

Expert versus Amateur

Een onderzoek naar de discrepanties in videogamerecensies van amateurs en experts

Student Name: Emmo de Bie
Student Number: 616362

Supervisor: Dr. RA Harder

Master Media Studies - Media & Journalistiek
Erasmus School of History, Culture and Communication
Erasmus University Rotterdam

Master's Thesis
Juni 2022

Woordenaantal: 19978

Expert versus Amateur

ABSTRACT

Op online recensiewebsites voor videogames geven amateurrecensenten regelmatig aanzienlijk lagere eindscores dan expertrecensenten. De amateurrecensies van meerdere recente, populaire, high-budget videogames bevatten opvallend andere kritieken dan expertrecensies. Dit verschil in mening en ervaring indiceert dat een deel van de consumenten andere aspecten van videogames belangrijk vinden dan wat expertrecensenten beoordelen in hun recensies. Hoe kunnen consumenten een mening vormen van een game als amateurs en experts elkaar tegenspreken? En bevatten amateurrecensies misschien wel consumentenadvies wat ontbreekt in expertrecensies? Het doel van dit onderzoek is om te achterhalen waarom deze discrepanties in recensie-scores ontstaan en om te onderzoeken in hoeverre de bevindingen van grote groepen amateurs (wisdom of crowds) betere informatie bevatten voor videogame consumenten dan de bevindingen van professionele recensenten. Om dit te onderzoeken is de volgende onderzoeksvraag opgesteld: Op welke wijzen verschillen negatieve videogame-recensies door amateurs van positieve videogame-recensies door experts?

Om een antwoord te krijgen op deze onderzoeksvraag zijn meerdere handmatige inhoudsanalyses uitgevoerd, waaronder een thematische inhoudsanalyse, op amateur- en expertrecensies van vier recente videogames. Per game zijn 20 recensies van beide types geanalyseerd op inhoudelijke kritieken, schrijfwijze en taalgebruik. Uit de thematische inhoudsanalyse is gebleken dat amateurs voornamelijk kritiek hebben op wijzigingen in het ontwerp en narratief van een game, waardoor deze afwijkt van diens voorgangers. Voornamelijk maatschappelijke tendensen van “wokeness” en politieke correctheid zijn voor veel amateurrecensenten grote punten van kritiek. Deze kritiek komt nagenoeg niet voor in de onderzochte expertrecensies. Ook gaan experts in hun recensies dieper in op specifieke elementen van de geanalyseerde games. De recensies van amateurs daarentegen bevatten minder diepgang in hun kritieken. Amateurs zijn over het algemeen kritisch en overtuigend in hun recensies, met als doel om de lezer te overtuigen van hun mening en bevindingen. Experts schrijven voornamelijk informerend en omschrijvend, met als doel om de lezer een goed beeld te kunnen laten vormen van de beoordeelde game. Ook maken amateurrecensenten meer gebruik van persoonlijk en informeel taalgebruik in hun recensies dan expertrecensenten, die over het algemeen meer formeel en objectief taalgebruik hanteren.

Op basis hiervan blijkt dat expertrecensenten er niet goed in slagen om verslag te doen vanuit het oogpunt van consumenten, wat er toe kan leiden dat videogames minder aansluiting hebben bij

deze groep consumenten. Een eventueel vervolgonderzoek zou zich kunnen richten op verschillen tussen alle recensies van amateurs en experts, niet alleen waar discrepanties voorkomen.

KEYWORDS: *Videogames, Reviews, Amateurs, Experts, Wisdom of crowds*

Inhoudsopgave

Abstract en Keywords

1. Introductie	1
2. Theoretisch kader	3
2.1 <i>Experts vs. Wisdom of crowds</i>	3
2.2 <i>Schrijfstijl en Taalgebruik</i>	5
2.3 <i>Gamerecensies</i>	6
3. Methodologie	8
3.1 <i>Dataverzameling</i>	8
3.2 <i>Methode</i>	10
3.2.1 <i>Thematische Analyse</i>	10
3.2.2 <i>Schrijfwijze en taalgebruik</i>	11
4. Resultaten.....	13
4.1 <i>Resultaten – Thematische Inhoudsanalyse</i>	13
4.1.1 <i>Thematische inhoudsanalyse – The Last of Us: Part II</i>	15
4.1.2 <i>Thematische inhoudsanalyse – Far Cry 6</i>	20
4.1.3 <i>Thematische inhoudsanalyse – Call of Duty: Vanguard</i>	27
4.1.4 <i>Thematische inhoudsanalyse – Battlefield V</i>	32
4.1.5 <i>Vergelijking Thematische Inhoudsanalyse</i>	37
4.2 <i>Resultaten – Schrijfwijze</i>	38
4.3 <i>Resultaten – Taalgebruik</i>	41
5. Conclusie en Discussie	44
5.1 <i>Conclusie Thematische Inhoudsanalyse</i>	44
5.2 <i>Conclusie – Schrijfwijze</i>	44
5.3 <i>Conclusie – Taalgebruik</i>	45
5.4 <i>Algemene Conclusie</i>	45
5.5 <i>Discussie</i>	46
5.5.1 <i>Amateurs & Experts</i>	46
5.5.2 <i>Wisdom of Crowds</i>	47
5.5.3 <i>Beperkingen & Verder Onderzoek</i>	47
Referentielijst	49
Bijlage A - Categorieën en criteria van goede games van Bond & Beale (2009).....	51
Bijlage B - Overzicht van de descriptieve en evaluerende handelingen en strategieën – gebaseerd op De Jong & Burgers (2013).....	52
Bijlage C – Informatie geselecteerde games	53

1. Introductie

Op 19 juni 2020 bracht Amerikaanse gameontwikkelaar *Naughty Dog* *The Last of US Part II* uit. Het was het langverwachte vervolg op de succesvolle survival-horror, action-adventure game *The Last of US*. De game werd overladen met hoge recensiescores, en door gamejournalisten gelauwerd vanwege de graphics, intuïtieve gameplay en het baanbrekende, meeslepemde verhaal (Metacritic, 2020). Meerdere critici noemen het de beste game van de afgelopen console-generatie, misschien wel de beste game ooit gemaakt. Echter, na de release bleek dat veel amateur-gamers zich niet konden vinden in de woorden van de critici. Waar *The Last of Us Part II* op review-verzamelwebsite *Metacritic* door gamejournalisten beoordeeld is met een gemiddelde score (Metascore) van 93 uit 100, is de game op basis van alle amateurscores (User score) beoordeeld met een 5.7 uit 10. De grootste redenen voor deze aanzienlijk lagere score is volgens de meeste amateurs de keuze van de ontwikkelaars met betrekking tot het verhaal, de personages en “forced politics and LGBTQ ideals” (Metacritic, 2020).

Digitalisering en de opkomst van sociale media geven consumenten de mogelijkheid om zelf hun mening en bevindingen van nagenoeg alle denkbare producten online te publiceren. Het gevolg hiervan is dat er de afgelopen jaren een enorme toestroom is van amateurrecensenten met een andere mening dan expertrecensenten. Middels sociale media en verschillende review-websites kunnen consumenten nu hun beslissing om een game aan te schaffen niet alleen baseren op tientallen recensies van professionele videogamerecensenten, maar ook op honderden of duizenden recensies van andere consumenten. Er zijn al meerdere onderzoeken gedaan naar de werking van deze “wisdom of crowds”, waarin beoordelingen van grote groepen amateurs worden vergeleken met experts (Escoffier & McKelvey, 2015; Surowiecki, 2004).

Door de groei van het aantal amateurrecensenten, waarvan de mening regelmatig afwijkt van die van experts, komen discrepanties in online gepubliceerde beoordelingen tussen amateurs en experts steeds vaker voor. Zo zijn er meerdere games, films en series waarvan het online recensiegemiddelde van expertrecensenten aanzienlijk hoger is dan het online recensiegemiddelde van amateurrecensenten. Een oorzaak hiervan is dat amateurs andere criteria en termen te gebruiken in hun recensies dan experts (De Jong & Burgers, 2013). Deze discrepanties kunnen de verkoopcijfers en het productieproces van producten als videogames beïnvloeden (Schreier, 2015). Toch blijven recensies over het algemeen een gegronde basis voor consumenten in het bepalen van hun aanschaf van “experience goods” (Nelson, 1970), producten waarvan de kwaliteit pas kan worden beoordeeld als het product gekocht is, zoals videogames. Maar in hoeverre biedt deze wisdom of crowds in de videogame-industrie een ander beeld dan wat experts schrijven in hun recensies? En in hoeverre kunnen consumenten beter vertrouwen op de meningen van andere consumenten in plaats van

professionele journalisten? Deze scriptie onderzoekt de verschillen tussen amateur- en expertrecensies om zo aan te geven waarom de discrepanties tussen deze auteursgroepen recente, populaire videogames ontstaan. Om dit te onderzoeken staat de volgende hoofdvraag centraal:

Op welke wijzen verschillen negatieve videogame-recensies door amateurs van positieve videogame-recensies door experts?

Middels deze hoofdvraag zal onderzocht worden of er specifieke typen van kritiek alleen voorkomen in amateur-recensies van videogames. Door negatieve recensies door amateurs te vergelijken met (relatief) positieve recensies door experts kan worden geanalyseerd in hoeverre er verschillen zijn in de manier waarop amateurs en experts dezelfde videogames recenseren. Ter beantwoording van deze hoofdvraag zal worden onderzocht in hoeverre amateur- en expertrecensies van elkaar verschillen op basis van inhoudelijke kritieken, schrijfwijze en taalgebruik. Aan de hand van het verschil in inhoudelijke kritieken kan worden geanalyseerd welke elementen amateurs (het overgrote deel van de consumenten) van belang vinden in videogames, wat ontwikkelaars kan helpen in het ontwikkelen van games op basis van kritieken van de consument. Tevens zal worden onderzocht in hoeverre recensies van professionele journalisten nog voldoende consumentenadvies geven waarmee amateurs een goed beeld krijgen van de ervaring van een game, aangezien consumenten de laatste jaren steeds minder berusten op professionele recensies in het maken van een beslissing (Ipsos MediaCT, 2015). Daarnaast draagt dit onderzoek in bredere zin bij aan het theoretisch debat over de wisdom of crowds door te onderzoeken welke bruikbare informatie alleen voorkomt in amateurrecensies (Chen et al., 2014; Keen, 2011; Plucker et al., 2009). Zo zal in de conclusie blijken dat amateurrecensies aanzienlijke andere en meer praktische consumentenadviezen bevatten, die in expertrecensies niet voorkomen.

2. Theoretisch kader

2.1 Experts vs. Wisdom of crowds

Videogame-consumenten baseren hun oordeel om een nieuwe game wel of niet aan te schaffen voornamelijk op de meningen van andere amateurgebruikers, niet op professionele expertrecensenten (Kehoe & Gee, 2017). Wanneer men een keuze baseert op de gecombineerde meningen van meerdere (amateur)individuen dan noemt men dit het “wisdom of crowds” effect (Surowiecki, 2004). Maar is het wel terecht dat gamers zich eerder beroepen op deze wisdom of crowds in plaats van de weloverwogen woorden en bevindingen van gecontroleerde, professionele recensenten? In hoeverre is het waar dat een grote groep individuen een beter oordeel kan geven dan enkele experts? Deze vragen worden in meerdere onderzoeken en door meerdere auteurs vanuit verschillende perspectieven benaderd, met verschillende resultaten en conclusies.

Het effect van de wisdom of crowds is het eerst opgemerkt in 1906 door de Britse statisticus Francis Galton (Escoffier & McKelvey, 2015). Tijdens een ossenveiling viel hem op dat het publiek nauwkeurig het gewicht van een os kon schatten, omdat het gemiddelde van alle schattingen uit het publiek dichterbij het exacte gewicht kwamen dan alle individuele meningen, waaronder die van experts (Escoffier & McKelvey, 2015, p. 55). In 2004 heeft de Amerikaanse journalist James Surowiecki (2004) dit effect benoemd tot de “wisdom of crowds”. Meerdere onderzoeken bevestigen dat grote groepen amateurs vaak even goede of zelfs betere voorspellende waarden hebben dan individuele experts en professionals (Chen et al., 2014; Da & Huang, 2020; Wagner et al., 2010). Daarnaast blijkt ook dat in het beantwoorden van subjectieve vragen (zoals bijvoorbeeld over de kwaliteit van films) de wisdom of crowds vaak beter aansluit bij de bevindingen van het publiek dan de meningen van experts. Zo concludeert het onderzoek van Escoffier & McKelvey (2015) dat grote groepen amateurs vaak beter konden voorspellen wanneer een film wel of geen succes bij het publiek zou zijn dan expertrecensenten of de producenten van de film. Op basis hiervan stellen Escoffier & McKelvey (2015) dat “[...] industry experts follow their instincts instead of really listening to the audience” (p. 59). Hiermee wordt gesuggereerd dat gedurende het productieproces producenten meer gebruik dienen te maken van de wisdom of crowds om de kwaliteit en het succes van hun product te beoordelen en voorspellen. Zo zijn er meerdere voorbeelden van films die vlak voor hun release nog enkele wijzigingen doorvoerden om meer aan te sluiten bij de meningen die fans online plaatsten (Escoffier & McKelvey, 2015, p. 55). Een recent en omvangrijk voorbeeld hiervan is de film *Sonic the Hedgehog* (Paramount Pictures, 2020), waarvan het geanimeerde hoofdpersonage volledig opnieuw werd ontworpen (waardoor de film drie maanden later dan gepland in première ging) nadat vele fans zich op twitter negatief hadden uitgesproken over het initiële ontwerp. Na het nieuwe ontwerp werd de film een commercieel succes (Box Office Mojo, z.d.). Dit sluit aan bij de bevindingen van Escoffier & McKelvey (2015) dat producenten ook de meningen van het amateurpubliek moeten meenemen in de

ontwikkeling van hun product. Mogelijk zou het meenemen van de wisdom of crowds bij de ontwikkeling van andere experience goods, zoals videogames, er ook voor kunnen zorgen dat deze door een groter publiek positief worden ontvangen. Een andere reden waarom de wisdom of crowds beter kan zijn in het voorspellen van het succes en de kwaliteit van films is dat de meningen van experts mogelijk worden beïnvloed door politieke redenen als druk vanuit de industrie of van collega's (Escoffier & McKelvey, 2015, p. 59). Om niet teveel af te wijken van hedendaagse politieke, maatschappelijke en culturele tendensen geven experts mogelijk eerder een politiek correct antwoord conform de maatschappelijke/industriële normen en waarden, in plaats van hun daadwerkelijke bevindingen. In tegenstelling tot amateurs, die zich niet hoeven te houden aan deze normen en waarden en daardoor meer hun mening (en mogelijk de mening van het publiek) kunnen verkondigen.

Op basis van deze bevindingen lijkt het aannemelijk dat, met de mogelijkheden van het internet vandaag de dag, het idee van de professionele recensent achterhaald is. Het is zeer makkelijk voor consumenten om hun mening te vormen op basis van het oordeel van andere consumenten. Echter, deze nadruk op meningen van amateurs en de wisdom of crowds is niet zonder enige kritiek. In "The Cult of the Amateur" omschrijft Andrew Keen (2011) dat de ontwikkeling van het internet tot een communicatiemiddel waaraan alle gebruikers konden deelnemen (ook bekend als Web 2.0) heeft gezorgd voor een enorme toename van amateurcritici en burgerjournalisten. Hierdoor is een grote hoeveelheid gratis, amateur- en user-generated content ontstaan, wat volgens Keen (2011) een bedreiging vormt voor mainstream media, producenten en onze cultuur. Aanvankelijk kan deze democratisering van het internet en een grotere verscheidenheid aan verschillende meningen worden gezien als een mogelijkheid voor iedereen om mee te doen aan wetenschappelijke, culturele of maatschappelijke discourses. Maar Keen (2011) stelt dat de meeste amateurs het internet voornamelijk gebruiken als platform om zich te keren tegen de mainstream media en een eigen, afwijkende en vaak niet-onderbouwde mening te verkondigen. Waar traditionele mainstream media zelf selecteren en controleren welke artikelen en auteurs wel of niet gepubliceerd werden, is deze vorm van controle niet van toepassing op online amateurs (Keen, 2011). Hierdoor kunnen online amateurs alles plaatsen wat zij maar willen, zonder enige verificatie. Dit heeft als gevolg dat online professionals, waaronder expertrecensenten, worden overschaduwd en overspoeld door amateurs, die veelal schrijven om hun eigen mening te verkondigen of op te leggen aan andere lezers. Experts, daarentegen, stijgen volgens Keen (2011) juist boven de amateurs uit vanwege hun "[...] ability to go beyond the 'wisdom' of the crowd and mainstream public opinion and bestow upon us the benefits of their hard-earned knowledge" (p. 39). Omdat experts zich hebben verdiept in hun werk en door een redactie van andere experts worden gecontroleerd, is het werk dat zij afleveren betrouwbaarder. Het werk van amateurs heeft niet deze controle van betrouwbaarheid, en is daarnaast ook nog volledig anoniem.

Maar is deze kritiek ook van toepassing op recensies van experience goods als videogames, waarvan iedereen ervaring persoonlijk is? Zorgen de kennis, werkervaring en redactionele controle ervoor dat expertrecensies de mening en het niveau van de wisdom of crowds overstijgen, en het publiek van goed bruikbaar consumentenadvies voorzien? Of zijn de individuele ervaringen van videogames dusdanig subjectief dat consumenten beter hun mening kunnen vormen op basis van meerdere ervaringen van andere amateur-consumenten? Om te onderzoeken in hoeverre de wisdom of crowds de expertise van expertrecensenten evenaart of overstijgt, zal eerst moeten worden gekeken naar inhoudelijke verschillen en verschillen in schrijfstijl en taalgebruik tussen amateur- en expertrecensies van videogames. De inhoudelijke verschillen zouden kunnen uitwijzen welke elementen amateurs en experts belangrijker vinden in de door hun gerecenseerde games. De verschillen in schrijfstijl en taalgebruik kunnen uitwijzen wat de auteurs met hun recensies willen bereiken bij de lezer.

Om de inhoudelijke elementen uit beide soorten recensies te onderzoeken is eerst gekeken naar veelvoorkomende inhoudelijke elementen in gamerecensies. Gameontwerpers Bond & Beale (2009) hebben op basis van professionele recensies onderzocht welke kwaliteiten een game goed of slecht maken. Na het analyseren van meerdere professionele recensies van positief en negatief beoordeelde games hebben zij 13 hiërarchische categorieën voor succes en falen van games geïdentificeerd (zie Bijlage A; Bond & Beale, 2009, p. 419), waarvan gameplay en omgeving het vaakst voorkwamen. De belangrijkste categorieën zijn dat een game samenhangend, gevarieerd en interactief is en een bepaalde vorm van sociale interactie bevat (p. 422). Op basis van het onderzoek van Bond & Beale (2009) is te verwachten dat in amateur- en expertrecensies ook specifieke categorieën van inhoudelijke kritieken voorkomen in de beoordeling van videogames. Om te onderzoeken of deze inhoudelijke kritieken tussen beide auteursgroepen verschillen luidt de eerste deelvraag in dit onderzoek:

DV1: In hoeverre en op welke manier is er een verschil te zien tussen inhoudelijke kritieken van amateurrecensies en expertrecensies?

2.2 Schrijfstijl en Taalgebruik

Om te analyseren op welke wijze de schrijfstijl van amateur- en expertrecensies van elkaar verschilt, kan gekeken worden naar de “speech acts” (Searle, 1969 in De Jong & Burgers, 2013) die voorkomen in beide recensies. Speech acts zijn tekstuele handelingen die worden uitgevoerd wanneer de schrijver van een tekst een bepaalde zin of passage heeft geschreven met een specifiek doel (handeling) voor ogen (De Jong & Burgers, 2013, p. 77). Eerder onderzoek (De Jong & Burgers, 2013) heeft uitgewezen dat filmrecensies voornamelijk twee soorten speech acts bevatten, descriptief en

evaluerend. Descriptieve speech acts hebben als doel om een omschrijving te geven van het onderwerp van de recensie, wat zich kan uiten in drie strategieën: (1) “‘giving practical information about the movie’, (2) ‘describing the movie’ and (3) ‘placing the movie in context’” (De Jong & Burgers, 2013, p. 77). De evaluerende speech acts hebben als doel om een oordeel uit te spreken over het onderwerp van de recensie, wat zich kan uiten in twee strategieën: “(4) ‘giving criticism’ and (5) ‘recommending the movie to the reader’” (De Jong & Burgers, 2013, p.77). Het onderzoek van De Jong & Burgers (2013) wijst uit dat amateurs relatief meer evaluerende handelingen toepassen in hun recensies dan experts, die vooral de lezer van informatie over de film willen voorzien: “Professional critics wanted to inform their readers about the movie, while consumer critics mostly gave an opinion about the movie” (p. 80). Om te analyseren of deze schrijfwijze en verdeling van speech acts ook voorkomt in recensies van videogames luidt de tweede deelvraag:

Daarnaast DV2: In hoeverre is er een verschil te zien in de schrijfwijze, aan de hand van speech acts, tussen amateurrecensies en expertrecensies?

Daarnaast blijkt uit meerdere onderzoeken dat amateurs films vanuit een meer persoonlijk oogpunt evalueren en meer expliciet persoonlijke evaluerende taal gebruiken, terwijl experts meer informatief, complex, beschouwend en afstandelijk schrijven om een indruk van neutraliteit te wekken (De Jong & Burgers, 2013; Kehoe & Gee, 2017; Santos et al., 2019). Op basis hiervan is de derde deelvraag opgesteld:

DV3: In hoeverre is er een verschil te zien in persoonlijk en informeel taalgebruik in amateurrecensies en expertrecensies zijn geschreven?

Gezien de resultaten uit het onderzoek van De Jong & Burgers (2013) valt te verwachten dat amateurs meer evaluerend schrijven in hun recensies, terwijl experts meer descriptief schrijven. Tevens valt te verwachten dat amateurs meer gebruikmaken van persoonlijk en informeel taalgebruik in vergelijking met experts.

2.3 Gamerecensies

Amateurrecensies zijn binnen de game industrie van groot belang. Vanaf de komst van recensiewebsites is de gemiddelde score van videogames een belangrijke meter geworden voor ontwikkelaars en uitgevers. Zo gebruiken ontwikkelaars de gemiddelde scores van voorgaande projecten vaak gebruikt als selectiecriteria voor het aannemen van nieuwe ontwerpers of het investeren in een nieuw project (Schreier, 2015). Daarnaast hanteren sommige ontwikkelaars de

gemiddelde recensiescores van games als graadmeter om te bepalen of bonussen wel of niet worden uitgekeerd. Om deze redenen worden meerdere mediasites er van beschuldigd geld aan te nemen om een positieve recensie te schrijven om zo een hogere gemiddelde score te behalen (Gault, 2018). Dit heeft erin geresulteerd dat meerdere gamewebsites geen recensies of scores meer uitbrengen, waardoor de bevindingen van consumenten in amateur-recensies steeds belangrijker zijn geworden voor het succes van games (Einav, 2010).

Met betrekking tot discrepanties in recensies van videogames bevat het onderzoek van Park & Buyn (2016) een interessante bevinding. In dit onderzoek naar recensies van games is gebleken dat de meeste en grootste discrepanties in eindscores voorkomen bij games van grote uitgevers. Deze games van grote uitgevers met een groot budget, gericht op een mainstream publiek worden ook wel “AAA” of “Triple-A” games genoemd (Steinberg, 2007).

Het eerste grootschalige vergelijkende onderzoek naar de verschillen tussen gamerecensies van experts en amateurs is gedaan door Santos et al. (2019). Op basis van meer dan 1 miljoen gamerecensies op Metacritic werd gekeken in hoeverre er discrepanties zijn tussen recensies van amateurs en experts en hoe deze zich uiten in scores, taal en over tijd. Ten eerste heeft dit onderzoek uitgewezen dat er een substantiële ongelijkheid is in de beoordeling van videogames door experts en amateurs (Santos et al., 2019). Zo beoordelen experts games over het algemeen vrij hoog, terwijl de beoordeling van amateurs meer gepolariseerd is. De meeste amateurrecensies zijn namelijk zeer positief of juist zeer negatief. Het verschil tussen beide soorten recensies uit zich onder andere in het taalgebruik. Zo schrijven experts over het algemeen meer complexe en moeilijker leesbare recensies, terwijl amateurs – in lijn met het onderzoek van De Jong & Burgers (2013) – meer emotioneel en gevoelsmatig schrijven in hun recensies (Santos et al., p. 11). Daarnaast recenseren amateurs, in tegenstelling tot experts, games vaak nog lang na de releasedatum. Hieruit blijkt dat amateurs ook meer positief bevooroordeeld zijn naar oudere games. Experts zijn ook over het algemeen minder kritisch naar populaire genres, ontwikkelaars of platforms. Zeer kritische amateurrecensies, waarin de mening van de experts wordt tegengesproken, worden door andere amateurs juist vaak als nuttig beoordeeld middels een systeem waarmee gebruikers amateurrecensies kunnen beoordelen. In onderwerp komt het onderzoek van Santos et al. (2019) in veel opzichten overeen met dit huidige onderzoek. Echter, waar het onderzoek van Santos et al. (2019) zich middels de grootschalige opzet richt op discrepanties in recensies binnen de gehele game-industrie, richt dit onderzoek zich specifiek op recente games waarbij de gemiddelde scores van amateur- en expertrecensies ver uit elkaar liggen. En waar het onderzoek van Santos et al. (2019) een kwantitatieve inhoudsanalyse als onderzoeksmethode gebruikt waarin vele recensies automatisch worden geanalyseerd, zal dit onderzoek op kwalitatief niveau recensies analyseren op latente betekenissen.

3. Methodologie

3.1 Dataverzameling

Om de onderzoeksvraag “Op welke wijzen verschillen negatieve videogame-recensies door amateurs van positieve videogame-recensies door experts?” te beantwoorden is er een dataset verzameld, bestaande uit amateur- en expertrecensies van vier verschillende videogames. De gerecenseerde games zijn geselecteerd op basis van drie criteria.

Ten eerst is gekozen om games te analyseren die zijn uitgebracht in 2018 of later. Er is voor deze periode gekozen omdat dit onderzoek gericht is op het geven van een recente, hedendaagse analyse van de discrepanties tussen de recensies van amateurs en experts.

Ten tweede is ervoor gekozen om games in dit onderzoek op te nemen die zijn ontwikkeld met een aanzienlijk budget, afkomstig van een grote uitgever en ontwikkeld voor een mainstream publiek, ook wel Triple-A games (Steinberg, 2007). Er gekozen voor Triple-A games omdat te verwachten is dat in recensies van deze games grote overkoepelende patronen en tendensen zichtbaar zijn die van toepassing zijn op de mainstream gaming wereld. Daarnaast heeft het onderzoek van Park & Buyn (2016) aangetoond dat discrepanties tussen amateurs en experts het vaakst en grootst voorkomen bij Triple-A games van grote uitgevers. Ook zijn deze games over het algemeen ontwikkeld voor een omvangrijke doelgroep, waardoor te verwachten is dat dit soort games een hoge populariteit hebben en daarmee zowel door experts als amateurs veel worden gerecenseerd.

Het derde en laatste selectiecriteria voor de games in dit onderzoek is het verschil in gemiddelde scores van amateurs en experts op Metacritic. Dit is een recensie-verzamelsite waarop alle professionele recensies van media als games, films, muziek en series worden weergegeven en gecombineerd tot een gemiddelde “Metascore” van 1 tot 100. Daarnaast biedt Metacritic ook de mogelijkheid voor consumenten om een (amateur)recensie te schrijven en een beoordeling te geven. Van deze amateurrecensies wordt de gemiddelde “User score” gegeven van 1 tot 10. In dit onderzoek zijn alleen games opgenomen waarvan de User score beduidend lager ligt dan de Metascore, wat impliceert dat de game door amateurs veel negatiever is beoordeeld dan door experts. Het verschil in score spreekt voor zich als criterium aangezien dit onderzoek als doel heeft om te analyseren op basis van welke criteria en karakteristieken amateurs videogames een lagere score geven dan experts.

Aan de hand van deze criteria worden in dit onderzoek de volgende games geanalyseerd:

- *The Last of Us: Part II*
- *Far Cry 6*
- *Call of Duty: Vanguard*
- *Battlefield V*

Bijlage C geeft van deze games de Metascore, Userscore, het genre, de releasedatum, de ontwikkelaar en de console waarop de game op is beoordeeld weer. Om consistentie te waarborgen tussen de onderzochte games is gekozen om alleen recensies te analyseren van de games op een *Playstation* console. Van alle games is op het moment van schrijven de meest recente *Playstation* versie gekozen.

Op Metacritic worden van alle expertrecensies kleine samenvattingen getoond, met een link naar het volledige artikel. Voor dit onderzoek zijn alle volledige artikelen, afkomstig van hun originele websites, geanalyseerd. De amateurrecensies zijn recensies die door gebruikersaccounts op Metacritic zelf zijn achtergelaten. Per game zijn er 20 professionele- en amateurrecensies verzameld en geanalyseerd. De totale dataset bestaat dus uit 160 recensies – 80 amateurrecensies en 80 expertrecensies (zie appendix Bijlage 2 en 3). 73 van de 80 expertrecensies zijn Engelstalig en afkomstig van Engelstalige bronnen. De zeven andere recensies zijn Nederlands en afkomstig van Nederlandstalige bronnen. Alle amateurrecensies zijn Engelstalig.

De amateurrecensies in dit onderzoek zijn op verschillende criteria geselecteerd. Om een zo compleet mogelijke analyse te kunnen doen van alle aspecten die in amateurrecensies aan bod kunnen komen, is ervoor gekozen om in dit onderzoek alleen recensies op te nemen met een lopend betoog en onderbouwende argumentatie. Daarnaast zijn voor de dataset recensies geselecteerd die een lagere score geven dan de Metascore. Aangezien dit onderzoek de verschillen tussen negatieve amateurrecensies en positieve expertrecensies analyseert, zijn voor de dataset zeer negatieve amateurrecensies geselecteerd. Op basis van deze criteria zijn er per game 20 amateurrecensies geselecteerd.

De expertrecensies in de dataset van dit onderzoek zijn ten eerste geselecteerd op basis van score. Zo moet de score van de expertrecensies aanzienlijk hoger liggen dan de score van amateurrecensies, om een ruime hoeveelheid positieve aspecten uit deze recensies te kunnen analyseren. Daarnaast dienen de expertrecensies, net als de amateurrecensies, van een dusdanige lengte en samenstelling te zijn dat ze een lopend betoog met onderbouwende argumentatie bevatten. Metacritic hanteert twee verschillende schalen om hun Metascore en Userscore aan te geven. Amateurs hebben de mogelijkheid om een game van 1 tot 10 te beoordelen, waarna Metacritic van al deze scores het gemiddelde geeft als Userscore. Aangezien de recensies van experts van verschillende online platforms worden verzameld op Metacritic, zal niet elke score dezelfde schaal volgen. Daarom converteert Metacritic alle scores van experts naar een schaal van 1 tot 100, waarna het gemiddelde van deze scores wordt gegeven als Metascore. Voor dit onderzoek zal de Metascore worden omgerekend naar een schaal van 1 tot 10, zodat de schalen van de Metascore en Userscore gelijk zijn.

Amateurrecensies zijn meestal aanzienlijk korter dan expertrecensies. Hierdoor bevatten amateurrecensies minder materiaal om te coderen en analyseren dan expertrecensies. In dit

onderzoek bevat de dataset van amateurrecensies 26956 woorden, en die van expertrecensies 139437 woorden. Dit verschil in woordenaantal zal worden meegenomen in de (deel)conclusies.

3.2 Methode

Om de verzamelde recensies te analyseren is als onderzoeksmethode gekozen voor een kwalitatieve analyse. Als kwalitatieve analysemethode is gekozen voor zowel een inductieve thematische analyse als een deductieve analyse. Er is gekozen voor een kwalitatieve analyse omdat deze onderzoeksmethode zeer geschikt is voor het ontdekken van overkoepelende tendensen of achterliggende, latente betekenissen in teksten (Schreier, 2012). Gezien de opzet en het doel van dit onderzoek is hierdoor kwalitatief onderzoek een geschikte onderzoeksmethode.

3.2.1 Thematische Analyse

Voor dit onderzoek is onder andere gekozen om de data te analyseren op wijze van thematische analyse. Dit is een inductieve onderzoeksmethode waarmee patronen (thema's) in data kunnen worden geïdentificeerd, geanalyseerd en gerapporteerd (Braun & Clarke, 2006). Een thematische analyse is meer geschikt voor dit onderzoek dan een gewone kwalitatieve inhoudsanalyse, omdat dit onderzoek niet alleen als doel heeft om thema's en patronen in recensies te verzamelen, organiseren en te omschrijven, maar om deze thema's ook te interpreteren en samen te voegen met als doel om bredere betekenissen en implicaties te onthullen (Boeije, 2010; Braun & Clarke, 2006). Deze analyse is inductief aangezien het gericht is op het ontdekken van de argumenten die experts en amateurs gebruiken in hun recensies om een game te beoordelen. De codes en categorieën om deze argumenten te categoriseren en analyseren zijn gedurende het coderen van de recensies opgemaakt, op basis van de argumentaties in de recensies.

De thematische analyse is gedaan zoals omschreven door Boeije (2010), middels open coderen, axiaal coderen en selectief coderen. Als eerste onderdeel van de thematische analyse zijn alle recensies open gecodeerd. Tijdens open coderen zijn de recensies opgebroken in codes. Deze zijn daarna geanalyseerd, gecategoriseerd en met elkaar vergeleken. Tijdens het axiaal coderen zijn de codes uit de open codeerfase weer samengevoegd in categorieën. Er is gekeken of meerdere codes samengevoegd kunnen worden tot overkoepelende categorieën. Hierna is bepaald welke belangrijke thema's en minder belangrijke subthema's er voorkomen in de recensies (Boeije, 2010). Als laatste is de data selectief gecodeerd, waarbij de relatie tussen de axiaal gecodeerde thema's is onderzocht. Door te kijken naar welke dominante thema's steeds terugkeren in de data zijn de hoofdthema's gedefinieerd. Als laatste stap is geanalyseerd op welke wijze deze hoofdthema's met elkaar in verband staan (Boeije, 2010). Binnen dit onderzoek is na het selectief coderen gekeken in hoeverre er tussen

de vier onderzochte games onderlinge thema's of patronen te ontdekken zijn, waarmee een beeld over de verschillen tussen amateurs en experts in hun recensies kan worden weergegeven.

Aangezien dit onderdeel van de analyse zich richt op de verschillende argumenten van recensenten, en een argument altijd een negatief of positief oordeel bevat, is de thematische analyse in dit onderzoek gebaseerd op de primaire thema's "POSITIEF" en "NEGATIEF". Wanneer een recensent in zijn recensie zich positief of negatief uit over een aspect van een van de games, zal dit argument daarom eerst als positief of negatief worden gecodeerd. Hierna wordt het beoordeelde aspect van de game toegewezen aan een categorie. Zo wordt bijvoorbeeld een positieve beoordeling van de gameplay van een game worden gecodeerd als "POSITIEF: Gameplay". Wanneer in een recensie meer wordt uitgeweid over specifieke aspecten van de goed beoordeelde gameplay, worden deze aspecten verder onderverdeeld in subcategorieën. Als een recensent bijvoorbeeld schrijft dat de gameplay van een game uitdagend is dan zal dit worden gecodeerd als "POSITIEF: Gameplay – Uitdagend". Voor iedere code die niet onderverdeeld kan worden in de reeds ontwikkelde (sub)categorieën wordt een nieuwe (sub)categorie aangemaakt.

Aangezien thematische inhoudsanalyse een inductieve analysevorm is, die deels berust op de interpretatie van de onderzoeker, kan niet sluitend worden gesteld dat een andere onderzoeker bij het opnieuw uitvoeren van dit onderzoek exact dezelfde resultaten genereert. Echter, aangezien het bij thematische inhoudsanalyses van belang is dat de geanalyseerde tekst(en) volledig gecodeerd worden totdat er geen nieuwe codes meer kunnen worden toegevoegd (verzadiging van de analyse), is het zeer aannemelijk dat een herhaling van dit onderzoek met een nieuwe open codeerfase wel soortgelijke resultaten en thema's onthult. Hierdoor is het aannemelijk dat de uiteindelijke uitkomst van een nieuw onderzoek zeer waarschijnlijk overeenkomt met dit onderzoek. Mocht de thematische inhoudsanalyse uit dit onderzoek nogmaals worden uitgevoerd met de voor dit onderzoek ontwikkelde codes, dan is te verwachten dat deze analyse dezelfde of zeer overeenkomstige resultaten oplevert.

3.2.2 Schrijfwijze en taalgebruik

Op basis van het onderzoek van De Jong & Burgers (2013) is er gekeken naar verschillende schrijfwijzen van experts en amateurs. Aan de hand van de codes uit het onderzoek van De Jong & Burgers (2013) is gekeken in hoeverre amateurs en experts in gamerecensies verschillend descriptief en evaluerend schrijven. Voor dit onderzoek zijn de handelingen en strategieën van De Jong & Burgers (2013) gedeeltelijk aangepast, zodat deze toegepast kunnen worden voor het analyseren van recensies van videogames. Een weergave hiervan staat in Tabel 2 in Bijlage B.

Om te analyseren in hoeverre het taalgebruik tussen beide soorten recensies van elkaar verschilt, is gekeken naar de mate van persoonlijke inmenging van de auteur in een recensie. Het

onderzoek van Santos et al. (2019) wijst uit dat amateurs vaker persoonlijke voornaamwoorden als “me” en “myself” gebruiken, wat suggereert dat amateurs meer persoonlijk taalgebruik hanteren in recensies (p. 12). Wanneer een auteur schrijft vanuit de ik-vorm, persoonlijke anekdotes in de recensie verwerkt of op een andere wijze zijn of haar persoonlijkheid en persoonlijke mening duidelijk laat merken, kan dit als persoonlijk taalgebruik worden beschouwd. Meerdere onderzoeken (Kehoe & Gee, 2017; Santos et al., 2019) wijzen uit dat experts over het algemeen meer formeel, complex en minder emotioneel taalgebruik hanteren in recensies, terwijl amateurs juist informeler, emotioneler en directer schrijven. Wanneer in een recensie informeel, emotioneel of minder complex/academisch taalgebruik voorkomt, kan dit als informeel worden beschouwd. In dit onderzoek zullen teksten die als persoonlijk of informeel kunnen worden beschouwd, worden gecodeerd als “persoonlijk/informeel taalgebruik”, aangezien deze omschrijvingen beide gaan over het taalgebruik in een recensie.

4. Resultaten

Het coderen van alle 160 recensies heeft geleid tot een codeboom bestaande uit 238 verschillende codes. Zes van deze codes stonden al vast voorafgaand aan de codeerfase, namelijk de evaluerende codes (Aanbeveling en Kritiek), de beschrijvende codes (Context, Omschrijvend, Praktische Informatie) en de code Persoonlijk/Informeel Taalgebruik. Uit de thematische analyse, gericht op de inhoudelijke argumenten in recensies, zijn 232 verschillende codes voortgekomen, waarvan 158 NEGATIEF en 74 POSITIEF. In dit hoofdstuk zullen de resultaten van alle analyses worden toegelicht.

Voor de thematische inhoudsanalyse zullen eerst de resultaten van de expert- en amateurrecensies van iedere game worden gegeven, geïllustreerd met citaten, waarna per game een deelconclusie van deze analyse wordt gegeven. Er is hiervoor gekozen omdat per game verschillende thema's meer naar de voorgrond komen. Op basis van deze deelconclusies volgt daarna een conclusie die antwoord geeft op *DV1*. De resultaten van de schrijfwijze en taalgebruik zullen per auteursgroep over de gehele dataset worden geanalyseerd, waarna *DV2* en *DV3* kunnen worden beantwoord.

4.1 Resultaten – Thematische Inhoudsanalyse

Zoals hierboven genoemd zijn uit de thematische analyse van de inhoudelijke argumenten 158 negatieve en 74 positieve codes voortgekomen. De 74 positieve codes zijn onderverdeeld in zeven thema's bestaande uit meerdere codes, en vijf losstaande codes. De gecodeerde positieve thema's zijn: "Gameplay" (21), "Ontwerp" (16), "Narratief" (13), "Multiplayer" (9), "Graphics" (8), "Acteurs" (5) en Geluid (4). De vijf positieve codes die niet onder een thema verdeeld konden worden zijn: "AI", "Emotie", "NPC's", "Representatie" en "Toegankelijkheid". De 158 negatieve codes zijn onderverdeeld in elf thema's bestaande uit meerdere codes, en zeven losstaande codes. De gecodeerde negatieve thema's zijn: "Ontwerp" (38), "Narratief" (33), "Gameplay" (29), "Multiplayer" (22), "Graphics" (10), "Geluid" (5), "AI" (4), "Acteurs" (3), "Lengte" (3), "Emotie" (3) en "NPC's" (2). De zeven negatieve codes die niet onder een thema verdeeld konden worden zijn: "Ontwikkeling", "Geweld", "Stabiliteit", "Toegankelijkheid", "Misleidende marketing", "Moeilijkheidsgraad" en "Betalen voor vroege release". De volledige codelijst van deze thematische analyse is te vinden in Bijlage 1 in de digitale appendix.

Van de 3472 gecodeerde argumenten binnen de expertrecensies zijn er 2539 positief en 933 negatief. Van de 1056 Gecodeerde argumenten binnen de amateurrecensies zijn er 136 positief en 920 negatief. Hieruit kan voorop al gesteld worden dat de geselecteerde expertrecensies overwegend meer positieve argumenten bevatten dan de amateurrecensies. Dit resultaat is niet onverwacht, kijkend naar de selectiecriteria van de dataset en gezien het verschil in lengte tussen beide recensies. Tabel 1 en 2 geven de verdeling van de gecodeerde argumenten per thema weer en de verdeling van de losstaande gecodeerde argumenten. Deze resultaten tonen al aan dat de amateurrecensies relatief

meer negatieve kritieken bevatten dan de expertrecensies. Met name het thema Narratief komt in aanzienlijke mate negatief voor in amateurrecensies, gevolgd door Ontwerp en Gameplay. Ondanks dat binnen deze thema's binnen de expertrecensies ook negatieve kritieken voorkomen, zijn de expertrecensies overwegend positief. De drie vaakst voorkomende thema's, Gameplay, Narratief en Ontwerp, komen overeen (hetzij in een iets andere volgorde) met de hiërarchische categorieën van Bond & Beale (2009) in Bijlage B. Het is opvallend dat de andere categorieën van Bond & Beale (2009) niet voorkomen als thema in beide soorten recensies.

Tabel 1: *Verdeling van de gecodeerde argumenten per thema*

Expert	Amateur	Expert	Amateur
<i>Positief</i>	<i>Positief</i>	<i>Negatief</i>	<i>Negatief</i>
Gameplay – 620	Gameplay – 28	Gameplay – 165	Gameplay – 134
Ontwerp – 339	Ontwerp – 12	Ontwerp – 243	Ontwerp – 144
Narratief – 576	Narratief – 22	Narratief – 242	Narratief – 417
Multiplayer – 312	Multiplayer – 3	Multiplayer – 157	Multiplayer – 130
Graphics – 273	Graphics – 47	Graphics – 38	Graphics – 25
Acteurs – 97	Acteurs – 8	Acteurs – 10	Acteurs – 2
Geluid – 91	Geluid – 12	Geluid – 1	Geluid – 11
		AI – 29	AI – 12
		Emotie – 14	Emotie – 19
		Lengte – 8	Lengte – 2
		NPC's – 10	NPC's – 11

Tabel 2: *Verdeling van de losstaande gecodeerde argumenten*

Expert	Amateur	Expert	Amateur
<i>Positief</i>	<i>Positief</i>	<i>Negatief</i>	<i>Negatief</i>
AI – 14	AI – 1	Ontwikkeling – 7	Ontwikkeling – 1
Emotie – 135	Emotie – 0	Geweld – 0	Geweld – 3
NPC's – 47	NPC's – 3	Stabiliteit – 1	Stabiliteit – 1
Representatie – 6	Representatie – 0	Moeilijkheidsgraad – 5	Moeilijkheidsgraad – 2
Toegankelijkheid – 29	Toegankelijkheid – 0	Toegankelijkheid – 1	Toegankelijkheid – 0
		Misleidende Marketing – 1	Misleidende Marketing – 6
		Betalen voor vroege release – 1	Betalen voor vroege release – 0

Om DV1 te beantwoorden is gekeken naar de mate en wijze waarop bovenstaande categorieën terugkomen in beide soorten recensies in alle vier de games.

4.1.1 Thematische inhoudsanalyse – *The Last of Us: Part II*

Hieronder volgen de resultaten van de thematische inhoudsanalyse van de expertrecensies en amateurrecensies van *The Last of Us: Part II*. Voor deze analyse worden de meest voorkomende thema's uit beide soorten recensies omschreven, uiteengezet en geanalyseerd.

4.1.1.1 Expertrecensies – *The Last of Us: Part II*

De geselecteerde expertrecensies van *The Last of Us: Part II* bevatten 1029 gecodeerde argumenten, waarvan 945 positief gecodeerde argumenten en 84 negatief gecodeerde argumenten. De positieve thema's die in deze recensies het meeste voorkomen zijn: Narratief (258), Gameplay (191), Emotie (134), Ontwerp (129) en Graphics (101).

De recensie van Jonathan Dornbush van *The Last of Us: Part II* op *IGN* toont duidelijk de positieve toon aan die in meerdere expertrecensies voorkomt. Zo wordt in de eerste alinea al meteen gesteld dat:

[...] with *The Last of Us Part 2*, developer Naughty Dog rises to that challenge with not only a complex, profound story that gives it a reason to exist, but also deep and satisfying evolutions to the original's third-person action/stealth gameplay. (Dornbush, 2020)

Onder andere het emotioneel meeslepende verhaal en sterk ontwikkelde personages worden vaak aangedragen als positieve aspecten van de game. Wat volgens meerdere experts een bijdrage levert aan dit verhaal zijn de sterke acteerprestaties en motion-capture van de acteurs. Zo stelt A. Avard op *Gamesradar* dat acteur Troy Baker “[...] steals some of *Part 2*'s best scenes as Joel, showing us new sides to the character that enriches and complicates the relationship we developed with him over the course of the first game” (Avard, 2020) en worden de acteerprestaties volgens hem bijgestaan door “[...] Naughty Dog's cutting edge facial animation technology, which lets even the slightest change in body language speak a thousand words”.

In lijn met de eerste alinea van de recensie van Dornbush wordt ook de simpele doch vernieuwde gameplay door meerdere experts benoemd als een sterk onderdeel. Dit uit zich in artikelen als die van L. M. Segarra op *Digital Trends* als “When it comes to game mechanics, it doesn't fix what isn't broken. It operates much like the first game but fine-tunes combat. Stealth gets smarter, there are new enemies, and there are ability trees you can invest resources into depending on your preferred fighting style” (Segarra, 2020). Deze verbeteringen van de gameplay in vergelijking met de originele *The Last of Us* worden in meerdere expertrecensies benoemd.

Deels aansluitend op de gameplay wordt het ontwerp van *The Last of Us: Part II* ook vaak benoemd als een positief aspect van de game. Zo worden in meerdere recensies het open level-

ontwerp waarin de speler vrij kan bewegen door bepaalde delen van de game, de complexe en gedetailleerde omgevingen met verborgen “collectibles” en de simpele maar creatieve puzzels benoemd als positief.

De emotionele impact van de game wordt opvallend genoeg in alle expertrecensies benoemd. Volgens alle recensies wekt de game zeer heftige emoties op. De emoties die de game opwekt zouden niet allemaal direct als positief worden beschreven. Zo schrijft R. Meitzler voor *Dualshockers*: “In a lot of ways, The Last of Us Part II will make you angry, it will upset you, and it will break your heart” (Meitzler, 2020). Ondanks dat deze emoties niet altijd positief zijn benaderen alle experts deze emoties wel als een positief onderdeel van de game, wat Meitzler (2020) in zijn recensie stelt: “[...] there were several points where I felt completely overwhelmed by what I was experiencing. But the raw emotions and storytelling heights that Naughty Dog reaches with The Last of Us Part II are worth seeing through to the end, as hard as it may be to get there.”

Als laatste grote thema worden de graphics en animaties hoog geprezen in expertrecensies. Segarra omschrijft dit met teksten als: “The visuals of The Last of Us Part II are, quite simply, magnificent. The detail of the environment and objects are absolutely phenomenal. [...] Textures look exceptionally detailed, and landscapes look incredible. This is particularly important given the amount of time spent outside” (Segarra, 2020) en op de Nederlandse reviewsite *XGN*, wordt de game beschreven als “een wonderschone titel dankzij de talloze, uitgestrekte omgevingen” (Ten Velde, 2020). *Forbes* benoemt de game tot “[...] one of the most beautiful games I’ve ever seen” (Kain, 2020). De animaties worden op *Gamespot* beschreven als “[...] smooth enough that they almost look scripted” (Plagge, 2020).

Naast deze positieve thema’s in expertrecensies zijn er ook enkele overkoepelende punten van kritiek. Deze kritiek uit zich in de thema’s: Emotie (12), Tempo en lengte (14) en Ontwikkeling (5).

Het tempo en de lengte van de game worden het meest bekritiseerd in de expertrecensies. Zo wordt door Kevin Dunsmore (2020) op de website *Hardcoregamer* gesteld dat de game te lang is, en wordt in de recensie op *Gamesradar* beschreven dat de schaal van het plot soms te groot is “losing its momentum out of a need to tie up every story thread or emphasise a thematic point that had already been made hours ago” (Avard, 2020).

Daarna komt de negatieve emotionele impact van de game komt als negatief thema het vaakst voor. Jim Cordeira van *Gaming Age* beschrijft de game als “[...] ex-haust-ing” (Cordeira, 2020) en “[...] it may not be for everyone”. Dan Silver beschrijft in *The Telegraph* dat de game af en toe te veel het geweld van de game benadrukt (Silver, 2020). Deze nadruk op geweld leidt volgens meerdere experts tot een emotionele dissonantie, waarbij de game zowel enorm de gruwelijkheid van het geweld benadrukt, waarna in meerdere instanties dit geweld wel de enige optie blijkt te zijn. Meerdere recensies benadrukken dat deze grote hoeveelheid geweld uiteindelijk vermoeiend kan zijn.

Dit komt onder andere naar voren in de recensies van *Dualshockers*: “However, while the violence in Part II at first is meant to be unsettling and brutal, I can’t help but feel that it begins to lose its meaning when every encounter leads to essentially a bloodbath (Meitzler, 2020) .

Het laatste veelvoorkomende punt van kritiek is gericht op de ontwikkeling van *The Last of Us: Part II*. *Digital Trends*, *Forbes*, *The Telegraph*, *Washington Post* en *XGN* spreken allemaal over de getroebleerde ontwikkelfase van de game, waarin ontwikkelaar *Naughty Dog* haar ontwerpers vaak dwong tot het maken van lange dagen om de game op tijd af te hebben. Zo wordt er in *Forbes* geschreven over “[...] painfully overworked employees” (Kain, 2020) en wordt er op *XGN* geschreven van “[...] meerdere schandalen” en een “[...] lange lijdensweg” (Ten Velde, 2020) met betrekking tot de ontwikkeling.

4.1.1.2 Amateurrecensies *The Last of Us: Part II*

De geselecteerde amateurrecensies van *The Last of Us: Part II* bevatten 332 gecodeerde argumenten, waarvan 250 negatief gecodeerde argumenten en 82 positief gecodeerde argumenten. De positieve thema’s die in deze recensies het meeste voorkomen zijn: Graphics (31), Gameplay (17) en Geluid (11).

De meeste positieve argumenten uit de amateurrecensies van *The Last of Us: Part II* zijn gericht op de graphics van de game. Zo beschrijft gebruiker *Tdunity* de graphics als “incredible” (*Tdunity*, 2020) en beoordeelt *TLOUFollowers* de graphics met een 10/10 met als reden “Their attention to every single detail is never before seen in a video game”.

Na de graphics wordt er door amateurs het meest positief geschreven over de gameplay. Net als bij de experts wordt de gameplay in amateurrecensies meerdere malen geprezen om haar eenvoud en de verbeteringen ten opzichte van voorganger *The Last of Us*. Volgens *MatrixRebel* is de gameplay “[...] on par again with the first with a few additions to make exploring more realistic thus giving it a slight edge” (*MatrixRebel*, 2020) en beschrijven meerdere amateurs de gameplay als realistisch en soepel

De laatste veelvoorkomende positieve argumenten in de amateurrecensies zijn gericht op het geluid. Zowel de muziek als het geluidontwerp worden in meerdere amateurrecensies positief beoordeeld. Gebruikersaccount *Gohax* vat de positieve kritiek met betrekking tot deze twee punten in één zin samen: “sound is top notch from the music to the sound of the zombies” (*Gohax*, 2020).

Uit de 254 negatief gecodeerde argumenten komen de volgende thema’s het meeste voor: Narratief (200) en Emotie (19). Aangezien het thema Narratief aanzienlijk vaak voorkomt in de amateurrecensies is het van belang om dit thema dieper te analyseren. Tabel 3 geeft een weergave van de vijf meest voorkomende kritieken binnen het negatieve thema Narratief.

Tabel 3: *Opsomming en hoeveelheid van de vijf meest voorkomende kritieken gericht op narratief binnen amateurrecensies van The Last of Us: Part II*

Kritiek	Hoeveelheid
Slecht geschreven personages	34
Onderwerpen komen niet goed over	25
Te Woke / Te politiek correct	23
Slecht geschreven verhaallijnen	21
Wijkt teveel af van origineel	21

Opvallend is dat de personages, die juist door experts zeer positief werden beoordeeld, door amateurs het vaakst worden benoemd als kritiekpunt. Een deel van de amateurs vindt de personages voornamelijk saai, wat te zien is in recensies als die van *Kojimbek*: “Characters are boring and utmost just bland” (Kojimbek, 2020) en *Gohax* (2020), die de personages als “forgettable” beschrijft. Een andere reden in de amateurrecensies waarom de personages slecht geschreven zijn is omdat ze teveel afwijken van hun personage in het voorgaande deel. Zo beschrijft *Laymengaming* het hoofdpersonage Ellie als volgt: “All the charm and charisma she had in the first game is completely gone as Ellie has been reduced to being part of a, as writer Neil Druckmann puts it.... ‘diverse cast of strong female characters’” (Laymengaming, 2020).

De negatieve kritiek omtrent de personages in *The Last of Us: Part II* is deels de reden voor het tweede grote kritiekpunt binnen amateurrecensies, narratieve onderwerpen die niet goed worden overgebracht. Zo vinden veel amateurs voornamelijk de keuzes die hoofdpersonages Ellie en Abby maken niet aansluiten bij het narratief of bij hun personageontwikkeling. *POW15* beschrijft Ellie’s motivatie als volgt: “A lot of us understood the motive that was presented here for Ellie, and yes...it did make us angry and we too wanted revenge just like Ellie. But it was done in a way that was so lazy and poorly written” (POW15, 2020). Daarnaast beschrijven meerdere amateurs het tweede hoofdpersonage, Abby, als onsympathiek met een ongeloofwaardige groei en onvergefelijke motivaties.

Veel van de bovengenoemde kritieken met betrekking tot slecht geschreven personages en onderwerpen die niet goed overkomen vallen samen met de kritieken dat de verhaallijnen in de game slecht geschreven zijn en dat de game teveel afwijkt van deel 1. Zo uiten meerdere amateurs zich over dat zij personages uit deel 1 niet meer herkennen in de personages van *Part II*. *Kojimbek* (2020) noemt bijvoorbeeld de terugkerende personages uit deel 1 “[...] bland, alternate and poorly written versions of themselves” en *Jexido* schrijft: “A complete deconstruction of the first game and the characters you

developed a connection to therein. Just a complete brutality to basically every character new and old, and the whole franchise's reputation" (Jexido, 2020).

Het laatste thema wat opvalt in de amateurrecensies van *The Last of Us: Part II* is de hoeveelheid kritiek dat de game te "woke" of politiek correct is. Het narratief van de game bevat thema's van inclusiviteit en representatie. Zo is een hoofdpersonage lesbisch, bevat de game een trans personage en zijn de meeste hoofdpersonages vrouwen. Volgens sommige amateurs zijn deze thema's te geforceerd en niet aansluitend bij de doelgroep waarvoor de game (en deel 1) is ontwikkeld. *Bucketanarchy* noemt de game "[...] a complete train wreck of forced politics and LGBTQ ideals" (Bucketanarchy, 2020) en bevat de game volgens *PatusBence* "forced SJW/gender propaganda" (PatusBence, 2020). Volgens gebruiker *Link__* zouden videogames en politiek van elkaar gescheiden dienen te blijven: "Once you Intertwine the two, it's chaos. No one wants to play video games to be political, video games are an escape from that" (Link__, 2020). In meerdere amateurrecensies wordt ook voornamelijk de uitvoering van deze narratieve thema's bekritiseerd, zoals *POW15* bijvoorbeeld schrijft: "It just sucks because they could have made all these powerful messages about the LGBTQ into the game, but do it subtly and not shove it down our throats" (POW15, 2020).

Het tweede negatieve thema wat het meeste voorkwam in de amateurrecensies is Emotie. Meerdere amateurs schrijven in hun recensies dat de game teveel negatieve emoties, bijvoorbeeld verdriet, opwekt. De nadruk op verdriet en ongeluk is volgens meerdere amateurs te groot, wat hun speelervaring verslechtert. *Propane52* schrijft bijvoorbeeld: "If the game was supposed to make me miserable and angry, it succeeded" (Propane52, 2020) en beschrijft *Packer5do* de game als "[...] so depressing and intentionally filled with hate. By the end, the game gave me so many negative feelings I can't even explain them" (Packer5do, 2020). Daarnaast schrijft *Packer5do* (2020) dat hij of zij (op basis van online gebruikersnamen is het geslacht van de amateur niet vast te stellen) moest huilen omdat het spel zo verdrietig was en misselijk werd van alle brute geweld.

4.1.1.3 Deelconclusie - Thematische analyse *The Last of Us: Part II*

Op basis van de thematische analyse van beide soorten recensies van *The Last of Us: Part II* kan geconcludeerd worden dat de negatieve amateurrecensies in de dataset aanzienlijk andere overkoepelende thema's bevatten dan de positieve expertrecensies in de dataset. Zo worden in meerdere expertrecensies het verhaal en de personages zeer positief beoordeeld, terwijl deze onderwerpen binnen meerdere amateurrecensies juist als zeer negatief worden beschouwd. In meerdere amateurrecensies wordt de kritiek aangehaald dat de personages uit de game in hun keuzes en handelingen niet meer lijken op hun personages uit deel 1.

Meerdere amateurrecensies stellen dat de onderwerpen die ontwikkelaar *Naughty Dog* in de game heeft verwerkt niet goed overkomen op het publiek. Zo kunnen amateurs zich niet vinden in de handelingen en motivaties van de personages, wordt de game als deprimerend, vermoeiend en verdrietig beschreven. Deze emoties worden vooral in amateurrecensies als niet gewenst beschreven, terwijl in meerdere expertrecensies de game juist wordt geprezen door de emoties die je als speler meemaakt.

Het vierde thema wat in de expertrecensies als positief wordt beoordeeld, Ontwerp, komt nagenoeg niet terug in de amateurrecensies. Een aantal amateurrecensies benoemt wel het (level)ontwerp van de game als een positief aspect, maar dit komt in aanzienlijk mindere mate voor dan andere positief beoordeelde thema's.

Daarnaast wordt er in veel amateurrecensies negatief gesproken dat *The Last of Us: Part II* te woke en/of politiek correct is. In amateurrecensies wordt, vaak met vrij botte of directe taal, gesteld dat representatie en politieke correctheid concepten zijn die niet thuishoren in videogames, of tenminste niet op de wijze hoe ze nu worden geïmplementeerd. Dit is opvallend omdat in de expertrecensies representatie slechts tweemaal wordt benoemd, maar dan als een positief aspect van de game.

De enige twee thema's waar zowel experts als amateurs overwegend positief over zijn, zijn Gameplay en Graphics. Beide soorten recensies spreken positief over de simpele gameplay en vernieuwingen in vergelijking met het vorige deel. Daarnaast worden de graphics door zowel de amateurs als de experts geprezen voor hun realisme, details en omgevingen. Wat hier opvalt is dat in de meeste expertrecensies zowel de graphics als de animaties van de game worden aangeprezen, terwijl slechts in één amateurrecensie in een korte bijzin positief wordt gesproken over de animaties.

Concluderend kan gesteld worden dat de positieve expertrecensies zich richten op aanzienlijk andere punten van positieve en negatieve kritiek dan de negatieve amateurrecensies. Zo wordt *The Last of Us: Part II* in amateurrecensies vaak vergeleken met het vorige deel, met de kritiek dat het narratief en de personages maar weinig overeenkomsten hebben met deel 1. Daarnaast bestaat een groot deel van de amateurrecensies uit kritiek over maatschappelijke en politiek correcte tendensen als representatie en inclusiviteit, die volgens meerdere amateurrecensies niet (voor sommigen op de wijze dat het is uitgevoerd) toebehoren in videogames. Deze aspecten van de game komen in negatieve zin in geen enkele expertrecensie voor, en slechts mondjesmaat in positieve zin.

4.1.2 Thematische inhoudsanalyse – *Far Cry 6*

Hieronder volgen de resultaten van de thematische inhoudsanalyse van de expertrecensies en amateurrecensies van *Far Cry 6*. Voor deze analyse worden de meest voorkomende thema's uit beide soorten recensies omschreven, uiteengezet en geanalyseerd.

4.1.2.1 Expertrecensies – Far Cry 6

De geselecteerde expertrecensies van *Far Cry 6* bevatten 895 gecodeerde argumenten, waarvan 668 positief gecodeerde argumenten en 227 negatief gecodeerde argumenten. De positieve thema's die in deze recensies het meeste voorkomen zijn: Gameplay (251), Narratief (131) en Ontwerp (121).

De gameplay van *Far Cry 6* wordt in expertrecensies het vaakst positief beoordeeld. Aangezien *Far Cry 6* zeer uiteenlopende gameplay heeft, waarbij de vrijheid van de speler centraal staat, worden deze uiteenlopende elementen in meerdere expertrecensies uitgelicht en als positief ervaren. Zo schrijft Ben Sheene op de website *DigitalChumps*: “The massive scope of Yara provides a playground of opportunity for engagement, transforming *Far Cry 6* into the best yet, a date with destruction” (Sheene, 2021). De meest voorkomende elementen uit het thema Gameplay van *Far Cry 6* zijn te vinden in Tabel 4.

Tabel 4: Opsomming en hoeveelheid van de zes meest voorkomende codes binnen het thema *Gameplay* in expertrecensies van *Far Cry 6*

Code	Hoeveelheid
Plezier	36
Customization	36
Divers	30
Veel te doen	25
Chaotische actie	25
Vrijheid	23

Zoals Tabel 4 laat zien komen plezier en customization (het aanpassen van je personage en wapens, met zowel cosmetische als praktische doeleinden) het meest voor als positieve kritiek in de expertrecensies van *Far Cry 6*. Zo wordt de game beschreven als “[...] entertaining, amusing” (Steighner, 2021) en “[...] bombastic mayhem” (Sheene, 2021). Het plezier van *Far Cry 6* is volgens meerdere recensenten te danken aan de andere meest voorkomende codes binnen het thema Gameplay, namelijk de enorme diversiteit aan opdrachten, doelen, missies en collectibles, en de vrijheid die je als speler hebt om deze diverse taken op eigen wijze uit te voeren. Deze vrijheid wordt onder andere duidelijk beschreven in de recensie van Jade King voor *TheGamer*: “You can tackle these locations in any order you like, [...] it offers a sense of freedom the franchise has never had before” (King, 2021). De customization die in meerdere expertrecensies positief wordt beoordeeld hangt ook samen met de vrijheid die de game aan spelers biedt. Zo geven de meeste expertrecensies een redelijk uitgebreide uitleg over alle mogelijkheden die de speler heeft om zijn personage aan te

passen. De meeste van deze aanpassingen zijn niet alleen cosmetisch, maar voorzien de speler ook van unieke kwaliteiten en/of vaardigheden, waarmee spelers weer hun speelstijl kunnen beïnvloeden. De recensie van Rachel Waber voor *GamesRadar* geeft een heldere beschrijving van deze customization:

[...] any changes to Dani's base stats come from the kit they equip in the form of headwear, shirts, trousers, shoes, and gloves. A particular watch ups your defense stats against blast rounds, a safari hat tags animals around you automatically for easy tracking, the Fuego gloves mean when you're on fire you put yourself out automatically, rather than needing to mash a button. (Weber, 2021)

Ook de chaotische actie die in veel expertrecensies wordt aangehaald als positief aspect van *Far Cry 6*, valt samen met het speelplezier en de diverse mogelijkheden om missies te benaderen. In meerdere recensies wordt geschreven over de mogelijkheid om onopvallend en sluipend je een weg te banen door verschillende opdrachten, maar dat de game je ook aanbiedt om op luide wijze, middels explosies, voertuigen en over-the-top wapens, je doel te bereiken. Dit is een kenmerkend onderdeel in de voorgaande *Far Cry* games, en wordt in dit deel onder andere beschreven als “[...] the series' delight in total chaos is still front and center” (Weber, 2021) en “Bonkers in the best way” (White, 2021).

Na Gameplay is Narratief het meest voorkomende positieve thema in de expertrecensies van *Far Cry 6*. Binnen het thema Narratief valt op dat de personages in *Far Cry 6* door experts verreweg het meest worden benoemd als positief aspect. 59 van de 138 gecodeerde argumenten omtrent het narratief zijn namelijk gericht op de personages. In alle *Far Cry* games sinds *Far Cry 3* (2012) moet de speler het opnemen tegen verschillende psychopathische en waanzinnige antagonisten, en *Far Cry 6* is daar geen uitzondering op. Meerdere recensies benoemen de slechterik in de game – Anton Castillo (gespeeld door *Breaking Bad* acteur Giancarlo Esposito) tot een van de hoogtepunten van de game. Zo wordt Castillo in meerdere recensies beschreven als “Brilliantly portrayed by Giancarlo Esposito (Breaking Bad, The Mandalorian), Anton is a superb antagonist who steals every scene he’s in and leaves you wanting more” (Dunsmore, 2021a). Ook de andere personages in *Far Cry 6* worden als positieve aspecten van het narratief beschouwd. Zo schrijft G.S. Saldana op *Gamepressure*: “Every character has a unique personality [...] You spend enough time with these characters in each of the game’s three main regions that you truly get to know them and care for them in the end” (Saldana, 2021).

Als laatste komt in de expertrecensies van *Far Cry 6* Ontwerp voor als groot positief thema. Zo wordt vooral het ontwerp van de wereld, het fictieve eiland Yara, in veel recensies als positief ervaren.

De mogelijkheden om het eiland te verkennen op je eigen tempo en eigen wijze valt bij veel experts in de smaak. Zo benoemt Sebastian Hawden het beste aspect van *Far Cry 6*: “[...] its living, breathing world. The ability to cause carnage in *Far Cry 6*’s sprawling sandbox is profound” (Hawden, 2021). Ook de diversiteit van de omgevingen, de hoeveelheid activiteiten en meerdere manieren om het eiland te verkennen komen in de expertrecensies naar boven met betrekking tot het ontwerp van *Far Cry 6*.

De negatieve thema’s in de expertrecensies van *Far Cry 6* komen in aanzienlijk mindere mate voor dan de positieve thema’s. De negatieve thema’s die het meest voorkomen zijn Gameplay (68), Ontwerp (56) en Narratief (46).

Het meest bekritiseerde aspect van de gameplay van *Far Cry 6* is dat deze te complex is. Meerdere experts ergeren zich aan een nieuwe ontwikkeling binnen de *Far Cry* gameplay, namelijk dat verschillende soorten vijanden meer of minder gevoelig zijn voor specifieke wapens en ammunitie-soorten. L. Croft beschrijft dit als volgt: “[...] the annoying ammo system. It's a rock paper scissors scenario where three different types of ammunition are strong and weak to specific enemy types, and it doesn't gel particularly well with how *Far Cry* is played” (Croft, 2021). In meerdere expertrecensies wordt beschreven dat dit nieuwe systeem er voornamelijk voor zorgt dat je als speler veel tijd in de menu’s van het spel doorbrengt, om de juiste wapens en kogels te selecteren. Waar customization en vrijheid in eerste instantie wordt gezien als een positief aspect van de game, blijkt het ook voor meerdere experts het tempo te verhinderen. Ook de enorme hoeveelheid aan zij-activiteiten, wat in eerste instantie als positief wordt gezien, komt ook voor als punt van kritiek in meerdere recensies. Meerdere recensenten spreken over de formule-achtige werkwijze van ontwikkelaar *Ubisoft* in hun open-world games, wat voor weinig vernieuwing zorgt. In een aantal recensies wordt deze hoeveelheid content gezien als kwantiteit boven kwaliteit, en Chris Jecks beschrijft op *Twinfinite* deze grote hoeveelheid content als “filler” (Jecks, 2021).

De grootste kritiek met betrekking tot het ontwerp is dat *Far Cry 6* maar weinig vernieuwend is met betrekking tot de vorige delen. Het eerder genoemde formule-achtige ontwerp van *Ubisoft* open-world games komt hier ook weer naar boven. Maxim Lacroix schrijft in zijn recensie voor *Playsense* dat de game “weinig nieuws onder de tropische zon” (Lacroix, 2021) brengt. De meest passende quote met betrekking tot het weinig vernieuwende ontwerp van *Far Cry 6* komt uit de recensie op *PushSquare*: “[...] *Far Cry 6* makes no attempt to subvert expectations. The game is exactly how you picture it, with the usual bases to take over and menial main tasks to tick off. If you had your fill with previous entries, *Far Cry 6* should be avoided like the plague. Only boredom awaits if this loop has already grown stale” (Lacroix, 2021).

Het laatste negatieve thema is Narratief, waarvan voornamelijk de tonale dissonantie van de game wordt bekritiseerd. De combinatie van serieuze onderwerpen in een zwaarmoedig narratief enerzijds, en over-the-top actie, idiote personages en vreemde mini-games anderzijds is iets wat in

meerdere expertrecensies negatief wordt bevonden. Deze dissonantie wordt in een recensie als volgt beschreven: “Liberating a nation from genocide is all fine and dandy, but it feels silly when I’m doing it with CD launchers and an evil chicken by my side” (King, 2021), en de recensie op *GamesRadar* zegt dat de game “Doesn't know if it wants to be weighty or whacky” (Weber, 2021).

4.1.2.2 Amateurrecensies – *Far Cry 6*

De geselecteerde amateurrecensies van *Far Cry 6* bevatten 246 gecodeerde argumenten, waarvan 224 negatief gecodeerde argumenten en 24 positief gecodeerde argumenten. Van de 20 gecodeerde amateurrecensies wordt er het meest positief gesproken over de graphics en het narratief. Echter, deze aspecten worden beide in totaal maar vier keer benoemd (waarvan het narratief in één recensie tweemaal), dus van overkoepelende thema’s is geen sprake. Met betrekking tot de graphics wordt er geschreven over de gedetailleerde wereld en realistische weereffecten in de game. Het narratief wordt positief beoordeeld met “The story is good” door *Atlas13* (2021), terwijl gebruiker *Dingobreath* (2021) het narratief alleen positief beoordeelt omdat het niet dezelfde gescripte momenten bevat als *Far Cry 5*.

In tegenstelling tot de expertrecensies komen in de amateurrecensies van *Far Cry 6* aanzienlijk vaker negatieve thema’s voor. De negatieve thema’s die het meest voorkomen zijn Gameplay (76), Narratief (57) en Ontwerp (52).

Binnen het thema Gameplay is de grootste kritiek in amateurrecensies dat de game minder vrijheid geeft aan de speler dan voorgaande delen. Zo schrijft bijvoorbeeld *Jmal*:

[...] they got rid of MANY MANY previously useful and enjoyable features. We can no longer pick up weapons [...]. We can no longer hire NPCs [...]. They got rid of the day night cycle [...]. They added respawning enemies that makes certain areas tedious as you can't plan anything out since enemies will just respawn behind you. (*Jmal*, 2021)

Meerdere amateurs schrijven dat zij meerdere onderdelen uit de vorige *Far Cry* games missen in *Far Cry 6*.

Een tweede kritiek binnen het thema Gameplay is dat de gameplay in meerdere recensies als traag, saai en repetitief wordt beschreven. Zo beschrijven meerdere amateurs dat het oppakken van wapens en het neerhalen van vijanden aanzienlijk moeizaam en traag verloopt, met langdurige animaties die het tempo uit de gameplay halen. Ook uiten meerdere amateurs zich over het trage tempo waarin de speler zich voortbeweegt. Volgens meerdere amateurs is het missie ontwerp ook zeer eenzijdig, wat door *Sky-Line* (2021) als “madly repetitive” wordt beschreven. Deze onderdelen

komen samen in wat *Augure* beschrijft als: “[...] the same empty, repetitive, uninteresting if not frankly boring gameplay sequences over and over again” (Augure, 2021).

Met betrekking tot het thema Narratief komt kritiek op slecht geschreven personages het meeste voor in de amateurrecensies. Zo wordt schrijven meerdere amateurrecensies geschreven dat de personages in het verhaal saai, niet meeslepend en plat zijn. In de recensie van *Azadi* staat een oproep naar de ontwikkelaars: “stop trying force unlikable and annoying teens as characters in games (even though they much older then teens)” (Azadi, 2021), en volgens *LeToughLiphe* was de langverwachte slechterik “[...] incredibly overhyped” (LeToughLiphe, 2021).

Aansluitend op de kritiek van slecht geschreven personages is de tweede kritiek die het meeste voorkomt in de amateurrecensies, namelijk dat ook deze game te woke of politiek correct is. Meerdere amateurrecensenten stellen dat de game te veel “woke propaganda” bevat, waarin LHBTI+ inclusie wordt opgedrongen op een geforceerde manier met personages die niet op hun plaats voelen in de game. Volgens *Dingobreath* is het “Unbelievable!” dat het woke narratief in het verhaal stelt dat de Verenigde Staten een racistisch land is (Dingobreath, 2021). *LudwigDw5000* uit zijn kritiek met betrekking tot het woke narratief als volgt: “Game is full of LGBTQLMNOP zoomers in a wish fulfillment fantasy that couldn’t be further from the truth. The forced agenda in this game is awful” (LudwigDw5000, 2021).

Het laatste negatieve thema is Ontwerp. De kritiek die in dit thema het meeste terugkomt is dat de game teveel afwijkt van de vorige delen. Meerdere recensies bestaan voornamelijk uit het opsommen van onderdelen die wel in vorige *Far Cry* games zaten, maar in dit deel ontbreken. De radiotorens, waarmee je in vorige games onderdelen van de kaart kon vrijspelen, zijn bijvoorbeeld vervangen door een systeem dat de speler al ontdekkend de kaart invult, terwijl deze torens juist door meerdere amateurs werden geliefd. *Cinzu* stelt dat de kaart vrijspelen middels deze torens “[...] one of the most fun systems in far cry” (Cinzu, 2021) was. Daarnaast uiten meerdere amateurs zich negatief over het verruilen van de klassieke “skill-tree”, waarmee spelers de vaardigheden van hun personage konden uitbreiden, voor de grote nadruk op verschillende uitrustingen en customization. *LudwigDw5000* uit dit bijvoorbeeld als volgt: “No skills tree. Now, you use clothes to give yourself skills. God awful boring and monotonous” (LudwigDw5000, 2021).

Naast de kritiek dat de game teveel afwijkt van de vorige delen uiten meerdere amateurs ook hun ongenoegen over de hoeveelheid bugs en glitches in de game. Zo wordt in meerdere recensies beschreven dat de game soms lastig te spelen is door de hoeveelheid bugs, dat missies of voorwerpen niet beschikbaar zijn terwijl ze dat wel zouden moeten zijn, en dat de game soms vastloopt.

4.1.2.3 Deelconclusie - Thematische analyse Far Cry 6

Kijkend naar de recensies in de dataset zijn grote verschillen te zien tussen de ervaringen van amateurrecensenten en experts. Waar de meeste expertrecensenten de wijzigingen ten opzichte van vorige *Far Cry* delen als een positieve vernieuwing zien, wordt dit door de meeste amateurs als een negatieve ontwikkeling beschouwd. De meeste expertrecensies beschrijven het nieuwe customization systeem als positief, terwijl de amateurrecensies vooral juist een wens bevatten voor de terugkeer naar het oude “skill-tree” systeem.

Deze kritiek in amateurrecensies dat de game teveel afwijkt van de voorgaande delen komt nauwelijks voor in expertrecensies. In tegendeel, de meest voorkomende kritiek in expertrecensies binnen het thema Ontwerp is juist dat *Far Cry 6* te veel lijkt op zijn voorgangers. Het is opvallend dat de meeste experts vernieuwing met betrekking tot het ontwerp van *Far Cry 6* positief beoordelen, terwijl de meeste amateurs dit negatief beoordelen.

Het derde thema waar experts vooral positief over zijn en amateurs vooral negatief is Narratief. Ook in dit thema staan de amateurs en experts tegenover elkaar. Zo zijn de meeste expertrecensies uitgesproken positief over de personages in de game. Naast de lof voor de antagonist en de performance van Giancarlo Esposito, worden ook de andere personages in de game in expertrecensies positief ontvangen. Dit is in tegenstelling tot de amateurrecensies, waarin het personage van Esposito als saai, onderbelicht en overhyped wordt beschouwd, terwijl de rest van de personages oninteressant en vervelend worden gevonden. Daarnaast komt de kritiek op de hoeveelheid woke en politiek correcte verhaallijnen, net als bij *The Last of Us: Part II*, ook weer terug in de amateurrecensies van *Far Cry 6*. Opvallend is dat ook bij *Far Cry 6* deze “woke” aspecten van inclusiviteit en representatie slechts enkele keren worden genoemd, in positieve zin, in de expertrecensies uit de dataset.

Op basis van deze thematische analyse kan gesteld worden dat de meningen van experts en amateurs over *Far Cry 6* zeer van elkaar verschillen, en op sommige vlakken zelfs tegenover elkaar staan. Uiteraard is dit te verwachten gezien de samenstelling van de dataset, maar beide soorten recensies beoordelen verschillende aspecten van de game, of dezelfde aspecten maar dan met een ander oordeel. De meeste expertrecensies zijn positief over de ontwikkelingen en vernieuwingen in *Far Cry 6* ten overstaan van de voorgaande delen, terwijl de meeste amateurrecensies deze vernieuwingen bekritisieren en meer terug willen naar het ontwerp van de vorige games. Daarnaast zijn de meeste expertrecensies overwegend positief over de personages in *Far Cry 6*, terwijl dit juist in een groot deel van de amateurrecensies als negatief onderdeel van het narratief wordt benoemd. Als laatste schrijven meerdere amateurs in hun recensie kritisch over dat de game te woke/politiek correct is, wat in de expertrecensies op negatieve wijze niet benoemd wordt, en slechts enkele keren op positieve wijze.

4.1.3 Thematische inhoudsanalyse – *Call of Duty: Vanguard*

Hieronder volgen de resultaten van de thematische inhoudsanalyse van de expertrecensies en amateurrecensies van *Call of Duty: Vanguard*. Voor deze analyse worden de meest voorkomende thema's uit beide soorten recensies omschreven, uiteengezet en geanalyseerd.

4.1.3.1 Expertrecensies – *Call of Duty: Vanguard*

De geselecteerde expertrecensies van *Call of Duty: Vanguard* bevatten 839 gecodeerde argumenten, waarvan 527 positief gecodeerde argumenten en 267 negatief gecodeerde argumenten. De positieve thema's die in deze recensies het meeste voorkomen zijn: Multiplayer (179), Narratief (136), Gameplay (118) en Graphics (69).

De multiplayer van *Call of Duty: Vanguard* wordt door expertrecensenten het vaakst positief beoordeeld. De argumenten waarom de multiplayer zo goed is lopen redelijk uiteen, maar delen allemaal dezelfde boodschap – de multiplayer van *Call of Duty: Vanguard* is zeer goed. Zo schrijft bijvoorbeeld C. Ridgely op *ComicBook.com*: “Multiplayer is a total win for Vanguard” (Ridgely, 2021). Onder andere de grote hoeveelheid en diversiteit van de maps en diens verwoestbaarheid komt in veel expertrecensies voor. Daarnaast zijn meerdere experts positief gestemd over de hoeveelheid spelmodi de multiplayer bevat. Zo schrijft bijvoorbeeld Stefan Stuursma op *XGN* over “[...] een goedgevulde multiplayer” (Stuursma, 2021). Ook de mogelijkheden om spelmodi aan te passen naar de wensen van de speler blijft niet ongenoemd, en wordt door Phil Hornshaw van *GameSpot* als “[...] a nice addition” (Hornshaw, 2021) beschreven.

Het narratief van *Call of Duty: Vanguard* wordt in 19 van de 20 geselecteerde expertrecensies positief beoordeeld. De singleplayer-campagne wordt door meerdere recensenten als actief, explosief en filmisch beschreven. Ewan Roxburgh (2021) van *Press Start* stelt dat het zonde is om deze campagne over te slaan, en Chandler Wood van *PlayStation LifeStyle* schrijft dat de campagne een goed narratief heeft, met “[...] brilliant characters, and a cinematic epicness that can't be denied” (Wood, 2021). Deze beschrijving van goed ontwikkelde personages komt nagenoeg in alle expertrecensies voor. Zowel de speelbare hoofdpersonages als de antagonistische Nazi's worden in meerdere recensies als dragende krachten van het narratief beschreven. Zo staat in de recensie op *ComicBook.com* het volgende: “Each of the characters is interesting and given a thoughtful, well-executed backstory, not to mention the voice actors bringing them to life do a great job as well. Dominic Monaghan is particularly impressive as a chilling Nazi officer tasked with questioning the protagonists” (Ridgely, 2021).

Gameplay is het derde thema waar de experts positief over zijn. In de meeste recensies wordt geschreven over hoe goed het schieten aanvoelt. Zo wordt in meerdere recensies het schieten beschreven als gebalanceerd, strak en responsief, zoals bijvoorbeeld D. Crowley schrijft op *App Trigger*

over “[...] finely tuned, balanced gun play” (Crowley, 2021). Meerdere experts vergelijken de gameplay (en dan met name het schieten) met de voorgaande *Call of Duty* games, waaruit geconcludeerd wordt dat de gameplay *Vanguard* tot de beste in de serie behoort. Ook beschrijven meerdere experts de gameplay als leuk, en dat de vele mogelijkheden voor customization ervoor zorgen dat je als speler je personages aan kan passen naar jouw speelstijl.

Het laatste positieve thema binnen de expertrecensies van *Call of Duty: Vanguard* is Graphics. In meerdere expertrecensies wordt geschreven dat de graphics in de game van zeer hoge kwaliteit zijn, wat terug te lezen is in de recensie van Crowley: “[...] my first impressions were that the game is STUNNING” (Crowley, 2021). Voornamelijk de graphics tijdens cutscenes worden in meerdere expertrecensies hoog geprezen. Volgens Quinn van *ButWhyTho* zijn de graphics zelfs het hoogtepunt van de game: “From the very first mission on a train, with the jostling train cars, the rain bouncing off surfaces, and the rhythmic flashing as lights speed by, it’s pretty impressive” (Quinn, 2021).

De negatieve thema’s die het meeste voorkomen in de expertrecensies van *Call of Duty: Vanguard* zijn Narratief (101), Multiplayer (80) en Gameplay (50).

De meeste kritiek binnen het thema Narratief is gericht op de personages in de game. Volgens meerdere recensies zijn de meeste personages in de campagne onderontwikkeld, generiek en niet meeslepend. In de recensies wordt vooral geschreven dat de korte duur van de campagne de ontwikkeling van de personages verhindert, wat in de recensies zich uit in zinnen als: “It’s definitely a character-focused story, but it doesn’t give its characters much time to shine” (Perez, 2021). De korte lengte van de campagne wordt sowieso in meerdere expertrecensies bekritiseerd. Meerdere experts spreken hun ongenoegen uit over dat de sterke campagne teniet wordt gedaan door de zeer korte duur. Dit komt onder andere goed naar voren in de recensie van Kevin Dunsmore voor *Hardcore Gamer*: “There are interesting ideas and story beats, but they’re never given the necessary time and characterization to form a compelling campaign” (Dunsmore, 2021b).

De meeste negatieve kritiek binnen het thema Multiplayer is gericht op de hoeveelheid content binnen de multiplayer vanaf het uitbrengen van de game. Zo heeft de ontwikkelaar van *Call of Duty: Vanguard* nog voor de release gezegd dat er na de release nog nieuwe maps, speltypen en een volledig nieuwe vorm van multiplayer zouden worden toegevoegd. De multiplayer wordt in meerdere recensies als incompleet beschreven, en meerdere recensenten uiten hun ongenoegen naar de ontwikkelaar dat zij een game verkopen die nog niet af is. Zo wordt in een recensie geschreven: “[...] somewhat frustrated that players have to wait until Season 1 on December 2nd for the new Pacific-based Warzone content and map to drop. Additionally, the actual “story” mode of Zombies won’t be launched until that time” (DigitalChumps, 2021). Ook wordt in meerdere recensies de multiplayer vergeleken met multiplayers van eerdere *Call of Duty* games, met als conclusie dat *Vanguard* aanzienlijk minder content heeft dan wat men van een *Call of Duty* game zou mogen verwachten. De

laatste voorkomende kritiek op de multiplayer is dat deze maar weinig vernieuwing met zich meebrengt. Zo wordt de multiplayer door Miles Thompson op *Finger Guns* als volgt beschreven: “It’s absolutely fun and worth jumping into if you want some casual mayhem to partake in, but it’s just lacking that bit of life or identity to really keep me engaged longer-term” (Thompson, 2021).

Met betrekking tot de gameplay is de kritiek binnen de expertrecensies redelijk verdeeld. Wel valt op dat meerdere experts kritiek uiten op de controls van de game. Zo stellen meerdere experts dat het besturen van vliegtuigen bijzonder lastig is. Ook de schiet-controls zijn volgens meerdere recensies niet altijd even precies, wat de schietactie vermindert. De recensie op *DigitalChumps* stelt dat de controls “[...] certainly needed more time in the oven” (DigitalChumps, 2021). Daarnaast komt in meerdere recensies naar boven dat de gameplay maar weinig vernieuwing met zich meebrengt. Recensenten schrijven over dat de game nagenoeg hetzelfde aanvoelt als voorgaande delen, en dat de serie in herhaling valt.

4.1.3.2 Amateurrecensies – *Call of Duty: Vanguard*

De geselecteerde amateurrecensies van *Call of Duty: Vanguard* bevatten 275 gecodeerde argumenten, waarvan 23 positief gecodeerde argumenten en 252 negatief gecodeerde argumenten.

Aangezien het aantal positief gecodeerde argumenten aanzienlijk beperkt is, is het lastig om te spreken van duidelijke overkoepelende thema’s. De onderwerpen die het meeste voorkomen in de amateurrecensies zijn het narratief en de graphics. Met betrekking tot het narratief uiten meerdere amateurs zich positief over bepaalde missies in de campagne. Echter, vaak wordt wel genoemd dat dit slechts om specifieke onderdelen van de campagne gaat. Daarnaast wordt in meerdere amateurrecensies gesteld dat de campagne ongeveer het enige goede aan de game is, dus van een zeer positieve beoordeling is in dit geval ook geen sprake. Met betrekking tot de graphics stellen meerdere amateurs in een korte bijzin dat deze voldoende tot goed zijn. Inhoudelijk worden de graphics niet besproken, op één recensie na die stelt dat “The maps look nice with all the explosions and stuff” (Iardunio, 2021)

De negatieve thema’s die het meeste voorkomen in de amateurrecensies van *Call of Duty: Vanguard* zijn Narratief (101) en Multiplayer (80).

Binnen het thema Narratief zijn er drie categorieën van kritiek te onderscheiden die in vaak in meerdere amateurrecensies terugkomen. Ten eerste uiten meerdere amateurs zich negatief over dat de campagne van de game te veel woke en politieke elementen bevat. Veel amateurs zijn kritisch op het feit dat hedendaagse politieke tendensen in deze game verweven zijn in een narratief wat zich afspeelt tijdens de Tweede Wereldoorlog, met als doel om een breder “woke” publiek aan te spreken. Deze kritiek wordt duidelijk verwoord in de recensie van *SuperMoritz1*, die stelt dat de historische accuraatheid totaal wordt genegeerd, en vervangen met “[...] gay, black, disabled or other minorities

playing major roles. These groups themselves are not at all a problem but the way they are preferred [sic] over accuracy only to satisfy the modern spirit [sic] is really sad” (SuperMoritz1, 2021). Ook stellen meerdere amateurs dat deze nadruk op diversiteit en inclusiviteit meerdere personages juist reduceert tot stereotypes, met als enige doel om een politieke boodschap uit te dragen, wat zich bijvoorbeeld uit in de recensie van *Bene86* als: “ i dont want to get teached about "bad white men", "good black guys", and simply incredible overpowered rage-women”.

Ten tweede komt in veel amateurrecensies directe kritiek voor over campagne van de game. Zo wordt gesteld dat de campagne teveel bestaat uit flashbacks, wat het narratief niet meeslepend maakt. Tevens komt meerdere malen de kritiek naar boven dat spelers zijn uitgekeken op *Call of Duty* games die zich afspelen tijdens de Tweede Wereldoorlog, zo stelt *Thwompthing* bijvoorbeeld: “Sick of World War FPS games quite frankly” (Thwompthing, 2021).

De laatste veelvoorkomende kritiek binnen het thema Narratief is gericht op de ongeloofwaardigheid van het narratief. Een deel van deze kritiek is gericht op de diverse cast aan personages in de campagne, wat tijdens de Tweede Wereldoorlog zeer ongeloofwaardig was. Zo stellen meerdere amateurs dat tijdens de Tweede Wereldoorlog vrouwen en etnische minderheden nog aanzienlijk gediscrimineerd werden, terwijl de game het laat blijken dat zij belangrijke posities bekleedden in deze periode. Ook de Nazi's worden beschreven als ongeloofwaardig en cartoonesk, met een zeer overdreven slechtheid over zich om duidelijk te maken dat zij de slechteriken waren.

Kijkend naar het thema Multiplayer komen er meerdere kritieken voor in de amateurrecensies. Zo schrijven meerdere amateurs dat de multiplayer teveel lijkt op voorgaande delen, of op bepaalde punten een stap achteruit is. Meerdere amateurs schrijven dat de multiplayer verschrikkelijk slecht is, en *Boredguy1* noemt het “One of the worst call of duty multiplayer to date” (Boredguy1, 2021). De maps van de multiplayer worden ook bekritiseerd in amateurrecensies. Zo worden deze beschreven als slecht ontworpen, onduidelijk en onoverzichtelijk. De maps zijn vaak te groot of te klein voor de bijbehorende gamemode, en het ontwerp stimuleert spelers om op één locatie te “campen” in plaats van dat de maps uitnodigen tot meer beweging. De laatste kritiek die redelijk vaak wordt aangehaald met betrekking tot multiplayer is dat deze te weinig content bevat. Meerdere amateurs schrijven dat er veel modi missen uit vorige delen, en dat de Zombie-modus aanzienlijk beperkter is en minder goed is afgewerkt dan in voorgaande delen.

4.1.3.3 Deelconclusie –Thematische analyse *Call of Duty: Vanguard*

Op basis van de thematische analyse kan gesteld worden dat de inhoudelijke argumenten in expertrecensies en amateurrecensies van *Call of Duty: Vanguard* in de dataset aanzienlijk van elkaar verschillen. Zo komen de thema's Multiplayer, Narratief, Gameplay en Graphics uitvoerig positief terug in meerdere expertrecensies, terwijl in de amateurrecensies nauwelijks positieve thema's te

vinden zijn. Met betrekking tot het thema Multiplayer valt op dat de meningen van de experts redelijk verdeeld zijn, waarbij een deel van de experts dezelfde punten van kritiek heeft als de amateurs. De meeste experts zijn zeer positief over de hoeveelheid content, customization en uitvoering van de multiplayer, terwijl een deel van de experts zich ook juist negatief uit over de hoeveelheid content. Deze kritiek komt overeen met de kritiek van de amateurs. Daarnaast schrijven meerdere experts en amateurs dat voorgaande delen meer en betere multiplayer content hadden.

Kijkend naar het thema Narratief zijn de meningen in de expertrecensies ook verdeeld. In meerdere expertrecensies wordt gesteld dat de campagne van de game geloofwaardige en goed ontwikkelde personages bevat, terwijl er ook meerdere experts zijn die stellen dat de personages juist onderontwikkeld en generiek zijn. Dit wijten de meeste experts aan de korte duur van de campagne, wat de personages niet ten goede komt. De amateurrecensies zijn overwegend negatief over het narratief. Zo zijn de meeste personages onderontwikkeld, stereotypisch of ongeloofwaardig. Meerdere amateurs schrijven dat het narratief te inclusief is, om zo een woke/politieke boodschap over te brengen, waardoor de historische accuraatheid verloren gaat. Deze kritiek over de ongeloofwaardigheid van het historisch narratief komt in de expertrecensies helemaal niet voor.

Het thema Gameplay komt in de amateurrecensies maar weinig aan bod, terwijl dit in veel expertrecensies wel naar voren komt. Het merendeel van de experts is zeer te spreken over dat het schieten strak en responsief aanvoelt, ondanks dat ook meerdere experts schrijven dat de controls niet altijd even accuraat zijn. Tevens uiten meerdere experts dat de gameplay erg veel lijkt op de voorgaande delen, een kritiek die ook in enkele amateurrecensies voorkomt.

Over de graphics zijn de experts en amateurs het over het algemeen met elkaar eens. Zo zijn de meeste experts uitvoerig positief over de scherpe en realistische graphics, en wordt in een aantal amateurrecensies ook positief over de graphics geschreven. Echter, deze positieve gedachte over de graphics wordt in amateurrecensies aanzienlijk minder vaak en uitgebreid omschreven dan in expertrecensies.

Op basis van deze thematische analyse is te zien dat de expertrecensies van *Call of Duty: Vanguard* voornamelijk aanzienlijk andere punten van kritiek (zowel positief als negatief) bevatten dan de amateurrecensies. Opvallend is dat binnen de experts de meningen over meerdere thema's, zoals Multiplayer en Narratief, verdeeld zijn. Binnen deze thema's deelt een deel van de experts dezelfde kritiek met de amateurs. Zo vindt een deel van de experts dat de multiplayer weinig content bevat en dat de personages in de campagne niet goed zijn ontwikkeld. De meeste amateurs zijn duidelijk kritisch over de hoeveelheid content in de multiplayer. Daarnaast vinden meerdere amateurs dat het narratief van de game teveel de nadruk legt op inclusiviteit en diversiteit, wat voor hun aanvoelt als het promoten van woke/politiek correct gedachtegoed. Dit is opvallend omdat deze kritiek op geen enkele wijze (positief of negatief) voorkomt in de expertrecensies.

4.1.4 Thematische inhoudsanalyse – *Battlefield V*

Hieronder volgen de resultaten van de thematische inhoudsanalyse van de expertrecensies en amateurrecensies van *Battlefield V*. Voor deze analyse worden de meest voorkomende thema's uit beide soorten recensies omschreven, uiteengezet en geanalyseerd.

4.1.4.1 Expertrecensies – *Battlefield V*

De geselecteerde expertrecensies van *Battlefield V* bevatten 710 gecodeerde argumenten, waarvan 354 positief gecodeerde argumenten en 356 negatief gecodeerde argumenten. De positieve thema's die in deze recensies het meeste voorkomen zijn: Multiplayer (127), Gameplay (60) en Graphics (50).

De meeste expertrecensies spreken positief over de multiplayer van *Battlefield V*. Met name het vernieuwende "squad"-systeem, waarbij spelers meer met elkaar dienen te communiceren en samenwerken, valt bij veel experts goed in de smaak. Volgens Marvin Toepoel (2018) van *Gamer.nl* zorgt deze vernieuwing dat nieuwe spelers zich meteen goed kunnen redden in de multiplayer. Daarnaast schrijven meerdere experts dat de kenmerkende, epische grootschaligheid van de multiplayer gevechten van eerdere *Battlefield* games in dit spel weer niet teleurstelt. In meerdere expertrecensies wordt geschreven over hoe immersief en meeslepend de multiplayer is, en dat je als speler de hele tijd het gevoel hebt een bijdrage te leveren aan de grotere strijd. Ook de nieuwe gamemodus, Grand Operations, wordt in meerdere recensies positief onthaald. Over deze modus wordt geschreven dat dit een verbetering is ten opzichte van Operations in de voorgaande *Battlefield*, en dat dit de beste manier is om de grootschaligheid van de multiplayer te ervaren. Zo is volgens Luuc ten Velde op *XGN* deze nieuwe spelmodus "fantastisch" (Ten Velde, 2018). Het tempo van de gameplay in multiplayer, in combinatie met goed ontworpen maps, gebalanceerde aanpasbare wapens en vernieuwende spelmodi maken volgens meerdere experts dit tot een van de beste *Battlefield* multiplayers tot nu toe.

Ook over het thema Gameplay zijn de meeste expertrecensies overtuigend positief. Meerdere recensies prijzen de gameplay om zijn verslavende en snelle actie en epische momenten waar *Battlefield* om bekendstaat. Daarnaast benoemt het overgrote deel van de recensies dat met name het schieten nog meer is aangescherpt ten opzichte van voorgaande delen. Dit wordt goed geïllustreerd in John-Paul Jones' recensie op *Playstation Universe*: "While the actual moment-to-moment beat of *Battlefield V*'s movement and gunplay remains as solid and effortlessly compelling as it ever has, DICE has carefully implemented some nuanced improvements here too" (Jones, 2018).

Het laatste positieve thema dat veel in de expertrecensies voorkomt is Graphics. Bijna alle recensies schrijven op positieve wijze over de graphics. Meerdere experts stellen dat men kan verwachten dat de nieuwste *Battlefield* game grafisch zeer sterk zou zijn, maar dat ze toch nog zijn

overdonderd door de goede graphics. Zo schrijft Raf Picavet (2018) op *Power Unlimited* dat de game visueel overdonderend is en stelt Jones (2018) dat *Battlefield V* mogelijk de mooiste first-person-shooter van het moment is. Meerdere recensies geven ook een wat meer uitgebreide beschrijving van de graphics, waarbij vooral aandacht wordt besteed aan de verlichting en particle-effects. Als laatste wordt in meerdere recensies ook de verwoestbaarheid (“physics”) van de game als positief ervaren. Zo schrijft K. Cloethe voor *Critical Hit* dat de wonderschone presentatie van het spel wordt bijgestaan door “[...] a level of destructibility not seen in the franchise since *Bad Company 2*, as structures realistically crumble and splinter under bombardment in rumbling showers of dust, glass and stone” (Cloethe, 2018).

Opvallend genoeg bevatten de expertrecensies van *Battlefield V* meer negatieve argumenten dan positieve argumenten. De negatieve thema’s die het meest voorkomen in deze recensies zijn Ontwerp (145), Multiplayer (75) en Narratief (70).

Verreweg de meeste kritiek in de expertrecensies is gericht op het feit dat *Battlefield V* incompleet is. Volgens meerdere recensenten heeft de game momenteel te weinig content om als volwaardige game te beschouwen. De aankondiging van ontwikkelaar *DICE* dat er post-release nog meer content aankomt bevestigt volgens meerdere recensenten dat *Battlefield V* in onafgewerkte staat is gelanceerd. Zo wordt in meerdere recensies beschreven dat de helft van het multiplayer menu momenteel nog niet beschikbaar is. Zo schrijft bijvoorbeeld A. Avard op *Gamesradar*: “Still, making us wait for Firestorm, Combined Arms, Practice Range, The Last Tiger, and an entire suite of multiplayer content leaves *Battlefield 5* feeling like an incomplete, more moderate package on launch day compared to its competitors” (Avard, 2018). Deze kritiek op post-release content komt in meer dan de helft van alle expertrecensies terug. Ook de singleplayer-campagne wordt in meerdere expertrecensies bekritiseerd om het feit dat deze zeer kort is, bestaande uit slechts drie korte verhaallijnen en een vierde die post-launch zal worden toegevoegd. Dit geeft meerdere experts het gevoel dat de game overhaast is uitgebracht om de deadlines te halen. Volgens meerdere experts uit dit zich ook in de grote hoeveelheid bugs en glitches in het spel. Zo wordt er in expertrecensies geschreven over menu-schermen die niet naar behoeven werken, wapens die na het vrijspelen nog steeds onbeschikbaar blijven, stotterende animaties, niet werkende effecten en multiplayer matches die abrupt eindigen. Liam Croft (2018) geeft op *Push Square* een uitgebreid overzicht van alle bugs en glitches die hij is tegengekomen:

We’ve read reports of even further issues, but we ourselves have suffered with animation glitches that make aiming from turrets an impossibility, and the act of your gun detaching from your character meaning you can’t aim properly because the butt of your rifle is in your face rather than the iron sights. On top of that, geometry sometimes fails to load in, leaving a

church's bell tower suspended in mid-air, while trees and rocks don't appear properly, making them look like pixelated messes. The cherry on top, though, was when the 'Return to combat area' warning incorrectly appeared on our screen, meaning we were killed after eight seconds for absolutely no reason. Every one of these issues is most likely a simple fix via a patch, but they begin to add up after occurring consecutively match after match to create an experience that you can't fully rely on to be fair nor stable. (Croft, 2018)

Deze kritiek op de onafgewerkte toestand van de game uit zich ook in de multiplayer. Zo uiten meerdere experts hun kritiek over het ontbreken van spelmodi die wel aangekondigd waren, en vinden meerdere experts de hoeveelheid maps tijdens de lancering zeer gering. Daarnaast wordt in meerdere expertrecensies gesteld dat het ontwerp van de maps, in combinatie met verschillende spelmodi en oneerlijke matchmaking ervoor zorgt dat de multiplayer ongebalanceerd is. Ook komt in meerdere expertrecensies naar voren dat de multiplayer niet dezelfde krachtige, chaotische momenten heeft als de vorige *Battlefield*, en brengt de multiplayer momenteel weinig vernieuwends op tafel.

De meeste kritiek binnen het thema Narratief is gericht op het feit dat de singleplayer-campagne zeer kort is. Meerdere experts schrijven dat zij in een paar uur door de campagne heen zijn en dat de meerdere verhalen in de campagne onsamenhangend en niet meeslepend zijn. Zo schrijft Bradley Russel op *Game Revolution* over “[...] a rushed, disjointed campaign” (Russel, 2018). Tevens lijkt het, volgens meerdere experts, dat de singleplayer-campagne als een soort bijzaak is ontwikkeld, terwijl het merendeel van de ontwikkelaars zich richtten op de multiplayer van *Battlefield V*.

4.1.4.2 Amateurrecensies – *Battlefield V*

De geselecteerde amateurrecensies van *Battlefield V* bevatten 199 gecodeerde argumenten, waarvan zeven positief gecodeerde argumenten en 192 negatief gecodeerde argumenten.

Aangezien, net als bij *Call of Duty: Vanguard* het aantal positief gecodeerde argumenten zeer gering is, is er niet echt sprake van overkoepelende positieve thema's. In vier amateurrecensies wordt positief geschreven over de graphics van de game, twee amateurrecensies schrijven over de sterke gameplay, en in één recensie wordt geschreven dat de multiplayer op een aantal punten is verbeterd ten opzichte van het vorige deel.

In de 192 negatief gecodeerde argumenten komen in de amateurrecensies van *Battlefield V* drie thema's naar boven. Dit zijn Narratief (57), Ontwerp (55) en Multiplayer (48).

Met betrekking tot het thema Narratief is de meeste kritiek gericht op het feit dat de game weinig respect en eerbied heeft voor het bronmateriaal. Volgens meerdere amateurs zit de game vol met historische onjuistheden. Zo is een groot deel van de wapens in de game niet accuraat voor de

tijd en locatie waar missies zich afspelen, worden waargebeurde verhalen uit de Tweede Wereldoorlog herschreven om een meer inclusief verhaal te vertellen en wordt er over het algemeen volgens de amateurs respectloos omgegaan met de geschiedenis. Gebruiker *B00st_Da_M00se* schrijft bijvoorbeeld: “The problems with the war stories can be summarized by saying that they were historically inaccurate, dull and uninspired in the gameplay, lackluster characters and stories and lacking diversity and content” (*B00st_Da_M00se*, 2018).

Een van de redenen dat meerdere amateurs de game historisch inaccuraat vinden is dat er personages in voorkomen die volgens hun niet thuishoren in een game over de Tweede Wereldoorlog. Meerdere amateurs uiten hun ongenoegen over het feit dat de game historische personages en missies herschrijft zodat deze meer inclusief zijn. Zo schrijven meerdere amateurs dat een waargebeurde geheime missie tijdens de Tweede Wereldoorlog is herschreven om meer vrouwen in het narratief te kunnen plaatsen. Net als bij de eerdere games schrijven ook veel amateurs over *Battlefield V* dat de game te woke is en te veel berust op hedendaagse politieke tendensen van inclusie en diversiteit. Gebruiker *Meatloaf79* roept zelfs op tot een boycot tegen de uitgever van de game: “Do not buy the game, stand up to EA and Dice, do not get blinded by the good critic reviews, they do not dare to stand up against a SJW version of WW2! They are literally censoring History and disrespecting the people who lost their lives” (*Meatloaf79*, 2018).

Het tweede thema is Ontwerp. Binnen dit thema bevatten de amateurrecensies kritieken die overeenkomen met de expertrecensies. Zo schrijven meerdere amateurs over de grote hoeveelheid bugs en glitches in de game, zowel in de singleplayer als de multiplayer. In meerdere amateurrecensies wordt beschreven dat het interface van de game niet naar behoeven werkt, dat de game af en toe crasht en dat sommige multiplayer-sessies door bugs totaal onspeelbaar waren. Daarnaast wordt de game door meerdere amateurs vergeleken met vorige *Battlefield* delen, waarbij wordt gesteld dat *Battlefield V* een stap achteruit is. Zo schrijft *V3it*: “This game is a complete disgrace for everything battlefield once might have been famous for; and im not talking about minor inaccuritys” (*V3it*, 2018). De laatste grote kritiek komt weer overeen met de expertrecensies, namelijk dat *Battlefield V* nog niet af is. De ruwe afwerking (bugs en glitches), gecombineerd met een kleine hoeveelheid content zorgen ervoor dat meerdere amateurs vinden dat de game in deze staat nog niet gelanceerd had mogen worden. Ook de aankondiging van post-release content wordt door de amateurs negatief bekritiseerd. Daarnaast wordt er in meerdere amateurrecensies gesteld dat de ontwikkelaar niet de volle prijs (€/\$60,-) zou mogen vragen voor een onafgewerkte game.

Als laatste zijn meerdere amateurs negatief over de multiplayer van *Battlefield V*. De meeste negatieve kritiek is gericht op de multiplayer maps. Zo vinden meerdere amateurs de maps ongeïnspireerd, slecht ontworpen en leeg. Daarnaast bevat de game vanaf de release acht maps, waarvan meerdere zich op gelijksoortige locaties afspelen, waardoor het aanvoelt alsof de game nog

minder content heeft. Deze acht maps worden door veel amateurs als te weinig beschouwd, en de belofte van de ontwikkelaar om na de release nog nieuwe maps toe te voegen wordt niet gewaardeerd. Naast de weinige hoeveelheid maps uiten meerdere amateurs ook hun ongenoegen over de kleine hoeveelheid multiplayer content. Zo zal een hele nieuwe (langverwachte) gamemodus pas maanden na het uitbrengen van *Battlefield V* worden uitgebracht en wordt de multiplayer in amateurrecensies als leeg beschreven. Daarnaast hebben meerdere amateurs kritiek op het nieuwe squad-systeem van *Battlefield V* en wordt de nieuwe Grand Operations spelmode eerder gezien als een achteruitgang dan een ontwikkeling van de mode in de vorige *Battlefield* game.

4.1.4.3 Deelconclusie – Thematische analyse Battlefield V

Kijkend naar de resultaten van de recensies in de dataset kan worden geconcludeerd dat er grote verschillen zijn tussen de amateurrecensies en expertrecensies van *Battlefield V*, maar dat er ook opvallende overeenkomsten zijn. Zo zijn beide partijen overwegend kritisch op de hoeveelheid content die de game bevat tijdens de lancering. Zowel amateurs als experts vinden de game incompleet. Zo uiten beide partijen zich kritisch over de aankondiging van post-release content en stellen zij allebei dat de game ten tijde van release nog te weinig content en te veel bugs bevatte.

Opvallend is dat zowel de amateurs als experts redelijk negatief zijn over het narratief van *Battlefield V*, maar beide om andere redenen. Waar de experts de singleplayer-campagne van de game voornamelijk onsamenhangend en te kort vinden, zijn de amateurs voornamelijk niet te spreken van de hoge mate van “politieke” inclusiviteit, representatie en “wokeness”. Het merendeel van de amateurs vindt het vooral niet kunnen dat waargebeurde verhalen zijn herschreven om beter bij de vermeende politieke agenda van de ontwikkelaar aan te sluiten.

De meningen over het thema Multiplayer zijn in de expertrecensies redelijk verdeeld. Enerzijds wordt geschreven dat het nieuwe squad-systeem, de nieuwe Grand Operations spelmode, goed ontworpen maps en veel aanpasbare wapens de multiplayer van *Battlefield V* tot één van de beste multiplayers maakt van het moment. Anderzijds zijn er ook meerdere experts die stellen dat de multiplayer (net als de rest van de game) tijdens de lancering incompleet is, wordt er geschreven dat de multiplayer in meerdere instanties ongebalanceerd is, en weet *Battlefield V* de multiplayer van de vorige *Battlefield* niet te overtreffen of evenaren. Deze negatieve kritiek komt ook terug in meerdere amateurrecensies. Zo vinden meerdere amateurs de multiplayer leeg en incompleet, zijn de maps slecht ontworpen en worden de vernieuwingen als negatief gezien.

Waar nagenoeg alle experts wel positief over zijn is het thema Graphics. Zo wordt in meerdere expertrecensies geschreven over hoe mooi, realistisch en indrukwekkend de graphics zijn. Hierdoor is het opvallend dat de graphics slechts in zeer kleine mate voorkomen in de amateurrecensies, waar slechts in een enkele bijzin kort wordt gesproken over “goede graphics”, zonder enige toelichting.

4.1.5 Vergelijking Thematische Inhoudsanalyse

De thematische inhoudsanalyse van dit onderzoek had als doel om DV1: *“In hoeverre en op welke manier is er een verschil te zien tussen inhoudelijke kritieken van amateurrecensies en expertrecensies?”* te beantwoorden. Op basis thematische inhoudsanalyse kan gesteld worden dat er duidelijke inhoudelijke en thematische verschillen zijn tussen de kritieken van amateurrecensies en expertrecensies.

Wat ten eerste opvalt is dat experts over het algemeen aanzienlijk meer aandacht besteden aan de games als losstaand medium, terwijl in de amateurrecensies de games eerder in context worden geplaatst met andere games of maatschappelijke kritieken. Zo wordt er over alle games in de amateurrecensies geschreven dat het ontwerp of het narratief teveel afwijkt van voorgaande delen. Deze afkeuring voor vernieuwing impliceert dat amateurs in hun een bijna nostalgische blik hebben tegenover oudere games, waarbij games mogelijk volgens hun vroeger beter werden ontworpen dan nu. Deze contextuele vergelijking sluit aan bij het onderzoek van De Jong & Burgers (2013), waarin gesteld wordt dat in filmrecensies amateurs vaker films vergeleken met andere films dan experts, wat in dit geval voor videogames ook van toepassing is.

In alle grote overkoepelende thema's zijn de expertrecensenten aanzienlijk positiever en uitgebreider in hun evaluaties. De thema's Gameplay, Ontwerp, Narratief, Multiplayer en Graphics worden in expertrecensies niet alleen positiever beoordeeld, maar ook de kleinere elementen van deze thema's worden meer geëvalueerd. Zo wordt er in expertrecensies met betrekking tot het thema Gameplay specifieke elementen als customization, diversiteit van gameplay, speelplezier en vrijheid aanzienlijk vaker voor in expertrecensies dan amateurrecensies. Dit spreekt het onderzoek Kehoe & Gee (2017) tegen, waarin geconcludeerd wordt dat amateurrecensies vaker gericht zijn op gameplay, graphics en speelplezier dan expertrecensies. Kijkend naar de negatieve kritiek binnen het thema Gameplay geven de amateurs en experts redelijk dezelfde kritieken. Zo uiten zowel amateurs als experts hun ongenoegen over meerdere gameplay-elementen als herhalende gameplay, controls en dat de gameplay weinig vernieuwend is.

Binnen het thema Ontwerp worden in de expertrecensies aspecten als level-ontwerp, missie-ontwerp, spelwereld en physics geëvalueerd, terwijl dit thema – laat staan deze diepere aspecten – in de amateurrecensies nauwelijks aan bod komt. Over negatieve aspecten van het thema Ontwerp zijn experts ook meer uitgesproken negatief. Zo zijn zij meer kritisch wanneer een game onafgewerkt is, te weinig content bevat of qua ontwerp teveel lijkt op voorgaande delen. De kritiek op bugs en glitches is bij beide partijen redelijk gelijk, maar de expertrecensies bevatten wel meer voorbeelden hiervan.

Ook de kritieken binnen het thema Narratief zijn redelijk op dezelfde wijze verdeeld. Experts schrijven aanzienlijk meer positief en uitgebreid over meerder aspecten van het narratief. Beoordelingen dat een narratief meeslepend en betekenisvol is, of goed ontwikkelde personages

bevat komt in meerdere expertrecensies voor, maar nauwelijks in amateurrecensies. Wat opvalt is dat de amateurrecensies meer diverse negatieve kritieken bevatten binnen het thema Narratief. Zo leveren voornamelijk amateurs kritiek op slecht geschreven personages, dat het narratief niet geloofwaardig is en dat het narratief teveel afwijkt van eerdere delen. Wat het meest opvalt binnen het thema Narratief is dat alle games door meerdere amateurs te woek en/of politiek correct vinden, wat in geen enkele expertrecensie voorkomt. Deze kritiek is voornamelijk gericht op de inclusie van etnische en/of seksuele minderheden, waarmee de games volgens amateurs een politieke agenda volgen.

Ook binnen de thema's Multiplayer en Graphics is eenzelfde verdeling van kritieken aanwezig. Zo wordt er binnen het thema Multiplayer door meerdere recensenten ook positief gesproken over aspecten als classes, maps en customization, welke weer mondjesmaat voorkomen in amateurrecensies. Opvallend genoeg zijn de negatieve kritieken op de multiplayer van zowel de experts als de amateurs wel redelijk divers. Zo uiten beide partijen hun kritiek op aspecten als customization, maps en dat de multiplayer weinig vernieuwend is. Ook de graphics worden door experts op meer aspecten positief geëvalueerd dan door amateurs. Zo schrijven ook over animaties, character models, filmpjes en de performance van de game. Ook deze aspecten komen niet of nauwelijks terug in amateurrecensies. De negatieve aspecten binnen het thema Graphics zijn wel weer redelijk gelijk verdeeld. Zo komen in beide soorten recensies kritieken voor gericht op animaties, performance en character models.

4.2 Resultaten – Schrijfwijze

De kwalitatieve inhoudsanalyse aangaande de schrijfwijze (zie Tabel 1) in beide soorten recensies heeft geresulteerd in 5517 gecodeerde speech acts, waarvan 2236 Descriptief en 3280 Evaluerend. Tabel 5 geeft een gedetailleerde weergave van de verdeling van deze speech acts over beide soorten recensies.

De resultaten tonen ten eerste aan dat de expertrecensies in de dataset aanzienlijk meer descriptief zijn dan de amateurrecensies. Zo wordt er in expertrecensies veel meer aandacht besteed aan het omschrijven van (verschillende aspecten van) de gerecenseerde game. In lijn met de onderzoeken van De Jong & Burgers (2013) en Santos et al., (2019) is duidelijk te zien dat de experts in hun recensies vooral middels feitelijke omschrijvingen de lezer een beeld van de games willen verschaffen. Gezien dit meer feitelijke karakter van expertrecensies is het ook niet verbazend dat deze recensies ook aanzienlijk meer praktische informatie bevatten dan amateurrecensies. Zo geven experts onder andere informatie over de speelduur, ontwikkelaar, spoilers, releasedatum en voor welke consoles de game beschikbaar is. Op enkele omschrijvingen van de speelduur of verplichte

downloads voorafgaand aan het spelen na verschaffen de amateurrecensies geen enkele praktische informatie.

Tabel 5: *Verdeling van gecodeerde speech acts*

	Amateur	Expert	Totaal
Context			
Descriptief –	103	494	597
Omschrijvend			
Descriptief –	138	1428	1566
Praktische Informatie			
Descriptief –	6	67	73
Totaal	247	1989	2236
Aanbeveling			
Evaluerend –	46	55	102
Kritiek			
Evaluerend –	887	2292	3179
Totaal	933	2347	3281
Totaal	1180	4336	5517

De meeste expertrecensies bevatten een uitgebreide omschrijving van onder andere het narratief, al dan niet met spoilers (meestal aan het begin vermeld), de personages, de gameplay en de graphics. Een deel van deze omschrijvingen is feitelijk en descriptief, voornamelijk omschrijvingen van het narratief of gameplay, maar het merendeel bevat ook een vorm van positieve of negatieve kritiek, wat goed te zien is in de volgende passage:

Ellie's movements are smooth enough that they almost look scripted; you can duck and dodge in a fight and deliver a return blow with a series of button presses that translate into a strangely graceful dance. You can accidentally alert an enemy to your presence only to slip through a tight space in the wall, vault through a window, and outrun your pursuer through a building to reestablish your cover and gain the upper hand. You can also easily get surrounded and die horribly, whether you're fighting people or infected (Plagge, 2020).

De amateurrecensies zijn aanzienlijk minder omschrijvend, en nagenoeg iedere omschrijving gaat gepaard met kritiek. Zo wordt er bijvoorbeeld van *The Last of Us: Part II* in meerdere amateurrecensies een beknopte omschrijving van delen van het narratief gegeven, waarna het narratief zeer negatief bekritiseerd wordt. Daarnaast zijn veel omschrijvingen in amateurrecensies omschrijvingen van specifieke ervaringen en emoties, waarmee de schrijver zijn eigen beleving van de game wil overbrengen op de lezer. Hieruit valt op te maken dat amateurs games voornamelijk omschrijven om hun kritiek te uiten en te rechtvaardigen, waar experts voornamelijk een beeld willen scheppen. Ook dit sluit aan bij de onderzoeken van De Jong & Burgers (2013) en Santos et al., (2019), waarin gesteld wordt dat amateurs voornamelijk uit persoonlijk oogpunt schrijven over hun eigen ervaringen en bevindingen.

Relatief gezien is het verschil in het bieden van context tussen beide auteursgroepen vrij klein. Ook hier schrijven de experts voornamelijk feitelijk, waarbij de beoordeelde game vooral wordt vergeleken met voorgaande delen, of andere games van dezelfde ontwikkelaar. Hiermee geven experts meer achtergrondinformatie over de game, of maken zij het voor de lezer makkelijker om een beeld van de game te vormen. Dit is onder andere terug te zien in een recensie van *Far Cry 6*:

Far Cry games are known for following a certain formula. They're giant open world games that feature lots of shooting, looting, and missions that span exotic locations and often feature a mix of emotions. From zany to dark, this series has tiptoed around political issues but always manages to inject a unique brand of humor that keep things light and not so serious. (Saldana, 2018)

Slechts enkele keren gaat de context waarin een expert de game plaatst gepaard met kritiek, waarbij dan meestal gesteld wordt dat de game een verbetering is ten aanzien van diens voorganger, of dat een game aanzienlijk veel lijkt op diens voorganger. In amateurrecensies daarentegen wordt een game vaak in context geplaatst om kritiek te uiten. Zo stellen meerdere amateurs juist dat de game teveel afwijkt van voorgaande delen: "When I played 5 I felt like a ****ing professional. I can set up my load outs, and roll with the items that fit my play style. You cannot do this in Far Cry 6" (GIGVanityX, 2021), of dat de game juist te veel lijkt op de voorgaande delen: "It's just copy and paste like the last few games" (Tommycbs, 2021). Hiermee kan gesteld worden, wederom in lijn met de onderzoeken van De Jong & Burgers (2013) en Santos et al., (2019), dat experts games voornamelijk in context plaatsen om de lezer van meer (achtergrond)informatie te voorzien terwijl amateurs dit vooral doen om de game op negatieve wijze te vergelijken met voorgaande games.

Kijkend naar de evaluerende speech acts is te zien dat beide auteursgroepen redelijk evaluerend schrijven. Echter, het merendeel van de kritiek van experts is positief, terwijl de meeste

kritiek van amateurs negatief is. Aansluitend bij de resultaten van de descriptieve speech acts is de meeste kritiek in expertrecensies verweven met de omschrijving van de game, zoals bijvoorbeeld: “Every blow you land or shot you make feels like it has an impact, the way NPCs react to these hits feels more authentic and visceral” (Shaw, 2020). Hierin verschillen de experts aanzienlijk van de amateurs, die voornamelijk kritiek leveren zonder omschrijving, toelichting of voorbeelden. Zo bevatten de meeste amateurrecensies voornamelijk kritieken als “The graphics were also poor for next gen” en “Not a single part of this game or it’s controls works correctly” (Tommycbs, 2021). Deze kritische, weinig omschrijvende schrijfstijl in amateurrecensies sluit aan bij het onderzoek van De Jong & Burgers (2013), waarin wordt geconcludeerd dat amateurs meer bekritiserend en evaluerend schrijven, terwijl experts lezers voornamelijk willen informeren vanuit een neutraal standpunt.

Het verschil in aanbevelende speech acts in beide auteursgroepen is vrij klein. Dit toont aan dat de aanzienlijk kortere amateurrecensies (de dataset van expertrecensies bevat ruim vijf keer zoveel woorden) relatief zeer veel aanbevelende teksten bevatten in vergelijking met expertrecensies. De aanbevelingen in de expertrecensies zijn voornamelijk informatief van aard. Zo informeren zij de lezer wanneer hij of zij de game waarschijnlijk wel of niet zou waarderen op basis van persoonlijke voorkeuren, ervaringen met eerdere games of narratieve keuzes. De aanbevelingen van amateurs daarentegen zijn eerder adviserend dan informerend van aard. Met teksten als “Dont buy it. Just say no” (Bene86, 2021), “This is not the WW2 game you want to get” (Meatloaf79, 2021) en “Avoid” (KaptainAlex, 2021) willen amateurs lezers voornamelijk waarschuwen of aanraden om de game niet aan te schaffen. Daarnaast wordt er in meerdere amateurrecensies gesteld dat een game de originele aankoopprijs niet waard is, en dat lezers die de game toch willen spelen beter kunnen wachten tot deze in prijs is verlaagd. Ook deze resultaten, waarbij amateurs relatief veel aanbevelend schrijven is in lijn het onderzoek van De Jong & Burgers (2013). Ook met betrekking tot aanbevelingen schrijven experts voornamelijk informerend en amateurs voornamelijk overtuigend.

4.3 Resultaten – Taalgebruik

De analyse gericht op persoonlijk en informeel taalgebruik in beide auteursgroepen heeft geresulteerd in 609 persoonlijk en/of informele codes. 311 van deze codes komen voor in expertrecensies en 298 in amateurrecensies. Kijkend naar de gecodeerde teksten valt ten eerste op dat het taalgebruik in expertrecensies anders is dan in amateurrecensies. In hun recensies houden experts hun persoonlijkheid voor het overgrote deel op de achtergrond, terwijl amateurs hun recensies grotendeels (of helemaal) schrijven vanuit hun eigen perspectief. In lijn met het onderzoek van De Jong & Burgers (2013) willen amateurs in hun recensies voornamelijk hun ervaringen delen, terwijl experts meer afstandelijk schrijven. Wanneer experts wel persoonlijk schrijven in een recensie is dit voornamelijk om een voorbeeld of argument duidelijker te illustreren met eigen ervaring. Zo

schrijven experts bijvoorbeeld dat een game ze heeft verbaasd met mooie graphics, of dat de schrijver zelf enorm veel plezier heeft beleefd aan het narratief of de gameplay. De recensie van *Far Cry 6* op *Gamesradar* illustreert dit omschrijven van een eigen ervaring goed:

I missed the simplicity of purchasing perks and never having to think about them again, but the ability to tailor will appeal to anyone that feels at home in anything like Destiny menu. I started out hating it, by the end of the game, me and Far Cry 6 had come to a respectful if uneasy truce - one where I tried to face a tank dressed in fishing gear at least twice before spotting my mistake in a cutscene. (Weber, 2021)

De meeste amateurrecensies bestaan voornamelijk uit persoonlijk taalgebruik, geschreven vanuit het perspectief van de schrijver. Het taalgebruik van amateurs dient voornamelijk om persoonlijke kritiek te leveren. Meerdere amateurs schrijven bijvoorbeeld hoe teleurgesteld of ontevreden ze zijn met hun ervaringen met gameplay, narratief en personages in een game. Zo wordt er geschreven dat amateurs zich niet konden identificeren met personages, zich ergerden aan de multiplayer of de graphics ondermaats vonden. De volgende passage uit een recensie van *Far Cry 6* illustreert deze persoonlijke manier van argumenteren dit goed:

I can't think of a single character I like. Juan is tolerable, but Clara was annoying at first but now she's just giving mission and info she's tolerable. But I just met Jonron and she's obnoxious. I tried to kill her but impossible, I would have happily forfeited missions just to avoid that character. The main villain has no charisma, compared to previous villains, there's just nothing. So unlikable are the heroes I hope there's an option to let him continue dictating (Maettsook, 2021).

Deze resultaten komen, zoals eerder in dit onderzoek werd verwacht, overeen met de resultaten van De Jong & Burgers (2013) dat amateurs meer hun persoonlijke visie uitspreken in een recensie, terwijl experts ook vanuit persoonlijk perspectief voornamelijk de game willen omschrijven.

Als laatste is te zien dat amateurs aanzienlijk minder formeel en complex schrijven dan experts, wat overeenkomt met het onderzoek van Santos et al. (2019). Zo bevatten de recensies van amateurs aanzienlijk meer scheldwoorden, spreektaal en teksten als “[...] stop putting woke shit into everything!”, “The super powers are retarded and should be removed” en “Jesus, where do I even begin?”. Dit maakt amateurrecensies meer expliciet evaluerend en bekritiserend. De expertrecensies zijn aanzienlijk complexer van aard en bevatten veel minder van dit soort teksten. De keren dat dit soort teksten wel voorkomen dienen ze vooral als humoristische bijzin: “[...] this is accompanied by an

expedition to Greece... to shoot other people in the face". Voor de rest hanteren experts voornamelijk een formele, neutrale en professionele schrijfstijl, wat te verwachten is in professionele recensies.

5. Conclusie en Discussie

5.1 Conclusie Thematische Inhoudsanalyse

Kijkend naar de resultaten, analyses en conclusies, kan DV1: *“In hoeverre en op welke manier is er een verschil te zien tussen inhoudelijke kritieken van amateurrecensies en expertrecensies?”* nu worden beantwoord. Op basis van de recensies in de dataset in dit onderzoek kan geconcludeerd worden dat de inhoudelijke kritieken in expertrecensies aanzienlijk uitgebreider zijn dan in amateurrecensies. Zo komen in de expertrecensies meer positieve argumenten gericht op verschillende aspecten van de games voor. In de expertrecensies worden meerdere positieve aspecten van de thema’s Gameplay, Ontwerp, Narratief, Multiplayer en Graphics beoordeeld en toegelicht, terwijl deze aspecten in de amateurrecensies niet of nauwelijks voorkomen. Deze bevindingen sluiten aan bij het onderzoek van De Jong & Burgers (2013), waarin geconcludeerd wordt dat experts meer descriptief schrijven in hun recensies dan amateurs. De negatieve kritieken van amateurs en experts zijn meer gelijk verdeeld. Zo uiten beide groepen kritiek op meerdere aspecten van de thema’s Gameplay, Multiplayer en Graphics. Het thema Ontwerp wordt door experts weer op meer aspecten negatief beoordeeld. Het narratief wordt door amateurs op aanzienlijk meer kritische punten geëvalueerd, voornamelijk omdat amateurs vinden dat games te woke zijn of een bepaalde politieke agenda willen uitdragen. Als laatste komt in amateurrecensies aanzienlijk vaker de kritiek voor dat het ontwerp of het narratief van een game teveel afwijkt van eerdere games in de serie. Ook deze bevinding sluit aan bij de conclusie van het onderzoek van De Jong & Burgers (2013), waarin gesteld wordt dat amateurs in recensies vaker verwijzingen maken naar andere werken dan experts.

5.2 Conclusie – Schrijfwijze

Kijkend naar de resultaten van de inhoudsanalyse met betrekking tot schrijfwijze, kan DV2: *“In hoeverre is er een verschil te zien in de schrijfwijze, aan de hand van speech acts, tussen amateurrecensies en expertrecensies?”* worden beantwoord. Overeenkomstig met eerdere onderzoeken (De Jong & Burgers, 2013; Kehoe & Gee, 2017; Santos et al., 2019) blijkt uit de resultaten dat amateurs aanzienlijk meer bekritiserend en overtuigend schrijven dan experts, die voornamelijk omschrijvend en informerend schrijven. Experts plaatsen games voornamelijk in context om te illustreren in hoeverre deze lijkt op diens voorgangers of soortgelijke games. Amateurs daarentegen vergelijken games voornamelijk met voorgaande delen of soortgelijke games om aan kritiek te leveren dat deze voorgaande of soortgelijke games beter waren dan de beoordeelde game. Ondanks dat beide auteursgroepen kritiek leveren in hun recensies, is de kritiek van experts voornamelijk informatief, met als doel om de lezer te helpen een mening te vormen over een game. Daarentegen hebben de kritieken van amateurs voornamelijk als doel om de lezer te overtuigen van het niet aanschaffen van een game.

5.3 Conclusie – Taalgebruik

Kijkend naar de resultaten van de inhoudsanalyse met betrekking tot persoonlijk en informeel taalgebruik, kan DV3: *“In hoeverre is er een verschil te zien in persoonlijk en informeel taalgebruik in amateurrecensies en expertrecensies zijn geschreven?”* worden beantwoord. Uit resultaten blijkt dat amateurs een aanzienlijk meer persoonlijk en informeel taalgebruik hanteren dan experts.

Ten eerste zijn de recensies van amateurs voor het overgrote deel geschreven vanuit persoonlijk perspectief, waar middels dit perspectief voorbeelden worden gegeven van negatieve ervaringen en bevindingen van amateurs. Expertrecensies bevatten ook met enige regelmaat het persoonlijk perspectief van de schrijver, maar wel in aanzienlijk mindere mate dan in amateurrecensies. Het persoonlijk taalgebruik van de experts dient voornamelijk om beschouwende informatie te verschaffen vanuit persoonlijk oogpunt. Deze bevindingen komen overeen met de resultaten uit eerdere onderzoeken (De Jong & Burgers, 2013; Kehoe & Gee, 2017; Santos et al., 2019).

Ten tweede bevatten de recensies van amateurs meer informeel taalgebruik dan de recensies van experts. De recensies van amateurs zijn over het algemeen minder complex, en bevatten vaker scheldwoorden dan recensies van experts. Dit maakt het taalgebruik in amateurrecensies meer bekritiserend. Experts maken ook af en toe gebruik van informeel taalgebruik, maar dan meestal als humoristische bijzin en dit doen zij veel minder vaak dan amateurs. Over het algemeen is het taalgebruik van experts formeel en professioneel. Ook deze bevindingen komen overeen met de resultaten uit eerdere onderzoeken (De Jong & Burgers, 2013; Santos et al., 2019).

5.4 Algemene Conclusie

Op basis van meerdere analyses, deelconclusies en conclusies kan gesteld worden dat er tussen de recensies van beide auteursgroepen in de dataset meerdere verschillen zijn gevonden. Hiermee kan de onderzoeksvraag *“Op welke wijzen verschillen negatieve videogame-recensies door amateurs van positieve videogame-recensies door experts?”* worden beantwoord. Middels de drie deelvragen is onderzocht en geanalyseerd in hoeverre en op welke manier er verschillen voorkomen in de recensies van beide auteursgroepen met betrekking tot inhoudelijke kritieken, schrijfwijze en taalgebruik. De antwoorden op deze deelvragen geven aan dat er meerdere grote verschillen zijn in negatieve videogame-recensies van amateurs en positieve videogame-recensies van experts. Experts schrijven in hun recensies voornamelijk omschrijvend en informatief, terwijl amateurs voornamelijk kritisch en overtuigend schrijven. Met betrekking tot inhoudelijke kritische verschillen wijst dit onderzoek uit dat het grootste verschil is dat amateurrecensenten voornamelijk de kritiek leveren dat het narratief van een game niet te woke of politiek correct is, of teveel afwijkt van voorgaande delen. De expertrecensies bevatten deze kritieken niet. Dit betekent dat de discrepanties tussen de scores

van recente Triple-A videogames in ieder geval gedeeltelijk kunnen worden verklaard doordat amateurrecensenten, en daarmee een deel van de gemiddelde consumenten, ontevreden zijn met de narratieven en narratieve keuzes die grootschalige gamestudio's ontwikkelen voor hun projecten.

5.5 Discussie

5.5.1 Amateurs & Experts

Kijkend naar de resultaten uit de verschillende inhoudsanalyses toont dit onderzoek aan dat er overkoepelende, thematische en vormelijke verschillen zijn tussen amateur- en expertrecensies. Zo zijn er uit de thematische inhoudsanalyse meerdere thema's ontdekt in beide soorten recensies. De resultaten van dit onderzoek wijzen uit dat amateurrecensies inhoudelijk verschillend zijn van expertrecensies.

De resultaten van de thematische inhoudsanalyse komen in grote mate overeen met de resultaten van de onderzoeken van De Jong & Burgers (2013) en Santos et al. (2019), wat aangeeft dat hun theorieën op basis van kwantitatief ook (nog) goed bruikbaar zijn in kwalitatief onderzoek naar videogames. Daarnaast is het codeboek van De Jong & Burgers (2013) met enkele aanpassingen goed toepasbaar voor het analyseren van videogamerecensies. De resultaten zijn overeenkomstig met het onderzoek van De Jong & Burgers (2013), wat impliceert dat de schrijfwijze in filmrecensies en videogamerecensies op eenzelfde manier kan worden geanalyseerd. Dit betekent dat, net als bij films, amateurrecensies van videogames vaker overtuigend van aard zijn terwijl expertrecensies voornamelijk omschrijvend zijn.

De analyse van het taalgebruik in dit onderzoek is voornamelijk gebaseerd op resultaten uit eerdere onderzoeken (De Jong & Burgers, 2013; Kehoe & Gee, 2017; Santos et al., 2019). De voorbeelden die in deze onderzoeken worden gegeven, vormen een gegronde reden om de analyse van persoonlijk en informeel taalgebruik in dit onderzoek te voltrekken. De resultaten van dit onderzoek wijzen uit dat het taalgebruik van amateurrecensenten in videogamerecensies aanzienlijk meer persoonlijk en informeel is, wat overeenkomt met resultaten uit eerdere onderzoeken (De Jong & Burgers, 2013; Kehoe & Gee, 2017; Santos et al., 2019).

De resultaten uit dit onderzoek tonen aan dat amateurrecensenten (en consumenten) zich vooral niet kunnen vinden in de narratieve keuzes van de ontwikkelaars. Aan het begin van deze scriptie was verwacht dat er op *The Last of Us: Part II* wel enige kritiek zou zijn op een enigszins feministisch narratief met enkele seksuele minderheden, maar dat over alle games in de dataset eenzelfde soort kritiek op wokeness en politieke correctheid zou worden geleverd, was onverwacht. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat amateurrecensenten voornamelijk lezers willen overtuigen van hun standpunt, terwijl experts over het algemeen meer beschouwend en informatief schrijven (De Jong & Burgers, 2013). Daarom zouden experts minder snel dusdanig ongenueanceerde uitspraken

doen die etnische en/of seksuele minderheden als aanstootgevend zouden kunnen ervaren. Daarnaast is het mogelijk dat experts zich door externe professionele en maatschappelijke druk minder snel uiten over politieke kwesties, zoals gesuggereerd door Escoffier & McKelvey (2015). Aangezien deze kritieken alleen afkomstig zijn van amateurrecensies, is te verwachten dat ontwikkelaars maar weinig aandacht besteden aan deze kritieken, wat in lijn is met het onderzoek van Escoffier & McKelvey (2015). Een mogelijk gevolg is dat deze – door amateurs omschreven – “trend” van wokeness en politieke correctheid in games voortgezet zal worden. Hierdoor zouden ontwikkelaars met hun games zich vervreemden van een deel van hun consumenten. Wanneer gameontwikkelaars gedurende de ontwikkeling van games zich meer beroepen op de wisdom of crowds, zoals Escoffier & McKelvey (2015) ook stellen over films, dan zouden deze games in de toekomst wellicht beter aansluiten bij een breder publiek.

5.5.2 Wisdom of Crowds

Bovenstaande verschillen in beide soorten recensies tonen aan dat de wisdom of crowds binnen videogamerecensies bepaalde informatie, invalshoeken en bevindingen bevat die als bruikbaar consumentenadvies kunnen worden beschouwd en niet voorkomt in expertrecensies. Ondanks dat expertrecensenten voornamelijk een objectieve en omvangrijke beschouwing geven van meerdere aspecten van videogames, ontstaat er door hun perspectief en schrijfwijze een leemte van persoonlijke ervaring die wordt opgevuld door amateurrecensies. Deze persoonlijke ervaring maakt wel dat amateurrecensies subjectiever zijn dan expertrecensies, waardoor de informatie die zij verstrekken niet te verifiëren is.

De wisdom of crowds is voor recensies van experience goods niet het gevaar dat desinformatie verspreidt, zoals omschreven door Keen (2011). Het kan gezien worden als een bron van mogelijk bruikbare informatie, op basis waarvan consumenten gedeeltelijk hun mening kunnen vormen. Experts overstijgen de wisdom of crowds in het geven van een omvangrijke, diverse en meer objectieve beschouwing van videogames. Amateur- en expertrecensies bevatten dus beiden nuttig en bruikbaar consumentenadvies voor experience goods, de eerste meer gericht op subjectieve, persoonlijke ervaringen, en de tweede meer gericht op een objectieve beschouwing. Consumenten zouden van beide soorten recensies kunnen selecteren welke informatie wel en niet voor hen van toepassing is en op basis daarvan een weloverwogen mening vormen over een specifieke game.

5.5.3 Beperkingen & Verder Onderzoek

Gezien de resultaten, moet men er rekening mee houden dat dit onderzoek zich slechts op vier specifieke games met meerdere overeenkomsten richt. Zo heeft dit onderzoek zich beperkt tot het onderzoeken van recente Triple-A games met overeenkomstige genres (Shooter, Actie). Wanneer

er gekeken wordt naar games uit een ander soort genre, periode of met een ander ontwikkelaarsbudget, dan zouden de resultaten mogelijk anders zijn. Het is mogelijk dat de meningen van amateurs over games van kleinere studio's met een veel kleiner budget, meer overeenkomen met de meningen van experts, aangezien een deel van de kritiek in amateurrecensies is gericht op de grote Triple-A ontwikkelaars van de games in de dataset. Daarnaast blijkt uit het onderzoek van Santos et al. (2019) dat amateurs games die al een langere tijd geleden zijn uitgebracht vaak positiever benaderen dan recente games. Hierdoor zouden recente amateurrecensies van oudere games wellicht ook een ander resultaat opleveren dan wanneer er wordt gekeken naar recensies van recente games. Tevens bleek gedurende de dataverzameling dat amateurrecensies vaak veel korter zijn dan expertrecensies, waardoor de mogelijkheden om deze recensies diepgaand te analyseren beperkter waren. Onderzoek naar meer verschillende games van verschillende genres, met verschillende budgetten en afkomstig uit een bredere periode, kan een completer beeld over recensies in de videogame-industrie geven. Daarnaast zou het analyseren van meer recensies, verspreid over hoge, gemiddelde en lage scores van beide auteursgroepen, leiden tot bredere resultaten over de verschillen tussen amateur- en expertrecensenten.

Nader onderzoek naar de verschillen tussen amateur- en expertrecensies van videogames zou zich kunnen richten op recensies met gelijkwaardige beoordelingen. Hiermee zou een breder beeld geschept kunnen worden van de verschillen en overeenkomsten tussen beide soorten recensenten, zelfs als zij het met elkaar eens zouden zijn in hun beoordeling. Daarnaast zou een vervolgonderzoek naar de discrepanties in meer verschillende games andere resultaten kunnen opleveren dan dit huidige onderzoek, wat kan leiden tot nieuwe inzichten over de verschillen tussen de meningen en ervaringen van consumenten en expertrecensenten. Zo zou, zoals hierboven genoemd, vervolgonderzoek naar games van andere genres, of ontwikkeld door andere ontwikkelaars, mogelijk leiden tot andere resultaten en inzichten over de verschillen in kritieken van beide auteursgroepen. Daarnaast zou verder onderzoek zich kunnen richten op de interactie tussen amateur- en expertrecensenten, aangezien amateurrecensenten volgens Keen (2011) voornamelijk schrijven als een reactie op de mainstream media. Door te analyseren welke kritieken amateurrecensenten hebben op professionele recensies, kan worden onderzocht waar amateurs vinden dat expertrecensies en mainstream media tekort schieten.

Referentielijst

- Boeije, H. R. (2010). *Analysis in Qualitative Research* (1ste editie). SAGE Publications.
- Bond, M., & Beale, R. (2009, september). What makes a good game? Using reviews to inform design. *Proceedings of the 23rd British HCI Group Annual Conference on People and Computers: Celebrating People and Technology*, 418–422. <https://doi.org/10.14236/ewic/hci2009.52>
- Box Office Mojo. (z.d.). *Sonic the Hedgehog*. Geraadpleegd op 20 juni 2022, van <https://www.boxofficemojo.com/title/tt3794354/>
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Chen, H., De, P., Hu, Y. J., & Hwang, B. H. (2014). Wisdom of Crowds: The Value of Stock Opinions Transmitted Through Social Media. *Review of Financial Studies*, 27(5), 1367–1403. <https://doi.org/10.1093/rfs/hhu001>
- Chevalier, J. A., & Mayzlin, D. (2006). The Effect of Word of Mouth on Sales: Online Book Reviews. *Journal of Marketing Research*, 43(3), 345–354. <https://doi.org/10.1509/jmkr.43.3.345>
- Da, Z., & Huang, X. (2020). Harnessing the Wisdom of Crowds. *Management Science*, 66(5), 1847–1867. <https://doi.org/10.1287/mnsc.2019.3294>
- De Jong, I. K., & Burgers, C. (2013). Do consumer critics write differently from professional critics? A genre analysis of online film reviews. *Discourse, Context & Media*, 2(2), 75–83. <https://doi.org/10.1016/j.dcm.2013.03.001>
- Einav, G. (2010). *Transitioned Media: A Turning Point into the Digital Realm* (2010de editie). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6099-3>
- Escoffier, N., & McKelvey, B. (2015). The Wisdom of Crowds in the Movie Industry: Towards New Solutions to Reduce Uncertainties. *International Journal of Arts Management*, 17(2), 52–63.
- Gault, M. (2018, 11 juni). *Video Game Reviews Are Broken - Defiant*. Medium. Geraadpleegd op 5 februari 2022, van <https://medium.com/defiant/video-game-reviews-are-broken-af05335f9b57>
- Ipsos MediaCT. (2015, april). *Essential facts about the computer and video game industry*. Entertainment Software Association. <https://templatearchive.com/esa-essential-facts/>
- Keen, A. (2011). *The Cult of the Amateur*. Van Haren Publishing.
- Kehoe, A., & Gee, M. (2017, juli). "Please please don't buy this game like I did. I feel terrible and wish I could return it!": A corpus-based study of professional and consumer reviews of video games. Corpus Linguistics Conference, Birmingham, England.
- Metacritic. (2020, 19 juni). *The Last of Us Part II*. Geraadpleegd op 21 juni 2022, van <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-last-of-us-part-ii>

- Nelson, P. (1970). Information and Consumer Behavior. *Journal of Political Economy*, 78(2), 311–329.
<https://doi.org/10.1086/259630>
- Park, H., & Byun, H. (2016). Correlation Analysis: Game professional score and user score on Steam. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 11(12), 237–246.
<https://doi.org/10.14257/ijmue.2016.11.12.22>
- Plucker, J. A., Kaufman, J. C., Temple, J. S., & Qian, M. (2009). Do experts and novices evaluate movies the same way? *Psychology and Marketing*, 26(5), 470–478.
<https://doi.org/10.1002/mar.20283>
- Santos, T., Lemmerich, F., Strohmaier, M., & Helic, D. (2019). What's in a Review. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1–22. <https://doi.org/10.1145/3359242>
- Schreier, J. (2015, 8 augustus). *Metacritic Matters: How Review Scores Hurt Video Games*. Kotaku. Geraadpleegd op 25 januari 2022, van <https://kotaku.com/metacritic-matters-how-review-scores-hurt-video-games-472462218>
- Schreier, M. (2012). *Qualitative Content Analysis in Practice*. SAGE Publications.
- Steinberg, S. (2007). *Videogame marketing and PR: Vol.1: Playing to win*. iUniverse.
- Surowiecki, J. (2004). *The Wisdom of Crowds*. Anchor Books.
- Wagner, C., Zhao, S., Schneider, C., & Chen, H. (2010, januari). The Wisdom of Reluctant Crowds. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*. HICSS, Honolulu, Hawaii. <https://doi.org/10.1109/hicss.2010.483>

Bijlage A - Categorieën en criteria van goede games van Bond & Beale (2009)

Category	Sample Criteria
Good Gameplay	Engaging, fair, balanced, progressive, fun, innovative, easy to play, hard to master, objective based, freedom, compelling, dynamic, various possible solutions
Good Environment	Impressiveness, eye-catching, good lighting, lifelike effects, good soundtrack, good sound effects, good music
Good Storytelling	Mature, progressive, tense, engrossing, embedded in gameplay
Good User Interaction	Fast feedback, customisable, invisible controls, realistic, functional
Customisable	Powerful easy personalisation, character modification
Good Social Interaction	Multiplayer co-op, multiplayer competition, communication, sharing
Variety	Non linearity, choice, differences, dynamic combat, varied AI, emergent tactics, varied delivery media
Good Technical Implementation	Well designed camera, unobtrusive adverts, smooth framerate, uniformity, freedom to behave as expected
Cohesive	Seamless integration, story related to gameplay, cohesive story, consistent style
Easily Maintained	Low hardware requirements, easy to maintain, independent of external software
Price (value for money)	Value for money, cost, add on cost, hardware cost
Prior Franchise	Franchise, established genre
Quantity	Lots of good, not much bad

Bijlage B - Overzicht van de descriptieve en evaluerende handelingen en strategieën – gebaseerd op De Jong & Burgers (2013)

Descriptieve handeling	Strategieën
1. Praktische informatie verschaffen (De lezer van praktische informatie voorzien)	<ul style="list-style-type: none"> - Informatie over de ontwikkelaar - Praktische informatie over de game zelf - Informatie over de recensie - Informatie over de recensent
2. De game omschrijven (De lezer informeren over de game)	<ul style="list-style-type: none"> - Het verhaal omschrijven - De personages omschrijven - Andere inhoudelijke elementen van de game omschrijven (graphics, ontwerp, soundtrack, performance)
3. De game in context plaatsen (De game meer begrijpelijk maken voor de lezer door de game te koppelen aan de context waarin deze gemaakt is)	<p><u>Deel van de game</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Gebaseerd op de game als geheel - Gebaseerd op het onderwerp - Gebaseerd op de ontwikkelaars <p><u>Ander materiaal</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vergelijking met een andere game - Vergelijking met games uit hetzelfde genre - Vergelijking met cultuur - Vergelijking met een ander medium
Evaluerende handeling	Strategieën
1. Kritiek geven (Een mening vormen en geven over de game)	<ul style="list-style-type: none"> - Over de game als geheel - Over de ontwikkelaars - Over het verhaal - Over inhoudelijke elementen van de game (personages, graphics, ontwerp, soundtrack, performance)
2. De game aanraden aan de lezer (De game aanraden of afraden aan de lezer en de lezer overtuigen)	<p><u>Aanbeveling:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Aangeven dat de lezer de game moet spelen - Aangeven dat de lezer de game niet moet spelen <p>Vanwege: <u>Argumentatie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Argument over de game als geheel - Argument over de ontwikkelaars - Argument over het verhaal - Argument over inhoudelijke argumenten (personages, graphics, ontwerp, soundtrack, performance)

Bijlage C – Informatie geselecteerde games

Titel	<i>The Last of Us: Part II</i>	<i>Call of Duty: Vanguard</i>	<i>Far Cry 6</i>	<i>Battlefield V</i>
Metascore	93 – gebaseerd op 121 recensies	73 – gebaseerd op 64 recensies	74 – gebaseerd op 56 recensies	73 – gebaseerd op 23 recensies
Userscore	5.7 – gebaseerd op 157290 recensies	3.6 – gebaseerd op 1184 recensies	4.6 – gebaseerd op 928 recensies	2.6 – gebaseerd op 2952 recensies
Genre	Action Adventure, Survival	Action, Shooter, First-Person, Tactical	Action Adventure, Open-World	Action, Shooter, First-Person, Tactical
Releasedatum	19 juni 2020	5 november 2021	7 oktober 2021	15 november 2018
Ontwikkelaar	<i>Naughty Dog</i>	<i>Sledgehammer Games</i>	<i>Ubisoft Toronto</i>	<i>EA DICE</i>
Console	<i>Playstation 4</i>	<i>Playstation 5</i>	<i>Playstation 5</i>	<i>Playstation 4</i>