

# Liever Gamen! Of MMORPG's inspelen op de ontevredenheid van gamers in het dagelijks leven

*Marloes Schaap*

## Inleiding

Computergames bestaan bijna al zolang als dat er computers zijn en veel mensen zullen wel enigszins bekend zijn met computerspelletjes. De ontwikkeling van computergames heeft daarbij zeker niet stilgestaan waardoor er tegenwoordig ontelbare gamegenres bestaan. Daarbij zijn games in zeer korte tijd veel complexer geworden wat betreft de structuur van de verhaallijn en de interfaces waardoor er meer verlangd wordt van de cognitieve vermogens van de speler (Johnson, 2005). Het is dan ook niet zo vreemd dat het totale gameaanbod een breder publiek aanspreekt (Aupers, 2006a).

In deze studie staat een nieuwe generatie games centraal, oftewel de 'Massively Multiplayer Online Role-Playing Games' (MMORPG). Deze games zijn uniek door hun sociale, persistente en complexe virtuele werelden waar honderden spelers zichzelf tegelijkertijd in kunnen verliezen (Aupers, 2006b). Het is interessant om bij deze virtuele ruimtes stil te staan, omdat mensen vanuit eigen beweging deze werelden betreden en waar zich al spelenderwijs nieuwe vormen van sociale, culturele en economische organisatie manifesteren. In voorgaand onderzoek zijn wetenschappers veelal bezig geweest met de mogelijke negatieve consequenties van het spelen van gewelddadige games (Ballard & Lineberger, 1999; Anderson & Dill, 2000; Anderson & Bushman, 2001). Dit is begrijpelijk door het feit dat er een grote maatschappelijke verontrusting bestond rond de inhoud van sommige games. Toch bestaan er ook tegengeluiden in de maatschappij (zie o.a. [www.gamenisgoed.nl](http://www.gamenisgoed.nl)) en in de wetenschap die zich juist richten op de positieve effecten van het gamen (Boot, Kramer, Simons, Fabiani, & Gratton, 2008; Feng, Spence & Pratt, 2007).

Met dergelijke studies wordt er echter alleen gekeken naar de mogelijke positieve of negatieve effecten van games op spelers en wordt er voorbij gegaan aan de motivatie die gamers hebben om games te spelen. Juist omdat deze virtuele werelden op zoveel vlakken alternatieven bieden ten aanzien van het dagelijks leven, wordt in deze studie stilgestaan bij de vraag of het spelen van MMORPG's voortkomt uit een ontevredenheid met het dagelijks leven. Deze ontevredenheid in het dagelijks leven is

opgesplitst naar een onvrede met de moderne samenleving en vervolgens wordt er gekeken naar de ontevredenheid met sociale relaties en de werksituatie.

Met het beantwoorden van deze vragen wordt getracht te verklaren waarom mensen deze MMORPG's veelvuldig en vaak langdurig spelen. Tevens wordt er met een kritischere blik gekeken naar de waarde van deze virtuele creaties van de mens en wat dit zegt over de maatschappij waarin wij leven.

## 2. Hypothesen

In de sociologie wordt van oudsher gekeken naar de algemene trends van de samenleving waarbij men de geschiedenis van deze trends probeert te verklaren en de toekomstige trends te voorspellen. Volgens de theorieën van optimistische denkers als Herbert Spencer, Auguste Comte, Karl Marx, en Ferdinand Toennies zullen samenlevingen in een lineaire trend vooruitgang boeken en in complexiteit toenemen (Etzioni & Etzioni, 1964). Max Weber's (1964) theorie is hierbij tweeledig want aan de ene kant ziet hij een cyclische trend waarbij oude structuren afbrokkelen en nieuwe ontstaan onder leiding van charismatische leiders. Aan de andere kant ziet hij juist een lineaire trend van culturele vooruitgang zoals de overgang van magie naar wetenschap en binnen religie de overgang van polytheïsme naar monotheïsme. Toennies (1964) heeft deze toenemende complexiteit beschreven als de overgang van een *Gemeinschaft* naar *Gesellschaft* waarbij traditionele hechte gemeenschappen vervangen worden door geürbaniseerde, industriële samenlevingen en waar de sociale verhoudingen onpersoonlijk en instrumentaal zijn geworden. In de moderne samenleving vergaren we dus steeds meer kennis en materiële welvaart, maar is er ook sprake van vervreemding ten opzichte van onze omgeving en ten opzichte van elkaar.

Hoewel Weber (1964) niet in directe zin een relatie legt tussen de cyclische trend van de sociale structuur in de samenleving en de lineaire trend van culturele vooruitgang, geeft hij wel aan dat de sociale structuur van tijd tot tijd de culturele ontwikkeling weer inloopt. Volgens Steven Johnson (2005) zie je deze culturele groei en het vooruitlopen op de sociale structuur terug in de producten van de hedendaagse popcultuur. Televisieseries maar met name ook de nieuwste computergames zijn in zeer korte tijd uitgegroeid tot zeer complexe vormen van tijdverdrijf, die veel meer vereisen van de cognitieve vermogens van de gebruiker. Deze complexiteit uit zich in

de gelaagdheid van het verhaal en bijvoorbeeld de interfaces van de huidige games. De MMORPG's die in deze studie centraal staan, bieden complexe (grafisch) realistische werelden die mogelijk een alternatief bieden op een ervaren ontevredenheid met het moderne leven. Hierbij wordt gekeken of gamers met een grote ontevredenheid met verschillende aspecten van het dagelijks leven, zekere motieven hebben om deze MMORPG's te spelen. De motieven van gamers om MMORPG's te spelen, is eerder onderzocht in een studie van Nick Yee (2006a). Doormiddel van een exploratieve factoranalyse vond hij vijf hoofdmotieven - achievement, relationship, immersion, escapism and manipulation. Hierbij staat achievement voor de motivatie om goed te willen presteren in de game en iemand die hoog scoort op relationship, speelt graag om contact te maken met andere spelers. Het motief immersion betekent dat iemand volledig wil opgaan in een rol en het verhaal van de game. Bij escapism wil men ontsnappen uit stressvolle situaties in het echte leven en bij manipulation wil men voor andere spelers manipuleren en in de weg zitten. Er zal in dit onderzoek worden gekeken naar een mogelijk verband tussen de vijf hoofdmotieven om MMORPG's te spelen en drie vormen van ontevredenheid in het dagelijks leven.

## 2.1 Ontevredenheid en moderniteit

De imaginaire werelden van verschillende MMORPG's bieden per definitie een onalledaagse ervaring, waarbij gemeenschapszin, magie en de gedeelde fantasie een doorslaggevende rol spelen in de aantrekkingskracht van deze games (Aupers, 2006b). In deze games waan je jezelf in een wereld die gebaseerd is op een losse interpretatie van de middeleeuwen tegen een mythische achtergrond vol legenden, esoterische tradities en magische praktijken. De beschrijving van de game *Ultima Online*, spreekt voor zich en verleid je met de belofte van fantasie, avontuur en de mogelijkheid om iemand anders te zijn:

*“So what are you waiting for? If you’ve ever felt like you wanted to step out of yourself, your life, into one that was full of fantasy and adventure – virtual worlds offer you this opportunity. (...) You choose your own virtual life and immerse yourself into the mystical, medieval world of Britannia (...) Ultima Online is the place where you can be whatever you want to be.”*

(Aupers, 2006b, p.39)

Door de populariteit van deze fantasiewerelden in het bijzonder wordt in deze studie getracht een antwoord te vinden op de vraag waarom mensen juist behoeften hebben aan deze onalledaagse ervaring. De klassieke these van Max Weber (1964) sluit hierbij aan met het idee dat er sprake is van een ‘onttovering’ van de wereld. Hiermee doelde hij op een wijdverbreide erosie van zin en betekenis in een maatschappij die in toenemende mate geregeerd wordt door de wetenschappelijke en technologische vooruitgang. Dit betekent dat er in de samenleving meer waarde wordt gehecht aan het rationele oftewel dat wat verklaard, begrepen of gerechtvaardigd kan worden en waar er minder aandacht is voor het onverklaarbare. Deze rationele benadering maakt het leven berekenbaar, voorspelbaar en verklaarbaar in tegenstelling tot premoderne opvattingen waarbij men uitging van een ‘bezielde’ natuur (animisme) en waar men gebruik maakte van magische objecten om enigszins controle te krijgen op het noodlot.

In de huidige seculiere maatschappij waar de oude mystieke scholen al sinds het Christendom aan invloed hebben ingeboet, lijkt er toch ook sprake te zijn van een tegenbeweging. Hier wordt een ‘hertovering’ van de wereld voorgestaan die bijvoorbeeld tot uitdrukking komt in vele new-agebewegingen (Aupers, 2005). De fantasy MMORPG’s zouden in die zin ook gezien kunnen worden als een poging om de werkelijkheid te ontvluchten en de wereld opnieuw te betoveren. De spelers kunnen zich tegoed doen aan de premoderne vormen van religie en magische rituelen in een wereld waar niet alles berekend en rationeel verklaard kan worden. De game biedt per uitsteking een ontsnapping van de alledaagse realiteit en de mogelijkheid om iemand anders te zijn. De volgende hypothese is hieruit voortgekomen namelijk dat H1: iemand die een grotere erosie van zin en betekenis in het dagelijks (moderne) leven ervaart, vaker MMORPG’s speelt om te ontsnappen en iemand anders te zijn.

## 2.2 Sociale ontevredenheid

Volgens de Amerikaanse socioloog Robert Putnam (2000) is er in de huidige maatschappij sprake van een erosie van ‘sociaal kapitaal’. Met sociaal kapitaal bedoelt hij de sociale netwerken, die gebaseerd zijn op normen van wederkerigheid en wederzijds vertrouwen, die waardevol zijn voor de individu en de gemeenschap in zijn geheel. Putnam (2000) meent dat dit gebrek aan sociale verbondenheid vooral in de laatste decennia van de 20<sup>e</sup> eeuw is toegenomen. Dit komt bijvoorbeeld door de

grote (onpersoonlijke) bedrijven die ‘de kleine buurtwinkel op de hoek’ hebben verdreven en door de ontwikkelingen in onze welvaart, de gezondheidszorg, mobiliteit en het sociale stelsel waar meer mensen toegang tot hebben. Hierdoor zijn we minder afhankelijk geworden van de gemeenschap in onze directe omgeving. De media zou eveneens gezien kunnen worden als een oorzaak voor deze sociale erosie, omdat mensen elkaar minder nodig hebben voor hun informatievoorziening en vermaak.

Een herwaardering van deze verloren sociale structuren meent Aupers (2006b) echter terug te vinden met de ontwikkeling en het succes van MMORPG’s. Hiermee doelt hij met name op de games binnen het fantasiegenre, die antieke imaginaire werelden verbeelden. Anders dan in onze geïndividualiseerde samenleving met de ruimte voor een zeker moreel relativisme, benadrukken deze games een duidelijk onderscheid tussen goed en kwaad en promoten zij een gemeenschapszin tussen de spelers wat zich uit in de vorm van gildes, clans en andere hechte samenwerkingsverbanden (Aupers, 2006b). Binnen de context van deze games is men letterlijk aangewezen op elkaar. Dit zou wellicht een alternatief kunnen bieden voor mensen die een zeker gebrek aan gemeenschapszin ervaren in een samenleving waar dit niet meer vanzelfsprekend is. De vraag is of gamers die ontevreden zijn met hun sociale leven een grotere motivatie hebben om games te spelen vanwege de vriendschappen die daarin ontstaan. Er is daarom gekeken in hoeverre gamers van MMORPG’s hun vriendschappen waarderen in relatie tot hun ontevredenheid met het sociale leven. Dit heeft geleid tot de volgende hypothese, namelijk dat H2: mensen die ontevreden zijn over de sociale relaties en interacties in hun dagelijks leven, vaker MMORPG’s spelen voor de sociale aspecten van deze games.

### 2.3 Arbeidsontevredenheid

Zowel Aupers (2006b) als Yee (2006b) beweren dat de grenzen tussen werk en spel vervagen. Dit heeft onder meer te maken met de beloningscyclus in games waarbij spel al snel een verplichting wordt. Het ontwerp van games hebben dan ook veel weg van de principes van (klassieke) gedragsconditionering waarbij spelers door een beloningsmechanisme steeds harder, sneller en efficiënter gaan werken in hun game (Yee, 2006b; Johnson, 2005). Een aantal respondenten uit het onderzoek van Aupers (2006b) beweren dat het gamen inderdaad een soort tweede baan is geworden waar ze

zelf voor betalen. Voor sommige is het de beloningscyclus die hen erin trekt, maar er zijn ook gamers die hun virtuele carrière verkiezen boven hun baan in het echte leven. Een onvrede met de moderne arbeidssituatie zou wel eens kunnen verklaren waarom spelers het leuk vinden om een virtuele stroper, smid of winkelier te zijn.

Thema's als vervreemding en arbeidsontevredenheid staan sinds Karl Marx (1964) blijvend in de belangstelling van de sociale wetenschappen. Centraal staat het idee dat de arbeider een minder prominente plaats heeft gekregen in het productieproces en zijn positie als vakman heeft verloren. Hij is namelijk alleen verantwoordelijk voor een klein onderdeel in het proces en verliest daarbij veel creatieve vrijheid en controle over het eindproduct. Dit verandert niet alleen de machtspositie binnen een bedrijf maar ook de relatie die de arbeider heeft met het product. De waarde van een product wordt alleen nog maar in geld uitgedrukt en men heeft geen oog meer voor wie het heeft gemaakt. De arbeider krijgt hier niet in directe zin de erkenning voor zijn werk, hetgeen afbreuk doet aan de menselijke verhoudingen; de markt is een abstractie geworden waar mensen zich moeilijk mee kunnen identificeren. Dat de arbeider makkelijk vervangbaar is voor een ander betekent dat deze zelf een product is geworden op die markt. In een ideale samenleving zou een mens dan ook vrij moeten zijn om een beroep te kiezen en om je potenties zo goed mogelijk te benutten (Marx, 1964).

Deze ideale situatie ziet Aupers (2006b) in wezen terug in MMORPG's. Zij zijn namelijk vrij om meerdere beroepen te beoefenen waarbij zij zelf de productiemiddelen in handen hebben en gelijkwaardige werkrelaties met specialisten in andere beroepen aan kunnen gaan. De vraag is of mensen die ontevreden zijn met hun werksituatie en het gevoel hebben dat ze niet de erkenning krijgen die ze verdienen of zichzelf niet voldoende kunnen ontplooien, extra hun best doen in de MMORPG. In die zin zouden dergelijke gamers wellicht fanatieker en ambitieuzer zijn in de virtuele wereld door meer te willen presteren of de baas te spelen over andere gamers. Daarnaast zouden MMORPG's wederom bij een grote arbeidsontevredenheid een ontsnapping kunnen bieden en de mogelijkheid om iemand anders te zijn. De verwachting is dan ook dat H3: dat mensen die ontevreden zijn met hun werksituatie, meer willen presteren, manipuleren, ontsnappen en een andere rol willen spelen in een MMORPG. Als alternatief voor de mensen die niet werken zal er worden gekeken naar de ontevredenheid met de studiesituatie.

### 3.Data en methoden

Voor het beantwoorden van de onderzoeksvragen hebben we gebruik gemaakt van zelf verzamelde data onder gamers van MMORPG's. Deze gamers zijn benaderd via diverse forums (zie appendix voor de lijst van forums) waar zij verzocht werden om mee te werken aan dit onderzoek middels het invullen van een online enquête. Tevens hebben we aan sommige gamers gevraagd om de enquête aan andere gamers die zij kennen door te sturen, zodat er een zogenaamd sneeuwbaaleffect kon ontstaan. Uiteindelijk hebben we 551 respondenten benaderd waarvan 410 respondenten (74%) aan de enquête zijn begonnen en deze uiteindelijk door 167 respondenten (30%) volledig is ingevuld. De hoge non-response heeft waarschijnlijk te maken met de lengte van de enquête en dat deze vrijblijvend online kon worden ingevuld. Hierdoor zijn veel respondenten halverwege gestopt.

De groep gamers ( $n = 167$ ) bestaat voornamelijk uit mannelijke spelers (90,5%); met een gemiddelde leeftijd van 23,5 jaar. Meer dan de helft werkt (61.1%); en een groot deel van de respondenten studeert nog (56.5%); waarvan 27,4% bezig is met een opleiding in het hoger onderwijs. Over het algemeen zien de meeste gamers zichzelf als niet-religieus (85,2%); maar 16.6% van deze groep vindt zichzelf wel spiritueel.

Naast de algemene achtergrondkenmerken van de gamers, waren we ook geïnteresseerd in een aantal kenmerken met betrekking tot het gamen. Maar liefst 86% prefereert het fantasygenre en de tweede favoriet, sciencefiction, wordt slechts door 9,2% verkozen. Daarbij speelt de gemiddelde gamer tussen de 1 en 2 jaar (26,2 maanden) en speelt hij gemiddeld 18 uur per week. De meeste gamers zijn in de MMORPG aangesloten bij een gilde (81%); waarvan de meerderheid (44%) de sociale gilden verkiezen boven de raid- of player vs.player gilden (33,3%; 12,4%).

#### 3.1 Meetinstrumenten

##### 3.1.1 Afhankelijke variabelen

*Motieven.* Uit een studie van Nick Yee (2006a) kwamen vijf hoofdmotieven naar voren om MMORPG's te spelen (Manipulation, Achieve, Escape, Immersion, Relationship). In deze studie werd het willen uitoefenen van een beroep 'Profession' als vijfde motief toegevoegd, omdat er vanuit de onderzoeksvraag gekeken diende te

worden naar de waardering van werk in de game en de arbeidsontevredenheid in het echte leven. Na het uitvoeren van een factor-analyse, bleek echter dat de verschillende items voor ‘profession’ ondergebracht konden worden bij de variabelen ‘achieve’ en ‘immersion’. Het is niet zo vreemd dat het investeren in een bepaald beroep in de MMORPG, samenvalt met de motivatie om goed te presteren in de game of op te gaan in een bepaalde rol. Het beroep in de game kan namelijk ook deel uitmaken van je algehele prestatie en de rol die je speelt in de virtuele samenleving.

De motieven zijn gemeten aan de hand van verschillende stellingen op een 7-puntsschaal over wat men waardeert aan het spelen van hun MMORPG. De antwoordcategorieën zijn ‘Sterk mee oneens’ (score 1), ‘Mee oneens’ (score 2), ‘Beetje mee oneens’ (score 3), ‘Neutraal’ (score 4), ‘Beetje mee eens’ (score 4), ‘Mee eens’ (score 5), ‘Sterk mee eens’ (score 7). Een hoge score staat hier voor een hoge motivatie.

*Relationship.* ( $\alpha = 0.86$ ) Ik vind het fijn om de mening van mijn vrienden in de MMORPG te horen over dingen waar ik over in zit, Mijn vrienden in de MMORPG begrijpen me, Ik kan gemakkelijk met mijn vrienden in de MMORPG praten, Mijn vrienden in de MMORPG zijn geïnteresseerd in hoe het met me gaat, Mijn vrienden in de MMORPG respecteren mijn gevoelens en Als mijn vrienden in de MMORPG weten dat me iets dwars zit, dan vragen ze daar naar.

*Achieve.* ( $\alpha = 0.72$ ) Ik voel me graag almachtig in de game, Ik probeer zoveel mogelijk XP (experience points) te krijgen, Het is belangrijk dat ik de beste uitrusting heb, Ik vind het leuk om andere te overheersen in de game, en Ik besteed graag tijd aan het verkrijgen van speciale vaardigheden in de game.

*Manipulation.* ( $\alpha = 0.72$ ) Ik vind het leuk om andere spelers in de weg te zitten en Ik probeer geld of items af te pakken van andere spelers.

*Escape.* ( $\alpha = 0.71$ ) Ik vind het fijn dat je kunt ontsnappen in de game, Door het spelen van de game vergeet ik even de problemen die ik in real-life heb en Door het spelen raak ik wat stress kwijt.

*Immersion.* ( $\alpha = 0.77$ ) Ik vind het leuk om verschillende verhalen en achtergronden voor mijn karakters te verzinnen, Ik steek graag energie in het beroep van mijn avatar, Ik vind het leuk om andere rollen en persoonlijkheden uit te proberen met mijn karakters en Ik vind het leuk deel uit te maken van een verhaal.

### 3.1.2 Onafhankelijke variabelen

*Ontevredenheid moderne leven.* Om de ontevredenheid te meten is een schaal opgesteld doormiddel van zes stellingen over de moderne aspecten en de spirituele aspecten van het moderne leven (tevreden\_modern1,  $\alpha = 0.73$ ). (Ik vind dat mensen soms te afhankelijk zijn geworden van de technologie, Ik zou willen dat er meer ruimte is voor spiritualiteit in deze samenleving, Er is in deze samenleving weinig oog voor de mystieke kant van het leven, De technologische vooruitgang doet afbreuk aan de magische kant van het leven, Ik denk dat men te weinig oog heeft voor zaken die onverklaarbaar zijn, De technologische vooruitgang doet afbreuk aan zin en betekenis van het leven) De antwoordcategorieën zijn ‘Sterk mee oneens’ (score 1), ‘Mee oneens’ (score 2), ‘Beetje mee oneens’ (score 3), ‘Neutraal’ (score 4), ‘Beetje mee eens’ (score 5), ‘Mee eens’ (score 6), ‘Sterk mee eens’ (score 7). Een hoge score betekent dus een grote ontevredenheid met het moderne leven.

*Ontevredenheid sociale leven.* Dit is gemeten door een schaal met zes beweringen op te stellen over de vriendschappen en sociale interacties van gamers in het dagelijks leven. Uiteindelijk leverde drie beweringen een goede schaal op om de ontevredenheid met het sociale leven te meten (tevreden\_sociaal,  $\alpha = 0.81$ ). (Mijn vrienden staan altijd voor me klaar, Ik voel een verbondenheid met de mensen om mij heen, Ik heb het gevoel dat ik deel uitmaak van een hechte gemeenschap. De antwoordcategorieën zijn ‘Sterk mee oneens’ (score 7), ‘Mee oneens’ (score 6), ‘Beetje mee oneens’ (score 5), ‘Neutraal’ (score 4), ‘Beetje mee eens’ (score 3), ‘Mee eens’ (score 2), ‘Sterk mee eens’ (score 1). Een hoge score betekent hier een grote ontevredenheid met het sociale leven.

*Arbeidsontevredenheid.* Ook hier is een schaal opgesteld met 6 stellingen over de werksituatie van de gamers (tevreden\_werk1,  $\alpha = 0.84$ ). (Ik voel me gewaardeerd voor het werk wat ik doe, Ik voel me nutteloos door het werk wat ik doe, Ik voel me thuis tussen mijn collega's op het werk, Mijn werk past echt bij me, Ik vind het werk wat ik doe belangrijk, Ik kan mijzelf door dit werk beter ontplooiën.) De antwoordcategorieën zijn ‘Sterk mee oneens’ (score 7), ‘Mee oneens’ (score 6), ‘Beetje mee oneens’ (score 5), ‘Neutraal’ (score 4), ‘Beetje mee eens’ (score 3), ‘Mee eens’ (score 2), ‘Sterk mee eens’ (score 1). Een hoge score betekent dat iemand een grote arbeidsontevredenheid ervaart.

*Studieontevredenheid.* Voor de respondenten die niet werkten maar wel studeerden, werd er gevraagd naar hun studieontevredenheid. Dit werd gemeten aan de hand van

vijf beweringen over hun studie. Deze 5 items leverde uiteindelijk geen betrouwbare schaal op voor studieontevredenheid (tevreden\_studie,  $\alpha = 0.55$ ). (Ik koos mijn studie uit interesse, Deze studie past bij mij en Ik kan goed samenwerken met mijn medestudenten). In plaats van de schaal bestaande uit de 5 items is er daarom gebruik gemaakt van een directe vraag over de studieontevredenheid van de respondenten. Zij konden hierbij een cijfer tussen 0 en 10 toekennen. Hierbij betekent een hoge score echter een grote tevredenheid met de studie.

*Tabel 1. Beschrijvende statistieken afhankelijke en onafhankelijke variabelen.*

	<i>n</i>	Minimum	Maximum	Gemiddelde	Standaard afwijking
<i>Motieven</i>					
Relationship	175	1.0	7.0	4.48	1.19
Achieve	181	1.0	7.0	4.49	1.16
Manipulation	181	1.0	7.0	2.43	1.52
Escape	181	1.0	7.0	4.76	1.29
Immersion	181	1.0	7.0	4.12	1.38
<i>Onvrede met het dagelijks leven</i>					
Onvrede moderne leven	169	1.0	7.0	3.52	1.44
Onvrede sociale leven	170	1.0	7.0	3.03	1.23
Onvrede arbeidsituatie	107	2.3	7.0	2.63	1.18
Onvrede studiesituatie	99	1.0	10.0	7.43	1.82

### 3.2 Analysemethoden

Als analysemethoden is er voor een enkelvoudige regressieanalyse gekozen, omdat zowel de afhankelijke als de onafhankelijke variabelen van een continu meetniveau zijn. Daarnaast wordt getracht om aan de hand van iemands score op een

ontevredenheid in het dagelijks leven, de motivatie om een MMORPG te spelen, te voorspellen. In totaal zijn er 14 aparte analyses uitgevoerd.

#### 4. Resultaten

*Ontevredenheid moderniteit.* Uit de eerste regressieanalyse van onvrede met het moderne leven en het willen ontsnappen (escape) in een MMORPG, bleek er sprake te zijn van een significant verband ( $F(1, 167) = 6.50, p = 0.01$ ). De regressiecoëfficiënt is 0.171 (p), hetgeen inhoudt dat een gamer die hoog scoort op het willen ontsnappen in een game, hoog scoort op ontevredenheid in het moderne leven. Hierbij wordt 3,7% van de variantie verklaard door een onvrede met de moderniteit wat duidt op een zwak lineair verband.

Met de tweede analyse werd er voor een onvrede met het moderne leven en de motivatie om iemand anders te zijn in de game ook een significant verband gevonden ( $F(1, 167) = 4.51, p = 0.04$ ). De regressiecoëfficiënt is 0.155 (p) en laat wederom naar verwachting zien dat een hoge score voor immersion een hoge score op ontevredenheid met het moderne leven inhoudt. Een onvrede met de moderniteit verklaarde hier 2,6% van de variantie wat duidt op een zwak lineair verband.

Hierbij dient de hypothese H1: dat een onvrede met het moderne leven leidt tot het spelen van MMORPG's om te ontsnappen of iemand anders te zijn in een andere wereld, niet verworpen te worden.

*Sociale ontevredenheid.* Uit de regressieanalyses voor sociale ontevredenheid en de sociale aspecten van de game (relationship) blijkt er geen significant verband te bestaan ( $F(1, 135) = 1.15, p = 0.29$ ). Hier dient de hypothese H2: dat mensen die ontevreden zijn met de sociale relaties en interacties in hun dagelijks leven, vaker MMORPG's spelen voor de sociale aspecten van deze games, verworpen te worden.

*Arbeidsontevredenheid.* Voor het toetsen van de laatste hypothese zijn er vier regressieanalyses uitgevoerd met verschillend resultaat. Ten eerste bleek uit de analyse voor arbeidsontevredenheid en het willen presteren (achieve) in de game dat er geen sprake was van een significant verband ( $F(1, 105) = 2.22, p = 0.14$ ). Dit gold ook voor de arbeidsontevredenheid en het willen manipuleren (manipulation) van andere spelers in de game ( $F(1, 105) = 1.26, p = 0.27$ ). Daarentegen leverde arbeidsontevredenheid en de motivatie om te ontsnappen (escape) in een MMORPG wel een significant resultaat op ( $F(1, 105) = 10.25, p < 0.01$ ). Daarbij was de

regressiecoëfficiënt  $-0.326$  ( $p$ ) wat betekent dat iemand met een hoge score op arbeidsontevredenheid laag scoort op het willen ontsnappen in de game. Daarbij verklaard een onvrede met de werksituatie  $8,9\%$  van de variantie wat een matig lineair verband aangeeft. Dit resultaat spreekt dus tegen de verwachting van de hypothese in. Dit was ook het geval bij arbeidsontevredenheid en de motivatie om iemand anders te zijn (immersion) ( $F(1, 105) = 8.08, p < 0.01$ ). Hier was de regressiecoëfficiënt  $-0.301$  ( $p$ ) en wederom betekent een hoge score op arbeidsontevredenheid een lage score op de motivatie iemand anders te willen zijn. In dit geval wordt  $7,1\%$  van de variantie verklaard door een onvrede met de werksituatie wat een matig lineair verband inhoudt. De hypothese H3: dat mensen die ontevreden zijn met hun werksituatie, meer willen presteren, manipuleren, ontsnappen en een andere rol willen spelen in een MMORPG, zal dus verworpen worden en verder worden besproken in de conclusie van dit onderzoek.

*Studieontevredenheid.* Als alternatief voor de mensen die niet werken ( $n = 70$ ), werd er gekeken naar de tevredenheid met de studiesituatie. Er werd geen significant verband gevonden voor studieontevredenheid en de vier motieven van de gamers. Net als bij arbeidsontevredenheid werd er gekeken naar het willen presteren (achieve) in de game ( $F(1, 97) = 1.10, p = 0.30$ ); het manipuleren (manipulation) in de game ( $F(1, 97) = 0.43, p = 0.51$ ); ontsnappen (escape) ( $F(1, 97) = 0.07, p = 0.79$ ) en tenslotte iemand anders zijn in verband met de studieontevredenheid (immersion) ( $F(1, 97) = 1.05, p = 0.31$ ). De hypothese H3: dat mensen die ontevreden zijn met hun studiesituatie, meer willen presteren, manipuleren, ontsnappen en een andere rol willen spelen in een MMORPG, zal dus verworpen dienen te worden.

## 5. Conclusie

Na het uitvoeren van dit onderzoek is er geen eenduidig beeld ontstaan of een onvrede in het dagelijks leven onder gamers een rol speelt in hun motivatie om MMORPG's te spelen. Wel zijn er een aantal opvallende resultaten gevonden die nu zullen worden besproken.

Aan de ene kant werd er een significant verband gevonden tussen een ontevredenheid met het moderne leven en de motivatie te willen ontsnappen en iemand anders te zijn in MMORPG's. Daarbij moet wel gezegd dat er nadrukkelijk naar een 'ontevredenheid' met het moderne leven werd gevraagd. Dit in tegenstelling

tot de andere onafhankelijke variabele waar de nadruk bij de stellingen eerder op een 'tevredenheid' met het dagelijks leven lag. Dit heeft de resultaten wellicht enigszins beïnvloed. Daarnaast is het wel interessant om je af te vragen waarom juist MMORPG's, als toonbeeld van technologische vooruitgang, mensen kan laten ontsnappen uit deze rationele en onttoverde wereld. In volgende studies zou deze paradox wellicht beter onderzocht kunnen worden.

Aan de andere kant werd er geen significant verband gevonden voor een onvrede met de studie of het sociale leven van de gamers. Het meten van de sociale ontevredenheid onder gamers verliep echter ook wat problematisch. Ten eerste werd er in deze analyse niet aan de voorwaarde van homoscedasticiteit voldaan. Dit betekent dat per x-waarde de y-scores niet gelijk waren verdeeld. Ten tweede vormde slechts 3 items een goede schaal na het uitvoeren van een factoranalyse. Deze 3 items meten de ervaringen van gamers met hun vrienden, mensen om hen heen en het al dan niet deel uitmaken van een hechte gemeenschap. Voor de respondenten zou hun sociale leven echter onlosmakelijk verbonden kunnen zijn met hun ervaringen in een MMORPG. Gamers hebben namelijk ook contact met hun vrienden in de MMORPG buiten het spelen van de game om of spelen in teamverband met hun vrienden uit het echte leven. Het sociale leven in de virtuele wereld en in het echte leven vullen elkaar wellicht zeer goed aan en zijn in zekere zin met elkaar verweven. Dit zou mogelijk ook een punt van kritiek kunnen zijn op de theorie van Putnam (2000). In zijn theorie beschrijft hij waarschijnlijk terecht dat oude sociale structuren verdwijnen, maar ziet hij niet in dat er ook nieuwe sociale structuren ontstaan. Het internet heeft het sociale leven in zeer korte tijd aanzienlijk veranderd en biedt mensen nieuwe publieke ruimtes om samen te komen en kennis met elkaar te delen. In een volgend onderzoek zou het daarom interessant zijn om erachter te komen of gamers hun sociale contacten in een MMORPG anders waarderen dan hun contacten in het echte leven.

Bij het analyseren van arbeidsontevredenheid in relatie tot de motivatie om in een MMORPG te ontsnappen en iemand anders te zijn, was er sprake van een opvallend resultaat. Hoewel er sprake was van een significant verband, verliep deze relatie niet in de richting die werd verwacht. Een hoge arbeidsontevredenheid leidde in dit geval tot een lage motivatie om te willen ontsnappen of iemand anders te zijn. Iemand die ontevreden is over zijn werk, heeft dus niet de behoefte de stress van alledag te ontlopen of op te gaan in een fantasiewereld. De aantrekkingskracht van de MMORPG's heeft in deze situatie dan wellicht meer te maken met de beloningscyclus

in games dan met de afstotende factoren in de werksituatie. Al met al levert dit resultaat alleen nog maar meer vragen op wat een aanleiding zou kunnen zijn voor meer soortgelijk onderzoek in de toekomst.

Als alternatief voor de gamers die niet werkten, maar wel studeerden werd er gekeken naar hun studietevredenheid. Uit de analyse bleek dat er geen sprake was van een significant verband. Dit is misschien ook niet zo vreemd aangezien de theorie specifiek was gericht op de werksituatie en de studietijd een hele andere periode is in iemands leven. Het is echter lastig een goede interpretatie te geven van deze analyse, omdat er geen goede schaal kon worden opgesteld met de 5 stellingen. Daarom werd er een andere variabele gebruikt waarbij de studietevredenheid werd gemeten aan de hand van een cijfer tussen de 0 en 10. Het is daarbij niet mogelijk om na te gaan met welke aspecten van een studie iemand ontevreden is.

Tot slot kan dus niet worden geconcludeerd dat een onvrede met het dagelijks leven, gamers motiveert om MMORPG's te spelen. Wel zijn er een aantal resultaten gevonden die meer vragen oproepen en een aanleiding kunnen zijn voor toekomstig onderzoek.

## Literatuurlijst

- Anderson, C. & Bushman, B. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science, 12*, 353-359.
- Anderson, C. & Dill, K. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology, 78*, 772-790.
- Aupers, S. (2006a). De spelende mens: over volwassen spel in de openbare sfeer. *Sociologie, 2*, 2-7.
- Aupers, S. (2006b). Beter dan het echte leven: de aantrekkingskracht van computerspellen op het internet. *Sociologie, 2*, 29-52.
- Ballard, M., & Lineberger, R. (1999). Video game violence and confederate gender: Effects on reward and punishment given by college males. *Sex-Roles, 41*, 541-558.
- Boot, W.R., Kramer, A.F., Simons, D.J., Fabiani, M. & Gratton, G. (2008) The effects of video game playing on attention, memory, and executive control. *ACTA Psychologica, 29*, 387-398.
- Etzioni, A. & Etzioni, E. (1964). *Social Change: sources, patterns and consequences*. New York: Basic Books.
- Feng, J., Spence, I. & Pratt J. (2007). Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition. *Psychological science, 8*, 850-855.
- Johnson, S. (2005). *Everything Bad is Good for You*. London: Penguin Books.

- Marx, K. (1964). Historical Materialism summarized. In A. Etzioni & E. Etzioni (eds.), *Social Change: sources, patterns and consequences* (pp. 40-41). New York: Basic Books.
- Putnam, R.D. (2000). *Bowling Alone: the Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.
- Toennies, F. (1964). From community to society. In A. Etzioni & E. Etzioni (eds.), *Social Change: sources, patterns and consequences* (pp. 64-72). New York: Basic Books.
- Weber, M. (1964). The role of ideas in history. In A. Etzioni & E. Etzioni (eds.), *Social Change: sources, patterns and consequences* (pp. 50-52). New York: Basic Books.
- Yee, N. (2006a). The Demographics, Motivations and Derived Experiences of Users of Massively-Multi-user Online Graphical Environments. *Presence: teleoperators and virtual environments*, 15, 309-329.
- Yee, N. (2006b). The labor of fun: how videogames blur the boundaries of work and play. *Games and Culture*, 1, 68-71.

## Appendix

- <http://Gamer.nl/forum>
- <http://www.wow-nl.com/forums>
- <http://Gameogre.com>
- <http://Tweakers.net/forum>
- <http://guildwars.incgamers.com/forum>
- <http://www.onrpg.com/>
- <http://www.mmorpg.com/>
- <http://www.mmoginfo.com/forum/>
- <http://www.gamesradar.com/forums/index.jspa>
- <http://www.warhammeralliance.com/forums/>