

Niet-zo-social games

Nog steeds spelen tientallen miljoenen mensen games als *FarmVille 2*, *Pet Rescue Saga* of *Diamond Dash* op Facebook. Maar behalve bij hen zijn 'social games' nooit echt populair geweest. Gamejournalisten kijken neer op 'de boeketromannetjes onder de games'. Kranten, gameblogs en gamebladen: zelden hebben ze er serieuze aandacht voor.

Nederlandse gamemakers lopen ook niet echt de deur plat bij Facebook, ze richten zich liever op andere platformen. En wetenschappers zijn al helemaal onzichtbaar. Academische commissies die bepalen wie financiering ontvangt bestaan zelden uit gameonderzoekers.

Het gebrek aan een geïnformeerde discussie over social games helpt natuurlijk niet bij het beter maken van deze spellen. Wellicht dat het onderzoek van Wohn en Lee inspireert. De Koreaans-Amerikaanse onderzoekers bevestigen de kritiek dat social games helemaal niet zo sociaal zijn. De meerderheid van de gamers speelt uit verveling of om te relaxen, niet om de interactie met anderen.

Opvallend is dat spelers die wel op zoek zijn naar contact opvallend vaak ouder en Aziatisch zijn. Zij spelen social games om iets terug te kunnen geven aan anderen, bijvoorbeeld spel materiaal of extra speeltijd.

De onderzoekers concluderen dat het ontwerp van veel social games wederkerigheid stimuleert. Een belangrijke vraag voor verder onderzoek is of gamers elkaar cadeautjes geven en helpen omdat ze verder willen komen, of omdat ze uit zichzelf andere spelers willen helpen.