

# Zeg niet te gauw...



Vrouwen maken ruw geschat iets meer dan de helft van de wereldbevolking uit, maar slechts een deel van hen speelt video-games. Waarom die meisjes wel gamen en hoe daar op vlak van gameplay en marketing mee omgesprongen kan worden, houdt heel wat mensen bezig. En blijven vooroordelen voor de rest nog altijd als een schaduw boven het medium hangen of zijn de meeste vrouwen simpelweg niet geïnteresseerd in interactief entertainment? Wij legden ons oor te luister bij Lotte Vermeulen, studente communicatiewetenschappen aan de Universiteit Gent. Zij deed onderzoek naar de gamegewoonten en -voorkeuren van meisjes en deelt haar voornaamste conclusies met ons.

Het beeld van gamers als puisterige pubers die wat slungelig voor de tv of de computer hangen, is al ettelijke jaren niet meer van toepassing. In de loop der jaren groeide gaming immers uit tot een hobby waaraan het hele gezin zich durfde te wagen. We mogen dus gerust zeggen dat vandaag de dag iedereen games speelt, al wordt gamen nog altijd vooral beschouwd als een mannenhobby. Cijfers tonen immers aan dat vrouwen nog altijd minder gamen dan mannen.

Wat weerhoudt meiden om te gamen? Dat wou studente communicatiewetenschappen Lotte Vermeulen ook wel eens weten. In haar thesis *Girl Gaming Versus Guy Gaming* onderzoekt ze de inhoudelijke voorkeurselementen in een game bij vrouwen. Dat deed ze door een uitgebreide informatiestudie, enkele groeps gesprekken en door bijna duizend gamers via een enquête aan de tand te voelen. Wij trokken naar Gent en schoven aan tafel met Lotte en haar promotor dr. Jan Van Looy in het Interdisciplinair Instituut voor Breedband Technologie (IBBT), een onafhankelijke onderzoeksinstelling die in opdracht

van de Vlaamse overheid innovatie binnen de ICT stimuleert. Daar hebben ze onder andere een geavanceerd gamelabo (zie kaderstuk) waar onderzoek gevoerd wordt naar de diverse aspecten van gaming. Meteen de ideale omgeving om de voornaamste conclusies van het onderzoek uit de doeken te doen.



Cijfers tonen aan dat **vrouwen nog altijd minder gamen** dan mannen

### Social gaming

Wat opvalt, is dat vrouwelijke gamers gemiddeld acht uur per week gamen en zo een alsmaar belangrijker doelgroep worden. Toch gamen mannen, met zeventien uur per week, nog altijd veel meer. Vrouwen gamen vaak wekelijks, terwijl mannen dat in de regel dagelijks doen. Sociale netwerken hebben ook invloed op de gamegewoontes van vrouwen. "Vooral vrouwen die aangaven veel

gamende vrienden te hebben, lijken langer en vaker te gamen", zegt Lotte. "Toch spreken ze hier minder graag over met hun vrienden dan mannen. Uit vroegere onderzoeken blijkt immers dat vrouwelijke gamers hun hobby liever verborgen houden voor de buitenwereld." In huiselijke kring valt die schroom wat weg, want daar gamen ze evenveel met familieleden als de mannen. Ze hebben wel een duidelijke voorkeur om samen met anderen te gamen. Hierbij wijzen de dames vooral naar bewegings-, quiz-, zang- en partygames. Vrouwen zien dat games als *Buzz* vooral een sociale functie hebben, terwijl individuele games meer als tijdverdrijf dienen. Wat gamen via e-mail en chatfuncties betreft, zijn de meningen verdeeld. Sommige deelnemers vrezen immers dat de tegenspeler liegt over zijn ware identiteit.

Vrouwen hebben bovendien een voorkeur voor goedkopere en technologisch minder geavanceerde gameplatformen. Ze spelen meer op consoles als de Wii, de PlayStation 2 en de Nintendo DS. Ook op sociale netwerksites zijn ze in de meerderheid. Toch kunnen games als *Farmville* de jongere meisjes maar matig boeien. "Het gebrek aan een verhaallijn zorgt ervoor dat dergelijke games vlug tot ergernis



en verveling leiden”, zegt Lotte. “Ze vinden het belangrijk dat er een doel in het spel zit, iets waar ze naartoe kunnen werken en dat nog het liefst via het doorlopen van allerlei levels of het behalen van hoge scores.” Vinden dames ook niet te verwaarlozen: intellectuele uitdagingen, verrassingen in games en afwisseling. Ze hebben vooral een voorkeur voor het verkennen van omgevingen die af en toe veranderen en vooral de aanwezigheid van *sidequests* is van groot belang.

### Cartoongeweld

Verrassend is dat vrouwen geen realisme in games verkiezen en dit zowel wat gamesetting als personages betreft. Echter, hoe jonger de vrouw, hoe liever ze gamesituaties speelt die ze later in het echte leven zal meemaken. “Oudere meiden willen liever puur escapisme omdat ze al in dat dagelijkse leven verweekeld zitten”, verduidelijkt Lotte. “En dat mag gerust in een cartoonstijl of in 2D. Dat zien we overigens ook terug als het gaat over gewelddadige scenario’s. Dames staan immers helemaal niet afkerig tegenover geweld in games, maar het moet wel gepaard gaan met de nodige humor en vrolijke kleuren. Dan verliest het immers zijn realiteitszin.” *Fat Princess* wordt als voorbeeld aangehaald. Daar komt bloed in voor, maar omdat het op een grappige en tekenfilmachtige manier in beeld gebracht wordt, kunnen vrouwen het geweld wel appreciëren.

Het verantwoordelijkheidsgevoel leeft ook veel meer bij de adolescente meisjes dan bij de oudere. Gevraagd naar geweld in games, antwoordden ze dat het slechts een minieme rol mag spelen. Dit omdat het volgens hen negatieve gevolgen teweegbrengt en een directe impact op gamers kan hebben. “Dat verantwoordelijkheidsgevoel is een van de redenen waarom die meisjes minder gamen”, aldus Lotte. “Een deelnemster zei dat meisjes vlugger volwassen worden en zorgzamer zijn dan jongens en zo minder het nut inzien van lang te gamen. Sommigen maakten zelfs de associatie tussen gaming en verslaving, terwijl oudere meisjes kritischer stonden tegenover deze opvatting.”



**Dames staan niet afkerig tegenover geweld in games, maar het moet wel gepaard gaan met de nodige humor en vrolijke kleuren**

### Makkelijke competitie

Vrouwen blijken ook veel minder gemotiveerd door het competitie-element, al zijn de meningen verdeeld. Sommigen krijgen er te veel stress door,

voor anderen is het onmisbaar. Zolang het spel niet moeilijk te hanteren is, moet het voor hen kunnen, al spelen ze dan vaak tegen de computer en niet tegen vrienden. “Wedijveren op basis van kennis en snelheid wordt door de meeste meisjes geliefd, terwijl vechtsenario’s minder populair zijn”, zegt Lotte. “Uitzondering blijft het competitieve element in games waarin je moet bewegen, zoals diverse partygames met accessoires of op de Wii.” Dat bleek ook uit de gamegenres die ze graag spelen, want daar kwamen platform, simulatie, party en casual games als lievelingsgenres naar boven. Die voorliefde voor casual games is volgens het onderzoek af te leiden uit het feit dat vrouwen liever kortere games spelen.

“Dat is grotendeels te verklaren door de tijdsbeperking waar vrouwen mee kampen”, legt Lotte uit. “Meer dan de helft van de meisjes die casual games spelen, gaven ook duidelijk aan dat ze meer tijd willen om te gamen. Bij mannen speelde dat niet, wat er mogelijk op wijst dat vrouwen die games spelen omwille van hun kortstondige karakter, al moet verder onderzoek daar duidelijkheid over brengen.” De algemene tendens blijft echter dat vrouwen een game willen die logisch en eenvoudig in elkaar zit. De controls en toetsenbordcombinaties moeten makkelijk zijn. Wanneer de bediening van een game daar niet aan voldoet, geven vrouwen het immers al vlug op.

## De touwtjes in handen

Een van de belangrijkste motivaties bij vrouwelijke gamers, is de mogelijkheid om vrij rond te zwerven en zelf missies te kiezen. "Ze willen mooie en rijke omgevingen verkennen en verkiezen fantasierijke settings boven sombere werelden", vertelt Lotte. "Heavy gamers willen daarbij meer controle over de omgeving dan light gamers." Dat onderscheid tussen zware en lichte gamers wordt gemaakt op basis van het aantal minuten dat ze per week spelen. Toch hechten vrouwen in het algemeen veel belang aan de controle en de vrijheid in het spel. Wat betreft winnen of verliezen in een spel zijn meisjes niet zo zeer geïnteresseerd in de overwinning, maar wel in wat er precies te winnen valt. Ze zijn meer gericht op zelfverbetering dan op controle over anderen.

Misschien wel het grootste cliché is de seksuele representatie van vrouwelijke personages in games. Sinds Lara Croft midden jaren '90 met haar buiten-

proportionele boezem op de proppen kwam, is het stereotype van de gamebabe als sekssymbool er altijd geweest. "Zoals te verwachten viel, houden vrouwen daar helemaal niet van, al storen heavy gamers zich daar minder aan dan light gamers", weet Lotte. "Een mogelijke verklaring zou kunnen zijn dat light gamers daar vrij bevooroordeeld over zijn vanwege hun beperkte gamekennis of dit kan aan de basis liggen van waarom vrouwen




**Vrouwen vinden het belangrijker dan mannen om met een uiterlijk mooi personage te spelen. En dat mag meestal zelfs een vrouw zijn**

überhaupt minder gamen dan mannen." Toch vinden vrouwen het belangrijker dan mannen om met een uiterlijk mooi personage te spelen en dat mag meestal zelfs een vrouw zijn. Kwestie van zich

makkelijker te identificeren met het personage of *girl power* uit te stralen. Misschien is dat een van de redenen waarom ze liever games met een derde-persoonsperspectief spelen. Opvallend daarbij is dat vrouwen liever spelen met personages die hun oorsprong in een film of tv-reeks hebben.

## Belangrijke opstap

De resultaten van het onderzoek zijn opmerkelijk, maar er moeten natuurlijk enkele kanttekeningen geplaatst worden. "Deze conclusies kunnen niet veralgemeend worden naar de hele populatie gamende meisjes, maar toch zijn we ervan overtuigd dat dit een belangrijke opstap is naar het beter begrijpen van vrouwelijke voorkeurselementen in games", aldus Lotte. De inzichten die opgedaan werden, kunnen als leidraad dienen voor het ontwikkelen van games die beter afgestemd zijn op vrouwen. Dat Microsoft en Sony nu ook met bewegingsaccessoires op de markt komen, geeft aan dat ze de markt willen verbreden. Nu blijft het wachten op originele(re) initiatieven om vrouwen nog meer bij games te betrekken.

 Valentijn Dumoulein

## In het GameXP Lab

Het Interdisciplinair Instituut voor Breedbandtechnologie (IBBT) heeft sinds een halfjaar z'n eigen GameXP-labo. Voor het onderzoek rond *Girls & Gaming* werd er geen gebruik van gemaakt, maar bij andere onderzoeken was dat wel het geval. Dr. Jan Van Looy leidde ons even rond: "Het labo bestaat uit twee ruimtes. In de testruimte is een knusse gamehoek geïnstalleerd met een comfortabele sofa en een grote flatscreen-tv. Daar kunnen proefpersonen consolegames spelen terwijl een lensbolcamera op het plafond al hun reacties en emoties registreert. Tegelijkertijd wordt alle gamefootage opgenomen, waarna die gesynchroniseerd wordt met de beelden van de testpersoon. Op die manier kunnen ze afleiden waarom iemand tijdens een bepaald stuk in de game lacht, boos wordt of net heel ontspannen reageert. Een gelijkaardige opstelling vinden we terug aan de tafels waar vier gamecomputers staan. Vier handcamera's die op de tafel gemonteerd staan, registreren de speler en de gamebeelden worden ook hier opgeslagen. De tweede kamer is de observatieruimte. Die staat in verbinding met de testruimte via een reeks geblindeerde ramen. Zo kunnen de onderzoekers de proefpersonen gadeslaan zonder ze te storen. Hier kunnen ook de plafondcamera's bestuurd worden en komen alle beelden binnen. Die worden verwerkt door diverse computers en dan is het aan ons om de resultaten te analyseren. Zo zijn we momenteel bezig aan het LLINGO-project, dat nog tot 2011 loopt. Daarin onderzoeken we of educatieve games iemand wel degelijk een taal kunnen aanleren. Dit labo is uiterst geschikt om dergelijke onderzoeken te voeren", aldus Van Looy.



# Het Chiefettes-panel



Carlien Smallegange



Charlotte Van Brabander



Lisa De Mey

Allemaal interessant die onderzoeksresultaten, maar helemaal overtuigd waren we nog niet. Daarom schotelde we drie *gamegirls* enkele stellingen uit het onderzoek voor met de opdracht er hun ongezouten mening over te geven. Ons panel: Chief-redactrice Carlien Smallegange, pro-gamester Charlotte 'Sjlot' Van Brabander en Chief-lezeres Lisa De Mey.

## Vrouwen hebben minder interesse in games waarin ze afgebeeld worden als seksobjecten.

**LISA:** "Vrouwen vinden het leuker om met mannelijke personages te spelen, denk ik. Mocht het spel nu echt goed zijn, zou ik het natuurlijk wel spelen, ondanks de vrouwonvriendelijkheid. Ik stoort me er ook niet echt aan."

**CARLIEN:** "Mee eens. Het is als vrouw voor een uurtje best grappig om met een dergelijke game te spelen, maar na een tijdje maakt die lol plaats voor irritatie. Vrouwen kunnen meer dingen dan hun benen spreiden."

**CHARLOTTE:** "Dit zou wel storend kunnen werken, hoewel ik er geen last van heb. Ik heb me daar persoonlijk nog nooit aan geërgerd! Ik kan het echter wel geloven dat de doorsnee preutse vrouw daar moeilijk over doet."

## Mannen houden meer dan vrouwen van het competitie-element in games.

**CARLIEN:** "Ik denk dat veel vrouwen minstens even competitief zijn als mannen. Wel denk ik dat ze minder goed tegen hun verlies kunnen en daardoor wellicht de competitie uit de weg gaan."

**CHARLOTTE:** "Ik denk dat mannen op elk vlak competitiever aangelegd zijn. Waarom weet ik niet direct. Misschien is het er van bij de geboorte ingedrield. Ze moeten altijd de beste zijn en ze mogen zich zeker niet laten doen. Meisjes moeten mooi zijn en luisteren, zij worden opgevoed tot echte moederfiguren."

**LISA:** "Mannen houden in het algemeen sowieso meer van competitie, dus ik denk dat dat ook wel invloed heeft op hun spelkeuze. Daarom dat ik het als meisje niet zo heb voor online multiplayer. Ik vind racen tegen vrienden eerder stresserend. Volgens mij bestaat de online gamepopulatie vooral uit mannen.

Vrouwen vinden het belangrijker dat gamepersonages uiterlijk aantrekkelijk zijn. Dat mag trouwens liever een vrouw zijn."

**CHARLOTTE:** "Ik irriteerde er me in het begin ook aan dat die figuren in *Counter-Strike* er zo verschrikkelijk uitzagen. Als je vrouwelijke personages in *Counter-Strike* zou kunnen kiezen, zou ik dat zeker doen. Je tegenspelers weten dan wel dat je een meisje bent en dan spelen ze vaak minder serieus tegen je."

**CARLIEN:** "Klopt, mannen zijn naar mijn idee minder kieskeurig met wat voor personage ze spelen. Wordt ook meteen duidelijk als je kijkt naar alle lelijke schepsels die ze in elkaar flansen als avatars. Geef mij trouwens maar personages als Kratos, Drake, Dante en Solid Snake. Sorry, hier kan zelfs geen Rubi tegenop."

**LISA:** "Het is als vrouw leuker om met een mannelijk personage te spelen dat er goed uitziet. Maar ik denk dat vrouwen gewoon boeiende personages willen met een interessante achtergrond. Het uiterlijk doet er op dat vlak niet zo heel veel toe."

## Vrouwen hebben graag geweld in games, maar dan met een humoristisch kantje en vrolijke kleuren.

**CARLIEN:** "De meeste vrouwen weten geweld best te waarderen. Het wordt pas irritant als de gameplay slecht is. Mijn voorkeur gaat duidelijk uit naar de *over-the-top* actie van games als *Devil May Cry*, met belachelijk onrealistische, maar toch zeer indrukwekkende vechtschènes. Vrouwen worden inderdaad aangetrokken door een wat fleurigere stijl."

**CHARLOTTE:** "De games die ik speel, moeten zo realistisch mogelijk zijn. Daarom vond ik *De Sims* ook zo geweldig. En geweld moet humoristisch zijn? Helemaal niet! In de Verenigde Staten wilden ze bij *Counter-Strike* de personages een basketballshirt geven. Alsof basketbalspelers met een kalasjnikov rondlopen! (*sarcastisch*) Waarom niet meteen de bom vervangen door een verjaardagscake en het bloed door glitter?"

**LISA:** "Puur geweld in een game kan soms grappig zijn, maar daar moet je voor openstaan. Het is jammer dat iedereen altijd zo gechoqueerd is en negatief staat tegenover mensen die gewelddadige games grappig vinden. Geweld met felle kleurtjes en magie is overigens net iets indrukwekkender en mooier om naar te kijken."