



Gameverslaving als spel

Tabak is van zichzelf al behoorlijk verslavend, maar de sigarettenindustrie haalt allerlei kunstgrepen uit om die verslavende werking verder te stimuleren. De fabrikanten kunnen vrijelijk hun gang gaan, omdat ze op een pakje sigaretten niet hoeven te vermelden wat ze allemaal bij de tabak voegen. En dus lees je niet over de stikstofdioxide die ervoor zorgt dat de roker dieper kan inhaleren (en meer nicotine binnenkrijgt), of over de smaakstoffen die worden bijgemengd om de sigaret milder te maken. In 2000 werden Amerikaanse sigarettenfabrikanten verplicht de lijst met dit soort kunstmatige toevoegingen openbaar te maken. Er stonden maar liefst 599 namen op. (Gegevens voor Nederland zijn te vinden via rivm.nl.)

Woensdag wordt het congres *Gamers zijn geen losers* gehouden, waar ook de wat donkerdere kant van gamen besproken zal worden. Ook gamen blijkt namelijk een verslavende werking te hebben. Er zijn in Nederland zo'n twintigduizend mensen echt verslaafd. Dat moeten we dus beter leren te begrijpen.

Eén van de vragen is: hoe worden gamers door de fabrikanten aan hun computer vastgekluiserd? Dat blijkt vrij eenvoudig te zijn.

Allereerst moet je gamers vaak van hun scoreontwikkeling op de hoogte houden. Daarom zitten er in veel spelletjes zo krankzinnig veel statistieken. De score gaat tijdens het spelen steeds omhoog en het zien van hogere getallen geeft een prettig gevoel.

Naast die constante beloning is een ander deel van de beloning juist onvoorspelbaar in zijn timing. Dat noemen we een intervalbeloning: je weet dat de beloning komt, maar niet wanneer (dit is ook het principe achter de fruitautomaat). En dus ben je bereid te blijven doorgaan, want de beloning komt elke seconde immers een seconde dichterbij, elke minuut een minuut en elk uur een uur.

Ook kan straf worden uitgedeeld voor te lang niet spelen. De score gaat dan achteruit en dus krijgt de speler het gevoel dat hij gefaald heeft en in sommige gevallen dat hij andere mensen daarmee tekort heeft gedaan. Want sommige spellen speel je alleen, maar als het

kwaad moet worden bestreden (onderliggende boodschap: 'Je bent goed bezig!'), gebeurt dat ook in groepen. En die wil je natuurlijk niet laten vallen.

En zo kan ik nog wel even doorgaan, bijvoorbeeld over levels (*World of Warcraft* heeft er maar liefst zeventig), hoe je bij de ingewikkeldere spellen minstens vierhonderd uur bezig bent voordat je het hoogste level hebt bereikt en hoe aan de andere kant veel spellen juist heel een-

Veel spellen beginnen eenvoudig en gratis, instappen is makkelijk

voudig (en gratis) beginnen, zodat instappen altijd makkelijk is. De trucs zijn velerlei.

Maar omdat de overheid natuurlijk nooit – zoals bij de sigarettenfabrikanten – een lijst kan opeisen wat gameontwerpers allemaal op dat gebied verzinnen, kunnen we daar alleen maar naar gissen. Het zullen geen 599 trucs zijn. Maar ook geen nul.