

Masterscriptie Nieuwe Media & Digitale Cultuur

‘Gamen met de smartphone: een immersieve bezigheid?’

Een case study naar het ervaren van immersie door casual playing

Naam: Suk Ting Tang

Studentnummer: 3141519

Email: S.T.Tang@students.uu.nl

Opleiding: Master Nieuwe Media & Digitale Cultuur

Opleidingsinstituut: Universiteit Utrecht, Geesteswetenschappen

Begeleider: Dr. René Glas

Tweede Lezer: Dr. Ann-Sophie Lehmann

Datum: 10 oktober 2014

Abstract:

Het doel van deze scriptie is om te onderzoeken op welke manier *casual playing* via de smartphone kan bijdragen aan een mentale afsluiting van de fysieke omgeving, als een vorm van immersie. Hiermee wordt gepoogd een bijdrage te leveren aan de wetenschappelijke discussie rondom mobiele media, immersie en de vervaging tussen online/offline ruimtes. Dit wordt onderzocht met een eigen gameanalyse met gebruikmaking van verschillende immersieve dimensies volgens Calleja's theorie (Calleja, 2011), en acht semi-gestructureerde interviews. Als *case study* wordt de strategiegame Clash of Clans (CoC) gebruikt. Uit het onderzoek komt naar voren dat in korte intervallen gamen, tussen andere bezigheden door, immersieve dimensies bevat waarbij er constant onderhandeling plaatsvindt over het in- en uitsluiten van de fysieke omgeving.

Inhoudsopgave

| | | |
|-------|---|----|
| 1. | Inleiding..... | 5 |
| 1.1 | Opbouw..... | 9 |
| 2. | Theoretische Kader..... | 10 |
| 2.1 | De complexiteit van immersie | 10 |
| 2.2 | Presence..... | 12 |
| 2.3 | Immersieve dimensies: Micro Fase..... | 13 |
| 2.3.1 | Kinesthetic involvement..... | 13 |
| 2.3.2 | Shared involvement & affective involvement..... | 14 |
| 2.3.3 | Ludic involvement..... | 15 |
| 2.4 | Betrokkenheid in mobiele apparaten | 17 |
| 2.4.1 | Cocooning | 18 |
| 2.4.2 | Media Bubble..... | 19 |
| 2.5 | De smartphone als gameconsole..... | 20 |
| 3. | Methode..... | 21 |
| 3.1 | Case study: Clash of Clans | 21 |
| 3.1.1 | De doelen | 22 |
| 3.1.2 | De context & het gamegenre..... | 22 |
| 3.2 | Gameanalyse..... | 23 |
| 3.2.1 | Structuur gameanalyse | 24 |
| 3.3 | Interviews..... | 25 |
| 3.3.1 | Datacollectie | 26 |
| 3.3.2 | Data-analyse | 26 |
| 4. | Analyse | 27 |
| 4.1 | Game mechanics en immersieve dimensies | 28 |
| 4.2 | Bronnen verzamelen en beloning..... | 29 |
| 4.3 | Trainen, bouwen en upgraden..... | 31 |
| 4.3.1 | In-app purchases | 31 |
| 4.4 | Aanvallen..... | 33 |
| 4.4.1 | Oorlog voeren..... | 36 |
| 4.5 | Strategie | 38 |
| 5. | Conclusie | 38 |
| 5.1 | Discussie | 40 |

| | |
|------------------|----|
| Literatuur | 41 |
| Bijlagen..... | 45 |

1. Inleiding

Gamen via de smartphone is een dagelijkse bezigheid voor velen. Wij zijn praktisch altijd online. Uit het marktonderzoek van het Amerikaanse bedrijf Information Solutions Group (2011), is gebleken dat 57% van de 2031 respondenten¹ dagelijks games speelt op de smartphone. Smartphone game-applicaties, oftewel *game apps* zoals ze vaak genoemd worden, kunnen gratis (free-to-play) of tegen betaling binnen enkele minuten gedownload en gespeeld worden. Doordat mensen de smartphone overal mee naar toe nemen, kan *casual playing* overal tussendoor gebeuren zonder dat men een aparte gameconsole nodig heeft. *Casual playing* is de houding dat elke gamesessie '[...]in small time bursts or in a low cognitive state' gespeeld wordt (Kuittinen, Kultima, Niemelä & Paavilainen, 2007, p.3). Het vergt minimale mentale inspanning en kan daardoor met korte intervallen gedurende de dag in zowel privé-, als in publieke ruimtes gespeeld worden.

Dit maakt gamen erg gemakkelijk, een gamesessie kan snel, altijd en overal gespeeld worden. Afhankelijk van het type game app, kunnen veel games binnen enkele seconden met één druk op de knop gestart en beëindigd worden op elke locatie in de publieke ruimte. Een gemiddelde gamesessie via de smartphone duurt ongeveer 5 tot 15 minuten. Dat blijkt uit het uit het consumentenonderzoek van PricewaterhouseCoopers onder 56% van de 620 respondenten (PricewaterhouseCoopers, 2012, p.17). Daarnaast komt uit het onderzoek naar voren dat *casual playing* plaatsvindt wanneer gebruikers onderweg zijn of bezig zijn met een andere activiteit. Het is een bezigheid om de tijd te doden, tussen alledaagse activiteiten door zowel thuis, als in de openbare ruimte. Bijvoorbeeld tijdens het wachten in de rij bij de supermarkt of tijdens het zitten in de trein.

Over het algemeen zijn mensen voortdurend bezig met het geven van aandacht aan online ruimtes via de smartphone, wat op maatschappelijk gebied ook gevolgen heeft. Bijvoorbeeld het smartphone-gebruik in de avond kan schadelijke effecten hebben voor de nachtrust en de betrokkenheid bij werkzaamheden de volgende dag. Zo is gebleken uit een kwantitatief onderzoek onder 161 werknemers uit uiteenlopende vakgebieden (Barnes, Lanaj & Johnson, 2014). Mensen zijn dag en nacht bezig met de smartphone. Niet alleen om te gamen, maar

¹ De respondenten zijn gevestigd in Engeland en Amerika.

ook met andere activiteiten als het bijhouden van Facebook, het beantwoorden van een e-mail, communiceren via Snapchat of Skype.

Online bezigheden lijken zich steeds meer af te wisselen met bezigheden in de fysieke ruimte. Verscheidene mediawetenschappers bediscussiëren de afwisseling tussen de online ruimte en fysieke ruimte aan de hand van verschillende metaforen als *cocooning* (Ito, Okabe & Anderson, 2007) en *media bubble* (Turkle, 2008). Deze begrippen verwijzen naar een tijdelijke mentale afwisseling van het in- en afsluiten van de fysieke omgeving. Uit de laatste twee onderzoeken komt naar voren dat smartphonegebruikers zodanig betrokken kunnen raken in een 'smartphone activiteit', dat andere stimuli in de fysieke omgeving afgeschermd worden. Gamesessies via de smartphone zijn zoals eerder besproken kort en onregelmatig, toch is het mogelijk dat de speler betrokken blijft. Het doel van dit onderzoek is om te exploreren hoe deze korte onregelmatige gamesessies, de speler zo betrokken houden dat deze van de fysieke ruimte afgesloten wordt. Dit wordt onderzocht aan de hand van de volgende centrale vraag:

Op welke manier kan casual playing via de smartphone ervoor zorgen dat spelers zichzelf afsluiten van de fysieke omgeving?

Het afsluiten van de fysieke omgeving wordt in dit onderzoek opgevat als immersie in gameplay, dat wil zeggen: betrokkenheid door volledig aandacht te besteden aan gameplay waarbij de fysieke omgeving genegeerd wordt. Om de hoofdvraag te beantwoorden zijn de volgende deelvragen opgesteld: Wat is immersie? Wat kunnen immersieve dimensies zijn tijdens *casual playing*? Welke *game mechanics* zijn gerelateerd aan de immersieve dimensies die mogelijk voor het ervaren van afsluiting zorgen? Immersie is een complex begrip dat vele associaties oproept. Het is een veelvuldig onderzocht concept, maar problematisch omdat het geen eenduidige definitie heeft binnen game studies. Calleja (2011) beargumenteert dat immersie complex is door de dubbele definitie die gehanteerd wordt door onderzoekers. Het wordt gebruikt als een algemene term van betrokkenheid in de gameplay (*immersion as absorption*). De term wordt ook gebruikt voor het ervaren van aanwezigheid in de gameruimte (*immersion as transportation*) waarin de speler zich kan navigeren door een virtuele wereld door middel van een *avatar* (*in-game*-representatie van de speler) (Calleja, 2011, p.27).

Gameplay is een wisselwerking tussen de *game mechanics* en de speler binnen het game design, zoals Salen & Zimmerman (2004, p.3) stellen: “Play doesn’t just come from the game itself, but from the way that players interact with the game in order to play it.” Om immersie door gameplay via de smartphone te onderzoeken is het noodzakelijk om de interactie met *game mechanics* te analyseren. De definitie van gamewetenschapper Sicart (2008) wordt gehanteerd voor het beschrijven van *game mechanics*. Volgens Sicart (2008, n.p) zijn *game mechanics*: “[...] methods invoked by agents, designed for interaction with the game state”. Met deze definitie kunnen verschillende *game mechanics* beschreven worden en hoe deze gerelateerd zijn aan andere onderdelen van het gamesysteem. *Game mechanics* worden verbonden aan de acties en de ervaring van de speler tijdens gameplay. Het definiëren van de *game mechanics* is een manier om specifiek vast te stellen welke interactiemogelijkheden er beschikbaar zijn en deze concreet te benoemen in game-onderzoek.

Ondanks dat onderzoek naar game-immersie niets nieuws is, is er zelden onderzoek gedaan naar *casual playing* via de smartphone en hoe het als een vorm van betrokkenheid opgevat kan worden waarbij (deels) de fysieke omgeving afgesloten wordt. Eerder onderzoek naar immersie is voornamelijk gericht op *immersion as transportation* in role playing-games via gameplatformen als de pc en game consoles (Jennet et al., 2008; Hou, Nam, Peng & Lee, 2012; Grimshaw, Lindley & Nacke, 2008). Onderzoek naar het ervaren van immersie als een vorm van afsluiting van de ruimte tijdens korte gamesessies op de smartphone is relatief nieuw.

Er zijn verschillende soorten van immersieve dimensies tijdens gameplay. Calleja (2011) heeft zes verschillende immersieve dimensies gevormd in het *player involvement model*. Dit zijn *kinesthetic involvement*, *shared involvement*, *affective involvement*, *ludic involvement*, *narrative involvement* en *spatial involvement*. Calleja’s model kan gebruikt worden als een analytisch kader om game-immersie op een gestructureerde manier gedetailleerd te beschrijven. Het is de reden waarom deze in dit onderzoek wordt toegepast. Doordat niet alle immersieve dimensies relevant zijn voor elk gamegenre (Calleja, 2011), zal de nadruk liggen op de eerste vier dimensies die weergegeven worden in tabel 1 met een korte toelichting:

| | |
|---------------------------|---|
| 1.Kinesthetic involvement | Het leren en beheersen van de <i>game control</i> |
| 2.Shared involvement | Bewustzijn van de aanwezigheid van anderen |
| 3.Affective involvement | Emotionele betrokkenheid |
| 4.Ludic involvement | Overweging van keuzes en de gevolgen hiervan |
| 5.Spatial involvement | De verkenning van de game ruimte |
| 6.Narrative involvement | De elementen van het voorgeprogrammeerd verhaal en de ontwikkeling van het verhaal door interactie met het spel |

Tabel. 1 – Zes immersieve dimensies van gameplay

De eerste vorm is *kinesthetic involvement* en omvat het leren en beheersen van de *game control* in de virtuele ruimte, bijvoorbeeld 'springen' of 'schieten'. Het leren van de *game control* heeft een grote rol in het betrekken van de speler in de gameplay, omdat het de basisvaardigheden zijn om te kunnen gamen. De tweede immersieve dimensie is *shared involvement*. Deze dimensie heeft te maken met het bewustzijn van de aanwezigheid van anderen (ook met geprogrammeerde *game characters*/objecten), denk aan het samenwerken of communiceren met andere spelers. *Affective involvement* is de derde immersieve dimensie, en verwijst naar de gevoelens van de speler. Dit gaat om beoogde effecten die in het game design zitten en mogelijk opgewekt worden tijdens het gamen. Tot slot zal er gekeken worden naar *ludic involvement*, de overweging van keuzes en de gevolgen hiervan, bijvoorbeeld het uitdenken van een strategie. Deze vier dimensies zijn geselecteerd, omdat er verwacht wordt dat deze vormen het meest belangrijk zijn in het ervaren van betrokkenheid in de gameplay met als gevolg de afsluiting van de fysieke omgeving in de gekozen case study. *Spatial involvement* en *narrative involvement* zijn minder van belang doordat de case study geen uitgebreide virtuele gamewereld bevat die geëxploreerd kan worden en er ontbreekt een ontwikkeling van een verhaal.

Als case study wordt het free-to-play base-building game *Clash of Clans* (CoC) (Supercell, 2012) gebruikt, een strategiegame uitsluitend voor de tablet en smartphone. Het is een van de populairste games op de smartphone, waarbij veel gamesessies dagelijks plaatsvinden. In 2013 waren er in totaal 8,5 miljoen dagelijkse spelers die gemiddeld 10 keer per dag CoC speelden (Strauss, 2013a). Het is daarom een uitermate geschikte case voor onderzoek naar immersie door *casual playing* in korte intervallen. Veel games kunnen gebruikt worden voor *casual playing* maar niet

elke free-to-play game wordt door een groot publiek dagelijks en veelvuldig in korte sessies gedurende de dag gespeeld. Online games die geschikt zijn voor snelle gameplay en een uiteenlopend publiek staan onder andere bekend als *downloadable casual games*. Deze brede term omvat alle online te downloaden games in verschillende genres die gespeeld worden “[...] in short time bursts, and generally do not require an intimate knowledge of video game history in order to play” (Juil, 2012, p. 5). CoC valt in die zin ook hieronder, het is een game die zorgt voor een dagelijkse korte toewijding en betrokkenheid waardoor spelers het regelmatig spelen.

De hypothese luidt dat *casual playing* via de smartphone er niet voor zorgt dat spelers immersie ervaren waarbij de totale aandacht naar gameplay gaat. CoC bevat wel immersieve dimensies maar door de constante afwisseling van de online ruimte en fysieke ruimte is de speler in mindere mate betrokken bij de gameplay. Daardoor ervaart de speler geen volledige afsluiting van de fysieke omgeving. De hypothese wordt getoetst door een eigen gameanalyse in combinatie met acht semi-gestructureerde interviews met dagelijkse spelers van CoC.

De nadruk ligt in de gameanalyse op de *game mechanics* die de speler bij de game betrekken gedurende de dag. Nadat deze geïdentificeerd zijn, wordt er geanalyseerd welke vormen van immersieve dimensies de *game mechanics* ontlokken. Volgens gamewetenschaper Aarseth (2003) is het cruciaal voor gameanalyse om de game eerst zelf te spelen. Gameplay omvat “the players action, strategies and motives” (Aarseth, 2003, p.2). Door observatie van andere spelers wordt de game-ervaring alleen deels zichtbaar, de exploratie van regels en de mentale interpretatie blijft uitgesloten voor non-spelers (Aarseth, 2003, p.3). Het houden van interviews met andere spelers kan daarom een effectieve methode zijn om tot extra inzichten te komen die door persoonlijke gameplay niet blootgelegd worden. De data gewonnen uit de interviews worden gezamenlijk met de gameanalyse geanalyseerd om op die manier de hypothese te toetsen. De wijze van afnemen van de interviews wordt in hoofdstuk drie inhoudelijk toegelicht.

1.1 Opbouw

In hoofdstuk 2 wordt eerst het bredere discours over het gebruik van mobiele media en immersie besproken. Vervolgens wordt er toegespitst naar verschillende onderzoeken over

digitale game-immersie en de problematiek rondom het concept van immersie voor gameonderzoek. Daarop volgend wordt in hoofdstuk 3 de gehanteerde methode uitgebreider toegelicht, zowel voor de interviews als de eigen gameanalyse. In hoofdstuk 4 wordt de *case study* CoC geïntroduceerd en geanalyseerd door de *game mechanics* te identificeren en wordt de data gewonnen uit de interviews gekoppeld aan de eigen gameanalyse. Aan het eind worden de resultaten samengevat en wordt er teruggekoppeld naar de onderzoeksvraag in de conclusie. In de discussie worden de beperkingen van het onderzoek besproken en worden er suggesties voor vervolgonderzoek gegeven.

2. Theoretische Kader

In dit hoofdstuk wordt de bestaande literatuur met betrekking tot immersie en mobiele media besproken. Het doel is om te onderzoeken wat er al bekend is over deze onderwerpen en hoe deze bruikbaar zijn voor dit onderzoek naar immersie in gameplay tijdens *casual playing* via de smartphone.

2.1 De complexiteit van immersie

Zoals in het eerste hoofdstuk vermeldt wordt, ontbreekt er binnen game studies een eenduidige definitie van immersie, omdat het op meerdere manieren opgevat kan worden (McMahan, 2003; Brown & Cairns, 2004; Emri & Mäyrä 2005; Jennet et al.,2008). Eerder is er al genoemd dat immersie opgevat kan worden als *transportation* en/of *absorption* (Calleja, 2011). Deze tweedeling geeft meer overzicht in de vele verschillende opvattingen van immersie in voorgaande onderzoeken en zal daarom worden aangehouden. Betrokkenheid in de gameplay is meer dan alleen het spelen van een spel, de *game mechanics* zorgen voor interactie met de gameruimte doordat die bepaalt welke acties de speler kan uitvoeren, zoals 'duiken' of 'rennen'. De *mechanics* die noodzakelijk gebruikt moeten worden om progressie te kunnen boeken in de game worden door Sicart (2008) *core mechanics* genoemd. Hij definieert deze als "[...] the game mechanics (repeatedly) used by agents to achieve a systemically rewarded end-game state" (Sicart, 2008). Gameplay en *game mechanics* zijn kortom verbonden met elkaar. Daarmee moet tijdens dit onderzoek naar game immersie rekening worden gehouden. Een van de gangbare definities van immersie is die van digitale

media-wetenschapper Janet Murray (1997). Immersie is volgens Murray “the sensation of being surrounded by a completely other reality” (Murray, 1997, p.98). Immersie wordt door Murray (1997) opgevat als ‘*immersion as transportation*’, het ervaren van aanwezigheid in een andere (game)wereld. Andere mediawetenschappers zoals Emri & Mäyrä (2005) en Jennet et al., (2008), vatten immersie echter op als een betrokkenheid in de gameplay wat verwijst naar ‘*immersion as absorption*’. Terwijl Brown & Cairns (2004) immersie omschrijven als een vorm van ‘*transportation*’ en ‘*absorption*’. Immersie wordt door Emri & Mäyrä (2005) onderzocht door de nadruk te leggen op mentale processen.

Zij zijn van mening dat immersie een compleet mentale ervaring is die bestaat uit een combinatie van gevoelens, gedachtes en betekenisgeving. Immersie is met andere woorden subjectief en niet aan één factor toe te kennen. Het draait om het interactieproces tussen de speler en de game waarbij immersie niet direct aan game-elementen toe te schrijven is. Desondanks is het, om het verband met de immersieve dimensies te leggen, voor dit onderzoek wel van belang om te definiëren met welke *game mechanics* de speler interactie kan vertonen. Het ervaren van immersie kan immers alleen bereikt worden door te interacteren met het spel, waar *game mechanics* voor zorgen (Sicart, 2008). Niet alle onderzoekers richten zich specifiek op de werking van *game mechanics* tijdens onderzoek naar immersie.

Uit een eerder onderzoek van Emri en Mäyrä (2003) is gebleken dat de hoge grafische kwaliteit van de games en audio, het rollenspel met *characters* en de verhaallijn factoren zijn die bijdragen aan het ervaren van immersie (Emri & Mäyrä, 2005, p.5). Dit is verwerkt in een driedelige indeling van immersie, het SCI-Model. De eerste variant is *sensory immersion*, wat met de audiovisuele kwaliteit van de game te maken heeft en de nabijheid van een grote scherm. Een groter scherm zou meer immersief moeten zijn. Dit zou betekenen dat het beeldscherm van de smartphone bijvoorbeeld in mindere mate immersief is vanwege het formaat. De tweede variant is *challenge-based immersion*, de uitdaging en strategie van het spel. De derde variant is *imaginative immersion*, het gevoel hebben van identificatie met de *game characters* en de gesimuleerde wereld. De rol van *game mechanics* wordt door Emri en Mäyrä (2005) niet specifiek genoemd.

Het definiëren van immersie is kortom complex. Immersie bestaat uit verschillende elementen die niet uitsluitend met gameplay te maken hebben, zoals het formaat van het

beeldscherm of de kwaliteit van het geluid. De gehanteerde concepten van de onderzoekers tonen dikwijls overlap met elkaar. Uit het SCI-model blijkt dat *challenge-based immersion* vergelijkbaar is met '*immersion as absorption*' en *imaginative immersion* met '*immersion as transportation*'. Ondanks de pogingen van onderzoekers om immersie gedetailleerd te definiëren, blijft het een complex begrip.

2.2 Presence

Allison McMahan is van mening dat immersie een containerbegrip is (McMahan, 2003, p.67). McMahan probeert daarom de definitie aan te scherpen door middel van het begrip '*presence*', het gevoel van aanwezig zijn in het spel. Hierin maakt McMahan een onderscheid tussen twee vormen: *perceptual immersion* en *psychological immersion*. *Perceptual immersion* kan worden bereikt door zoveel mogelijk stimuli van de fysieke omgeving af te sluiten, door middel van oordoppen bijvoorbeeld. De tweede vorm van immersie is een mentale absorptie in de virtuele wereld, met andere woorden, het voelen van aanwezigheid in de gamewereld (*immersion as transportation*). Het verschil tussen de twee definities: *presence* en immersie wordt niet concreet duidelijk gemaakt, er is nog steeds sprake van overlap. Dit is ook gebleken uit het kwalitatieve onderzoek van Brown & Cairns (2004) waarbij totale immersie omschreven wordt als het ervaren van *presence*. *Presence* wordt in deze context opgevat als het zicht aanwezig voelen in de gameruimte. Bij de twee andere varianten van immersie, *engrossment* (emotionele betrokkenheid) en *engagement* (betrokkenheid door het spel) verandert de definitie van immersie weer naar '*immersion as absorption*' in de gameplay, wat Calleja (2011) ook aankaart. Uit de reeds besproken onderzoeken is gebleken dat een dubbele definitie voor veel onduidelijkheid zorgt voor het begrijpen van immersie. Calleja geeft daarnaast nog drie andere redenen.

Calleja (2011) beargumenteert dat immersie een onduidelijk fenomeen is aan de hand van vier redenen. De eerste reden is al eerder genoemd, namelijk de dubbele definitie van immersie. De tweede reden omvat het belang om rekening te houden met de karakteristieken van het elk type medium, want deze zorgen voor verschillende vormen van immersie. Tijdens onderzoek naar game-immersie is het van belang om de specifieke eigenschappen van het gamegenre en de gameconsole te bewaken. Dat is ook de reden waarom er in dit onderzoek een specifiek gamegenre en een specifieke gameconsole centraal

staat. Een derde reden die Calleja noemt is technologisch determinisme. Dit houdt in dat sommige onderzoekers er vanuit gaan dat de kwaliteiten van een medium bepalend zijn voor het ervaren van immersie, zoals het formaat van het beeldscherm (Emri & Mäyra, 2005) of een betere schermresolutie. Deze elementen zijn niet onbelangrijk, maar ook niet essentieel voor het ervaren van immersie. Tot slot moet immersie opgevat worden als een fenomeen dat uit meerdere immersieve dimensies van ervaringen bestaat die onderling gerelateerd zijn. Het ervaren van immersie is namelijk een “experiential phenomena rather than being a single experience we can discover and measure” (Calleja, 2011, p. 33). Met deze vier redenen als leidraad, heeft Calleja verschillende immersieve dimensies opgesteld die gezamenlijk het *player involvement model* vormen.

2.3 Immersieve dimensies: Micro Fase

Calleja's *player involvement model* is voortgekomen uit kwalitatief onderzoek voornamelijk gericht op *massively multiplayer on-line games* oftewel *avater-based games* (Calleja 2011, p.36). Het model zou toepasbaar moeten zijn voor het onderzoeken van verschillende vormen van immersie in uiteenlopende gamegenres, dus ook immersie waarbij de speler van de fysieke omgeving afgesloten wordt. De immersieve dimensies van Calleja (2011) zijn opgesplitst in elementen die de speler tijdens gameplay betrokken houden (*micro-involvement*). Dit kunnen uiteenlopende aspecten zijn, bijvoorbeeld de verhaallijn of de vormgeving van de *avatar*. Daarnaast zijn er off-line motivationele aspecten waardoor spelers op lange termijn blijven terugkeren naar het spel (*macro-involvement*). Bijvoorbeeld het plannen en denken aan het spel wanneer de speler de game niet speelt. Dit betekent dat wanneer een speler geen zichtbare interactie met de game vertoont toch betrokken kan zijn bij de game. In tegenstelling tot *micro-involvement*, is *macro-involvement* minder gebonden aan formele *game mechanics* van de game. De immersieve dimensies zullen nu uitgebreider worden toegelicht.

2.3.1 Kinesthetic involvement

Kinesthetic involvement verwijst naar het leren van de interactiemogelijkheden die nodig zijn voor gameplay, de nadruk ligt op beweging en alle vormen van *game control*. Calleja (2011, p.71) definieert het als volgt: “Kinesthetic involvement relates to all modes of avatar and

miniature control in virtual environments, ranging from the process of learning the control to the fluency of internalized movement". Het is een cruciaal element voor gameplay en de game-ervaring aangezien een speler anders niet kan interacteren met de gameruimte. Calleja (2011) maakt onderscheid tussen twee type entiteiten die speler in-game kan beheersen: miniaturen en een avatar. Een avatar is een gamefiguur die de aanwezigheid van de speler representeert waarmee de gamewereld geëxploreerd kan worden vanuit verschillende perspectieven, bijvoorbeeld het spelen van een Elf in *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004). Er zijn ook games waarbij de speler miniaturen manipuleert, dit kunnen meerdere objecten zijn of *game characters* (Calleja, 2011, p.60). Miniaturen verschillen met een avatar doordat deze geen in-game belichaming zijn van de speler. Bijvoorbeeld de wormen uit de strategiegame *Worms 2* (Team17, 2013) of de snoepjes in de puzzelgame *Candy Crush Saga* (King, 2012).

Er zijn verschillende varianten van *game control*, zoals *symbolic control* en *symbiotic control* (Calleja, 2011, p.63). *Symbolic control* gaat via het drukken op knoppen of het gebruiken van een joystick. Het drukken op een touchscreen van een smartphone bijvoorbeeld, valt onder *symbolic control*. De bewegingen die de speler maakt met de controller hebben geen direct verband met de bewegingen van de avatar of *miniatures*. Bij *symbiotic control* heeft het bewegen van de *game controller* directe invloed op het *game character*. Denk aan de ritmische game *Just Dance* (Ubisoft, 2009) voor de Wii waarbij de speler zowel de *controller*, als haar of zijn lichaam moet gebruiken om de danspasjes na te doen van het *game character* om punten te winnen.

2.3.2 Shared involvement & affective involvement

Shared involvement heeft te maken met de betrokkenheid van spelers gebaseerd op het bewustzijn van de aanwezigheid van anderen in de gameruimte, zowel menselijk als met de voorgeprogrammeerde *computer characters*. De interactie met anderen komt dan in vormen als samenwerking en competitie. "The need for collaboration creates the potential for involving players through communication and teamwork" (Calleja, 2011, p.107). Het samenwerken met anderen kan ervoor zorgen dat de speler betrokken raakt door bijvoorbeeld het hebben van gezamenlijke belangen. Uit het onderzoek van Calleja (2011) blijkt ook dat samenwerken met een grotere groep invloed heeft op de mate van

betrokkenheid: “The cooperative aspect of shared involvement seems to become more engaging the greater the number of people working together (p.106)”. Hoe meer spelers er participeren, hoe meer betrokken de spelers kunnen raken door het samenwerken.

De emoties die opgewekt worden tijdens het gamen staan in verband met *affective involvement*. *Affective involvement* is de emotionele beïnvloeding tijdens gameplay: “One reason for the intensely absorbing nature of digital games is the potential they have to affect players emotionally” (Calleja, 2011, p.135). Tijdens gameplay wordt er gepoogd bepaalde emoties tot stand te brengen die in het game design zitten verwerkt. Het verschilt per persoon of dit daadwerkelijk gebeurt, aangezien emoties persoonlijk zijn. Zoals Calleja stelt: “Although designers cannot dictate absolutely the specific effects of their creations, the design choices made will tend to encourage a particular kind of reaction or emotional response from the players” (Calleja, 2011, p.140). Dat games kwaliteiten bevatten die mogelijk inspelen op emoties wordt ook in relatie gebracht met escapisme en gamen als een middel tegen verveling. Escapisme verwijst naar: “ [...] a shift from one environment or emotional state to another one that is perceived as being more favorable” (Calleja, 2011, p.136). Tijdens verveling betekent dit dat de gameruimte de aandacht krijgt in plaats van de gebeurtenissen die zich afspelen in de fysieke ruimte. Het uitvoeren van een actie in een game betekent dat er een plan is om een doel te bereiken. Het is tevens een aspect van betrokkenheid wanneer dit plan goed doordacht wordt.

2.3.3 Ludic involvement

Plannen en doelen

Calleja (2011, p.156) stelt: “One of the engaging aspects of digital games is the iterative process of planning, execution, feedback and replanning.” Een speler kan een hoofddoel hebben dat opgedeeld is in subdoelen waar naartoe wordt gewerkt. Tijdens het uitvoeren van het plan biedt de game feedback op de kans van slagen, spelers krijgen hierdoor de kans om tussendoor het plan te stoppen of aan te passen. Spelers kunnen bijvoorbeeld tijdens het uitvoeren van het plan onverwachte situaties tegenkomen, of ervaren dat het plan niet effectief is. Wanneer een plan succesvol is uitgevoerd, dan wordt er een nieuwe subdoel gevormd dat meestal bijdraagt aan het bereiken van het hoofddoel. *Ludic involvement* is

kortom het uitvoeren van plannen binnen de beschikbare opties, waarbij de gevolgen direct zichtbaar zijn zoals in een staafdiagram (Calleja, 2011, p.155). Dit kunnen systematische doelen zijn die bijdragen aan gameprogressie, maar ook persoonlijke doelen als een level constant opnieuw spelen om het eigen record te verbeteren. Over het algemeen worden gemaakte plannen om een hoofddoel te bereiken strategieën genoemd en het plannen van subdoelen tactieken (Calleja, 2011). Vaak wordt het behalen van zowel systematische doelen als persoonlijke doelen beloond, wat ook een grote rol speelt in CoC. Daarom zal naar verwachting *ludic involvement* een van de kerndimensies zijn die zorgen voor immersie.

Beloningen

Games hebben meestal beloningen, zodat de speler geneigd is te blijven spelen. Deze beloningen kunnen de spelers langzamerhand bemachtigen naarmate er progressie wordt geboekt. Beloningen kunnen erg variëren, van in-game beloningen tot persoonlijke beloningen. Denk aan het houden van een weddenschap met een vriend om in *Just Dance* (Ubisoft, 2009) de hoogste score te verbeteren (persoonlijke beloning). Een in-game beloning zou bijvoorbeeld het stijgen van een level kunnen zijn, een missie succesvol behalen, of game valuta krijgen waarmee de speler items kan kopen. De waarde van de beloning is subjectief, elke speler heeft andere behoeftes en verwachtingen die hij of zij belangrijk vindt. Het zien van het stijgen van de scores en de level geeft motivatie om verder te spelen: “[...] the presence of a clearly quantifiable improvement validated by the game is a strong motivational factor in itself” (Calleja, 2011, p.162). Games waarbij de verbetering zichtbaar is van de avatar, hebben de potentie om spelers te laten verlangen naar progressie, wat de motiverende factor is. Dit geldt waarschijnlijk niet alleen voor *avatar-based games* maar ook voor andere genres games als puzzelgames of strategiegames. De scores hebben een meerwaarde wanneer er vergeleken kan worden met anderen (Calleja, 2011, p.163), hetgeen een competitieve beloning is. Samenwerken kan gestimuleerd worden door het geven van beloningen aan de spelers. Het willen bemachtigen van de beloningen heeft verband met emoties, waardoor *ludic involvement* ook *affective involvement* betreft. Het behalen of falen van een doel neigt ertoe een emotionele reactie op te roepen in spelers (Calleja, 2011, p.164). Het behalen van een doel bijvoorbeeld geeft de speler het gevoel van voldoening. De actieve participatie in de game kan ervoor zorgen dat een doel kan lijden tot een emotionele ervaring. Dit zou kunnen betekenen dat er tijdens passieve betrokkenheid weinig emotionele

verbintenis is met de game. *Ludic involvement* is kortom gerelateerd aan de betrokkenheid van de speler door het maken van keuzes en de gevolgen daarvan. Deze keuzes kunnen gerelateerd zijn aan verschillende doelen van de speler zelf of een community van spelers.

Nu immersie en de immersieve dimensies zijn besproken, wordt in het volgende hoofdstuk het belang van dit onderzoek in een bredere discussie geplaatst, namelijk die over immersie in mobiele apparaten.

2.4 Betrokkenheid in mobiele apparaten

Centraal in het werk van De Souza e Silva (2006) staat de vervaging tussen de fysieke en digitale(online) ruimte door het gebruik van mobiele apparaten. De Souza e Silva stelt dat: “[...] mobile devices create a more dynamic relationship with the Internet, embedding it in outdoor activities, we can no longer address the disconnection between physical and digital spaces” (De Souza e Silva 2006, p.262). Deze samenvloeiing van de fysieke en online ruimte door mobiele apparaten noemt zij *hybrid space*. Hybride ruimtes zijn ruimtes die gecreëerd worden door ‘*constant movement*’ met mobiele apparaten die verbindingen hebben met het internet en andere gebruikers (De Souza e Silva, 2006, p.4). De connectie met het internet via de smartphone creëert een hybride ruimte in een sociale omgeving waardoor het mogelijk is om altijd verbonden te zijn met digitale ruimtes ongeacht de locatie. Dit zou kunnen betekenen dat zodra een gebruiker een gamesessie CoC start op de smartphone in de publieke ruimte, er een hybride ruimte wordt gecreëerd die mogelijk ook invloed heeft op het ervaren van immersie. De Souza e Silva (2006) claimt dat gebruikers door het gebruik van mobiele apparaten de scheiding tussen de fysieke en digitale ruimte niet maken:

Because many mobile devices are constantly connected to the Internet, [...] users do not perceive physical and digital spaces as separate entities and do not have the feeling of “entering” the Internet, or being immersed in digital spaces, as was generally the case when one needed to sit down in front of the computer screen and dial a connection (p. 263).

Hier worden twee relevante stellingen betrokken. In de eerste plaats dat door het gebruik van mobiele apparaten met een internetverbinding, gebruikers niet het gevoel hebben het

internet te betreden. Daarnaast blijft het ervaren van immersie in een digitale ruimte ook uit doordat het onderscheid tussen digitaal en niet-digitaal niet langer te maken is. Kennelijk is *'being immersed'* in mobiele apparaten anders dan zitten *'in front of the computer screen'*. Hieruit valt op te maken dat de ervaring van een gameruimte via de smartphone op een andere wijze gebeurt. Deze ervaring verschilt waarschijnlijk per gamegenre en de mate waarin de gameplay de speler betrokken kan houden. Mediawetenschappers McMullan & Richardson ondersteunen ook dat betrokkenheid via mobiele apparaten anders is. Zij stellen: "Mobile phone engagement is characterized by interruption, and sporadic or split attention in the midst of other activities, a behaviour quite distinct even from handheld console game-play [...]" (McMullan & Richardson, 2006, p.5). Immersie in de gameruimte via de smartphone kan in die zin wel ervaren worden, het is alleen een ander soort immersie waarbij onderbrekingen in de aandacht centraal staan. Gebaseerd op de visie van De Souza e Silva (2006) en McMullan & Richardson (2006), gebeurt immersie via de smartphone op een andere wijze. Een vergelijkbaar concept van *hybrid space* is *cocooning*.

2.4.1 Cocooning

Ito, Okabe & Anderson (2007) hebben onderzoek gedaan naar manieren waarop transporteerbare objecten en apparaten die *young professionals* meenemen, zoals de mobiele telefoon, creditcards en muziekspelers, relaties met de publieke ruimtes bemiddelen. Uit het onderzoek is voortgekomen dat de smartphone een item is voor *'managing presence'* in een publieke setting. Dat wil zeggen dat mobiele apparaten, waaronder de smartphone, zorgen dat er verschillende praktijken zijn ontstaan in het creëren van een eigen ruimte in de openbare ruimte. Ito, Okabe & Anderson vatten *presence* op als een aanwezigheid waarbij de gebruiker zowel fysiek aanwezig, als deels afwezig is in een ruimte. Ze hebben drie variaties van *presence* geconstrueerd die doelen op het sociale gedrag door middel van het gebruik van technologische objecten in de publieke ruimte. Eén van de genres is *cocooning*, wat verwijst naar het creëren van een persoonlijke ruimte. De smartphone wordt in dit onderzoek opgevat als een voorbeeld van een *cocooning technology*. *Cocoons* zijn: "[...] Micro places built through private, individually controlled infrastructures, temporarily appropriating public space for personal use" (Ito et al., 2007, p.7). Deze microruimtes zijn tijdelijk en zorgen voor een persoonlijke ervaring van ruimte. Dit komt door de individuele infrastructuur, dat wil

zeggen: het systeem van de mobiele apparaten en de onderlinge persoonlijke connecties die hiermee gevormd worden, zoals de connecties via Facebook of Instagram die per persoon verschillen. Kenmerkend voor een *cocoon* is de constante onderhandeling tussen het insluiten en uitsluiten van de aanwezigheid van anderen. Mensen sluiten zich af van de sociale fysieke ruimte waar ze tijdelijk verblijven. Daarnaast functioneert een *cocoon* als een opvulling van tijd, wanneer er geen interesse is om te interacteren met anderen, zoals tijdens het wachten in de rij of tijdens het reizen. *Casual playing* via de smartphone dient ook als snel tijdverdrijf tussen dagelijkse activiteiten door. *Casual playing* is in die zin een gedrag van *cocooning*. Het is een bezigheid die mogelijk *cocooning* stimuleert doordat het interactie van de speler vraagt met de game. Deze privéruimte is mogelijk hybride, afhankelijk van in welke mate de gebruiker het onderscheid maakt tussen de online ruimte en de fysieke ruimte.

2.4.2 Media Bubble

Het staren naar de smartphone in een openbare ruimte verwijst naar prioriteit geven aan de online ruimte in plaats van de fysieke ruimte (Turkle, 2008). Turkle stelt dat de smartphone ervoor zorgt dat mensen zich in een persoonlijke *media bubble* bevinden waarbij de aandacht gericht is op de smartphone of een andere communicatieapparaat. De *media bubble* is in die zin vergelijkbaar met het concept van *cocooning*, er is sprake van een afsluiting van de fysieke ruimte. Turkle belicht ook de keerzijde van deze constante connectiviteit met de online ruimte. De makkelijke toegang zorgt ervoor dat *face-to-face* gesprekken vaak onderbroken worden door activiteiten op de smartphone. Mensen checken bijvoorbeeld hun Whatsapp tijdens een gesprek of maken een foto voor Instagram tijdens een familie-etentje. We wisselen constant van aandacht door de toegang tot online ruimtes eigenlijk letterlijk met ons mee te dragen. Virtuele connecties zijn gedurende dag altijd aanwezig, waardoor het fysiek aanwezig zijn gepaard gaat met het mentaal tijdelijk afwezig zijn. Smartphones kunnen op die manier ervoor zorgen dat we ons meer verbonden, maar tegelijkertijd ook meer afwezig voelen in offline sociale situaties. Immersie in de smartphone is dan op te vatten als tijdelijk de aandacht hebben voor online gebeurtenissen, wat gepaard gaat met afsluiting van de fysieke omgeving. Deze snelle afwisseling van de aandacht is kenmerkend voor het gebruik van de smartphone in het algemeen en *casual playing* waarbij de smartphone als gameconsole dient.

2.5 De smartphone als gameconsole

Gamen via de smartphone verschilt met andere gameplatformen als een (*handheld*) console, pc-computer of laptop. De smartphone is een multitasker, het is onder andere een handheld gameconsole met touchscreen, telefoon met GPS (Global Positioning System), mp3 speler, computer met internet en een camera. Doordat de meeste game apps snel gestart en beëindigd kunnen worden, is de smartphone als gameconsole zeer geschikt voor *casual playing*. Vooral doordat de smartphone een essentieel item voor dagelijks gebruik is. Zoals eerder genoemd is onderzoek naar de ervaring van immersie via de smartphone of andere mobiele apparaten vrij recent en opkomend. Het onderzoek van Ekman et al. (2012) bijvoorbeeld, bespreekt de rol van geluid in het ervaren van immersie in de *pervasive game The Songs of North*. De game is echter een prototype en nog niet uitgebracht. Een ander onderzoek is een voorstel van Lavender en Gromala (2012). Zij proberen immersie, of hoe zij het noemen 'mobiele immersie' (immersie via de tablet en smartphone) te meten door het vergelijken van de schermgrootte. De richting van onderzoek naar mobiele immersie is dus vrij uiteenlopend.

Wanneer het om gamen via mobiele media gaat, is onderzoek voornamelijk gericht op *pervasive games* die voornamelijk de label '*mobile games*' krijgen. *Pervasive games* zijn games die gebruik maken van het GPS-systeem, en de fysieke locatie van de speler bepaalt de gameplay (Benford, Magerkruth & Ljungstrand, 2005). De interactie met de fysieke wereld wordt letterlijk gebruikt voor de gameplay waardoor dit type genre minder geschikt lijkt te zijn voor *casual playing*. Het vergt meer oplettenheid van de speler op de fysieke ruimte doordat het een onderdeel is van de gameplay. Bij pervasive gaming wordt de online gameruimte met de fysieke ruimte letterlijk gecombineerd, aldus de nieuwe media-wetenschappers McMullan & Richardson (2006, p.5). Zij noemen daarnaast een andere type van *pervasive games*, de *massively multiplayer mobile role-playing games* (MMMRPG). MMMRPGs combineren *massively multiplayer online roleplaying games* (MMORPGs) met *location-awareness*-apparaten. Een van de eerste MMMRPG is bijvoorbeeld *Botfighters* (It's Alive, 2011). Het doel van deze game is andere spelers vinden en vernietigen door het versturen van een SMS (Sotamaa, 2002). Naast MMMRPG zijn er ook *single-player games* die zowel de fysieke ruimte, als de gameruimte samensmelten voor gameplay. Het hardloop- en

audio-avonturenspeel *Zombies, Run!* (Six to Start., & Alderman, 2012) bijvoorbeeld. Hierbij speelt de speler 'runner 5' met als doel zombies in het spel te vermijden en items te verzamelen om de eigen basis weer op te bouwen. Tijdens het rennen wordt de speler het narratief verteld en tevens worden de instructies voor tijdens het rennen gegeven via de smartphone.

Games zoals *The Songs of North*, *Botfighter* en *Zombies, Run!*, dragen bij aan het debat rondom de connectie tussen de online en fysieke ruimte door middel van mobiele apparaten, een debat waar dit onderzoek onder andere een bijdrage probeert te leveren.

3. Methode

De methode van de analyse in dit onderzoek zal in dit hoofdstuk besproken worden. Om te beginnen wordt eerst de *case study* toegelicht aan de hand van een korte *game overview*. Een *game overview* geeft een samenvatting waar het spel over gaat en wat de mogelijkheden zijn binnen de game (Fernández-Vara, 2014, p.15). Vervolgens wordt de methode van de gameanalyse behandeld, gevolgd door de aanpak en verantwoording van de interviews.

3.1 Case study: Clash of Clans

Kort gezegd is het doel van CoC om een eigen basis/dorp te bouwen, deze moet verdedigd en versterkt worden om aanvallen van andere spelers te weerstaan. Dit kan door het plaatsen van verdedigingswerken die sterker kunnen worden door *upgrades* (het verbeteren naar een hoger level). Voor een beter begrip worden alle te plaatsen elementen voor het dorp in CoC, zoals verdedigingswerken (muren, kanonnen, bommen etc.), grondstofbenodigdheden en troepen, installaties genoemd. Voor het bouwen en upgraden van installaties is het volgende nodig: bronnen (goud of elixir), per installatie één bouwvakker (de game geeft er standaard twee) en een wachttijd. Naast het bouwen moet de speler zijn eigen troepen trainen om andere dorpen aan te vallen en te vernietigen. Elk dorp heeft zijn eigen troepen die bestaan uit verschillende miniaturen, die elk hun eigen functie en vaardigheden hebben. Ook de troepen zijn te upgraden door middel van bronnen. De wachttijden en de kosten voor het upgraden groeien exponentieel, hoe hoger de level, hoe langer en duurder alles wordt.

Verder kan de speler zich bij een clan voegen of een eigen clan starten. Een clan is een groep van minimaal 10 spelers en maximaal 50 die gezamenlijk strijden tegen andere clans. Dit houdt in dat tijdens een 'clanoorlog', elke speler twee keer een vijandelijk dorp naar keus mag aanvallen. Wanneer een clan wint krijgt elk clanlid die deelgenomen heeft een beloning in bronnen.

3.1.1 De doelen

De doelen in CoC zijn voor een groot deel door de speler zelf te bepalen. Er valt te stellen dat het overkoepeld hoofddoel is om het eigen dorp steeds te versterken door de installaties en troepen te blijven upgraden. Naarmate de speler stijgt in level, komen er nieuwe installaties en troepen beschikbaar. Er zijn ook prestaties te behalen, dit zijn door de game vastgestelde subdoelen. Bijvoorbeeld het clankasteel upgraden naar level vier of 2000 stadhuizen vernietigen. De progressie van deze subdoelen wordt automatisch bijgehouden en tijdens een voltooiing krijgt de speler een beloning in de vorm van edelstenen en 'XP' (*experience points* die verzameld moeten worden om een level te kunnen stijgen). Deze kunnen bemachtigd worden door het voltooien van prestaties in het spel of door de edelstenen met echt geld te kopen. De edelstenen kunnen ingezet worden om de wachttijd te verkorten van upgrades of het trainen van troepen. Een ander doel in de game kan zijn om zoveel mogelijk trofeeën bemachtigen. Deze krijgt een speler door minimaal 50% van het vijandelijk dorp te vernietigen. Het aantal trofeeën bepaalt in welke divisie de speler geplaatst wordt. Hoe hoger de divisie, hoe meer bronnen een speler extra krijgt tijdens het winnen van een aanval. Een aanval verliezen betekent een vermindering in trofeeën.

3.1.2 De context & het gamegenre

CoC is op te vatten als een *casual game* maar dat is niet het gamegenre. Zoals Fernández-Vara (2014, p.69) stelt: "[...] *Casual games* seems to be a wide-reaching label that may be considered genres in themselves. Puzzle games, hidden-object games, or so-called social games can all be labeled *casual* and yet they all have different mechanics". CoC kan ook opgevat worden als een sociale game, dat eveneens een erg brede term is. Een sociale game is: "[...] one in which the the user's interactions with other players help drive adoption of the game and help retain players and that uses an external social network of some type to

facilitate these goals” (Fields, 2014, p.8). CoC heeft een multiplayer-optie en stimuleert sociale interactie met andere spelers door onder andere de mogelijkheid van het vormen, of het aansluiten bij een clan. Vrienden kunnen bijvoorbeeld samen een clan vormen wat het sociale element van de game vergroot. Doordat een clan minimaal 10 leden moet hebben om een clanoorlog (het strijden tegen andere clans) te houden, wordt sociale interactie gestimuleerd door spelers, leden of vrienden te werven; wat wellicht ook een element is waardoor spelers betrokken blijven. De chat kan gebruikt worden om in contact te komen met andere spelers of clangenoten om op die manier gezamenlijk strategisch de tegenstander te verslaan.

Het genre van CoC is naast een strategiegame ook een ‘freemium’ *free-to-play* game. De term freemium verwijst naar een *free plus premium business model* (Wang & Chin, 2011, p.1). Bij dit verdienmodel is het basisgebruik gratis, maar zijn er extra kosten verbonden aan speciale mogelijkheden of functies. Het is een kenmerk van de meeste *free-to-play* games. Bepaalde functies zijn alleen beschikbaar wanneer de gebruiker een (klein) bedrag betaalt. Bij mobiele apps staat dit bekend als een *in-app purchase* of een microtransactie. Het downloaden van CoC is gratis maar het is ook mogelijk om in-game valuta te kopen (goud en elixer) en edelstenen om de wachttijden van upgrades te verkorten of juist het upgradeproces te versnellen. Op deze manier kan de speler die betaalt een veel snellere gameprogressie krijgen binnen een korte tijd dan een niet-betalende speler, wat invloed kan hebben op de gameplay. In de gameanalyse wordt hier rekening mee gehouden.

3.2 Gameanalyse

In de gameanalyse wordt voornamelijk gelet op de geselecteerde immersieve dimensies: *kinesthetic involvement*, *shared involvement*, *affective involvement* en *ludic involvement* in samenhang met de *game mechanics*. Het doel is om te onderzoeken of die immersieve dimensies zorgen voor een afsluiting van de fysieke omgeving, door het ervaren van betrokkenheid waarbij de totale aandacht gaat naar gameplay. Volgens Fernández-Vara (2014) biedt gameanalyse een beter begrip van games door inzicht te geven in de relatie tussen de speler en de constructie van de game. Gameanalyse is een noodzakelijke methode om relevante gameconcepten te ontwikkelen. Door het gebruik van een inductieve methode (algemene regels verkregen uit specifieke voorbeelden), kunnen er overkoepelende

concepten gevormd worden om uiteenlopende games te begrijpen (Fernández-Vara, 2014, p.12). In dit geval is dat het begrijpen van het ervaren van game-immersie in mobiele media.

De gameanalyse is benaderd vanuit strategieën ontleend uit de tekstuele analyse. Games zijn op te vatten als een vorm van tekst die betekenis overbrengt: “We can study games as a cultural production that can be interpreted because they have meaning. Their cultural significance can derive from the context of play: who plays games why and how, how does the practise of playing relate to other socio-cultural activities and practices” (Fernández-Vara, 2014, p.6). De speler is een onderdeel van de tekst, immers een game kan niet gespeeld worden zonder input van de speler. Dit houdt in dat gameanalyse een onderzoek is naar betekenis in de game maar ook de sociaal-culturele context waarin het zich afspeelt.

Een tekstuele analyse is: “[...] the in-depth study of a text [...] using the text as a sample or case study to understand a specific issue or topic” (Fernández-Vara, 2014, p.9). Door het gebruik van een *case study* is het mogelijk om een algemene theorie te ontwikkelen die toepasbaar is op andere games. In dit onderzoek wordt een post-structurele strategie gehanteerd. Dit betekent dat in de gameanalyse de focus ligt op het volgende: “[...] the processes of sense-making while playing a game, the context in which it is played, and how it may be understood by different audiences” (Fernández-Vara, 2014, p.11). Kortom de strategie van een gameanalyse omvat niet alleen het begrip van de tekst zelf, maar ook hoe anderen die op een andere wijze interpreteren.

3.2.1 Structuur gameanalyse

Een gameanalyse kan uit drie onderling gerelateerde aspecten bestaan. Dit zijn: de context, de *game overview* en de formele aspecten. Deze hoofdcomponenten bestaan elk uit meerdere subelementen of *building blocks* zoals Fernández-Vara (2014, p.13) ze noemt. Waar de nadruk komt te liggen in de gameanalyse is afhankelijk van het doel, er is geen strikt onderscheid tussen de drie hoofdcomponenten en de bijbehorende *building blocks*. Sommige *building blocks* kunnen onder meerdere hoofdcomponenten vallen: “These building blocks can be interrelated, so that in the same way that a door piece may need a hinge piece to build a doorway, there are analysis building blocks that usually go together” (Fernández-Vara, 2014, p.13). De methode van Fernández-Vara wordt daarom op een flexibele wijze toegepast voor het onderzoeken van immersie.

In de gameanalyse ligt de nadruk op de formele aspecten van CoC. Er worden niet alleen formele aspecten benoemd maar ook hoe deze werken, waarom ze ingezet zijn en hoe deze gerelateerd zijn aan de ervaring van de speler. Formele aspecten zijn: “[...] concepts and terms that help us describe the game in detail, extending its general description to detailed components, and providing insight about how it works and how it is played” (Fernández-Vara, 2014, p.117). De volgende *building blocks* zijn besproken in relatie tot immersie: de *game mechanics*, de *game dynamics* en de *game space*. De *game dynamics* verwijzen naar de uitwerking van de manier waarop de speler interactie vertoont met de *game mechanics* en de regels: “The dynamics of the game consist of how the game plays out, the type of strategies that the game invites, and even the kind of exploits that can derive from the rules; these are all the result of the rules in action” (Fernández-Vara, 2014, p.137). *Game dynamics* komen dus voort uit gameplay, wanneer de *game mechanics* gebruikt worden. Er is geanalyseerd welke soorten *game mechanics* en regels, bepaalde manieren van gameplay stimuleren of juist ontmoedigen. Doordat de *game dynamics* en de *game mechanics* sterk gerelateerd zijn aan elkaar zullen deze in samenhang met elkaar besproken worden. Tijdens het bespreken is er tevens gelet op de wijze hoe de gameruimte zich verhoudt met de fysieke ruimte.

3.3 Interviews

In dit kwalitatief onderzoek wordt er naast een gameanalyse acht semi-gestructureerde interviews gehouden. Dit is geïnspireerd door de methode die Calleja (2011) heeft gebruikt om immersie te onderzoeken. Als doelgroep zijn er dagelijkse spelers van Clash of Clans gekozen die in een clan zitten. Het in een clan zitten betekent dat de speler gevorderd is en op de hoogte is van welke gameplay-mogelijkheden er zijn, waardoor de interviewvragen niet beperkt hoeven te worden. Het voordeel van deze methode is dat de geïnterviewde zelf bepaalt wat relevant is om te vertellen over het ervaren van immersie via de smartphone door *casual playing*. Miles & Huberman (1994) stellen dat kwalitatieve data zicht bieden op dagelijkse activiteiten in hun natuurlijke omgeving. De uitkomsten van de kwalitatieve data benadrukken daarnaast de betekenis die mensen aan eigen ervaringen en percepties geven (Van Manen, 1977). Het is daardoor mogelijk om te achterhalen of spelers een vorm van immersie ervaren tijdens het spelen van CoC. De nadruk op persoonlijke inzichten, meningen en ervaring zou aannemelijke inzichten kunnen bieden voor de relatie tussen de verschillende

vormen van immersieve dimensies en *game mechanics*. Kortom, semi-gestructureerde interviews bieden een flexibele manier om kennis over het gekozen onderwerp te vergroten, waarbij de nadruk op details kan worden gelegd.

3.3.1 Datacollectie

De kwalitatieve data zijn verzameld door acht face-to-face interviews af te nemen. De geselecteerde spelers worden gebruikt om hen informatie te ontlocken over hun perspectief op en betekenisgeving van immersieve dimensies. Daarnaast wordt er ook gevraagd naar de motivatie om CoC te spelen. Voor de interviews hebben alle spelers verbaal een korte samenvatting gekregen over het doel van de interviews zodat er zo min mogelijk onduidelijkheid is over het onderwerp. Daarnaast is er duidelijk vermeld dat alle informatie puur bedoeld is voor wetenschappelijke doeleinden. Wat hiernaast vermeld moet worden is dat het houden van interviews subjectief is. Het is mogelijk dat de onderzoeker bevooroordeeld is; wat gerelateerd is aan de dubbelzinnigheid van de eigen objectiviteit, geloofwaardigheid en kwaliteit van data-analyse (Miles & Huberman, 1994). Desalniettemin, geloofwaardigheid is te bereiken wanneer bronnen vergelijkbare en complementaire data geven (Chua & Mahama, 2007). Zodoende zal de ingewonnen informatie consequent geïnterpreteerd worden en onderling vergeleken worden met elkaar. Om bevooroordeeling te verminderen wordt aan de respondenten vergelijkbare vragen gesteld en wordt er achteraf nagegaan of de antwoorden op de juiste wijze zijn geïnterpreteerd (Berg & Hune, 2004).

3.3.2 Data-analyse

Elk interview wordt opgenomen en vervolgens wordt de gewonnen informatie getranscribeerd in goedlopende zinnen. De volgende stap is het coderen van relevante informatie. Informatie wordt gecodeerd met eerder vastgestelde codes (immersieve dimensies) waarbij tijdens het coderen nieuwe codes toegevoegd worden waar nodig. Notities worden gemaakt wanneer er interessante ideeën opkomen tijdens het analytisch coderen. Vergelijkbare reacties van verschillende geïnterviewde impliceren overeenstemming op bepaalde vlakken in de reactie op de interviewvragen (Fereday & Muir-Crochrane, 2008). Codes en relevante informatie worden vergeleken met voorgaand besproken literatuur en deze worden besproken in relatie met de eigen gameanalyse. Quotes worden gebruikt om de

analyse te ondersteunen aangezien deze de validiteit en geloofwaardigheid van het onderzoek versterken (Patton, 2002) maar zullen geen core data zijn. De interviews worden gebruikt als additionele data voor de eigen gameanalyse.

4. Analyse

Uit de analyse van de interviews zijn de volgende codes en thema's ontstaan:

| Thema 1: Immersieve dimensies | Thema 2: Bewustzijn fysieke omgeving | Thema 3: Cocoon-momenten |
|-------------------------------|--|--------------------------|
| Affective | Duidelijk onderscheid gameruimte /fysieke ruimte | Gedurende dag |
| Ludic | Fysieke ruimte bewust negeren | Korte intervallen |
| Shared | Weinig betrokkenheid gameplay | Tijdpvulling |
| Kinesthetic | Afwisseling game ruimte/fysieke ruimte | Verveling |
| | | Thuis |
| | | Onderweg |

Tabel 1- Codeerlijst

Uit de interviews is gebleken dat de combinatie van de immersieve dimensies kunnen zorgen voor een bepaalde afsluiting van de fysieke omgeving. Het spelen met vrienden (*shared involvement*) is een belangrijke reden dat spelers van CoC blijven spelen gedurende de dag en op lange termijn. Dit heeft te maken met het willen helpen van vrienden of juist het niet willen verliezen van vrienden wat gerelateerd is aan *ludic involvement*. *Ludic involvement* is de meest immersieve dimensie van CoC. Spelers ervaren namelijk alleen immersie in de gameplay wanneer ze anderen aanvallen. Het aanvallen vraagt om de volledige aandacht doordat onder andere strategische overwegingen gemaakt moeten worden. Tijdens het aanvallen negeert de speler de fysieke ruimte bewust. Het aanvallen zorgt er dus voor dat een speler gaat cocoonen ongeacht locatie, zowel thuis als in de openbare ruimte. Over het algemeen wisselt de aandacht regelmatig tussen de gameruimte en fysieke ruimte, de mate

van betrokkenheid verschilt. Spelers zijn zich erg bewust van het onderscheid tussen de gameruimte en de fysieke ruimte tijdens *casual playing*. Mits er niet aangevallen wordt, is meestal de betrokkenheid erg laag per gamesessie, de aandacht wordt regelmatig afgewisseld met gebeurtenissen in de fysieke omgeving. Bijvoorbeeld het ophalen van bronnen in de game kost de speler nauwelijks moeite waardoor dit soort gamemomenten overal tussendoor kunnen zonder dat de speler zichzelf afsluit van de omgeving. De bevindingen van de interviews zullen in de gameanalyse verder besproken worden.

4.1 Game mechanics en immersieve dimensies

Om te beginnen zal eerst uiteengezet worden hoe CoC over het algemeen zorgt voor een snelle *affective involvement*. Dit komt onder andere door de manier waarop de speler de *controls* geleerd krijgt (*kinesthetic involvement*) via *symbolic control*. Zodra de speler met het spel begint en zijn of haar 'eigen dorp' betreedt begint dit meteen. Het dorp wordt gepresenteerd als eigendom van de speler, dat gereguleerd moet worden. De speler moet zijn of haar aandacht erbij houden en actief participeren om de *controls* te begrijpen. De speler ziet bijvoorbeeld zijn of haar dorp aangevallen wordt door *goblins*. Ter illustratie is in afbeelding 1 een dorp te zien:



Afbeelding 1 – Dorp in gevorderd stadium

Als reactie moet de speler leren om het dorp te verdedigen door een kanon te plaatsen. Vervolgens moet de speler zelf aanvallen, wat de speler leert te verdedigen zowel als aan te vallen. Wanneer de speler terugkeert naar het eigen dorp wordt er geleerd hoe en wat er gebouwd moet worden. Daarnaast wordt er ook uitgelegd welke installaties gebouwd kunnen worden en hoe er troepen getraind kunnen worden. Wanneer deze stappen opgevolgd worden, bezit de speler de kennis om progressie te maken in de game. Naarmate de speler langer speelt, kan een kleine kwetsbaar dorp uitgebreid worden tot een sterk dorp dat lastig te vernietigen is.

4.2 Bronnen verzamelen en beloning

Bij CoC wordt in het begin stap voor stap de *controls* aangeleerd die simpelweg uitgevoerd kunnen worden door het tikken en slepen op het scherm. De speler wordt begeleid door eerst de opgedragen instructies uit te voeren, voordat het spel verder gespeeld kan worden. Op die manier worden de *core mechanics* van de game aangeleerd. Dit zijn: bronnen (goud en elixer) verzamelen, trainen, bouwen, upgraden en aanvallen. De hoeveelheid bronnen van de speler is rechtsboven weergegeven in afbeelding 1. Deze *game mechanics* moeten constant herhaald worden om progressie te kunnen boeken in de game. Afhankelijk van het doel van de speler, wordt de ene *mechanic* vaker gebruikt dan de andere, de *gameplay* en de *game dynamics* die ontstaan zijn daardoor gevarieerd. Een speler kan bijvoorbeeld ervoor kiezen om voornamelijk de dorpen van andere spelers aan te vallen of alleen het dorp er mooi uit laten zien, zonder strategische overwegingen. Ongeacht het doel, het verzamelen van de bronnen is noodzakelijk om legers te trainen en het dorp te bouwen en uit te breiden.

De bronnen, goud en elixer, kunnen geproduceerd worden met goudmijnen en elixerpompen. De speler hoeft deze alleen maar te plaatsen waarna de productie automatisch gaat. Na een bepaalde tijd zitten de mijnen en pompen vol en stopt de productie. Dit betekent dat de speler regelmatig moet terugkeren om de bronnen over te plaatsen naar een opslagplaats voor optimale productie, wat een motivationele beweegreden kan zijn om steeds terug te keren naar de game. De gedachte dat dit steeds moet gebeuren voor vooruitgang in de game kan ervoor zorgen dat een speler plotseling een gamesessie start, en is dus een kenmerk van *macro-involvement*. Op elk moment kan de speler de bronnen ophalen, wat binnen een

minuut mogelijk is door alleen op de bronnen te drukken. De connectie tussen de fysieke ruimte en de gameruimte kan op die manier kort en snel gemaakt worden.

Bronnen verzamelen kan altijd en overal ongeacht of een speler dagelijks de bronnen ophaalt of één keer per week. Het terugkomen naar de game biedt hierdoor een in-game beloning door gameprogressie wat de speler betrokken kan houden op lange termijn. Het goud wat overgeplaatst moet worden gaat naar de goudkluis, het elixer moet naar een elixertank. Om meer bronnen te kunnen verzamelen moeten zowel de opslagplaatsen, als de productieinstallaties vergroot worden. Upgrades voor goudinstallaties kosten elixer en vice versa. Het kopen en uitbreiden van verdedigingswerken als kanonnen, muren en boogschuttertorens kosten ook goud. De speler die regelmatig dagelijks terugkeert naar het spel wordt dus beloond doordat dat meer goud en elixer oplevert, waardoor upgrades sneller mogelijk zijn. Het betrokken blijven in gameplay via beloningen is een aspect van *ludic involvement*. Het veelvuldig ophalen van bronnen speelt in op emoties doordat het loont om het te doen.

Progressie in de game gebeurt niet door lange gamesessies maar juist door in korte intervallen te gamen en daarnaast offline te wachttijden op de upgrades. Beide elementen zorgen ervoor dat het gamen overal tussendoor kan. Ondanks dat bronnen verzamelen ervoor zou moeten zorgen dat de speler vaker zou willen terugkeren naar de game, zorgt het voor weinig betrokkenheid in de gameplay. Het zorgt voor een passieve betrokkenheid doordat het verzamelen van bronnen en het maken van upgrades nauwelijks aandacht van de speler vraagt. Het is herhaaldelijk verwoord als een vorm van automatisme, een standaardroutine:

Anthony, 19: "Ik speel het wanneer ik wakker word en net voordat ik ga slapen."

Myo, 23: "Soms wanneer ik me verveel dan speel ik het ook automatisch."

Chun: 24: "Ja, precies wanneer je een melding krijgt, gewoon hup even snel een paar keer klikken."

Spelers sluiten zich niet af van de fysieke omgeving maar zijn zich juist meer bewust van de ruimte waarin ze zich fysiek bevinden. Naast dat het spelen van CoC automatisme is, wordt het ook een tijdsopvulling tegen verveling genoemd. Dit bevestigt Calleja's claim dat gamen

een vorm van escapisme is of zoals Turkle stelde, een *media bubble* waarbij de prioriteit wordt gegeven aan de gameruimte in plaats van fysieke ruimte.

4.3 Trainen, bouwen en upgraden

De tijd en het offline wachten heeft een prominente rol in de gameplay. Het bouwen en upgraden van installaties kost tijd en goud, het trainen en upgraden van troepen kost naast tijd ook elixer. Wanneer een speler een hogere level wil zijn met een betere verdediging en troepen, dan moeten alle installaties eerst geüpgraded worden. Vervolgens kan het stadhuis geüpgraded worden waardoor er nieuwe installaties beschikbaar komen. Het uitbreiden van het stadhuis kost veel goud waardoor de speler haar of zijn geld productie omhoog moet brengen om de benodigde hoeveelheid te kunnen bereiken. Upgraden van goudmijnen kost echter weer elixer wat leidt tot het constant herhalen van het gebruik van de *core mechanics*. Doordat de *core mechanics* ook meteen de enige *game mechanics* zijn in de game, is er alleen sprake van *kinesthetic involvement* in de beginfase. Zodra de speler stijgt in level wordt dit repetitieve proces sterk vertraagd.

4.3.1 In-app purchases

Naarmate de speler hoger in level komt, stijgt ook de wachttijd en de kosten. Dit vermindert niet alleen de betrokkenheid in de gameplay maar het verandert ook sterk de *game dynamic*. In het begin is de wachttijd voor het upgraden minimaal, variërend van 15 minuten tot een paar uur. Hierdoor kan de speler per dag vaker terugkomen doordat het upgraden vrij snel gaat, wat tevens motiverend werkt. Naarmate de speler stijgt in level, gaan alle upgrades erg langzaam waardoor er vaak langer offline gewacht moet worden. Bijvoorbeeld het stadhuis uitbreiden van level zeven naar level acht kost zeven dagen en 23 uur. Terwijl een level één stadhuis naar level twee upgraden vijf minuten duurt. Een uitbreiding van minuten verandert al snel naar een paar dagen waardoor *in-app purchases*, het kopen van edelstenen, aangemoedigd wordt voor spelers die niet willen wachten en snel gameprogressie willen.

De aanmoediging voor microtransacties wordt versterkt doordat beloningen in de vorm van edelstenen vaak te weinig zijn om in een latere fase deze veelvuldig te kunnen gebruiken. In de beginfase wordt het gebruik van edelstenen bij de speler aangemoedigd door er 500 gratis

te geven. Het gebruik is laagdrempelig, upgraden gaat snel en de kosten om dit proces te versnellen waren laag. Progressie zorgt er uiteindelijk voor dat upgrades erg lang duren waardoor de gameplay verandert naar voornamelijk lange tijden offline wachten voor een gamesessie van enkele minuten. In een later stadium van de game is betrokken blijven in de gameplay kortom lastig voor niet-betalende spelers. Er vallen veel gameplay-opties weg in een gemiddelde gamesessie, zoals upgraden en bouwen waardoor een gamesessie bestaat uit bronnen ophalen en aanvallen. Een speler kan steeds minder doen in de game. In die zin behoudt een betalende speler een meer vloeiende gameplay-ervaring dan een speler die geen gebruik maakt van microtransacties. Ondanks dat betrokken blijven in de gameplay op den duur lastiger wordt, boekt een speler progressie met het offline wachten.

Via een teller wordt er tot op de seconde getoond hoelang een speler nog moet wachten totdat de uitbreiding of training voldaan is. De speler kan op die manier anticiperen wanneer er verder er een upgrade klaar is. Het niet spelen van CoC zorgt dan alsnog voor een aantoonbare gameprogressie, de game is eigenlijk altijd 'onzichtbaar' aanwezig in de fysieke ruimte. Deze constante virtuele connectie, zoals Turkle (2009) poneert, wordt zichtbaar door pop-ups (zie afbeelding 2) wat kenmerkend is voor het gebruik van de smartphone als gameconsole. Mocht de speler de game tijdelijk vergeten zijn, dan zorgen pop-ups voor een herinnering; wat gerelateerd is aan *macro-involvement*. CoC wordt op willekeurige momenten onder de aandacht gebracht zonder dat de speler de game speelt.



Afbeelding 2 – Pop-ups in CoC

Ondanks dat de speler automatisch met regelmaat eraan herinnerd wordt om terug te keren naar de game wanneer een upgrade klaar is, gebeurt dit niet altijd. Zo blijkt uit de interviews dat het onder andere afhankelijk is van persoonlijke belang:

Anthony, 19: “Als de pop-up zegt dat mijn dorp is aangevallen dan hangt het ervan af of ik veel goud en elixer heb of niet. Zo ja, dan ga ik wel Clash of Clans openen om te zien hoeveel er van mij is gestolen maar als de pop-up iets aangeeft dat ik niet belangrijk vind, dan negeer ik dat gewoon.”

Waimen, 28: “Als ik tijd, zin heb of nieuwsgierig ben naar een upgrade druk ik erop. Anders laat ik het voor wat het is.”

Meestal negeren de spelers de pop-up of sommige hebben deze uitgezet vanwege irritatie. De spelers die de notificaties wel aan hebben staan zijn selectief bij welke pop-ups ze wel geneigd zijn om CoC te gaan spelen. Anthony hecht bijvoorbeeld meer waarde aan pop-ups over andere spelers die hebben aangevallen, terwijl Waimen pop-ups van upgrades interessanter vindt. CoC zorgt via pop-ups voor een constante herinnering, van niet alleen de aanwezigheid van de game zelf maar ook van andere spelers (*shared involvement*) die elk moment kunnen aanvallen. De *game mechanic* ‘aanvallen’ speelt een belangrijke rol in CoC.

4.4 Aanvallen

Door middel van kazernes kunnen er verschillende troepen getraind worden voor het aanvallen van andere spelers. Troepen worden gebruikt om de dorpen van andere spelers te beroven en te vernietigen. Elk upgrade van de kazerne zorgt voor een nieuwe type troepen. Er zijn barbaren, boogschutters en reuzen die individueel sterker worden door upgrades. Hoe hoger het level van het type, hoe meer elixer en tijd het kost voor training. Ook voor legerkampen geldt, hoe hoger het level hoe meer troepen er getraind kunnen worden. Troepen kunnen getraind worden door het aantal per type in de kazerne te selecteren. Hierna gaat het trainen van de troepen automatisch totdat de legerkampen vol zitten. Dit betekent dat de speler voor een paar minuten de aandacht bij de game ruimte moet houden, vervolgens offline wacht totdat de training voltooid. Dit zorgt voor tijdelijke *ludic involvement*, de samenstelling van de troepen moet constant goed overwogen worden. Hoe hoger het

level van het type, hoe duurder en langer de wachttijd ervoor is. Daarnaast moet de speler bepalen hoeveel er van elk type getraind moet worden, afhankelijk van het doel. Een speler kan bijvoorbeeld ervoor kiezen om voornamelijk stadhuizen te vernietigen of juist alleen bronnen te roven, voor elk doel is een ander type troepen geschikt. Boogschutters vallen willekeurig aan vanaf een afstand terwijl reuzen specifiek gaan voor de verdedigingswerken. Met ander woorden, de samenstelling van de troepen die getraind moeten worden, moeten per aanval aangepast worden voor een grotere kans op overwinning, wat de betrokkenheid van de speler stimuleert.

Bij het winnen van een aanval krijgt de speler een bepaald aantal trofeeën als beloning. De speler kan zelf geen specifieke tegenstander uitkiezen, deze wordt afhankelijk van het aantal gewonnen trofeeën bepaald. Wel kan er een ander dorp uitgekozen worden om aan te vallen binnen 30 seconden, bijvoorbeeld wanneer een dorp te sterk is of als er weinig bronnen te beroven zijn. Zodra de speler geen actie onderneemt binnen die tijd begint de aanval automatisch. De speler moet dus betrokken blijven in de gameplay omdat het niet participeren in de aanval leidt tot verlies. Dit houdt in dat de speler drie minuten krijgt om 50 procent van het dorp te verwoesten of alleen het stadhuis, wat automatisch een overwinning is. Bij elke aanval wordt precies aangegeven hoeveel procent van het dorp tijdens het proces vernietigd is en hoeveel bronnen er nog te beroven zijn bij de tegenstander. Mocht het niet lukken, dan heeft de speler verloren ten koste van troepen en trofeeën.

Het ervaren van verlies is gerelateerd aan *affective involvement* door de connectie met emoties. Voornamelijk het aanvallen van andere spelers vergt zowel *ludic-* als *affective involvement* van de speler. De strategische overwegingen die komen kijken bij het aanvallen van andere dorpen en het inrichten van het dorp zijn voornamelijk redenen waarom spelers de fysieke omgeving waarin ze zich bevinden negeren of afsluiten. Dit blijkt over het algemeen uit de gehouden interviews:

Yip, 22: "Ik heb wel door als er iets in mijn omgeving gebeurt, maar als ik dan midden in een aanval zit, dan geef ik daar geen aandacht aan."

Kahhow, 23: "Ik kan door automatisme gewoon mijn Clans of Clash spelen zolang het geen oorlog of tijdens aanvallen is, zonder dat het mijn bewustzijn beïnvloedt."

Waimen, 28: “Als ik thuis ben en ik ga samen met mijn clan een dorp aanvallen, dan vervaagt de omgeving meer.”

Spelers zijn zich wel bewust van de omgeving maar geven prioriteit aan het plannen van de strategie tijdens het aanvallen. De reden daarvoor is dat spelers een doel hebben, namelijk om zoveel mogelijk bronnen te bemachtigen, en over het algemeen niet willen verliezen. Ondanks dat aanvallen voor meer betrokkenheid zorgt, is de afsluiting van de fysieke omgeving meestal niet zo sterk dat de tijd vergeten wordt. Het tijdsbesef verschilt tussen de spelers tijdens het gamen. Sommige spelers letten tijdens een gamesessie niet meer op de tijd terwijl andere juist erg bewust zijn van de tijd:

Yip, 22: “Een sessie Clash duurt ook niet langer dan 10 minuten, dus het is bijna onmogelijk dat je dan de tijd vergeet.”

Volgens deze speler is een gamesessie zo kort, dat het opgaan in de gameplay van CoC waarbij de tijd vergeten wordt niet haalbaar is. De *game mechanic* ‘aanvallen’ is in die zin een element wat ervoor zorgt dat spelers neigen een *cocoon* te creëren waarbij de gebeurtenissen en aanwezigheid van anderen in de fysieke ruimte ingesloten of uitgesloten worden. Het is een afwisseling van de aandacht waarbij de aandacht alleen verschoven wordt naar de fysieke omgeving wanneer het noodzakelijk is, bijvoorbeeld tijdens werk of het reizen:

Myo, 23: “Nou, Clash of Clans speelde ik vroeger vaak op mijn werk. Als er dan gasten binnenkomen, dan stop ik natuurlijk met spelen.”

Karel, 23: “[...]ik reis vaak met de trein en er is dan niet zo veel te doen. Dan let ik wel een beetje op bijvoorbeeld wanneer ik moet uitstappen.”

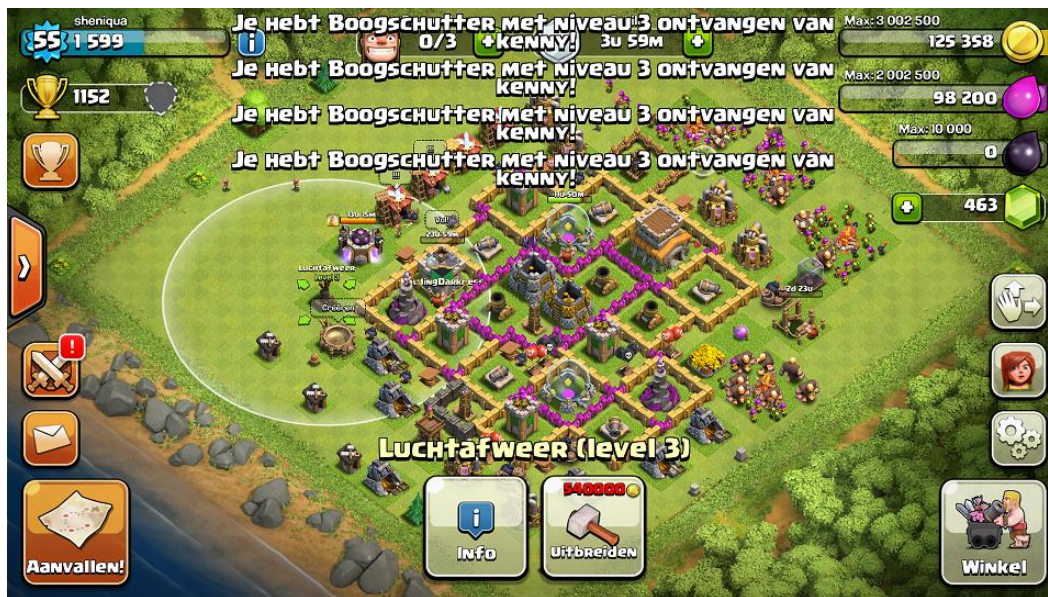
Immersie in gameplay kan in die zin gemakkelijk onderbroken worden, doordat er rekening gehouden wordt met onderbrekingen die kunnen voorkomen. Er valt te stellen dat game-immersie via de smartphone gekenmerkt wordt door onderbrekingen en een verdeelde aandacht, zoals McMullan & Richardson (2006) ook betogen. Uit de interviews is ook gebleken dat spelers tijdens het aanvallen het liefst niet onderbroken worden. De speler moet namelijk overwegen of de eigen troepen sterk genoeg zijn en hoe deze tijdens het verloop van de aanval geplaatst moeten worden. Bij het aanvallen van de tegenstander moet de speler overwegen alle troepen, of deels, in te zetten en vanuit welke kant dit gebeurt. Door

een rode markering ziet de speler wat de miniaturen gaan aanvallen. Elke installatie toont een bargrafiek, deze geeft een reductie weer van groen naar rood, wat aangeeft hoelang het nog aanvallen kan weerstaan. Dit soort aanduidingen zorgen ervoor dat de speler de kans van overwinning kan inschatten.

Wanneer sommige troepen vernietigd zijn, kan de speler opnieuw troepen plaatsen mits deze nog beschikbaar zijn. Betrokken blijven in het proces is cruciaal voor een overwinning. Doordat er wordt aangegeven hoeveel procent van het dorp er verwoest is en de speler precies kan zien wanneer een installatie verwoest is, blijft de aandacht bij de game. Aan het eind wordt namelijk de beloning zichtbaar, dat wil zeggen, hoeveel bronnen er gewonnen zijn, wat *ludic involvement* stimuleert. Het stijgen van de scores en het level is zichtbaar wat motiverend werkt om meer progressie te willen behalen zoals Calleja ook stelde. Een andere element van *ludic involvement* is dat tijdens de aanval vaak de strategie heroverwogen moet worden, bijvoorbeeld wanneer troepen dreigen te verliezen door onbelangrijke installaties aan te vallen. De speler heeft dan meerdere opties, zoals terugtrekken om niet alle troepen te verliezen of juist meer troepen plaatsen. Wederom is dit een methode om *ludic involvement* te stimuleren bij de speler.

4.4.1 Oorlog voeren

Een andere manier om het dorp beter te verdedigen is het behoren tot een clan. De clan chat kan gebruikt worden om met de clangenoten te communiceren, terwijl er tevens hulptroupen gevraagd kunnen worden. De speler ziet meteen wanneer er troepen gedoneerd worden:



Afbeelding 3 – *Shared involvement*: troependonatie

De gedoneerde troepen die eenmalig te hulp schieten tijdens een aanval van de vijand, komen terecht in het clankasteel. De versterkende troepen kunnen echter maar één keer helpen, waardoor de speler daarvoor afhankelijk blijft van clangenoten. Door sociale controle moet de speler zelf ook sociaal zijn en doneren om donaties te krijgen. Het is namelijk zichtbaar hoeveel troepen elke speler gedoneerd heeft. Het behoren tot een clan is een manier voor het tot stand brengen van *shared involvement*. *Shared involvement* speelt een belangrijke rol voor het dagelijks terugkeren naar de game. Een groot deel van de geïnterviewde spelers zijn CoC gaan spelen omdat ze door vrienden overtuigd zijn. Sommige zitten gezamenlijk in een clan. Aan de ene kant om een sociale reden, het gezamenlijk oorlog kunnen voeren en elkaar daarbij helpen door troepen te doneren. Aan de andere kant is er ook een competitief aspect.

Spelers zien dorpen van anderen of vrienden. Dat zorgt voor het bewustzijn dat er anderen aanwezig zijn (*shared involvement*) wat competitie met anderen stimuleert. Doordat het level, de trofeeën en de dorpen van anderen zichtbaar zijn, willen spelers/vrienden elkaar overtreffen en dus snel progressie maken. Dit gevoel (*affective involvement*) houdt het constant upgraden en het sterker willen maken van het eigen dorp gedurende de dag in stand. Zo zegt een speler:

Karel, 23 “[...] ik speel met mijn vrienden en ik wil niet als laagste level staan in mijn vriendenlijst.”

Clanoorlogen dragen ook bij aan *ludic involvement*, dit komt door de *game mechanic* 'verkennen'. Hiermee kan een speler het dorp van de tegenstander bekijken en verlaten zonder gevolgen. Vervolgens kan er nagedacht worden over een effectieve samenstelling van de troepen en over welk type hulptroepen het best zijn om te vragen aan clangenoten. Dit is onderdeel van de strategie.

4.5 Strategie

Het verzinnen van een strategie (*ludic involvement*) is, naast het aanvallen, een belangrijke dimensie die zorgt voor betrokkenheid in CoC. Nadat een speler de algemene *controls* begrijpt, moeten er strategische keuzes worden gemaakt over hoe het dorp gebouwd wordt. Hierbij zijn een aantal regels van belang, zoals dat een speler automatisch verliest als het stadhuis verwoest wordt. Het is echter een keuze om het dorp te beschermen of juist de bronnen. Dit is afhankelijk van wat de speler zelf belangrijker vindt. Hoe het dorp gebouwd wordt speelt een grote rol in het weerstaan van tegenstanders. De reikwijdte en kwaliteiten van de verdedigingswerken zijn verschillend. Boogschutters hebben bijvoorbeeld een groter bereik dan kanonnen en kunnen daarnaast vliegende tegenstanders aanvallen. Muren om het dorp heen vertragen de tegenstanders, maar het aantal te plaatsen muren is beperkt. Dit betekent dat de speler nooit alle installaties individueel kan beschermen. Keuzes zijn dus noodzakelijk. De speler moet beslissen wat de beste strategie is voor zijn of haar eigen doelen. Het kan zijn dat deze strategie in het verloop van het spel aangepast wordt. Bijvoorbeeld wanneer het dorp veelvuldig verwoest wordt, kan dit zorgen voor een herziening van de indeling van het dorp. CoC geeft aan welke speler heeft aangevallen, en de herhaling van de aanval is beschikbaar. Het zien van de manier waarop tegenstanders aanvallen kan zorgen voor een verbetering van het eigen dorp. De speler kan bijvoorbeeld zien vanuit welke hoek er aangevallen wordt en waar het dorp zwakker is. Het bouwen en herbouwen van het dorp eist veel betrokkenheid, mede omdat de speler strategische overwegingen in acht houdt.

5. Conclusie

Centraal in dit onderzoek staat de vraag:

Op welke manier is het mogelijk om immersie te ervaren tijdens casual playing via de smartphone?

De hypothese luidde dat *casual playing* via de smartphone er niet voor zorgt dat spelers immersie ervaren waarbij de totale aandacht naar gameplay gaat. CoC heeft wel immersieve dimensies, maar door de constante afwisseling van de online ruimte en fysieke ruimte is de speler weinig betrokken bij de gameplay. Het zijn korte gamesessies, doordat wachten op upgrades een onderdeel is van de gameplay. Daardoor ervaart de speler geen totale afsluiting van de fysieke omgeving. Dat is wat over het algemeen ook uit de analyse is gebleken. Tijdens gameprogressie krijgt het offline wachten steeds een prominentere rol, wat de betrokkenheid in de gameplay vermindert, in vergelijking met de beginfase. De game stimuleert op die manier microtransacties.

Uit de eigen gameanalyse in combinatie met semi-gestructureerde interviews onder dagelijkse spelers van Clash of Clans is gebleken dat betrokkenheid in de gameplay via *casual playing* een kwestie is van het kort afwisselen van de aandacht tussen de offline ruimte en online ruimte, gedurende dag, tussen activiteiten door. *Casual playing* gebeurt op verschillende momenten en locaties, waarbij de mate van betrokkenheid verschilt. CoC heeft verschillende immersieve dimensies die elk relevant zijn maar afhankelijk van de situatie waarin de spelers zich bevinden, sluiten spelers zich bewust tijdelijk af van gebeurtenissen in de fysieke omgeving.

Door een gedetailleerde analyse van CoC is duidelijk geworden dat alle *game mechanics* en de manier waarop de speler hiermee interactie vertoont, bijdragen aan betrokkenheid in de gameplay. Het zorgt voor een dagelijkse routine, doordat spelers hun eigen dorp willen verbeteren en progressie willen. Veel elementen zorgen voor betrokkenheid maar voornamelijk de *game mechanic* 'aanvallen', wat onder *ludic involvement* valt, leidt tot immersie waarbij de fysieke ruimte afgesloten wordt.

Aanvallen is voor de meeste spelers het moment om een privéruimte te creëren, door de betrokkenheid die voortkomt uit het strategisch plannen van de aanval. Het aanvallen is de enige *mechanic* die volledige aandacht vraagt van de speler in de gameplay. In tegenstelling tot 'aanvallen' of het dorp strategisch inrichten, zorgen de andere *game mechanics* voor minder betrokkenheid van de speler. De overige handelingen worden vaak verwoord als

automatisme, waarbij de spelers juist meer bewust zijn van de fysieke omgeving, omdat het spel zo weinig betrokkenheid in gameplay vraagt.

De meeste spelers ervaren een duidelijk onderscheid tussen de fysieke omgeving en de game-omgeving. Er is sprake van een korte en snelle afwisseling van aandacht tussen de twee ruimtes. Daarbij wordt de aandacht liever aan de online ruimte besteed zoals Turkle (2008) ook claimt. Immersie in gameplay gaat echter niet zo diep dat het onderscheid tussen de digitale ruimte en fysieke ruimte niet meer gemaakt wordt zoals De Souza e Silva (2006) stelt. Een *cocoon* is in die zin niet noodzakelijk een hybride ruimte. Concluderend valt te stellen dat de hypothese door de analyse gesteund wordt.

5.1. Discussie

Dit onderzoek heeft gepoogd immersieve dimensies te onderzoeken tijdens *casual playing* via de smartphone. Doordat onderzoek naar immersieve dimensies in games sterk afhankelijk is van de ervaring van de spelers, is er gekozen voor een formele gameanalyse in combinatie met semi-gestructureerde interviews. Tijdens het houden van de interviews was het opmerkelijk dat sommige spelers het zelf ook lastig vonden om te onderbouwen hoe ze CoC ervaren en waarom ze het eigenlijk kort tussendoor spelen. Soms zijn de antwoorden uitgebreid, soms ook erg kortaf. Het direct kunnen doorvragen heeft hierbij iets geholpen maar wellicht had dat beter gekund, de uit de interviews voortgekomen codes zijn daardoor ook beperkt. Doordat het onderzoek relatief kleinschalig is en maar gericht is op één specifieke *case study* van immersieve dimensies via de smartphone, zal het lastig zijn om te generaliseren. Vergelijkbaar vervolgonderzoek in de toekomst naar immersieve dimensies van mobiele media zou onder een grotere doelgroep en andere gamegenres wellicht nieuwe inzichten bieden. Daarnaast zijn er naast de besproken immersieve dimensies in dit onderzoek, nog andere vormen die verder geëxploreerd kunnen worden waarmee een bijdrage geleverd kan worden aan het debat rondom game immersie en mobiele media.

Literatuur

- Aarseth, E. (2003). Playing Research: Methodological approaches to game analysis. *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference*, 1-7. Geraadpleegd op <http://www.bendevane.com/VTA2012/herrstubbz/wp-content/uploads/2012/01/02.GameApproaches2.pdf>
- Barnes, C. M., Lanaj, K., & Johnson, R. (2014, 15 januari). Research: Using a Smartphone After 9 pm Leaves Workers Disengaged [Blog post]. Geraadpleegd op 01 september, 2014, op <http://blogs.hbr.org/2014/01/research-using-a-smartphone-after-9-pm-leaves-workers-disengaged/>
- Benford, S., Magerkurth, C., & Ljungstrand, P. (2005). Bridging the physical and digital in pervasive gaming. *Communications of the ACM*, 48(3), 54-57. Geraadpleegd op <http://www.pervasive-gaming.org/Publications/ACM-Bridging-the-Physical-and-Digital-in-Pervasive-Gaming.pdf>
- Berg, B. L., & Hune, H. (2004). *Qualitative research methods for the social sciences* (5e ed.). Boston, USA: Pearson.
- Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. *CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems*, 1297-1300. doi:10.1145/985921.986048
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Microsoft Windows/OS X]. Verenigde Staten: Blizzard entertainment.
- Calleja, G. (2007). Revising immersion: A conceptual model for the analysis of digital game involvement. *DiGRA*, 1, 83-90. Geraadpleegd op <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07312.10496.pdf>
- Calleja, G. (2011). *In-game: from immersion to incorporation*. Cambridge (MA), USA: MIT Press
- Chua, W. F., & Mahama, H. (2007). The Effect of Network Ties on Accounting Controls in a Supply Alliance: Field Study Evidence. *Contemporary Accounting Research*, 24(1), 47-86. doi:10.1506/7156-201W-1290-83H4
- De Souza e Silva, A. (2006). From Cyber to Hybrid Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces. *Space and culture*, 9(3), 261-278. doi: 10.1177/1206331206289022
- Ekman, I., Ermi, L., Lahti, J., Nummela, J., Lankoski, P., & Mäyrä F. (2005). Designing sound for a pervasive mobile game. *Proceedings of the 2005 ACM SIGCHI International Conference on Advances in computer entertainment technology*, 110-116. doi:10.1145/1178477.1178492
- Ermi, L., & Mäyrä F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Digital Games Research Association's Second International Conference*, 15-

27. Geraadpleegd op http://people.uta.fi/~lilma/gameplay_experience.pdf
- Fereday, J., & Muir-Cochrane, E. (2008). Demonstrating rigor using thematic analysis: A hybrid approach of inductive and deductive coding and theme development. *International journal of qualitative methods*, 5(1), 80-92. Geraadpleegd op http://www.ualberta.ca/~iiqm/backissues/5_1/PDF/FEREDAY.PDF
- Fernández-Vara, C. (2014). *Introduction to Game Analysis*. Hoboken, USA: Taylor and Francis.
- Fields, T. (2014). *Mobile & Social Game Design: Monetization Methods and Mechanics* (2e ed.). Boca Raton, USA: CRC Press.
- Grimshaw, M., Lindley, C. A., & Nacke, L. (2008). Sound and immersion in the first-person shooter: mixed measurement of the player's sonic experience. *Digital Games Research Association's Second International Conference*, 1-7. Geraadpleegd op [http://www.bth.se/fou/forskinforsoeforskningsrapporter/all/d48c2010f081aea6c1257521007f7924/\\$file/Grimshaw-Lindley-Nacke-Sound-and-Immersion-in-the-First-Person-Shooter-Mixed-Measurement.pdf](http://www.bth.se/fou/forskinforsoeforskningsrapporter/all/d48c2010f081aea6c1257521007f7924/$file/Grimshaw-Lindley-Nacke-Sound-and-Immersion-in-the-First-Person-Shooter-Mixed-Measurement.pdf)
- Hou, J., Nam, Y., Peng, W., & Lee, K. M. (2012). Effects of screen size, viewing angle, and players' immersion tendencies on game experience. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 617-623.
doi: 10.1016/j.chb.2011.11.007
- Information Solutions Group (2012). PopCap Games Mobile Gaming Research. [Presentatie]. Geraadpleegd op 14 mei, 2014, op <http://www.infosolutionsgroup.com/popcapmobile2012.pdf>
- Ito, M., Okabe, D., & Anderson, K. (2007). Portable objects in three global cities: The personalization of urban places. *The reconstruction of space and time: mobile communication practices*, 67-87. Geraadpleegd op <http://www.itofisher.com/mito/portableobjects.pdf>
- It's Alive!. (2011). *BotFighters* [SMS]. Sweden: It's Alive!.
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International journal of human-computer studies*, 66(9), 641-661.
doi: 10.1016/j.ijhcs.2008.04.004
- Juul, J. (2012). *A casual revolution: Reinventing video games and their players*. Cambridge (MA), USA: The MIT Press.
- King (2012). *Candy Crush Saga* [IOS/Android]. Sweden: King.
- Kuittinen, J., Kultima, A., Niemelä, J., & Paavilainen, J. (2007). Casual games discussion. In *Proceedings of the 2007 conference on Future Play*, 105-112. Toronto, Canada: ACM.
doi:10.1145/1328202.1328221
- Lavender, T., & Gromala, D. (2012). Portable Presence: Can Mobile Games be Immersive

- Games? *MOGA12: International Conference on Entertainment Computing*, 1-4.
Geraadpleegd op <http://blogs.sfu.ca/people/tjlavend/wp-content/uploads/2012/09/mobile-immersion.pdf>
- McMahan, A. (2003). Immersion, engagement and presence. In, M. J.P., Wolf & B., Perron (Eds.), *The video game theory reader* (-, pp. 67-86). New York, USA: Routledge.
- McMullan, J., & Richardson, I. (2006). The mobile phone: a hybrid multi-platform medium. In *Joint International Conference on CyberGames and Interactive Entertainment 2006*, 103-108. Australia: Murdoch University. Geraadpleegd op http://researchrepository.murdoch.edu.au/11776/1/the_mobile_phone.pdf
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook* (2nd ed.). Beverly Hills, USA: Sage Publications.
- Murray, J. H. (1998). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. Cambridge (MA), USA: MIT Press.
- Patton, M. Q., (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, USA: Sage Publications.
- PricewaterhouseCoopers (2012). The evolution of video gaming and content consumption. Geraadpleegd op 04 mei, 2014, op <http://www.pwc.com/us/en/industry/entertainment-media/publications/assets/pwc-video-gaming-and-content-consumption.pdf>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Massachusetts London, England: MIT press.
- Sicart, M. (2008). Defining game mechanics. *Game Studies*, 8(2), 1-14. Geraadpleegd op <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Six to Start., & Alderman, N. (2012). *Zombies, Run!* [IOS/Android]. Verenigde Staten: Six to Start.
- Sotamaa, O. (2002). All The World's A Botfighter Stage: Notes on Location-based Multi-User Gaming. In *CGDC Conference*, 35-44. Tampere: Tampere University Press. Geraadpleegd op https://www.academia.edu/2741023/All_the_worldsa_botfighter_stage_Notes_on_location-based_multi-user_gaming
- Strauss, K. (2013, 17 april). Is This The Fastest-Growing Game Company Ever? [Blog post]. Geraadpleegd op 24 juni, 2014, op <http://www.forbes.com/sites/karstenstrauss/2013/04/17/is-this-the-fastest-growing-game-company-ever/>
- Strauss, K. (2013, 18 april). The 2.4 million per day company Supercell [Blog post]. Geraadpleegd op 24 juni, 2014, op <http://www.forbes.com/sites/karstenstrauss/2013/04/18/the-2-4-million-per-day-company-supercell/>

- Supercell. (2012). *Clash of Clans* [IOS/Android]. Finland: Supercell.
- Team 17. (2013). *Worms 3* [IOS/Android]. Verenigd Koninkrijk: Team 17.
- Turkle, S. (2008). Always-on/always-on-you: The Tethered Self. In J. E. Katz (Red.), *Handbook of mobile communication studies* (-, pp. 121-137).
doi:DOI:10.7551/mitpress/9780262113120.003.0010
- Ubisoft (2009). *Just Dance* [Wii]. Verenigde Staten: Ubisoft.
- Van Manen, M. (1977). Linking Ways of Knowing with Ways of Being Practical. *Curriculum Inquiry*, 6(3), 205-228. Geraadpleegd op
<http://amitay.haifa.ac.il/images/1/1f/Mannen.pdf>
- Wang, H., & Chin, A. (2011). Social influence on being a pay user in freemium-based social networks. In *Proceedings of the 2011 IEEE International Conference on Advanced Information Networking and Applications*, 526-533.
doi:10.1109/AINA.2011.35

Bijlagen

Bijlage 1: Transcript interview

Datum afname: 15-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Anthony

S: Om te beginnen, waarom speel je Clash of Clans?

A: Ik speel Clash of Clans omdat een collega van mij een keer vroeg of ik het spel speelde. Toen ik nee antwoordde zei hij tegen mij dat ik het een keer moest proberen en op diezelfde dag had ik het gedownload en sinds dien speel ik het.

S: Waarom blijft Clash je aandacht vasthouden?

A: Ik denk dat de game mijn aandacht vasthoudt doordat er nog taken voor mij zijn om te doen. Goede voorbeelden hiervan zijn dat ik mijn torens, muren en andere dingen nog moet verbeteren. Dus telkens als ik het spel start, kijk ik vooral wat een goeie keus is om als eerste te verbeteren.

S: Wanneer speel je het meestal?

A: Ik speel het wanneer ik wakker word en net voordat ik ga slapen. Voor de rest van de dag speel ik Clash of Clans op verschillende tijden. Dit komt omdat ik alleen maar kijk wanneer ik zin heb.

S: Check je Clash of Clans altijd als je wakker wordt?

A: Jazeker. Als ik niet op Clash of Clans kijk als ik wakker wordt, dan komt het altijd omdat ik dan echt vier uur middags pas wakker word en dan een kater heb van uitgaan. Ik check dus altijd Clash of Clans, alleen niet wanneer ik dronken ben.

S: Ok maar wat zorgt er dan voor dat je elke keer/vaak terugkomt bij de game?

A: Ik kom altijd terug bij de game omdat ik telkens mijn mijnen moet legen om zo inkomsten te krijgen. Ik moet genoeg goud en elixer sparen om dingen te verbeteren.

S: Waarom vind je dat dan belangrijk?

A: Omdat je dan het risico loopt dat andere spelers eerder geneigd zijn om je dorp aan te vallen omdat ze dan opmerken dat je mijnen vol of halfvol zitten. Ze kunnen dan makkelijker je goud en elixer stelen omdat je mijnen bijna altijd aan de buitenkant zitten van de muren.

S: Zijn er nog andere redenen dat je Clash blijft spelen?

A: Ik blijf het spel spelen omdat ik mensen ken die ook Clash of Clans spelen. Hierdoor krijg ik ook motivatie.

S: Waarom dan?

A: Omdat je dan aan je vrienden kunt laten zien hoe ver je bent, je kunt ze uitdagen, je dorpen vergelijken en er samen over praten.

S: In welke mate ben je bewust van je omgeving tijdens het spelen van Clash of Clans?

Ik ben me altijd bewust van mijn omgeving wanneer ik Clash speel. Ik reageer altijd op geluiden waarvan ik vind dat ze raar zijn, bijvoorbeeld opeens een luide knal of als ik een geluid hoor van iets waar ik op wacht zoals dat van een trein als ik ergens naartoe reis. Maar als ik oortjes in heb, dan ben ik me alleen bewust van de dingen die ik zie, dus natuurlijk betekent dat dat ik minder let op mijn omgeving omdat alleen kijk naar mijn Iphone.

S: Stop je dan ook met gamen of ga je door tot je klaar bent?

A: Ik let wel op de gebeurtenissen in mijn omgeving en of ik dan stop met gamen of niet, hangt ervanaf of ik weet wat er aan de hand is. Als ik bijvoorbeeld hoor dat veel mensen lawaai lopen te maken dan kijk ik gelijk om te zien wat er aan de hand is, maar als iemand op de bank komt zitten waar ik ook op zit, dan blijf ik gewoon doorspelen. Dus het ligt er eigenlijk aan of het iets is dat met mijzelf te maken heeft, of dat het iets is waarvan ik niet weet wat er aan de hand is.

S: Ok, dus je hebt wel de behoefte om tijdens het gamen te stoppen om te kijken wat er gebeurt om je heen?

Ja, soms ik heb die behoefte vooral als ik op iemand wacht of een tijd heb afgesproken. Als ik het gevoel heb dat ik al lang Clash of Clans speel dan stop ik altijd om dan te kijken hoe laat het is.

S: Ok, dus je let meestal wel op de tijd, maar vergeet je de tijd ook weleens tijdens het spelen?

A: Oh ja, dat gebeurt wel eens.

S: Wat was je dan aan het doen?

A: Dat verschilt, maar meestal ben ik dan aan het aanvallen met mijn Clan of gewoon zelf.

S: Heb je dan weleens ervaren dat je geheel opgaat in de gamewereld doordat je zo geconcentreerd bent?

A: Ja, dat heb ik weleens gehad. Dat komt omdat ik dan een dorp van een speler aan het aanvallen ben en ik concentreer me daar heel erg op. Ik moet dan kijken waar ik mijn troepen plaats en waar vallen kunnen zitten die mijn troepen snel uit kunnen roeien.

S: Ok, vooral vanwege het plannen van een strategie dus?

A: Ja, eigenlijk wel.

S: Ok, en wat doe je wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

A: Ik kijk dan meestal wat er is gebeurd. Als de pop-up zegt dat mijn dorp is aangevallen dan hangt het ervan af of ik veel goud en elixer heb of niet. Zo ja, dan ga ik wel Clash of Clans openen om te zien hoeveel er van mij is gestolen. Maar als de pop-up iets aangeeft dat ik niet belangrijk vind, dan negeer ik dat gewoon.

Bijlage 2: Transcript interview

Datum afname: 14-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Chun

S: Om te beginnen, waarom speel je Clash of Clans?

C: Omdat het uitdagend en leuk is. Je hebt een bepaald doel en dat is om zo snel mogelijk beter te worden, je stad op te bouwen, geld sparen door anderen aan te vallen. Ja, daarom speel ik het eigenlijk, het is meer om de strategie en om goed te worden.

S: Dus je wilt steeds beter worden?

C: Inderdaad ja, ik wil ook steeds beter worden. Maar op een gegeven moment heb je toch een bepaalde grens. Mensen die betalen en mensen die niet betalen, en mensen die niet betalen halen er minder voordeel uit. Het wordt steeds moeilijker te spelen, hoe hoger je komt.

S: Je bedoelt in verband met de wachttijden?

C: Wachttijden en ook bepaalde upgrades. Dus als je wilt sparen voor iets is het bedrag zo hoog dat het erg lang duurt. Ook kan je ondertussen aangevallen worden waardoor je weer bronnen verliest en alles nog langzamer gaat. Ja, of je moet 24 uur per dag online blijven om dat te voorkomen.

S: Ok, en doe je dat dan ook? Op welke momenten speel je Clash?

C: De hele dag door eigenlijk. Het hangt er vanaf waar ik mee bezig ben. Dus als ik tijd heb en ik voor iets aan het sparen ben, dan speel ik een paar uur achterelkaar totdat ik het geld heb. Dan doe ik de upgrade waarna ik offline ga. Tussendoor moet ik natuurlijk mijn leger opbouwen, dan is er weer een wachttijd totdat het leger klaar is. Dat is dan weer een paar minuten, wanneer je niet aan het spel zit. Of ik kijk weleens rond om te verzinnen hoe mijn basis bijvoorbeeld beter kan.

S: Dus je speelt het overal kort tussendoor dagelijks?

C: Ja, precies wanneer je een melding krijgt, gewoon hup even snel een paar keer klikken. Maar als ik ga aanvallen dan ben ik gewoon wat langer bezig.

S: Wat zijn dan de dingen die je aandacht behouden in de game?

C: Wat bedoel je met aandacht behouden?

S: Momenten waarop je betrokken blijft in de game en aan welke elementen dat ligt.

C: Momenten waarop ik betrokken blijf in de game. Dat is wanneer ik iemand aanval want er is een bepaalde tijdsdruk die meespeelt. Je hebt bijvoorbeeld tweeënhalve tot drie minuten de tijd om iemand aan te vallen. Je hebt natuurlijk maar een beperkt aantal poppetjes die je kunt inzetten. Ik wil zoveel

mogelijk geld of credits stelen om iets te kunnen bouwen en dat is het element waardoor je echt heel gefocust raakt.

S: Is dat ook iets waarvoor je vaker terugkomt bij de game?

C: Ja, in het begin heel vaak maar naarmate je meer moet sparen minder. Je kan niet elke keer terugkomen natuurlijk, door de wachttijden. Dan probeer ik het op een ander manier te spelen, bijvoorbeeld mijn bronnen veilig zetten zodat andere spelers er niet bij kunnen. Dus mijn basis op een andere manier opstellen.

S: Dus je bedoelt op een veilige manier je dorp opstellen?

C: Ja, dat klopt.

S: Als je erg betrokken bent, in welke mate ben je je nog bewust van de omgeving tijdens het spelen van Clash?

C: Hoe bedoel je in welke mate ben je je bewust?

S: Dus als je aan het gamen bent, hoe erg let je op de fysieke omgeving, heb je de dingen die om je heen gebeuren nog door?

C: Tijdens het aanvallen niet maar als ik gewoon tussendoor poppetjes aan het maken ben of aan het klikken ben, eigenlijk alle andere dingen die kunnen naast aanvallen, dan kijk ik wel om me heen want is het is gewoon automatisch werk, gewoon constant klikken. Je kijkt waar je op moet drukken en daar klik je dan even op.

S: Een beetje een automatisme?

C: Ja, het gaat een beetje automatisch op een gegeven moment inderdaad.

S: Voel je dan een sterk onderscheid tussen de echte omgeving en de gamewereld?

C: Hoe bedoel je dat?

S: Ervaar je een verschil in de gamewereld en de echte wereld?

C: Natuurlijk is er wel een verschil. Er zijn een paar dingetjes die lijken op de echte wereld, een game blijft gewoon een game.

S: Ok en ervaar je weleens dat je geheel opgaat in de gamewereld doordat je zo geconcentreerd bent?

C: Ja, het enige moment is wanneer ik aan het aanvallen ben.

S: Ok, dus het enige moment dat je echt betrokken raakt, is bij het aanvallen.

C: Ja, in mijn ogen wel.

S: En de rest is een beetje een automatisme?

C: Nee, of wanneer ik mijn basis aan het aanpassen ben. Dus als ik word aangevallen en dat ik kijk hoe ik ben aangevallen. Dat is interessant om te zien, wanneer je doorhebt dat iedereen altijd vanaf dezelfde kant aanvalt omdat die kant blijkbaar zwak is. Dus met andere woorden, ik raak betrokken door de strategische inzet en het aanpassen van de basis.

S: Ok duidelijk en wat doe je wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

C: Afhankelijk welke pop-up het is. Meestal is dat wanneer mijn units klaar zijn.

S: Ga je dan gelijk aanvallen?

C: Het verschilt. In het begin deed ik dat inderdaad. Dan dacht ik: "Oh shit, mijn units zijn klaar, nu moet ik aanvallen." Maar nu ik langer speel denk ik, ja ik kan wel steeds aanvallen maar vaak is de tegenstander dan zo sterk dat jouw poppetjes niet kunnen winnen. Als de units klaar zijn dan kan ik ze ook doneren aan mijn matties. En ja, en dat is het eigenlijk.

S: Dus in het begin deed je het wel vaker maar daarna niet meer.

C: Ja, je bent dan minder betrokken want het wordt steeds moeilijker en je moet op een andere manier aanvallen. Ja, hoe hoger level je komt hoe beperkter het wordt wat je kan doen.

S: Je bedoelt door het geld-element?

Ja, er is een limiet. Als je alles heel snel wil doen, dan moet je er gewoon voor betalen. Als je dat niet doet dan duurt alles gewoon een hele lange tijd. Het spel stimuleert wel door extra munten te geven zodat je bepaalde dingen sneller kan doen, maar dat is niet heel veel. En om nou heel veel tijd eraan te besteden, dat vind ik zonde.

Bijlage 3: Transcript interview

Datum afname: 10-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Yip

S: Waarom speel je Clash of Clans? Wat is er zo leuk aan?

Y: Je kunt creatief aan de gang gaan met je eigen dorp. Langzamerhand groeit je dorp en ik hou ervan om mijn progressie te zien. Het is ook een soort van PvP. Ik ben heel competitief en hou van strategie. Al deze elementen zitten in het spel en daardoor ben ik aangetrokken tot Clash of Clans.

S: Wanneer speel je Clash of Clans meestal?

Y: Wanneer ik onderweg ergens naartoe ben, of even 5 minuutjes vrij heb om mijn ding te doen. Het is niet echt een spel dat je een uur achter elkaar speelt.

S: Waarom niet?

Y: Omdat je altijd lang moet wachten, dus ik speel het tijdens de pauzes meestal.

S: Wat bedoel je met pauzes?

Y: Gewoon momenten waarop ik even niks te doen heb.

S: Hoe houdt de game dan je aandacht vast?

Y: Door progressie van je dorp en de strategie die bij het aanvallen van dorpen komt kijken. Ook dat je creatief met je dorp aan de gang kan gaan, waar komt je verdediging te staan, wat wil je binnen je muren hebben.

S: Oh ok, dus je bedoelt de strategische overweging die je moet maken voor het vormgeven je dorp?

Y: Ja, dat.

S: En wat zorgt ervoor dat je elke keer of vaak terugkomt bij de game?

Y: Je kunt alleen in korte periodes spelen, dus je krijgt progressie, maar je hoeft er niet veel aandacht aan te besteden.

S: In welke mate ben je bewust van de omgeving tijd het spelen van Clash?

Y: Wel redelijk.

S: Kun je dat uitleggen met een voorbeeld?

Y: Bijvoorbeeld als ik met mijn vriendin ben en ik ben aan het spelen, dan hoor ik haar wel praten, maar besteed er geen aandacht aan. Ik krijg niet mee wat ze zegt. Dus in die zin ben ik zeer geconcentreerd met alleen Clash bezig.

S: Let je dan wel beetje op de gebeurtenissen in je omgeving tijdens het spelen van Clash?

Y: Ik heb wel door als er iets in mijn omgeving gebeurt, maar als ik dan midden in een aanval zit, dan geef ik daar geen aandacht aan.

S: Voel je dan een sterk onderscheid tussen de echte omgeving en de gamewereld?

Y: Nee, het is heel normaal.

S: Hoe bedoel je normaal?

Y: Er is gewoon geen onderscheid daarin. Het is maar een spelletje, dus ik merk het onderscheid wel tijdens het gamen.

S: Heb je weleens ervaren dat je geheel opgaat in de gamewereld doordat je zo geconcentreerd bent?

Y: Nee, er is niet echt een visuele wereld in Clash of Clans. Je ziet alleen je eigen dorp en het dorp dat je aanvalt, maar tijdens het aanvallen van andere dorpen vergeet ik soms wel de omgeving, dat komt dan doordat je zo strategisch bezig bent en daardoor diep in het spel zit.

S: Wat bedoel je precies met visuele wereld?

Y: Je ziet gewoon allemaal dorpjes, het is niet alsof ik het gevoel krijg dat ik me in de gamewereld bevind. Het is niet een grote wereld die je kunt ontdekken.

S: Ok maar vergeet je dan bijvoorbeeld de tijd weleens tijdens het spelen?

Y: Nee, het kan bijna niet dat je de tijd door Clash of Clans te spelen vergeet. Je kijkt op je mobiel als je het spel wilt opstarten. Er staat dan met grote nummers op het scherm de tijd. Een sessie Clash duurt ook niet langer dan 10 minuten, dus het is bijna onmogelijk dat je dan de tijd vergeet.

S: Het zijn dus korte sessies en wat doe je wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

Y: Ik heb de notificaties van Clash uitgezet. Het is heel irritant en ik wil spelen wanneer ik zin heb om te spelen, niet wanneer Clash mij een notificatie geeft. Ik wil het in eigen handen hebben.

S: Waarom heb je het dan niet in eigen handen wanneer de notificaties aan staan?

Y: Als je de notificaties aan hebt staan, dan bepaalt het spel soort van wanneer je moet spelen. Als ik toch besluit de notificaties te negeren, dan kan ik ze net zo goed uitzetten. Het is een verspilling van mijn batterij.

Bijlage 4: Transcript interview

Datum afname: 11-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Kahhow

S: Ok, laten we beginnen. Waarom speel je Clash of Clans?

K: Ik speel Clash of Clans omdat er veel mensen zijn die ik ken die het spelen. De community is ook goed in dit spel en daar hou ik erg van.

S: Hoe bedoel je dat de community goed is?

K: Ik hou ervan om onderling in een spel te kunnen chatten met anderen en vooral omdat het mijn vrienden zijn.

S: En wanneer speel je Clash dan meestal?

K: Ik speel Clash sinds 2 jaar geleden. Daarna speelde ik het elke dag in de ochtend, wanneer ik wakker word 1 keer, in de middag 1 keer en voor het slapen gaan 1 keer. De laatste jaar is het minder geworden en druk ik er af en toe op om mijn *resources* te verzamelen.

S: Dat is best wel specifiek. Waarom is het de laatste jaar minder geworden?

K: Omdat het updaten heel lang duurt. Dus dan druk er ik er even op en verder hoef ik er niet zoveel aandacht aan te besteden.

S: Hoe behoudt de game je aandacht?

K: Nou, door het updaten van de game en de community dus.

S: Maar wat zorgt er specifiek voor dat je elke keer terugkomt bij de game?

K: Mijn vrienden die steeds spelen en nieuwe vrienden die steeds joinen. En ik moet elke keer nieuwe upgrades maken zodat mijn dorp sterker wordt.

S: Hoe zit het met de bewustheid van de omgeving tijdens het spelen van Clash?

K: Het is volle bewustheid. Ik speel soms ook wanneer ik gewoon aan het lopen ben of praten. Ik kan door automatisme gewoon mijn Clans of Clash spelen zolang het geen oorlog of tijdens aanvallen is, zonder dat het me bewustzijn beïnvloedt.

S: De oorlog is dus anders?

K: Ja, dan komt er meer strategie bij kijken. Bijvoorbeeld hoe ik de vijand moet aanvallen om te winnen en wat voor soort poppetjes ik daarvoor moet trainen.

S: Dus je let niet op de gebeurtenissen in je omgeving tijdens het spelen?

K: Als ik in oorlog ben niet, want dan moet ik strategisch denken om te winnen en dan kan ik me niet op andere dingen concentreren. Dus dan gooi ik eerst snel al mijn poppetjes, om het gevecht af te maken als ik bezig ben.

S: Voel je daarbij een sterk onderscheid tussen de echte omgeving en de gamewereld?

K: Ja, een spel blijft een spel. Het is niet alsof ik *real life* vergeet.

S: Ervaar je niet dat je geheel opgaat in de gamewereld doordat je zo geconcentreerd bent?

K: Niet met Clash of Clans, het spel is wel verslavend. Vroeger wel meer dan eerst.

S: Hoe bedoel je, vroeger meer dan eerst?

K: Nou, hoe hoger jij bent hoe langer je moet wachten voordat je gebouwen beter zijn. Dus je speelt het een paar minuten waarna je heel lang moet wachten. Daarom kan het soms een beetje saai zijn maar niet dat ik geen verschil kan maken tussen *real life* en *gaming life*.

S: Wat doe je eigenlijk wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

K: negeren, want die heb ik uitstaan.

S: Waarom heb je die uitgezet?

K: Gewoon omdat ik alle pop-up van games uitzet, het is irritant.

Bijlage 5: Transcript interview

Datum afname: 16-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Karel

S: Kan je me vertellen waarom je Clash of Clans speelt?

K: Ik speel het omdat mijn vrienden het spelen, die haalden mij over om het te gaan spelen.

S: Ok, en wanneer speel je het dan meestal?

K: Ik speel nu denk ik al een jaar.

S: Oh dat is best wel lang, maar op welke momenten speel je dan, op een dag?

K: Meestal wanneer ik me verveel of onderweg ben met de trein bijvoorbeeld.

S: Hou behoudt de game dan je aandacht tijdens dat soort momenten?

K: Ik denk doordat je anderen kan aanvallen en je steeds moet wachten totdat iets klaar is. Het kost ook niet zoveel tijd, dus het kan makkelijk even tussendoor.

S: Maar waarom houdt dat je aandacht dan vast?

K: Doordat ik na de upgrades weer bouwvakkers vrij heb, dus dan kan ik weer nieuwe dingen upgraden waardoor mijn dorp sterker wordt.

S: Is dat ook de reden dat je steeds terugkomt bij de game?

K: Ja, voor het aanvallen van anderen zodat ik de bronnen kan jatten. Daarmee kan ik weer andere dingen kopen om sterker te worden.

S: Wat gebeurt er dan als je dat niet doet?

K: Ja, dan word ik aangevallen waardoor mijn stad misschien vernield wordt.

S: En dat zou je erg vinden?

K: Ja, ik wil niet verliezen.

S: Ok, je wilt niet verliezen. Zijn er nog anderen redenen waarom je blijft spelen?

K: Ik weet niet echt welke andere spellen leuk zijn en bij Clash krijg je steeds nieuwe dingen die ik ook wil hebben voor mijn dorp. En ja, ik speel met mijn vrienden en ik wil niet als laagste level staan in mijn vriendenlijst.

S: Dat is te snappen en in welke mate ben je bewust van je omgeving tijdens het spelen van Clash of Clans?

K: Dat ligt eraan, ik speel het vaak in bed eigenlijk, dan wordt ik nauwelijks gestoord. En dus in de trein want ik reis vaak met de trein en er is dan niet zo veel te doen. Dan let ik wel een beetje op, bijvoorbeeld wanneer ik moet uitstappen. Een keer had ik niet eens door dat de conducteur er was.

S: Wat was je aan het doen dan in Clash?

K: Ik was bezig met aanvallen.

S: Dus soms let je meer op en soms minder op je omgeving?

K: Ja, meestal ligt het eraan of je een dorp aan het aanvallen bent. Dan let ik veel minder op dingen om mij heen.

S: Heb je weleens de behoefte om tijdens het gamen te stoppen om te kijken wat er gebeurt om je heen?

K: Dat moet wel eens als ik moet werken ja. Dan moet ik wel de gast helpen anders verlies ik mijn baan.

S: Dat is waar. Voel je een sterk onderscheid tussen de echte omgeving en de gamewereld?

K: Ja, dat wel. Ik speel het ook meer voor mijn vrienden. Het is altijd leuk om erover te praten met je vrienden.

S: Ervaar je dan weleens dat je opgaat in de gamewereld doordat je zo geconcentreerd bent?

K: Nee dat heb ik nog niet, het is meer om de tijd te op te vullen en het vraagt maar weinig concentratie. Ik wil mijn toekomst niet verpesten door alleen Clash of Clans te spelen.

S: Je wil niet constant alleen bezig zijn met het spel?

K: Nee, het is maar een spel maar ik speel het wel elke dag dus ja. Dan kan het in totaal wel veel tijd in beslag nemen.

S: Vergeet je dan de tijd weleens tijdens het spelen?

K: Ja dat wel, waardoor ik vaak laat slaap haha of te laat kom op colleges.

S: Hoe komt dat dan?

K: Dan ben ik bezig met aanvallen en mijn troepen steeds opnieuw trainen.

S: Wat doe je wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

K: Dan ga ik snel even kijken wat er aan de hand is en dan even spelen als het kan. Tijdens het werk is soms wel lastig, dus dan check ik het later.

Bijlage 6: Transcript interview

Datum afname: 10-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Myo

S: Waarom speel je eigenlijk Clash of Clans?

M: Ik begon met Clash spelen omdat een vriend zei dat het een leuk spel was.

S: Maar waarom is het dan een leuk spel? Heb je voorbeelden?

M: Het is een strategiespel en dat trekt mij aan. Dan kan ik verzinnen hoe ik mijn dorp bouw, hoe je moet aanvallen en welke poppetjes je moet gebruiken. Je moet ook verzinnen waar de verdedigingen komen te staan.

S: Op welke momenten speel je meestal?

M: Ik ben een half jaar geleden begonnen met de game.

S: Oh, ik bedoel meer wanneer je gaat spelen op een dag. Wanneer neem je er tijd voor?

M: Wanneer ik opsta kijk ik ernaar, dan zie ik wat er allemaal is gebeurd tijdens mijn afwezigheid. Voordat ik ga slapen kijk ik er ook naar.

S: Je kijkt dus dagelijks. Hoe houdt de game je aandacht vast?

M: Bij Clash of Clans zijn er verschillende doelen, zoals clanoorlogen, upgraden van je dorp en het upgraden van je poppetjes. Dit alles houdt mijn aandacht vast.

S: En wat zorgt er dan voor dat je elke keer terugkomt bij de game?

M: Vooral de pop-ups die ik krijg op mijn mobiel. Dan zie ik wat er allemaal gebeurt in mijn dorp zoals dat ik aangevallen wordt of dat een upgrade klaar is. Soms wanneer ik me verveel dan speel ik het ook automatisch.

S: Als je het speelt, in welke mate ben je nog bewust van de omgeving tijdens het spelen?

M: Ik ben 100% bewust.

S: Je bent compleet bewust dus. Heb je voorbeelden daarvan? Je merkt dus alles nog wat er om je heen gebeurt?

M: Ja, als ik aan het spelen ben en mensen om me heen praten tegen mij, dan geef ik automatisch antwoord terug. Het is niet zo dat ik helemaal in de gamewereld ben. Ik speel namelijk meerdere spelletjes op mijn mobiel.

S: Oh dus je wisselt Clash af met andere spelletjes?

M: Ja, zodat mijn dag sneller verloopt.

S: Stop je met gamen voor de gebeurtenissen die om je heen gebeuren tijdens het spelen?

M: Nou, Clash of Clans speelde ik vroeger vaak op mijn werk. Als er dan gasten binnenkomen, dan stop ik natuurlijk met spelen. Als ik thuis ben en bijvoorbeeld een clanoorlog heb of aan het aanvallen ben, dan stop ik niet en maak het gewoon af.

S: Heb je weleens ervaren dat je geheel opgaat in de game doordat je zo geconcentreerd bent?

M: In het begin wel toen ik niet wist hoe het spel werkte maar nu niet meer.

S: Waar ligt dat aan?

M: Het is nu wel duidelijk hoe het spel werkt. Je moet steeds hetzelfde doen.

S: Ok en wat doe je wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

M: Dan klik ik gelijk erop en dan kijk ik wat er mijn dorp aan de hand is.

S: En doe je dat altijd, waar je ook bent? Waarom vind je het belangrijk om te kijken wat er met je dorp aan de hand is?

M: Ja, dat doe ik meestal. Het is interessant om te kijken hoe mensen je aanvallen.

S: Interessant in welk opzicht?

M: Je kan dan zien hoe anderen je aanvallen en ervan leren om je basis beter te maken.

Bijlage 7: Transcript interview

Datum afname: 15-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Waimen

S: Waarom speel je eigenlijk Clash of Clans?

W: Ik heb zelf een Android toestel en ik kijk regelmatig in de Play Store naar nieuwe games die hoog genoteerd staan in de lijsten om te downloaden.

S: Vanaf wanneer speel je het al?

Ongeveer een jaar geleden heb ik Clash of Clans gedownload en sindsdien speel ik het met regelmaat. Ik heb toen van vrienden gehoord dat het wel een vermakelijk spel was en zodoende ben ik erin gerold.

S: Je speelt het dus regelmatig maar op welke momenten speel je meestal dan?

W: Ik speel Clash of Clans voornamelijk op momenten wanneer ik mij verveel. Als ik in de trein zit of op een bus moet wachten bijvoorbeeld. Het is ideaal om Clash of Clans te spelen omdat je allerlei activiteiten kan doen, variërend qua aandacht- en tijdsspanne.

S: Kan je dat toelichten met voorbeelden?

W: Als ik bijvoorbeeld een paar minuten heb voordat de bus komt, onderhoud ik mijn dorp even. Als ik voor een langere periode in de trein zit, dan kan ik bijvoorbeeld een ander dorp aanvallen. Dat vraagt meer tijd en aandacht van je, er staat dan ook meer op het spel. Het kost tijd en eventueel geld om genoeg manschappen te krijgen om een dorp aan te vallen. Het is dan zonde om zomaar even alles op het spel te zetten als je maar weinig tijd hebt om te spelen.

S: Hoe houdt de game je aandacht vast?

W: Door het upgradesysteem en de hele community eromheen. Er is altijd wel een upgrade beschikbaar voor je dorp om beter te kunnen verdedigen of aan te vallen. Daarbij hebben de makers een community gebouwd waar veel interactie mogelijk is met medespelers of Facebook-vrienden. Zo kun je in het spel chatten met andere spelers, een clan oprichten of bij een clan aansluiten. Je kan met vrienden samen een clan vormen en elkaars dorpen en statistieken bekijken. Het zorgt voor een extra stimulans om door te blijven spelen als je ziet dat je vrienden een beter dorp hebben. Ook is het samen aanvallen van dorpen spannend.

S: Ok, dus je wilt winnen van je vrienden?

W: Ja, winnen geeft veel voldoening. Om te winnen moet je beter worden, beter worden doe je door te blijven spelen.

S: Is dat ook een reden dat je elke keer terugkomt bij de game?

W: Ja, en mijn vrienden. Je krijgt notificaties als een upgrade klaar is of als je wordt uitgedaagd voor een *battle*. Ik zit met een aantal vrienden in een clan, dan wil ik ze natuurlijk ondersteunen. Dat houdt in dat ik het spel weer ga spelen. Voor de rest wil ik beter worden in het spel, dus wanneer ik even tijd heb en zin heb kijk ik even hoe het ervoor staat met mijn dorp.

S: In welke mate ben je bewust van de omgeving tijdens het spelen van Clash?

W: Dat verschilt dus per situatie. Als ik uit huis ben en een aantal minuten heb om te doden, dan kijk ik even naar mijn dorp om dat te onderhouden. Dan ben ik me heel erg bewust van de omgeving. Dan kan ik als de bus komt gelijk op de powerknop drukken en het spel even laten voor wat het is. Als ik thuis ben en ik ga samen met mijn clan een dorp aanvallen, dan vervaagt de omgeving meer. Ik wil dan gewoon winnen en dan vraagt het spel tactische handelingen van je op de juiste momenten. Dan ben ik me minder bewust van de omgeving.

S: Dus je let wel op de gebeurtenissen in je omgeving tijdens het spelen van Clash?

W: Bij mij is het afhankelijk van de tijd die ik heb en de situatie. Makkelijk gezegd: als ik weinig tijd heb, ben ik alert op de omgeving. Als ik veel tijd heb en vooral tijdens *battles*, dan ben ik minder alert. Mocht ik in een battle zitten en ik moet bijvoorbeeld de trein uit, dan speel ik vaak toch nog even door. Maar vaak speel ik *battles* thuis als ik ongestoord het spel kan spelen.

S: Voel je dan een sterk onderscheid tussen de echte omgeving en de gamewereld?

W: Ja. Echt is echt en game is game. Ik probeer tijdens het afspreken met mensen zo min mogelijk op mijn telefoon te kijken. Het leidt toch af en vaak kan het wel even wachten. Ik zie Clash of Clans als een soort spelletjesavond met vrienden die alsmaar doorgaat en dat je kan spelen wanneer het jou uitkomt. Maar de lijn tussen de realiteit en gamewereld is bij mij in ieder geval duidelijk.

S: Heb je weleens ervaren dat je geheel opgaat in de gamewereld, doordat je zo geconcentreerd bent?

W: Dat heb ik weleens meegemaakt maar dan achter een PC of een console. Het komt denk ik vooral doordat ik er de tijd voor neem en ook echt zin heb om te spelen als ik achter de console of de PC kruip. Daarbij moet het spel natuurlijk goed zijn. Ik heb zelf wel een HD-tv en goede speakers die bijdragen aan de ervaring.

S: Maar tijdens het spelen van Clash op je smartphone niet?

W: Op een mobiel is me dat nog niet echt gebeurd. Misschien toch door het kleine scherm, maar het zit er wel tegenaan. Ik denk dat over een jaar, twee jaar je mobiele games hebt die qua game-ervaring

vergelijkbaar zijn met die van consolegames. De *graphics* worden krachtiger, batterijen worden beter, schermen worden scherper. Er komen bluetooth *controllers* uit, dus *mobile gaming* gaat echt volwassen worden in de aankomende jaren.

S: Wat doe je wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

W: Als ik tijd, zin heb of nieuwsgierig ben naar een upgrade druk ik erop. Anders laat ik het voor wat het is.

Bijlage 8: Transcript interview

Datum afname: 12-08-2014

Interviewer: Suk Ting Tang

Geïnterviewde: Wing

S: Waarom speel je Clash of Clans?

W: Ik speel Clash of Clans door een vriend van mij. Dus omdat mijn vrienden het spelen en het lijkt op games die ik eerder ook heb gespeeld. Het is gemakkelijk te spelen want het is gewoon even op je telefoon. En het is oneindig, het spel eindigt niet.

S: Wat vind je er dan precies zo leuk aan?

W: Ik vind het uitdagend en ik vind online gamen altijd leuk.

S: Uitdagend omdat het strategisch is?

W: Ja, strategisch en je kan het niet echt uitspelen. Je wordt alleen maar sterker.

S: Oh, en daarom houd dat je bezig, omdat je het niet uit kan spelen?

W: Klopt.

S: Op welke momenten speel je Clash?

W: Vooral in de avond, dan heb ik de meeste tijd.

S: Je speelt omdat je dan niks te doen hebt?

W: Ja, klopt. Wanneer ik niks te doen heb, en meestal ook overdag als ik een melding krijg van Clash.

S: Maar speel je het dan ook wanneer je onderweg bent?

W: Heel weinig, meestal niet omdat ik dan geen wifi heb en mijn internet niet zo snel is.

S: Hoe houdt de game je aandacht vast?

W: Ja, ik kan het niet uitspelen, dat vind ik leuk. Je kan het gewoon voor altijd door blijven spelen. Het blijft uitdagend en het is competitief. Ik kan met veel vrienden het spel samen spelen in een clan.

S: Heb je een voorbeeld waardoor je het heel leuk vindt om steeds verder te blijven spelen?

W: Ja ik wil wel de beste worden! Gewoon nummer één.

S: Oh je wilt dus graag winnen?

W: Ja, gewoon met andere vrienden vergelijken.

S: Een beetje competitie?

W: Ja, competitie.

S: Ok en dat is ook een element waardoor je steeds blijft spelen?

W: Ja, en ik wil dat mijn dorp sterker wordt, dus ik moet steeds bronnen ophalen. Maar ook het geld van anderen roven.

S: Als je aan het spelen bent, let je dan heel erg op de omgeving?

W: Meestal niet echt. Als ik echt bezig ben dan let ik nergens op.

S: Je richt je dan alleen op de game?

W: Ja, ik zit best wel erg in het spel, als mensen tegen mij praten dat reageer ik niet of traag. Ik volg dan niet wat er gezegd wordt. Als ik aanval en verlies dan moet ik weer 20 minuten wachten totdat mijn troepen paraat staan. Als ik onderbroken word, dan wordt ik soms best wel boos wanneer ik verlies.

S: Maar als er dan iets gebeurt om je heen dan stop je ook niet? Ga je dan je gamesessie eerst afmaken?

W: Ja dan zeg ik "wacht even", daarna kom ik of daarna ga ik helpen.

S: Wat voor reden heeft dat dan?

W: Ja, als ik ga stoppen dan verlies ik sowieso.

S: Oh, dat is meestal tijdens een aanval?

W: Ja, dat is gewoon belangrijk. De rest maakt niet zo veel uit.

S: Ervaar je weleens dat je opgaat in de gamewereld doordat je zo geconcentreerd bent?

W: Ja, dat heb ik heel vaak.

S: Je merkt dan niks van je omgeving?

W: Jawel, ik stop het liefst niet. Alleen als het echt moet en belangrijk is want ik wil niet verliezen. Buiten boeit mij de omgeving niet wanneer ik aan het gamen ben.

S: Wat doe je wanneer je een pop-up krijgt van Clash?

W: Dan ga ik wat anders doen.

S: Als je een pop-up krijgt dan ga je wat anders doen?

W: Oh, met pop-up bedoel je wanneer ik wordt aangevallen?

S: Ja, een berichtgeving dat je wordt aangevallen bijvoorbeeld.

W: Ja, dan ga ik even kijken, ik check dan gelijk wat er aan de hand is. Meestal is mijn dorp dan aangevallen en dan moet ik vallen herladen, zoals mijn torens. Ik verwijder dan meteen ook de bomen, want dan krijg ik edelstenen voor.

