

# Bordspel GameTalk!



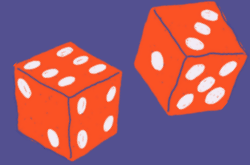
Het spel waar ouders en gamende jongeren samen de wereld van gamen verkennen, gesprekken aangaan om beter aan te sluiten op hun interesses en de sociale ontwikkeling ondersteunen!

## De regels!

1. Spelers beginnen op het startvak!
2. Bij elke beurt gooit een speler 1 dobbelsteen en verplaatst zijn pion het overeenkomstige aantal vakjes over het spelbord.
3. Elke vakje op het spelbord heeft een specifieke actie die moet worden uitgevoerd wanneer een speler erop landt.
4. Wanneer een speler op een vakje landt dat aangeeft dat er een spelkaart moet worden getrokken, neemt de speler een kaart van de stapel, de speler mag zelf kiezen welke spelkaart die wilt.
5. Er zijn **39 spelkaarten** in het spel, waarvan de gele kaartjes gaan om algemene **weetjes** over het gamen, de oranje zijn de **uitdagingen** waarin dingen gedaan moeten worden, de roze kaartjes zijn beantwoording **quizvragen** over de sociale ontwikkeling van gamen en gezinsdynamiek en de blauwe zijn **plaatjes** over het gamen met een vraag erbij. De instructies op de kaart bepalen welke actie de speler moet uitvoeren.
6. Als de antwoord op de quizvraag of plaatjes fout beantwoord is moet de speler een beurt overslaan, als het antwoord goed is mag de speler 2 stappen vooruit
7. Alle antwoorden op vragen van de spelkaarten met theorie en tips, zijn te vinden in het boekje "Uitleg spelkaarten" om verder informatie te kunnen geven. Deze is in het spel te vinden linksonder bij het papiertje. **Op bladzijde 11 van het boekje is de literatuurlijst te vinden over de verschillende theorieën over gamen waar dit bordspel op gebaseerd is!**
8. Tijdens het spel worden spelers aangemoedigd op de vakjes 'stelling' en 'talk' om actief met elkaar te communiceren en te discussiëren over de onderwerpen die op de vakjes worden gepresenteerd.
9. Het spel eindigt zodra een speler het eindvak bereikt, dit is de winnaar!
10. De winnaar mag bepalen welke game samen gespeeld gaat worden door ouders en jongeren. Je kunt natuurlijk ook met elkaar een andere prijs voor de winnaar afspreken.

**DE WINNAAR MAG DIT DUS BEPALEN!**

# Uitleg spelkaarten



## "De antwoorden van quizvragen"

### 1. Wat zijn voor populaire games die jongeren spelen?

Antwoord: B & D

#### Uitleg:

Zo voerde het Trimbosinstituut in 2019 ook onderzoek uit naar gamegedrag van jongeren, waarbij ook spellen als FIFA, Grand Theft Auto (GTA) en Call of Duty naar voren kwamen. Hierbij is het opvallend dat dit multiplayer games zijn, dat games die met meerdere spelers tegelijk gespeeld kan worden, wat in verband staat met sociale interactie (Tuijnman et al., 2021).

### 2. Waarom kan gamen voor jongeren aantrekkelijk zijn?

Antwoord: A, B & D

#### Uitleg:

Zo is bewezen dat mensen graag activiteiten uitvoeren die voldoen aan drie basisbehoeften: autonomie (in games krijgen spelers vaak eigen keuze en controle over de gameplay), competentie (games zijn ontworpen om spelen uit te dagen en hun vaardigheden te bevorderen) en verbondenheid (games bieden mogelijkheid tot sociale interactie) (Schobbers & Enthoven, 2020; Trimbos-instituut, z.d.)

### 3. Wat zijn de belangrijkste veranderingen die plaatsvinden in de ontwikkeling van jongeren?

Antwoord: A & B

#### Uitleg:

Bij jongeren krijgen vragen als 'wie ben ik?' en 'waar hoor ik bij?' een grote rol. Waarbij onderscheid wordt gemaakt hoe zij zichzelf en anderen zien. Vrijtijdsactiviteiten zijn cruciaal belang, omdat het kans bied voor jongeren autonomie te verkennen, identiteit te vormen, sociale doelen te bereiken. Gamen is daarbij een belangrijke bron, wat zorgt voor vermaak en sociale interactie bij jongeren (Steinberg, 2011; Feldman, 2020; Parren 2020).

### 4. Waarom zijn vrienden belangrijk voor jongeren?

Antwoord: A & C

#### Uitleg:

Veel jongeren vinden online communicatie met vrienden essentieel. Leeftijdsgenoten zijn belangrijk voor vergelijkingen in meningen, vaardigheden en fysieke veranderingen, en bieden een platform waar jongeren kunnen experimenteren met nieuw gedrag en verschillende rollen. Voor gamende adolescenten wordt de online gaminggemeenschap, vaak aangeduid als een clan of guild, steeds belangrijker in hun sociale leven (Parren, 2020).

## **5. Wat gebeurt met de ouder-kindrelatie in de puberteit?**

Antwoord: C

### **Uitleg:**

Bij jongeren groeit de behoefte aan autonomie en onafhankelijkheid, waardoor jongeren hun eigen identiteit ontwikkelen door vergelijkingen met leeftijdsgenoten. Terwijl ze streven naar meer controle over hun leven, verandert ook de ouder-kindrelatie, van onevenwichtig maar wordt evenwichtiger naarmate jongeren ouder worden (Feldman 2020; Parren, 2020).

## **6. Welk type vaardigheden kunnen jongeren ontwikkelen door het spelen van games met vrienden?**

Antwoord: B

### **Uitleg:**

Spelers moeten in games snel beslissingen nemen over wie te vertrouwen, wie te vermijden en hoe een groep het meest effectief te leiden, die ook toepasbaar kunnen zijn op hun relaties buiten de gamewereld. Zo blijkt dat sociale videospellen samenwerking, kennisuitwisseling, communicatie, Engelse taal, hulpvaardigheid, empathie en het behouden van positieve relaties bevorderen (Trimbos-instituut, z.d; Tuijnman et al., 2021).

## **7. Hoe kan gamen verbondenheid creëren?**

Antwoord: A

### **Uitleg:**

Digitale games fungeren als een krachtig platform voor sociaal vermaak, waarbij spelers niet alleen samenkomen om te spelen, maar ook om elkaar te ontmoeten en interactie te hebben. Dit psychologische aspect creëert een verbondenheid tussen individuen, wat resulteert in een collectief gevoel van verbondenheid (Kaye, 2019).

## **8. Waarom is gamen een eenvoudige manier om contact te leggen met anderen?**

Antwoord: B

### **Uitleg:**

Bovendien biedt gamen een eenvoudige manier om contact te leggen met mensen van diverse leeftijden en uit verschillende delen van de wereld. Of je nu fysiek in dezelfde ruimte bent of wereldwijd met elkaar speelt via het internet. Dit leidt tot de vorming van nieuwe vriendschappen en het versterken van bestaande relaties (Trimbos-instituut, z.d; Tuijnman et al., 2021).

## **9. Wat zijn de drie motivaties die spelers hebben tijdens het spelen van online games?**

Antwoord: A, C & D

### **Uitleg:**

Een model van Nick Yee (2006) onderzocht motivaties achter het gamen aan de hand van drie categorieën:

- Achievement: richt zich op het bereiken van doelen in het spel, het behalen van prestaties of het verkrijgen van beloningen.
- Social: draait om de behoefte van spelers om sociale interacties aan te gaan en relaties op te bouwen binnen het spel. Dit omvat het samenwerken met andere spelers en het onderhouden vriendschappen.
- Immersion: verwijst naar de wens van spelers om op te gaan in de spelwereld, zich onder te dompelen in de fictieve omgeving en zich verbonden te voelen met de virtuele personages

## **10. Waarom vinden jongeren het leuk om naar andere gamers te kijken?**

Antwoord: A & B

### **Uitleg:**

Er wordt door jongeren voornamelijk via YouTube en Twitch gekeken naar andere gamers. Er zijn vijf redenen waarom jongeren dit doen: Ervaring als spannende wedstrijd (net zoals kijken naar een voetbalwedstrijd), leren van anderen, vermaak, contact kunnen hebben met anderen en nieuwe games ontdekken (Schobbers & Enthoven, 2020).

## **11. Waarom is belangrijk voor ouders om het gamegedrag van jongeren te begrijpen?**

Antwoord: A & B

### **Uitleg:**

Vaak hebben opvoeders echter te weinig kennis over gaming, terwijl deze kennis cruciaal is om kinderen te begeleiden in de wereld van gaming. Daarbij wordt dus niet altijd erkend hoeveel jongeren leren van gamen, zoals sociale vaardigheden door samen te werken en te communiceren met anderen. Het is belangrijk voor opvoeders om te begrijpen dat als een kind van gamen houdt, het pijnlijk kan zijn als daar telkens negatief op wordt gereageerd. Dit kan leiden tot een gevoel van onbegrip en afwijzing bij het kind (Schobbers & Enthoven, 2020; Steinberg, 2011; Donati et al., 2021).

## **12. In welke aspecten is het belangrijk dat er balans zit, zodat gamen als iets positiefs/hobby kan worden gezien?**

Antwoord: A, B & D

### **Uitleg:**

Het is belangrijk dat een kind voldoende tijd overhoudt voor andere belangrijke aspecten van zijn leven. Daarvoor hebben zij de vijf 'S' pijlers samengesteld: Slaap, Studie, Sport, Sociaal en Spel. Het is voor opvoeders aan te raden om te bepalen wat zij echt belangrijk vinden voor de ontwikkeling van hun kind. Zolang een kind goed functioneert op deze gebieden, hoeft gamen geen schadelijke invloed te hebben (Schobbers & Enthoven, 2020).

### **13. Hoe kunnen ouders het gamegedrag van hun kind begrijpen?**

Antwoord: A, B & D

#### **Uitleg:**

Dit kan door bijvoorbeeld drie belangrijke benaderingen te monitoren van videospellen:

- Actieve betrokkenheid: omvat gesprekken tussen ouders en kinderen over de inhoud van de spellen en het delen van meningen.
- Beperkende controle: controle betekent dat ouders grenzen stellen aan de speeltijd en het type spellen dat gespeeld wordt.
- Samen spelen of kijken: dat ouders samen met hun kinderen spelen of spellen bekijken. Zodat er een beter begrip ontstaat van wat er wordt gespeeld, wat de uitdagingen zijn en waarom het spel aantrekkelijk of geschikt is voor het kind (Schobbers & Enthoven, 2020; Gentile et al., 2012).

### **14. Waarom is het belangrijk voor opvoeders om samen met hun kind afspraken te maken rondom het gamegedrag?**

Antwoord: A & B

#### **Uitleg:**

Het is dus van belang dat opvoeders samen met hun kinderen werken aan het vaststellen van eerlijke en passende regels voor het spelen van videospellen. Wanneer kinderen betrokken zijn bij het opstellen van deze regels, zullen ze minder snel het gevoel hebben dat het plan oneerlijk is. Als ze van tevoren op de hoogte zijn van en begrip hebben voor de regels. Het hebben van een plan voor consequenties is van essentieel belang, maar het naleven ervan is evenzo cruciaal. Elk kind is anders, dus het is belangrijk dat er per kind gekeken wordt wat werkt (Gentile et al., 2012; Schobbers & Enthoven, 2020).

### **15. Welke opvoedstijl wordt als meest geschikt beschouwd voor het opvoeden van gamende jongeren?**

Antwoord: D

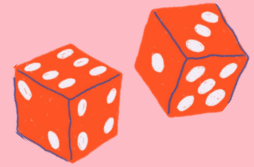
#### **Uitleg:**

Dit wordt ook wel de autoritatieve opvoedstijl genoemd. Ouders zijn warm en ondersteunend, maar behouden de regie over het gedrag van de gamer en stellen grenzen wanneer nodig. Alles gebeurt op basis van het stimuleren van zelfstandigheid en in gezamenlijk overleg, wat het meest geschikt opvoedstijl is voor gamers. De gamende generatie heeft juist behoefte aan duidelijke grenzen en begeleiding (Parren, 2020).

# Uitleg



# spelkaarten



## "Tips voor de uitdagingen"

### Nummer 1 tip:

Om te voorkomen dat een gezin in deze vicieuze cirkel terechtkomt, helpt het als opvoeders om een meer ontspannen houding aan te nemen ten opzichte van het gamen. Echter, een open en ontspannen houding is essentieel voor een goede relatie met het kind, wat de basis vormt voor het maken van afspraken en het slagen daarvan.

### Nummer 2 tip:

Probeer een compromis te vinden waarbij de jongere tijd kan besteden aan gamen en ook aan andere activiteiten die de ouder belangrijk vindt. Misschien kunnen jullie een schema opstellen waarin specifieke tijdsblokken worden toegewezen voor gamen, sporten en studeren. Op die manier krijgt de jongere nog steeds voldoende tijd om te gamen, terwijl ook aan de verwachtingen van de ouder wordt voldaan.

### Nummer 3 tip:

Moedig de jongere aan om zowel online als offline sociale activiteiten te verkennen. Help hen bij het vinden van lokale gemeenschappen, clubs of activiteiten waarin ze geïnteresseerd zijn en waar ze nieuwe vriendschappen kunnen sluiten. Tegelijkertijd is het belangrijk om open te staan voor de online vriendschappen van de jongere en ze te ondersteunen bij het onderhouden van gezonde en respectvolle relaties, terwijl je tegelijkertijd bewust blijft van eventuele risico's en hen voorziet van de nodige begeleiding en ondersteuning.

#### **Nummer 4 tip:**

Creëer een ondersteunende en stimulerende omgeving waarin de jongere wordt aangemoedigd om nieuwe interesses te verkennen. Moedig hen aan om deel te nemen aan verschillende sociale activiteiten, zoals clubs, sportteams of kunstgroepen, die aansluiten bij hun interesses en persoonlijkheid. Het kan ook nuttig zijn om samen met de jongere nieuwe hobby's te ontdekken en actief te participeren in gemeenschapsactiviteiten. Door positieve versterking en aanmoediging kan de jongere geleidelijk aan hun sociale wereld buiten het gamen verbreden en nieuwe vriendschappen opbouwen.

#### **Nummer 5 tip:**

Organiseer educatieve sessies waarin zowel de ouder als de jongere worden betrokken bij het bespreken van online veiligheid en privacy. Werk samen met de jongere om hen bewust te maken van de mogelijke gevaren van het delen van persoonlijke informatie online en de gevolgen daarvan. Moedig hen aan om vragen te stellen en openlijk te communiceren over hun online ervaringen. Bied praktische tips en richtlijnen aan over het veilig gebruik van sociale media en online gamingplatforms, zoals het instellen van privacy-instellingen, het gebruik van sterke wachtwoorden en het vermijden van het delen van gevoelige informatie met vreemden.

#### **Nummer 6 tip:**

Stimuleer een open gesprek tussen de ouder en de jongere over het belang van empathie en respectvolle communicatie, zowel online als offline. Moedig de jongere aan om zich bewust te worden van hun eigen emoties en reacties tijdens online conflicten, en om na te denken over hoe ze constructief kunnen reageren in plaats van impulsief te handelen. Door actief te participeren en te ondersteunen bij het leren van deze vaardigheden, kan de jongere groeien in hun vermogen om empathie te tonen en constructief om te gaan met conflicten, zowel in een virtuele als in de echte wereld.

# Uitleg spelkaarten



## "De antwoorden van plaatjeskaarten"

### 1. Wat voor game is dit?

Antwoord: Brawl Stars

#### Uitleg:

Brawl Stars is een snelle multiplayer-vechtgame voor mobiele apparaten, waarin spelers verschillende personages genaamd "Brawlers" controleren in teamgebaseerde gevechten. Spelers kunnen kiezen uit verschillende spelmodi, zoals het verzamelen van edelstenen, Battle Royale-stijlgevechten en voetbalwedstrijden. Het doel is om samen te werken met teamgenoten, vijanden te verslaan, doelstellingen te bereiken en de overwinning te behalen (Wikipedia, 2024a).

### 2. Hoe heeft deze actie die in Minecraft kan worden gedaan?

Antwoord: Crafting

#### Uitleg:

In Minecraft verwijst crafting naar het proces waarbij spelers verschillende grondstoffen en materialen combineren om nieuwe voorwerpen, gereedschappen, wapens en blokken te maken. Het is een essentieel onderdeel van de gameplay en stelt spelers in staat om hun omgeving aan te passen, te overleven en vooruitgang te boeken in het spel (Minecraft Wiki, 2024).

### 3. Bij welke game hoort dit poppetje?

Antwoord: Fall Guys

#### Uitleg:

Fall Guys is een multiplayer party game waarin spelers deelnemen aan uitdagende en knotsgekke minigames in een poging om als laatste over te blijven en de kroon te winnen. Het spel is ontworpen als een 'battle royale'-stijl spel, maar in plaats van schieten en vechten draait het om het overleven van verschillende hindernissen en uitdagingen (Wikipedia, 2022).

### 4. Wat voor game is dit?

Antwoord: Rocket league

#### Uitleg:

In Rocket League besturen spelers op afstand bestuurbare auto's in een arena en proberen ze een gigantische bal in het doel van het tegenstandersteam te schieten. Het spel combineert elementen van voetbal met razendsnelle auto-actie, waarbij spelers kunnen springen, boosten, en zelfs aan de muren en het plafond kunnen rijden om de bal te raken en te scoren (Wikipedia, 2023a).



## 5. Wat voor platform is dit waarop jongeren online praten?

Antwoord: PlayStation Party

### Uitleg:

Een PlayStation Party is een functie op PlayStation-consoles waarmee spelers kunnen communiceren en samenspelen met vrienden tijdens het spelen van games. Het stelt spelers in staat om spraak- en tekstberichten uit te wisselen, ongeacht het spel dat ze spelen (Sony Interactive Entertainment, z.d.).

## 6. Hoe heet de actie in FIFA waarbij speciale trucjes kunnen worden gedaan?

Antwoord: Skill move

### Uitleg:

Een "skill move" in FIFA verwijst naar een geavanceerde beweging die spelers kunnen uitvoeren om hun tegenstanders te passeren, ruimte te creëren en spectaculaire acties uit te voeren tijdens een voetbalwedstrijd in het spel. Deze moves vereisen vaak een combinatie van specifieke knoppen en timing om effectief te zijn (EA Sports, z.d.).

## 7. Bij welke game hoort dit poppetje?

Antwoord: Fortnite

### Uitleg:

Fortnite is een online multiplayer "battle royale" -game waarin spelers strijden om als laatste over te blijven op een steeds kleiner wordende kaart. Het spel combineert schietspelmechanica, bouwen en strategie. Spelers kunnen wapens en materialen verzamelen, structuren bouwen en vechten tegen andere spelers of teams. Met regelmatige updates, seizoensgebonden content en cross-platform spelen blijft Fortnite een populaire keuze voor gamers wereldwijd (Wikipedia, 2024b).

## 8. Hoe heet deze actie in Mario Kart?

Antwoord: Rocket Start

### Uitleg:

In Mario Kart verwijst een "Rocket Start" naar een techniek waarbij spelers bij het juiste moment gas geven om een snelheidsboost te krijgen bij het begin van een race. Het is een cruciale vaardigheid om een voorsprong te krijgen op je tegenstanders vanaf het allereerste moment van de race. De timing voor een succesvolle Rocket Start is belangrijk. Spelers moeten gas geven net voordat de tweede lamp oplicht bij het startsignaal, meestal bij het uitspreken van de "2" in de countdown "3, 2, 1, GO!". Als de speler het gaspedaal op het juiste moment indrukt, krijgt hun voertuig een snelheidsboost zodra de race begint. Als het gas te vroeg of te laat wordt ingedrukt, kan dit leiden tot een trage start of zelfs een valse start, waarbij het voertuig achteruit wordt geduwd en enige tijd stilstaat, waardoor de speler een kostbare voorsprong verliest (Super Mario Wiki, 2024).

## 9. Wat voor platform is dit waarop jongeren online praten?

Antwoord: Discord

### Uitleg:

Discord is een communicatie-applicatie die tekst-, spraak- en videoberichten mogelijk maakt voor individuen en groepen. Het wordt vaak gebruikt door gamers, maar ook door andere gemeenschappen, voor realtime communicatie tijdens het spelen van games, het bespreken van interesses of het samenwerken aan projecten (Discord, z.d.).

## 10. Wat voor game is dit?

Antwoord: Call of Duty

### Uitleg:

Call of Duty een populaire first-person shooter videospelserie die zich richt op militaire actie en gevechten. Spelers nemen vaak de rol aan van soldaten in verschillende historische of futuristische conflicten en voeren missies uit om doelen te bereiken, vijanden te verslaan en missies te voltooien. De serie biedt een mix van singleplayer-campagnes, multiplayer-gevechten en coöperatieve modi, en staat bekend om zijn intense gameplay, realistische wapens en cinematografische ervaringen (Wikipedia, 2024c).

## 11. Van welk poppetje is deze game?

Antwoord: Roblox

### Uitleg:

Roblox een platform voor het maken, delen en spelen van videogames. Het stelt gebruikers in staat om hun eigen games te maken met behulp van de ingebouwde tools en programmeertaal, en om games te spelen die zijn gemaakt door andere gebruikers. Roblox biedt een breed scala aan games in verschillende genres, van avontuur en actie tot simulatie en role-playing. Het is populair vanwege zijn gebruikersgerichte aanpak en community-driven content, waardoor spelers creatief kunnen zijn en hun eigen ervaringen kunnen delen met anderen (Wikipedia, 2023b).

## 12. Wat voor game is dit?

Antwoord: League of Legends

### Uitleg:

League of Legends (LoL) is een populaire multiplayer online battle arena (MOBA) game, ontwikkeld en uitgegeven door Riot Games. In LoL strijden twee teams van vijf spelers tegen elkaar met als doel de basis van de tegenstander, de "Nexus", te vernietigen. Spelers kiezen elk een uniek personage, een "champion", met verschillende vaardigheden en rollen, zoals tanks, aanvallers, ondersteuners en meer. Het spel vindt plaats op een kaart genaamd "Summoner's Rift", waar spelers lanen bewaken, monsters verslaan voor goud en ervaringspunten, en strategische gevechten uitvoeren om de tegenstander te verslaan. Tijdens het spel verdienen spelers goud om items te kopen die hun kracht versterken en ervaringspunten om hun vaardigheden te verbeteren (Wikipedia, 2023c).

# Literatuurlijst



"Hier zijn alle bronnen te vinden waarop het spel gebaseerd is van de spelkaarten"

Discord. (z.d.). *Discord voor beginners*. [Discord voor beginners – Discord](#)

Donati, M. A., Guido, C. A., De Meo, G., Spalice, A., Sanson, F., Beccari, C., & Primi, C. (2021). Gaming among children and adolescents during the covid-19 lockdown: the role of parents in time spent on video games and gaming disorder symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(12). <https://doi.org/10.3390/ijerph18126642>

EA Sports. (z.d.). *Skill Moves*. [FIFA 22 Skill Moves For PS4 - An Official EA Site](#)

Feldman, R. S. (2020). *Ontwikkelingspsychologie*. Pearson Benelux.

Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62-70. <https://doi.org/10.1037/a0026969>

Kaye, L. K. (2019). The Role of Gamer Identity on Digital Gaming Outcomes. In A. Marcus & W. Wang, Design, User Experience, and Usability. *Design Philosophy and Theory. HCI 2019* (Vol. 11583, pp. 450-462). Springerlink. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3\\_34](https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3_34)

Minecraft Wiki. (2024, 16 mei). *Crafting*. [Crafting – Minecraft Wiki](#)

Parren, A. (2020). *Grip op gamen: over gamen en opvoeden!* (2de druk). Bullseye Publishing.

Schobbers, K., & Enthoven, D. (2020, oktober). *Mijn gamende kind: alles wat je als ouder moet weten* (2de druk). Maven Publishing.

Sony Interactive Entertainment. (z.d.). *Een party vormen en eraan deelnemen op PS4-consoles*. PlayStation. [Een party vormen en eraan deelnemen op PS4-consoles \(playstation.com\)](#)

Super Mario Wiki. (2024, 20 mei). *Rocket Start*. [Rocket Start - Super Mario Wiki, the Mario encyclopedia](#)

Steinberg, S. (2011). *The modern parent's guide to kids and video games*. Power Play Publishing.

Trimbos-instituut. (z.d.). *GAMENinfo: Welke voordelen heeft gamen?* [Voordelen van gamen - GAMENinfo.nl](#)

Tuijnman, A., Andree, R., & van Rooij, A.J. (2021). *Risico's, voordelen en regulering van games* (Rapport AF1924). Trimbos-instituut. [Risico's, voordelen en regulering van games \(trimbos.nl\)](#)

Wikipedia. (2022, 16 augustus). *Fall Guys: Ultimate Knockout*. [https://nl.wikipedia.org/wiki/Fall\\_Guys:\\_Ultimate\\_Knockout](https://nl.wikipedia.org/wiki/Fall_Guys:_Ultimate_Knockout)

Wikipedia. (2023a, 2 september). *Rocket League*. [Rocket League - Wikipedia](#)

Wikipedia. (2023b, 15 november). *Roblox*. [Roblox - Wikipedia](#)

Wikipedia. (2023c, 23 november). *League of Legends*. [League of Legends \(computerspel\) - Wikipedia](#)

Wikipedia. (2024b, 14 mei). *Fortnite*. [Fortnite - Wikipedia](#)

Wikipedia. (2024a, 17 april). *Brawl Stars*. [Brawl Stars - Wikipedia](#)

Wikipedia. (2024c, 20 april). *Call of Duty*. [https://nl.wikipedia.org/wiki/Call\\_of\\_Duty\\_\(computerspelserie\)](https://nl.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty_(computerspelserie))

Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology & Behavior: The Impact of the Internet, Multimedia and Virtual Reality on Behavior and Society*, 9(6), 772-775.