook gewoon de opzet van zo'n hele game speelt natuurlijk ook een, zo niet de, belangrijkste rol... het is de hele opzet van dit soort spellen denk ik om je mee te sleuren in hun engste omgevingen en werelden die ze je tonen. Die sfeer, die geluiden... haha... het is allemaal zo geoptimaliseerd voor dé engste ervaring, daarvoor zijn ze ontwikkeld en het zou vreemd zijn als je vindt dat deze spellen je niet meenemen vindt ik... ik heb dat gevoel in ieder geval dus wel, hehe...

Michiel:

Okoke... ehm, voordat we eindigen heb ik nog wel wat kleine restvraagjes als het ware. Allereerst, hoe vaak speel je gemiddeld gezien dit soort games? Zeg in uren per dag, week, maand, enzovoorts...?

Irene:

Niet zo heel veel hoor. Hoogstens een paar uurtjes per week.

Michiel:

Oke, en doe je dan vaak ook nog dingen tussendoor of hou je pauzes, wel, niet?

35:00 minuten

Irene:

Nee, meestal speel ik gewoon achter elkaar door... Hou er niet zo van om telkens afgeleid te worden als in midden in een speelsessie zit, leidt alleen maar af. Het liefst zou je een spel in een keer uitspelen, haha... nee, meestal speel ik gewoon een paar levels achter elkaar zonder dus onderbrekingen

Michiel:

Oke, en wat voor invloed heeft de lengte van een game als Amnesia op de ervaring?

Irene:

Tja... het is best wel een lang spel, met verschillende levels en omdat je niet heel snel door de levels loopt, en best wel rustig aan moet doen omdat je anders zo gepakt kan worden enzo, duurt het wel even voordat je er doorheen bent. Ik ben volgens mij nog steeds niet klaar en moet nog een paar levels om het einde te bereiken. En omdat de levels best wel allemaal stuk voor stuk van elkaar verschillen, is ieder level ook echt een andere ervaring als het ware... het is geen herkauwing de hele tijd van hetzelfde level, maar het probeert telkens net wat nieuws te doen... daarom gaat het niet vervelen

Michiel:

Ja, dat heb ik vaker gehoord volgens mij van andere respondenten ja... Ehm... als je het hebt over de algehele aantrekkingskracht van horror, binnen zowel films als games, wat trekt jouw persoonlijk dan meer en waarom?

Irene:

Oe... daar kan ik echt niet kiezen hoor! Hou van spellentjes maar ook absoluut van films. Beide hebben hun aantrekkingskracht.

Michiel:

Oke, probeer die dan eens te omschrijven als ik vragen mag?

Irene:

Games speel je zelf, jij bent dat of een personage en je bestuurt het zelf en je beslist zelf wat je doet. Films ontnemen je die vorm van controle, maar zijn veel meer gestuurd en vertellen een verhaal sneller en soms ook wat beter omdat ze maar een bepaalde tijd hebben, zeg 2 uur... om het te vertellen. Games vertellen een verhaal over een langere periode van tijd, films kunnen dat niet. Niet dat het dan per definitie slechter is, maar het is gewoon anders. Misschien zijn ze daarom ook niet echt helemaal goed te vergelijken. Beide hebben hun ding...

Michiel:

Jaaja... oke dan.. Nou, ik denk dat ik wel genoeg heb gevraagd voor vandaag, haha... Had jij zelf nog iets te vragen voordat we er definitief een punt achter kunnen zetten?

Irene:

Nee, niets wat belangrijk genoeg is om perse nu te vragen. Als ik achteraf nog wat wil weten, dan hoor je dat nog wel van me, dan mail ik je wel even als het moet...

Michiel:

Oke dan, dan voor nu dan kunnen we eindigen dacht ik zo...

**Stopt voicerecorder
+/- 40:00 minuten*

7.8 Bijlage (8): Complete Taxonomie

Kernthema	Subthema / Label	Subthema II	Subthema III	Citaten
Kijkgedrag	Videogames (titels)			<p>[..]de Resident Evil-serie</p> <p>[..]Ik speel vooral PC-only games, waaronder horrorgames als Slender of Amnesia: The Dark Descent</p> <p>[..]Ik heb een aantal van de Silent Hill games gespeeld</p> <p>[..]Daarnaast ook een paar Resident Evil delen</p> <p>[..]waaronder games als Condemned, Fear en Dead Space</p> <p>[..]de Resident Evil en Silent Hill serie</p> <p>[..]Amnesia</p> <p>[..]de Project Zero reeks en Slender</p> <p>[..]Alone in the Dark, Slender en Amnesia: The Dark Descent</p>
	Mediumvorm/Context	Setting/Omstandigheden	Algemene game-setting	<p>[..]Meestal zit ik gewoon alleen op mijn kamer te gamen. Horrorgames speel ik vaak wel met het licht uit om de ervaring net dat kleine beetje spannender en intensiever te maken. En dan ook het liefst nog in de avond of s' nachts wat het ook net dat beetje leuker maakt. Overdag met alle lichten aan is het toch wat minder spannend, en je speelt deze games juist om te schrikken en om de ontielijke spanning die erbij komt kijken. Dus lichten uit, geluid lekker hard en gaan met die banaan!</p> <p>[..]Geluid en lichten en de gehele omstandigheden spelen dus wel een cruciale rol voor de ervaring. Alles om de ervaring van de game te optimaliseren. Dat is de hele reden van deze games. Dan krijg je de optimale ervaring en dat wil je natuurlijk.</p> <p>[..]ik speel gewoon op mijn eigen kamer. Vaak ook nog met de lichten uit, maakt het natuurlijk net wat leuker en het geluid flink hard zodat je je lekker te tyfus kan schrikken wanneer er wat ergs gebeurt</p> <p>[..]Je wilt toch angst voelen? Nou, dat hoor je alleen te doen, want dat maakt het enger denk ik. Gewoon lekker in je eentje, geen gezeik eromheen, geen onnodige onderbrekingen.</p> <p>[..]in mijn eigen woning</p> <p>[..]Lekker op de bank, lichten uit en spelen maar</p>

				<p>[..]Horrorfilms kijk je toch ook daar de beste filmervaring is doen, omdat de ervaring zo [..]ik heb niet echt een bepa staat wel meestal hard [..]waarschijnlijk wel het clic in het donker om in de stem enzo. En inderdaad gewoon [..] Ga eens alleen in je kam [..]Die speel-omgeving of om</p>
			Tijdstip	<p>[..]En dan ook het liefst nog Overdag met alle lichten aan te schrikken en om de ontie [..]vooral in de avond of wee [..]de halve nacht had doorg</p>

			Gemoedstoestand	
			Alleen of Mee-kijkers	[..]meestal speel ik ze gewoon en we hebben zin om even t als altijd vaak gewoon alleen
			(Reden + Effect hiervan...?)	[..]ik denk dat de ervaring in ander voel je je toch misschien maar toch, dat gevoel krijg aan jezelf ofzo, en kan je nie maar alleen, en dat maakt h
				[..]ik speel het liefst alleen. c concentreren om wat er alle game wordt gezogen, waar natuurlijk super is dan...
				[..]horrorgames speel ik zo g
				[..]Multiplayer games speel hebben vaak geen multiplay
				[..]Als je alleen speelt is het bent ofzo is alles denk ik ee misschien is het zo dat je je doet alsof je het niet eng vi met andere erbij net doet al
				[..]Deze game speel je alleen

			<p>hoor je alleen te spelen, dat</p> <p>[..]En ik speel zowel alleen a met elkaar.</p> <p>[..]Ik speel het liefst alleen d stuk minder ofzo denk ik. M</p> <p>[..]Alleen is dus sowieso bet en zonder iemand die hetze</p> <p>[..]ik game eigenlijk altijd all om alleen dit soort dingen t</p> <p>[..]ik denk dat als andere me dan. Het neemt toch wat sp</p>
		Pauzes/Nevenactiviteiten	<p>[..]als je naar de wc moet of maar uit die flow van spelen</p> <p>[..]. Neuh... het liefst niet. H</p> <p>[..]Gewoon lekker in je eent niet onderbroken worden t</p> <p>[..]Het liefst niet... tenzij ik n</p> <p>[..]Het liefst niet natuurlijk</p> <p>[..]Eigenlijk niet als je aan he</p>
		Bron van videogame (platform)	[..]Ik speel vooral PC-only ga

				[..]Speel vooral flash-games, [..] [..] [..] [..] [..]
	Frequentie	Videogame	Hoelang?	[..] een paar uur in de week [..] minder in vergelijking met [..] gemiddeld anderhalf uur [..] Vroeger was het wel vee [..]Slender heb ik een paar k uitgebreider met meerdere uitspelen [..]een paar uur per week [..]Momenteel speel ik niet t een paar jaar geleden speel [..]paar uur per week? Zeg 1 [..]Je speelt hier gewoon de [..]Hoogstens een paar uurtj [..] [..] [..] [..]

				[..]Vaak wel ja. Doordat je ti doorgaan en net weer dat k inzit, kom je er weer heel la aan de game en zit je weer t
				[..]Een horrorgame speel je niet gelijk weer stoppen. Ik s alleen maar beter en dan bl
				[..]Toen ik deze game net ha
				[..]veel meer omdat het zo v verhaal zich ontwikkelde da worden in die wereld kom je
				[..]meestal speel ik gewoon als in midden in een speelse uitspelen, meestal speel ik g
				[..]Het hoeft niet zo te zijn d spannender zijn. In horrorg wel alles een beetje gezien zoals schrikeffecten enzo. Se zonder die herhaling. Als da goede afsluiting en dan wer originele dingen dan een ga
				Totaalduur?

			<p>of te zien krijgt. Dat maakt</p> <p>[..]Als je hem een keer hebt Het gebied in de game is da</p> <p>[..]de eerste ervaring blijft d</p> <p>[..]Maar het betekent niet d</p> <p>[..]Denk dat ik hem over eer een beetje is weggezakt en i</p> <p>[..]Zolang het maar spannen toch? Dus liever kort maar k</p> <p>[..]Ik weet nog steeds niet h plotwendingen enzo in voor</p> <p>hoe het ook alweer in elkaar</p> <p>[..]ik heb de game nog meer nodige tijd tussen, maar som</p> <p>beleven. Het blijft in mijn og</p> <p>[..]Maar het gekke is dat on</p> <p>Het blijft interessant omdat</p> <p>in het verhaal geeft dat het</p> <p>[..]die games heb ik verschil</p> <p>[..]het is best wel een lang s loopt, en best wel rustig aa</p> <p>wel even voordat je er door</p> <p>[..]En omdat de levels best v echt een andere ervaring a maar het probeert telkens n</p>
	Redenen om te beginnen	Van Horen Zeggen	<p>[..]allereerst hoor je vaak va wel dat toen deze game uit reviews had gekregen en ik huis net als mijn vrienden</p>

	met spelen			<p>[..]Maar de Resident Evil game is de populairste natuurlijk.</p> <p>[..]Een vriend van me had me enthousiast over het spel, en moest geven. Heb hem toen En inderdaad, ben me gelijk</p>
		Vergelijking met andere games		<p>[..]Ben niet echt van de dood de wat kleinere games die niet te spelen.</p> <p>[..]Laat ik zeggen dat ik niet in verhouding speel ik horroorgames wel omdat er niet zo heel veel is.</p> <p>[..]de Silent Hill serie als horror. Niet dat Resident Evil zo slecht is.</p> <p>[..]Ik ben, of beter gezegd ik ben niet. Die games als Fear, Dead Space zit ook een vleugje horror in.</p> <p>[..]ik ben niet echt een enorme horrorachtige dingen erin, maar aantrekkingskracht.</p> <p>[..]Het is wel tof dat er horroorgames zijn. shooter of action-adventure games van actie en horror kan heel leuk zijn. doorsnee shooter. Maar doordat ik ben sowieso wel geïnteresseerd in adventure games dus ook h</p>

		Lang Naar Uit Gekeken		
		Blijven Hangen/Eerste ervaring		[..]de eerste Resident Evil w waarschijnlijk sowieso wel e
		/Nieuwe ervaring		[..]ik heb de game nog meer de nodige tijd tussen, maar opnieuw beleven. Het blijft
				[..]Ik sta wel open voor nieu bekend was met het horrorg
				[..]Slender en Amnesia dus z die ik echt gespeeld heb. Ik

		Reclame/Hype		[..]allereers dat het echt en over praten. [..]het zijn natuurlijk ook we [..]Maar de Resident Evil gar populairste natuurlijk. [..]Het zijn soort van indie-ti programmeurs die aan de g
Opinie-omschrijvingen	Overige (Vaag, geniaal, de moeite waard, springt eruit, e.d.) Eigen omschrijving als gamer Eigen omschrijving games			[..] ben wel een aardige fan [..]ik heb eigenlijk niet echt horror-spellen wel spannend [..]Daarnaast was die game vele, waaronder mezelf, oo [..]De games daarentegen, e horrorgames die die titel oo zijn niet bepaald voor teder [..]een hele selectieve smaak [..]Ben niet echt van de doo de wat kleinere games die n te spelen. [..]heb ik een redelijk specif [..]Amnesia of Slender zijn e [..]de eerste ervaring blijft d [..], ik heb niet zo heel veel t ook echt kan zien als een gr [..]een gemiddelde fan

				<p>[..]Dit waren echter de horro</p> <p>[..]de Silent Hill games zijn d</p> <p>actie georiënteerd maar ze f</p> <p>enger om te spelen dan and</p>
				<p>[..]Het is in mijn ogen ook d</p>
				<p>[..]Ik ben niet zo'n hele fana</p>
				<p>[..]Maar vroeger, of een paa</p>
				<p>[..]daarom ook wel redelijk o</p>
				<p>[..]Dead Space en Condemn</p> <p>een shooter, maar dan met</p>
				<p>[..]toegeven dat ik niet echt</p> <p>de Resident Evil games en o</p> <p>natuurlijk. Maar ook de wat</p>
				<p>[..]om te beginnen speel ik s</p>
				<p>[..]ben sowieso wel geïntere</p> <p>adventure games</p>
				<p>[..]Ik bedoel, ik speelde deze</p>
				<p>[..]Ik speel maar eigenlijk he</p>
				<p>[..]die vriend van me zegt oo</p> <p>en hij is wel echt een horro</p>
				<p>[..]Nu moet ik wel zeggen da</p> <p>focussen op de horror-elem</p> <p>delen kunnen in mijn ogen n</p> <p>meer actie met horror-elem</p> <p>die veel meer focusste op d</p>
				<p>[..]Nou, daar was het echt n</p>
Omschrijving horror- elementen				

				had je nog weinig munitie, schot nemen, en moest je d en het gevecht wel aanging geen munitie of andere wap
				[..][..]Ook was het zo dat de en enger. Waar de laatste d waren deel 1 en 2 nog vaak
				[..]Maar zoals ik al zei betek die-hard horrorgames tot op of niet?
				[..]Hierin speel je een perso gedropt. Het is pikkedonker buiten adem raakt
				[..]heel duivels en onheilspe je achtervolgt
				[..]Het mooie is echter, en d kijken of die freak achter je Hij blijft stilstaan en kan dus gewoon stalen zenuwen heb zoeken want dan komt hij ju
				[..]Angst natuurlijk. Natuurli moment gepakt kan worden
				[..]doordat je niet echt weg een zielige zaklamp. Je kan g hopen dat hij niet achter de alle pagina's vinden. Je geve klap verder
				[..]Doordat je weinig opties maar zoveel beter. Een bos schijjt je broek vol.
				[..]Slender is heel effectief in
				[..]grote afgelegen huizen of
				[..]weirde shit dat fucky met
				[..]ingewikkeld in een creep zonder gezicht, dubbele dim zijn, hallucinaties, verschrik alles om je je helemaal te ty doen toch?

--	--	--	--

[.]Dat is in mijn ogen wat he
worden in het verhaal en de
ofzo en kwetsbaar. Daardoo
[.]hele weirde wereld is vol
[.]Horrorfilms kijk je toch oo
omdat daar de beste filmerv
games te doen, omdat de er
[.]dat je nooit weet wat je p
[.]dat gevoel van spanning e
wat er achter de volgende e
de goede games tenminste,
[.]Ruimtes waar geen licht v
[.]Doordat je weinig ziet, en
[.]zombiegames
[.]er zaten natuurlijk wel ra
kerkhof in de nacht, onderg
en sfeer was het zeker nog
[.]beter gezegd survival-hor
[.]Ik hou van fantasie-shit w
[.]Maar soms denk je ook b
[.]op een gegeven moment
Je wist niet of nou een zomb
[.]Dat is de hele essentie va
Omdat je niet weet wat je ie
[.]horror hoeft natuurlijk ni
[.]dan bedenk je je dat horr
[.]De meeste games zijn dat
hele simpele game in feite w
enger is dan menig andere e
te staan aan bloed. Voor mij
ook niks uit.
[.]traditioneel spookhuis ve

				[..]De eerdere delen maakte je personage dan doorheen
	Esthetiek	Cinematografie		[..]Typerend voor de serie w waardoor je niet kon zien w hoek van een gang stond. Na het werkte inderdaad als ee traditionelere derde-persoo dus eigenlijk een heel stuk o ook een stuk minder spann op tijd ziet. En dat maakt de
				[..]Jergens bijvoorbeeld in de nog zo goed, had je bijvoor moment zag je gewoon in d een zombie was, of een gor perse door die gang moest , kracht en jezelf aan te moe
				[..]interessante personages
	Inhoud	Karakters		

		Narratief	Algemeen	[..]op avontuur gaan, mooie
				[..]Slender is heel effectief in
				[..]zijn vooral gericht op wei ontzettend complexe verhaa verschillende weirde dimens
				[..]Ik ben sowieso wel een fa het volgens mij niet echt
				[..]dan weet jij net als ik hoe iemand die zijn vrouw verlo vrouw die hem oproept naa

			<p>stap vagere dingen op je pa</p> <p>[..]in dit geval heb je te mak bellen, ingewikkeld in een cr</p> <p>[..]Het is zo apart en vaag er er in zit, dat je nieuwsgierig</p> <p>[..]juist omdat de game zich</p> <p>[..]Het is dus niet gericht op van de personages in die spe eind. Ik weet nog steeds nie plotwendingen enzo in voor hoe het ook alweer in elkaar</p> <p>[..]Dat is in mijn ogen wat h worden in het verhaal en de ofzo en kwetsbaar.</p> <p>[..]Dus qua vijanden en omg gevoel was minder, omdat v</p> <p>[..]traditioneel spookhuis ve</p>
		Unieke factoren/Vernieuwend	<p>[..]In deze horrorgames kom juist dat maakt het zo intere tegenkomen of voor welke wel aan weetje, dat onbeke moet maken onder die oms</p> <p>[..]Interactiviteit maakt gam</p> <p>[..]Het fuckt met het hoofd e spelen". Maar juist omdat h ziet enzo wat je nooit voor n</p> <p>[..]Ik ben, of beter gezegd ik Die games als Fear, Dead Sp er zit ook een vleugje horro</p> <p>[..]Het is wel tof dat er horro of action-adventure titel is.</p>

				<p>kan heel goed uitpakken. Fear door die horror erin wordt h</p> <p>[..]Het blijft interessant omo verrassingen in het verhaal</p> <p>[..]Die games als Fear, Dead er zit ook een vleugje horro</p> <p>[..]dat je dingen tegenkomt</p> <p>[..]tuurlijk kom je in deze ga en dat maakt de ervaring zo continue, "what's next"? W in de game... nieuwsgierigh</p> <p>[..]het mooiste van alles is is en andere dingen die je alle dat het je niet zult pakken e spullen of kasten zodat het j</p> <p>[..]</p>
		Concept videogame		<p>[..]Doordat je weinig opties maar zoveel beter. Een bos, je broek vol. Het doel om zo de kans natuurlijk per pagin</p> <p>[..]Slender is heel effectief in</p> <p>[..]De hele setting van de ga</p> <p>[..]Het blijft interessant omo in het verhaal geeft dat het op een rijtje hebt.</p> <p>[..]Die games als Fear, Dead er zit ook een vleugje horro</p> <p>[..]Het is wel tof dat er horro action-adventure titel is. He heel goed uitpakken. Fear b die horror erin wordt het zo</p>

				[..]het mooiste van alles is is en andere dingen die je alle dat het je niet zult pakken e spullen of kasten zodat het j
				[..]het hele spel is natuurlijk dat soort dingen. Onder dru te worden door alles wat teg in de game.
				[..]Maar ook gewoon de opz rol... het is de hele opzet va en werelden die ze je toner voor dé engste ervaring, da spellen je niet meenemen vi
		Actie		[..]Het is dus niet gericht op de personages in die specifi [..]en je niet oppermachtig v op je hoede en vol spanning [..]Als je veel actie verwacht tempo om alles in je op te n [..]Dit speel je voor het verh [..]Ik ben, of beter gezegd ik Die games als Fear, Dead Sp er zit ook een vleugje horro

				<p>[..]Het is gewoon wel een le</p> <p>[..]Het lucht soms wel eens s en wegknallen.</p> <p>[..]Jik ben niet echt een enor horrorachtige dingen erin, n aantrekkingskracht.</p> <p>[..]Het is wel tof dat er horro of action-adventure titel is. i kan heel goed uitpakken. Fe die horror erin wordt het z</p> <p>[..]Er zit op zich wel aardig w het wel meer horror dan act</p> <p>[..]Vanaf deel 4 was dat hee shotgun of machinegeweer echte horror was het niet m</p> <p>[..]Dus qua vijanden en omg gevoel was minder, omdat v</p>
		Horror-elementen		<p>[..]allereerst zijn zombies alt</p> <p>[..]Ook was het zo dat de sfe en enger. Waar de laatste de waren deel 1 en 2 nog vaak</p> <p>[..]Vooral in deel één had je tegenkwam onder schot ner of juist niet en het gevecht v maar geen munitie of ander spannend.</p> <p>[..]De games hebben veel m</p> <p>[..]Maar zoals ik al zei betek die-hard horrorgames tot o horror of niet?</p> <p>[..]heel duivels en onheilspe je achtervolgt. Dat klopt dus</p>

						zonder gezicht, hele vage st
						[.]Het mooie is echter, en d kijken of die freak achter je Hij blijft stilstaan en kan dus gewoon stalen zenuwen heb zoeken want dan komt hij j
						[.]Angst natuurlijk. Natuurli moment gepakt kan worden Sensatie ten top!
						[.]wanneer alles weer een b
						[.]Resident Evil games hebb
						[.]ingewikkeld in een creep zonder gezicht, dubbele dim zijn, hallucinaties, verschrik alles om je je helemaal te ty doen toch?
						[.]De continue angst dat er
						[.]Dat is in mijn ogen wat he worden in het verhaal en de ofzo en kwetsbaar. Daardoe
						[.]dat je nooit weet wat je p
						[.]Dat gevoel dat je niet we games qua gevoel vindt ik, b horrordingen.
						[.]Ruimtes waar geen licht v
						[.]Daarmee bedoel ik dat je was op het puur overleven b sterke vijanden, dus je moes
						[.]Dus qua vijanden en omg het gevoel was minder, omd
						[.]Ik hou van fantasie-shit w
						[.]Dat is de hele essentie va Omdat je niet weet wat je ie
						[.]horror hoeft natuurlijk ni
						[.][...]traditioneel spookhuis

				[..]soort van paranormale er niet zijn
				[..]in de spellen die ik tot nu niet echt heel veel
				[..]Echte vormen van geweld heel goed voorstellen en be bepaalde gamers een groot vinden is. Juist omdat het zo
		Spanning/(Angst)gevoel		[...]allereest vindt ik het op leplazerus te schrikken, ha nooit helemaal zeker weet
		Sensatiegevoel		[..]Of je hebt te weinig munitie dan vol spannend over wat zonder af te gaan
				[..]Vooral in deel één had je tegenkwam onder schot ne of juist niet en het gevecht maar geen munitie of ander spannend.
				[..]onderhuidse gevoel van s
				[..]Maar zoals ik al zei betek horrorgames tot op het bot niet?
				[..]heel duivels en onheilspe achtervolgt. Dat klopt dus o zonder gezicht, hele vage sh
				[..]Het mooie is echter, en d kijken of die freak achter je Hij blijft stilstaan en kan dus gewoon stalen zenuwen heb zoeken want dan komt hij j
				[..]Angst natuurlijk. Natuurli gepakt kan worden. Fokking

			<p>[.]Je gevoel zegt 'doe het ni</p> <p>[.]wanneer alles weer een b</p> <p>[.]Dit speel je omdat je expr dat je nergens anders ziet.</p> <p>[.]Dit speel je omdat je wor maar door blijft spelen omd je wilt meegenomen word in je oproepen en dat doet</p> <p>[.]Je wordt omringt door co puntje van je stoel zit en ge</p> <p>[.]Je moet continue op je ho en je niet oppermachtig vo op je hoede en vol spanning</p> <p>[.]waarom ik ze speelde, tja</p> <p>[.]dat je nooit weet wat je p</p> <p>[.]dat gevoel van spanning</p> <p>[.]Daarmee bedoel ik dat je was op het puur overleven b , dus je moest goed afwegen</p> <p>[.]Dus qua vijanden en omg was minder, omdat veel me</p> <p>[.]het gevoel dat je krijgt bij Bij shooters zit je vol adren als jij een kogel door je kop en starend naar het scherm onderbuik gevoel weetje. Je gebeuren weetje, dus je ber in vergelijking met andere g</p> <p>[.]Maar soms denk je ook b</p> <p>[.]Toen schrok ik me ook ec Dat zijn eigenlijk dus wel de</p> <p>[.]Je zit juist vol spanning er</p> <p>[.]Hoe groter de kans, hoe z game. Zo simpel is het eigen er een beetje af, en dat ma continue op het puntje van</p>
--	--	--	--

				<p>te komen. Want je wilt... je t</p> <p>[..]het mooiste van alles is is monsters en andere dingen wegrennen en hopen dat he een kamer of achter spullen</p> <p>[..]nu ik er eenmaal aan beg van kicken op die angst dat kleine beetje verder komt</p> <p>[..]dat gevoel van angst is ee iets wat je niet wilt voelen, maar aan de andere kant ro waardoor je echt 'in the mo ademt snel, dat soort dinge maar ook lekker op de een o te kijken en te handelen om Dat gevoel dat als een zo'n e</p> <p>[..]Het wordt er zo alleen ma En omdat je deze spellen sp omschreef ook beter...</p>
		Sfeer/Setting		<p>[..]Ook was het zo dat de sfe en enger. Waar de laatste d waren deel 1 en 2 nog vaak</p> <p>[..]het gevoel dat je continu</p> <p>[..]De continue angst dat er</p> <p>[..]De hele setting van de ga</p> <p>[..]juist omdat de game zich</p>

		Fantasie	<p>[..]allereerst zijn zombies alt</p> <p>[..]die zogenaamde Slender</p> <p>[..]Resident Evil games hebb</p> <p>[..]Het fuckt met het hoofd o</p> <p>spelen". Maar juist omdat h</p> <p>ziet enzo wat je nooit voor</p> <p>[..]Ik hou van fantasie-shit w</p> <p>om te zien en hoe dat uitge</p> <p>het tof, omdat het zó anders</p> <p>[..]dat je dingen tegenkomt</p> <p>[..]Echte vormen van geweld</p> <p>heel goed voorstellen en be</p> <p>bepaalde gamers een groot</p> <p>is. Juist omdat het zo'n 'ver</p>
		Overig/Speeltempo/vertel- snelheid	<p>[..]En het gevoel dat je krijgt</p> <p>verslagen hebt ofzo, dat is o</p> <p>die je tegen bent gekomen t</p> <p>[..]de Silent Hill games zijn d</p> <p>georiënteerd maar ze fucke</p> <p>om te spelen dan andere h</p> <p>[..]Je speelt dus ook heel kal</p> <p>dat je gepakt wordt</p>

				<p>[..]En omdat de levels best v echt een andere ervaring al maar het probeert telkens n</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<p>CATHARSIS THEORY</p>			<p>[..]Het lucht soms wel eens en wegnallen.</p> <p>[..]een beetje misschien. Vo lekker wegnallen natuurlijk natuurlijk minder gericht zijn gespeeld dienen te worden</p> <p>[..](op de vraag haat/frustra nee. Ik niet tenminste. Miss je afgaat de hele tijd, maar</p> <p>[..]Je zit juist vol spanning en je niet bij dit soort games</p> <p>[..]zo zou ik het denk ik niet van deze spelletjes, tenzij je het geen reden om deze spe je eerder zelf gefrustreerd ra dan dat je je frustraties er k mij, haha... Lucht dus niet e</p> <p>[..](op de vraag haat/frustra doodgaat ofzo of als je niet</p>

				kan oplossen en dat soort di
				[..]Dus frustratie, ja, maar e
				[..]misschien. Ligt ook natuu
				toen ik 10 jaar was al. Maar
				sommige misschien wel, da
				volwassen", maar voor and
				aan al speel dus zo boeiend
				[..]zo ver zou ik niet gaan de
				deze games speel, en ik zou
				ontgroening dus.
				[..]gelukkig heb ik geen gew
				geldt dat wel voor mensen
				[..] (effect van het spelen va
				andere indirecte manier we
				[..]De angsten die dit soort s
				de 'echte' gevoelens die je i
				dat wil ik op zich wel kwijt h

				<p>[..]Vindt van wel. Dat is toch het te spelen zou je denken of nog meer van dat soort d bedoeld voor jouw</p>
	<p>CURIOSITY THEORY</p>			<p>[..]Wat ook heel interessant nergens anders kan vinden</p> <p>[..]allereerst zijn zombies alt</p> <p>[..]. In deze horrorgames juist dat maakt het zo intere tegenkomen of voor welke k aan weetje, dat onbekende maken onder die omstandig</p> <p>[..]zoals ik eerder al vertelde en dat die onzekerheid ook nieuwsgierig bent wat je ka meebrengen, dat je in een a</p> <p>[..]Het fuckt met het hoofd e spelen". Maar juist omdat h ziet enzo wat je nooit voor</p> <p>[..]Het is zo apart en vaag er dat je nieuwsgierig blijft wa</p> <p>[..]de opbouw van het verha Dit is een hele diepe game e in elkaar steekt qua verhaal hem nog wel eens om nog</p>

				<p>[.]Stap voor stap kom je ver voor het verhaal</p> <p>[.]veel meer omdat het zo v verhaal zich ontwikkelde dat worden in die wereld kom je</p> <p>[.]Het blijft interessant om verrassingen in het verhaal alle puzzelstukjes op een rij</p> <p>[.]dat je dingen tegenkomt</p> <p>[.]tuurlijk kom je in deze ga en dat maakt de ervaring zo continue, "what's next"? W in de game... nieuwsgierighe</p> <p>[.]Doordat je shit tegenkom meer, juist omdat het zo va</p> <p>[.]Ja, zonder enige twijfel. P</p> <p>[.] ik kan me heel goed o inderdaad voor bepaalde ga terug te vinden is. Juist om</p>
	<p>LIKEABLE VILLIANS THEORY</p>			<p>[.]Dat ligt denk ik aan het v games heb je vaak wel qua met een good-guy speel, be verhaal van de slechten vers juichen voor de monsters o boeit het ook" of bij een of maar lekker, moehahaha".</p> <p>[.]dus tja, als ze het verdien</p> <p>[.]Soms is het ook wel eens Fascinerend om juist slechte braafste jongentje uit de kl</p> <p>[.]ik persoonlijk ben altijd re</p>

				<p>[..]de good-guys zijn niet vo</p> <p>[..]Ze zeggen soms toch ook Vindt ik soms ook wel klopp als het ware, en die heeft b meer over te weten komt tij</p> <p>[..]weet wel dat de eerste ke misschien is het toch niet zo achter zijn hele doen en late oppervlakkig dat de goeie o overkomen, haha... Mits ze g</p>
	<p>SENSATION SEEKING THEORY</p>			<p>[..]allereest vindt ik het op d het leplazerus te schrikken, dat je nooit helemaal zeker</p> <p>[..]Waar in films deze monst invloed lijkt te hebben, kan monsters afknallen of wegre daarom is het zo spannend, en jij daar aanwezig bent.</p> <p>[..]Of je hebt te weinig munitie je dan vol spannend over wa af te gaan</p> <p>[..]Vooral in deel één had je tegenkwam onder schot ne of juist niet en het gevecht v maar geen munitie of ander enorm spannend. Ook was h beklemmender en enger. W open gebieden, waren deel</p>

--	--	--	--

[..]Typerend voor de serie w
je niet kon zien wat er zich a
gang stond. Natuurlijk een l
inderdaad als een tierelier.

[..]onderhuidse gevoel van s

[..]Dit zijn echt die-hard horr
dat is goede horror of niet?

[..]heel duivels en onheilspe
je achtervolgt. Dat klopt dus
zonder gezicht, hele vage sl

[..]Het mooie is echter, en d
wilt kijken of die freak acht
Hij blijft stilstaan en kan dus
je gewoon stalen zenuwen h
te zoeken want dan komt hi

[..]Angst natuurlijk. Natuurli
moment gepakt kan worden
ten top!

[..]wanneer alles weer een b

[..]deze game heeft alles om
horrorgame ook hoort te d

[..]Dit speel je omdat je expr
tegenkomen dat je nergens

[..]Dit speel je omdat je wor
maar door blijft spelen omd
je wilt meegenomen word
deze in je oproepen en dat t

[..]Je wordt omringt door co
het puntje van je stoel zit e

[..]Je moet continue op je ho
je niet oppermachtig voel
je hoede en vol spanning .

[..]waarom ik ze speelde, tja

[..]dat gevoel van spanning

[..]Daarmee bedoel ik dat je
gericht was op het puur ove
sterke vijanden, dus je moes

[..]Toen schrok ik me ook echt
komen. Dat zijn eigenlijk dus
dus.

[..]Hoe groter de kans, hoe z
game. Zo simpel is het eigen
er een beetje af, en dat maa
continue op het puntje van j
te komen. Want je wilt... je

[..]het mooiste van alles is is
monsters en andere dingen
wegrennen en hopen dat he
hoek van een kamer of acht

[..]nu ik er eenmaal aan beg
soort van kicken op die ang
weer dat kleine beetje verde

[..]dat gevoel van angst is ee
iets wat je niet wilt voelen, v
aan de andere kant roept d
waardoor je echt 'in the mo
je ademt snel, dat soort ding
maar ook lekker op de een n
te kijken en te handelen om
Dat gevoel dat als een zo'n e

[..]die vriend van me zegt o
en hij is wel echt een horror

[..]Het wordt er zo alleen ma
En omdat je deze spellen sp
omschreef ook beter...

	GENDER ROLE THEORY			<p>[.]Als je met vrienden bent veiliger misschien? Of misschien anderen erbij en dus net do vol zit te schijten, haha... en</p> <p>[.](op vraag mannelijk/vrouw) Ik speel dit niet echt omdat ik een man bent. Dus geen i</p> <p>[.]Met vrienden erbij is het gedraagt</p> <p>[.]Ik denk dat als andere me tenminste dan. Het neemt t</p>
	SOCIETAL CONCERNS THEORY			<p>[.]Jook dat is echt iets waar</p> <p>[.]maar het zo best wel een veel mensen zijn die momen afgaande op de populariteit Maar ik heb het in ieder gev</p> <p>[.]Denk niet dat mensen da Ik denk er om eerlijk te zijn hebben om achtervolgt te w te spelen... Misschien dat z issues</p>

Wat trekt niet aan?	Algemeen			[..]misschien dat sommige d omdat ik veel van dit soort g momenten kan verwachten
				[..]Je krijgt soort van een zes met dat soort praktijken dat gebeuren. En dat kan de sp toch de ervaring een beetje
	Cinematografie			[..] De laatste paar delen gel perspectief vanachter het p overzichtelijker in beeld wor omdat je alles goed in de ga ervaring ook iets minder in n
	Inhoud	Karakters		
		Narratief		[..]Soms kan het misschien i Niet dat het dan gelijk saai is
				[..]misschien dat het verhaa [..]per deel werd het verhaa houden dat zelf een fan als i laat je het daarom ook soort kan dus soms misschien wat

				[..]Het verhaal is een beetje precies over gaat, maar dat
		Lengte/Vertelsnelheid		[..]Het hoeft niet zo te zijn d spannender zijn. In horrorg je nu wel alles een beetje ge herhalen, zoals schrikeffecte het liefst zonder die herhal met een goede afsluiting er met originele dingen dan ee doen of te zien krijgt. Dat m
				[..]e replay-value van de gan
				[..]Als je hem een keer hebt Het gebied in de game is da
				[..]Soms kan het misschien i Niet dat het dan gelijk saai is
				[..]Als je veel actie verwacht rustig tempo om alles in je c
		Concept/Inhoud		[..]bij Slender is de opzet va
				[..]Soms vindt ik het wel ech de game even op pauze om om weer even tot rust te ko

Absorptie		Benaming		<p>[..]Jij zit dus daar in die wereld voor dat je natuurlijk veel meer opgezogen in die wereld.</p> <p>[..]omdat het zo lijkt alsof het zo is.</p> <p>[..]met deze games krijg ik vaker een andere verhouding met die wereld.</p> <p>[..]Dit speel je omdat je wordt meegenomen worden in de wereld oproepen en dat doet het in de wereld.</p> <p>[..]Je wordt in deze games zo opgezogen moment gewoon alles om je heen gewoon accepteert op de eerste lief neemt en het accepteert.</p> <p>[..]het is zo weird dat je het in de wereld. Het blijft natuurlijk volgen.</p> <p>[..]veel meer omdat het zo verhaalt zich ontwikkelde dat meegezogen worden in die wereld.</p> <p>[..]Je zit hierdoor zo in de game wilt natuurlijk niet falen in de wereld let in je omgeving. Je zit echt in de wereld.</p> <p>[..]Maar bij deze horrorshit moet je kijken en iedere beweging om te let overal op, want je verwaant als het ware op je hoede. Je moet in de wereld.</p> <p>[..]In goede games wordt je opgezogen game, hoe meer je opgezogen wordt. Doordat je shit tegenkomt bij de wereld juist omdat het zo vaag is, en het wordt opgezogen worden...</p> <p>[..]Aan de ene kant is angst tusschen worden zou je denken toch dat adrenaline ofzo misschien. In de wereld als een trein tekeer en je ademt echt heel apart maar ook lelijk in de wereld.</p>

				<p>gefocus zit te kijken en te overleven.</p> <p>[.]Maar ook gewoon de opzet van de werelden die ze je tonen. De engste ervaring, daarvoor je niet meenemen vindt ik</p>
		Wat Gaat Er Aan Vooraf		<p>[.]Jik speel het liefst alleen. Concentreren om wat er allemaal in de game wordt gezogen, waardoor de game natuurlijk super is dan...</p> <p>[.]Vaak wel ja. Doordat je tijdsdruk moet doorstaan en net weer dat knippen inzit, kom je er weer heel lastig aan de game en zit je weer te concentreren.</p> <p>[.]als je naar de wc moet of moet naar de wc maar uit die flow van spelen verdereft.</p> <p>[.]Een horrorgame speel je niet gelijk weer stoppen. Ik heb vaak alleen maar beter en dan blijf ik spelen.</p> <p>[.]Je wordt omringt door een omgeving van puntje van je stoel zit en geconcentreert.</p> <p>[.]Doordat je weinig ziet, en moet je stapje een kamer of gang doorlopen. Het is altijd het geval is, hehe... Dat is de omgeving.</p> <p>[.]Alleen is dus sowieso beter. Je hebt hulp en zonder iemand die helpt.</p> <p>[.]als je je goed voorbereidt. Je moet op en je bent echt 'in' de game.</p> <p>[.]Die speel-omgeving of omstandigheden.</p>

		Waar Zit Je In	Narratief	[.]Jij zit dus daar in die wereld dat je natuurlijk veel meer bent opgezogen in die wereld wa [.]Stap voor stap kom je verder voor het verhaal
			Sfeer/Setting	[.]Doordat je weinig ziet, en stapje een kamer of gang door altijd het geval is, hehe... Dat de omgeving.
			Personages	

Geen absorptie				
Retrospectieve ervaring	Herinneringen	Terug Denken		<p>[..]Dit is een hele diepe game in elkaar steekt qua verhaal hem nog wel eens om nog e</p> <p>[..]Denk dat ik hem over een beetje is weggezakt en ik w</p> <p>[..]Ik weet nog steeds niet h plotwendingen enzo in voor hoe het ook alweer in elkaar [..]ik heb de game nog meer tijd tussen, maar soms wild Het blijft in mijn ogen ook fr</p>

Vergelijking film & games (Ervaring Respondent)	Voorkeur?	Film		[.]hoewel films ook heel tof voorkeur.
		Videogame		[.]Het is voor mij zou maar : maar te kijken naar een pers kan zijn, ben jij nu de perso [.]Maar wat misschien nog moet maken om iets wel of games ben jij degene die die [.]Waar in films deze monst invloed lijkt te hebben, kan monsters afknallen of wegre daarom is het zo spannend, en jij daar aanwezig bent.
				[.]Dan kies ik absoluut voor hahaha. En daarnaast zijn de wel zombies en monsters e daarentegen, en dus vooral die titel ook echt verdienen voor tedere zieltjes bedoeld
				[.]De games hebben veel m
				[.]persoonlijk hou ik ook me hebben in plaats van enkel t keuzes maken, en mezelf de
				[.]Films aan de ene kant kun touwtes in handen hebt in unieker in mijn ogen dan fil
				[.] Maar wil je juist wel actie

				<p>[.]Games trekken mij meer, overkomen, omdat je geen maak jij de keuzes en daaronder omdat jij het doet en jij de l</p> <p>[.]Toch heb ik een lichte vo</p>
		Geen/Overige		<p>[.]Nou, je komt natuurlijk v andersom. Dat maakt het o hebt gezien.</p> <p>[.]zowel een grote film fan</p> <p>[.]Horrorfilms kijk je toch o omdat daar de beste filmerv games te doen, omdat de er</p> <p>[.]n zowel een groot liefheb</p> <p>[.]daar kan ik echt niet tuss hebben hun aantrekkingskr</p>

Verschillen film & games (Algemeen)	Gevoel van controle / Interactiviteit / Passief / Actief			<p>[.]persoonlijk hou ik ook me hebben in plaats van enkel keuzes maken, en mezelf d</p> <p>[.]Waar in films deze monst invloed lijkt te hebben, kan monsters afknallen of wegr daarom is het zo spannend, en jij daar aanwezig bent.</p> <p>[.]Maar wat misschien nog moet maken om iets wel of games ben jij degene die die</p> <p>[.]Het is voor mij zou maar maar te kijken naar een per leuk kan zijn, ben jij nu de p</p> <p>[.]Films aan de ene kant kur in handen hebt in plaats van mijn ogen dan films</p> <p>[.]hoewel films ook heel tof voorkeur. Maar wil je juist w</p> <p>[.]denk dus die interactivite games wel. Je bent dus acti</p> <p>[.]Games trekken mij meer, overkomen, omdat je geen maak jij de keuzes en daaro omdat jij het doet en jij de k</p> <p>[.]In games speel jij zelf, in t natuurlijk</p> <p>[.]Games hebben natuurlijk films zit je toch alleen maar houdt, en het heeft zo zijn c de games gaan...</p>

				[..]Games speel je zelf, jij be- doet
	Horror-elementen			[..] Allereerst zijn de films n ook niet echt te benoemen voor, maar het zijn vooral g
				[..]De games daarentegen, e horrorgames die die titel oo zijn niet bepaald voor teder
				[..]De games hebben veel m
	Sfeer/Setting			

Beleving			
Narratief			
Vertelsnelheid			<p>[..]games vertellen natuurlijk lang duren ook een beter momenten dat je het gevoel sommige elementen zich no gewoon klaar en afgerond z met alleen maar originele el liever een game van 8 uur d steeds dezelfde dingen opni</p> <p>[..]Films ontnemen je die vo sneller en soms ook wat bet vertellen. Games vertellen e Niet dat het dan per definiti ook niet echt helemaal goe</p>

Over respondent	Sekse	Man	////		
		Vrouw	//		
	Studie / Werk				HBO-opleiding Vrijetijdsman
					Opleiding part-time beveiliging
					Oogheekunde
					Eigen onderneming bouwsector
					Opleiding Bedrijfseconomie
					Studie- én werkloos
Naam / Leeftijd / Achtergrond				Sanne / 22 jaar / rijke familie	
				Anoniem / 22 jaar / doorsnee	
				Michael / 23 jaar / doorsnee	
				Mark / 26 jaar / rijke familie	
				Thomas / 22 jaar / rjke familie	
				Irene / 22 jaar / doorsnee fa	

Afname interview /
Overige

Woning respondent

Woning respondent

Woning respondent

Starbucks Café Utrecht Cent

Woning respondent

Woning respondent