

# Bijlage 1

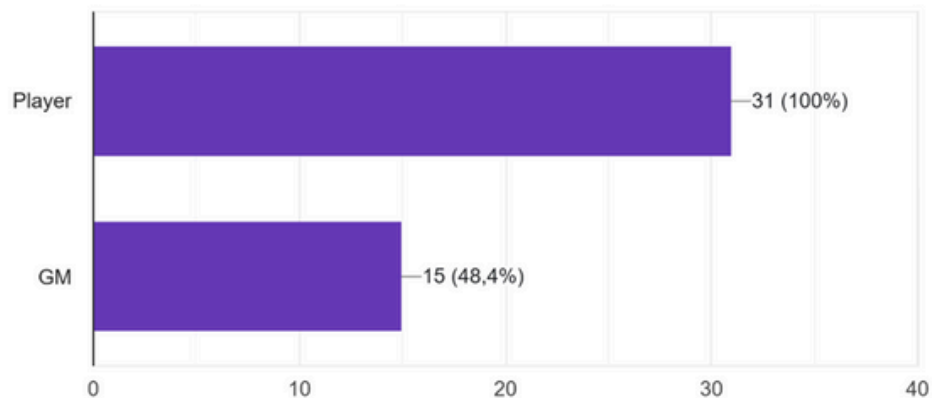
## ENQUÊTE: KAMPEREN IN EEN TTRPG

*Een grote tekortkoming in mijn enquête is dat ik ben vergeten demografische informatie te verzamelen, zoals de leeftijd, het geslacht of de locatie van de deelnemers. Dit betekent dat ik geen trends kan herkennen die verband houden met deze demografische details. Ik weet alleen hoeveel antwoorden ik heb gekregen als ik de enquête in specifieke groepen deelde. De enquête werd in het Engels uitgevoerd.*

In totaal telden 31 anonieme deelnemers aan deze enquête, waarvan de meesten naar schatting andere LUCA Game Design studenten waren en leden van de Dicey Cowards Guild van de LUCA C-Mine campus, tussen 18 en 25 jaar oud. Een behoorlijk deel (ongeveer 1/3e) van de deelnemers zijn mensen van over de hele wereld (Amerikanen, Australiërs en anderen) met leeftijden die ik schat tussen de 24 en 50 jaar.

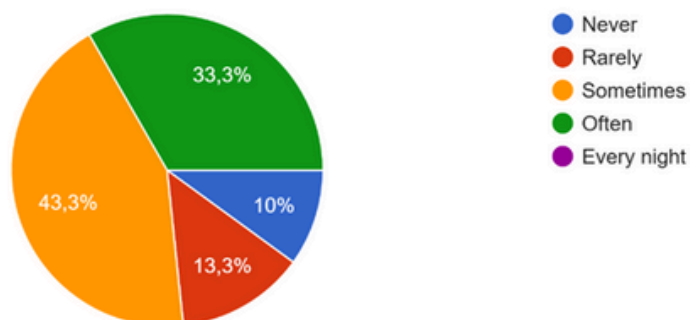
What roles to you take on when playing a TTRPG? (you may select multiple)

31 antwoorden



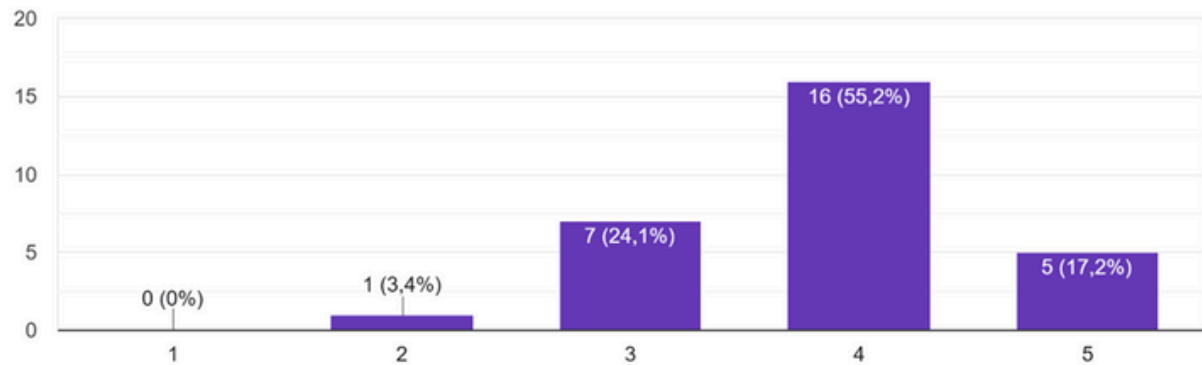
How frequently do you set up camp with your party?

30 antwoorden



### How much do you enjoy camping in-game?

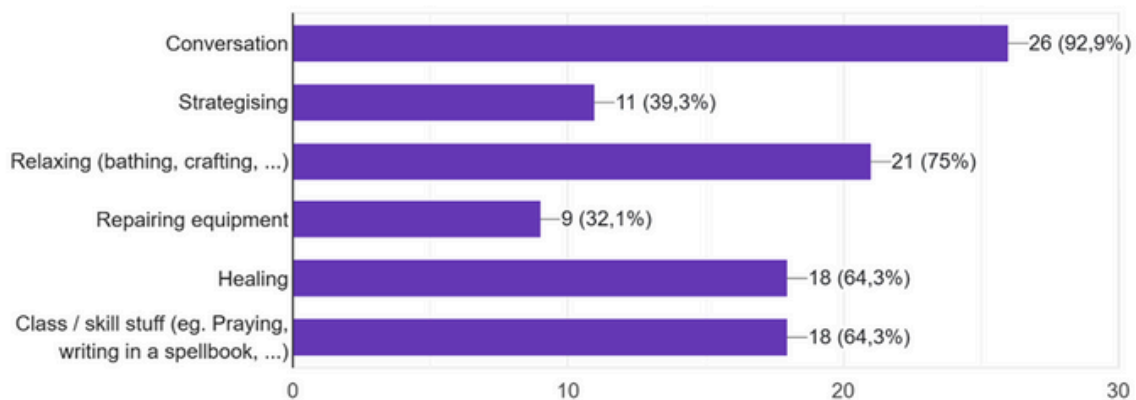
29 antwoorden



1 = 'Ik haat het' 5 = 'Ik vind het geweldig'

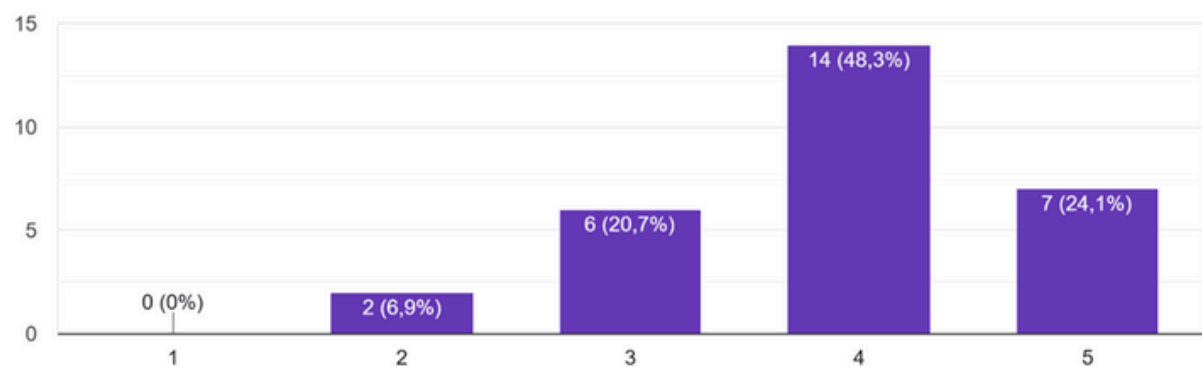
### Which of the following activities does your party usually partake in at camp?

28 antwoorden



### How much do you roleplay while camping?

29 antwoorden



1 = 'Nauwelijks' 5 = 'Bijna alles'

## WAT VIND JE LEUK AAN KAMPEREN IN DE GAME?

Ongeveer 71% van de deelnemers noemde karaktermomenten als iets dat ze leuk vinden op kamp. Karaktermomenten zijn onder meer het spelen van hun personage op een dieper niveau, communiceren met de andere spelers over conflicten, strategieën of gewoon om een band met hen op te bouwen. Het omvat ook het opbouwen van kleine vaardigheden (bijv. omgaan met dieren) en het beheren van middelen. Iemand vertelt dat kampvuurinteracties de groep veel vertellen over hoe het met ze gaat als team, maar ook hoe het met de individuele personages gaat. 32% geeft ook aan dat ze van kamperen houden vanwege het tempo. Het is een onderbreking van het gevaar waarin de spelers zich bevinden. Hieronder vindt u een selectie van antwoorden van deelnemers die naar mijn mening het beste konden worden weergegeven in plaats van samengevat.

---

*"De laatste keer dat ik ging kamperen, maakte mijn personage (die geobsedeerd is door altijd de aardigste persoon in de kamer te zijn) drie potten die tot de rand gevuld waren met thee.*

*Een van de groepsleden kwam naar me toe en vertelde me hoe aardig ik was, dat ik altijd op de groep let. Maar toen ze een pot met een van mijn theeën oppakte, trok mijn personage onmiddellijk zijn zwaard en richtte het op haar. Mijn gezicht ernstig, maar ook een beetje.. treurig? Wangen rood en ogen bedekt met een vleugje zout water. Het andere personage had het niet gemerkt, maar ik hilde voordat ze naar me toe kwam. De thee die ik aan het maken was, was voor het schoonmaken van mijn zwaard, wat waar ik vandaan kom traditioneel wordt gedaan door het metaal in verschillende soorten thee te weken.*

*Een karaktermoment dat nergens anders had kunnen plaatsvinden."*

---

*"Voor mij vind ik het leuk hoe het kan aanvoelen als een beetje slice-of-life in de langzamere momenten van een game. En een geweldig moment om andere personages/spelers te leren kennen en tijd door te brengen enz. Ik vind het ook leuk om de kleine dingen te doen, zoals "resetten", dit betekent voor mij dingen repareren, items inslaan, items maken om me voor te bereiden op andere dingen. Ik vind kamperen soms gewoon een leuk, langzaam onderdeel van een spel waar je gewoon je personage kunt "zijn" en kunt zien hoe andere personages zijn "als ze thuis zijn". Het draagt ook bij aan een mooi tempo! Langzame delen vind ik super belangrijk als het gaat om volledige gevechten of actie of het ontdekken van de wereld en al dat soort geweldige dingen, maar het langzame is ook zo belangrijk."*

---

*"Ik geniet van de slice of life-momenten die je in staat stellen om in je personage te kruipen en hun gewoontes en eigenaardigheden volledig te belichamen buiten gevechten en gespannen dialogen. Door te zien hoe je personage reageert en omgaat met de wereld en andere spelers wanneer je absolute vrijheid krijgt in plaats van zeer strakke parameters, kun je er beter inzicht in krijgen wat je anders misschien niet had gehad."*

---

*"Het is een tijd om je personages echt met elkaar te laten groeien en banden op te bouwen, niet door traumatische gevechten of ongelukken. Het is ook een goede plek voor personages om verschillen uit te werken en op een gezonde manier vanuit andere perspectieven te kijken. Het is ook een tijd dat sommige personages er misschien voor kiezen om hun frustraties met elkaar te uiten, zodat de groep kan doorgaan zonder constante "beef" pitstops."*

---

### **WAT VIND JE NIET LEUK AAN KAMPEREN IN DE GAME?**

Als we naar de antwoorden op deze vraag kijken, is het duidelijk dat er 2 "kampen" zijn over wat spelers en GM's niet leuk vinden aan kamperen.

- 22,5% geeft aan dat kamperen gehaast wordt. Spelers nemen niet de tijd of krijgen niet de tijd om hun personages te laten ontspannen en ontspannen.
- 35,5% geeft aan dat ze kamperen tijdverspilling vinden. Ze gaan liever gewoon terug naar het actieve verhaal. Enige nuance wordt genoemd door deelnemers die vinden dat kamperen niet zou moeten gebeuren als de groep niets nieuws te bespreken of te ontdekken heeft.
- Er zijn een paar vermeldingen van hoe saai of onnodig kamperen kan zijn. Dit is afhankelijk van of de spelers iets hebben om over te praten of interactie mee te hebben, maar er wordt ook vermeld dat in sommige soorten campagnes en games kamperen dezelfde rol speelt als reizende delen of andere soorten op rollenspel gebaseerde downtime. Het kampeeraspect zelf voegt in die scenario's geen enkele waarde toe.

Hieronder vindt u een selectie van antwoorden van deelnemers die naar mijn mening het beste konden worden weergegeven in plaats van samengevat.

---

*"Hoe leuk het is, kan erg groeps- en DM-afhankelijk zijn. Ik heb groepen gehad die helemaal geen camping gebruiken voor rollenspellen en zelfs DM's die kamperen alleen gebruiken om uit te rusten. Ik heb ook een aantal campagnes gespeeld met, naar mijn mening, te veel spelers, dus dit zorgt er ook voor dat momenten als kamperen veel langer duren."*

---

"[kamperen is] persoonlijk sterk afhankelijk van de spelers en GM, ik geef er persoonlijk de voorkeur aan als kamperen gespannen is en volledig deel uitmaakt van het RP-scenario, maar ik ben in games geweest waar de spelers of de DM er specifiek een punt van maken om er gewoon een noodoplossing voor slaap van te maken. Gezien het daadwerkelijke rollenspel tijdens de kampeerscènes, heeft het de capaciteit om het leukst te zijn, maar mijn ervaring is niet altijd zo geweest."

---

"Kamperen is leuk, maar als het te vaak gebeurt voelt het redundant, het zijn momenten van downtime, ze zouden (MAXIMAAL) niet meer dan 1/4 van een sessie in beslag moeten nemen. 1 à 2 topics, of een cute roleplaying sequence is genoeg. Langer of vaker dan dat is teveel, ik wil toch het avontuurlijke deel van het spel spelen. Kamperen is leuk, maar het vult ergens dezelfde niche als reizende porties? Of een ander deel van de downtime van het rollenspel. Ik vind kamperen niet bijzonder leuker dan bijvoorbeeld met je gezelschap op een kar zitten en op die manier chillen."

---

"Het is eerlijk gezegd waar ik naar uitkijk om terug te gaan naar het kamp en met de andere personages te kletsen en dat kleine moment te hebben. Afhankelijk van het spel/gm/spelers kan het echter minder leuk zijn, omdat sommige mensen er voorbij willen waaien en het niet zo boeiend lijken te vinden. Ik hou er niet van als het is als gewoon "je ging terug naar het kamp, je sliep, nu terug naar het avontuur!" Ik hou er niet van als er minder rollenspel is en geef de voorkeur aan op zijn minst kleine klusjes/knutselen/etc om op kamp te doen en vind het geweldig als er kleinere interacties met personages zijn!"

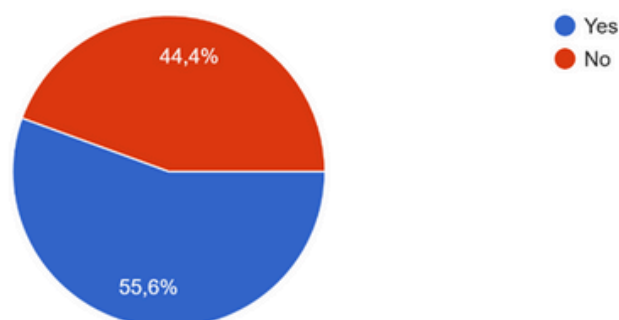
---

"Hoe vervelend of arbeidsintensief sommige GM's het behandelen. Sommigen accepteren "we zetten kamp op" niet als een volledige actie en zullen erg vervelend zijn over wat we doen en hoe we het doen. Kan leuk zijn, afhankelijk van het type campagne, maar meestal, als de opzet te lang is, slaan we de strategie over en worden we de volgende dag gewoon wakker."

---

If given an alternative to camping, would you take it?

27 antwoorden



Do you actively avoid camping in TTRPGs?

31 antwoorden

