

Op de huid van Rami Ismail

# 'Iedereen is mijn vriend, tot het tegendeel bewezen wordt'

Wie nog twijfelde aan de status van het Utrechtse Indiegamehouse Vlambeer moet zijn mening snel herzien. Beide eigenaren – Jan Willem Nijman en Rami Ismail – staan sinds vorige maand op de FORBES-lijst van meest veelbelovende talenten uit de game-industrie. Nog geen vijf jaar na de start van Vlambeer en na de lancering van succesvolle games zoals Ridiculous Fishing reist Ismail nu regelmatig de wereld rond. Daar ontmoet hij vakgenoten, geeft lezingen en vindt hij inspiratie voor het ontwikkelen van nieuwe games.

TEKST MART RIENSTRA FOTOGRAFIE AAFKE HOLWERDA

**De game-industrie groeit en bloeit. Dit jaar overschrijdt de sector wereldwijd de grens van tien miljard euro omzet. Vooral de Indiegames, gemaakt door onafhankelijke ontwikkelaars, scoren uitstekend. En juist in deze tak van sport zwaait Nederland – met Vlambeer – de scepter. In Indieland bent u een bekendheid?**

Ja, daar lijkt het op. Als ik zoals nu in de VS lezingen geef dan word ik om de tien seconden aangeklampt voor een kort gesprek of een foto. Buiten op straat ben ik een volstreekte nobody. Ideaal. Het zegt vanzelfsprekend veel over de game-industrie; een aparte wereld.

**Maar wel een florerende industrie. Mee dankzij jullie succes reist u nu al weken door de VS en was kort geleden in Japan, Zuid-Amerika en Afrika. U komt op plekken waarvan u vijf jaar geleden – bij wijze van spreken – niet eens het bestaan wist. Staat uw leven sinds Vlambeer op zijn kop?**

Absoluut. Toch was het in 2010 vooral een duik in het diepe. We waren wel klaar met de Game & Design-studie aan de HKU en wilden gewoon games ontwikkelen. Dus zijn we dat gaan doen. En met vallen en opstaan zijn we er gekomen, voor wat dat in deze industrie waard is. Terugkijkend heb ik de mazzel gehad al vanaf mijn zesde te weten wat ik wil. En dat is vooral games maken, reizen, mensen ontmoeten en helpen.

**Wat wilt u over vijf jaar bereikt hebben?**

Dat mijn rol als ambassadeur van de game-industrie is gegroeid. Nog meer dan nu wil ik mensen ondersteunen en inspireren. Vooral in hun creativiteit; mensen hebben op dat gebied echt een zetje nodig. Of Vlambeer dan nog bestaat, weet ik niet. Voorlopig zijn er genoeg ideeën, genoeg uitdagingen. Maar als Vlambeer geen relevantie meer toevoegt, kappen we ermee.

**Wat is uw grootste talent?**

Ik geloof graag in het goede van de mens. Daarom verdient iedereen mijn vertrouwen en neem ik bijvoorbeeld de tijd voor gesprekken en suggesties, waar anderen eerder afhaken. Door mensen het voordeel van de twijfel te geven, komen ze tot bloei en worden

creatief. En dat levert veel op, voor hen en voor ons, zowel in menselijk opzicht als bedrijfseconomisch. Bovendien; als ik mensen moet wantrouwen, word ik ongelukkig. Als halve Egyptenaar is iedereen mijn vriend, totdat hij of zij het tegendeel bewijst.

**Wat is uw grootste valkuil?**

Die ligt in het verlengde van mijn talent: af en toe wordt mijn vertrouwen beschaamd. Zoals twee jaar geleden, toen ons spel Ridiculous Fishing door een Amerikaanse ontwikkelaar werd gekloond. Maar daar leer je van; nu overkomt ons dat niet meer. In die zin is het erkennen van je valkuilen op relatief jonge leeftijd uiterst nuttig. Daar leren kinderen meer van dan van een gemiddelde toets op school.

**Wat is uw favoriete stad?**

Ik heb er twee: Boston en Johannesburg. Beide steden hebben de perfecte mix tussen de kenmerkende Amerikaanse ambitie en dynamiek en de Europese wortels. In Nederland voel ik mij vooral Utrechter. Ik houd van de stad. Door haar historie en grachten, maar ook door haar lef. Wij blijven als Vlambeer de Taskforce Innovatie eeuwig dankbaar dat zij het vijf jaar geleden hebben aangedurfd twee studenten te ondersteunen in hun verlangen om games te ontwikkelen.

**Wat is uw passie?**

Reizen. En dan vooral het ontmoeten van mensen en het ervaren van de verschillen tussen die mensen en culturen. Door al dat reizen – ik ben ruim 325 dagen per jaar onderweg – weet ik nu dat universele waarheden niet bestaan. Alles hangt af van waar je geboren bent, welke rol je in de samenleving speelt en hoe je tegen de wereld aankijkt. Om dit te beïnvloeden, moet je regelmatig buiten je comfortzone treden. Praat eens een uur met iemand die je niet kent of ga voor mijn part bungeejumpen; ik verzeker je dat je na zo'n sprong anders tegen de wereld en je eigen leven aankijkt. Dat gevoel van 'elke dag is een nieuwe' ervaar ik als ik reis. Dit verplicht mij om met een open mind in het leven te staan. En dat is de ultieme voorwaarde voor creativiteit, denk ik.

**Wie is uw idool?**

Voor mij is iedereen die games ontwikkelt een idool, een held. Omdat deze mensen niet bang zijn heel veel tijd te investeren in een onzekere afloop. Omdat ze voor creativiteit kiezen, in plaats van voor de automatische piloot. En omdat ze hun hart volgen en niet hun verstand. Vergeet niet, de meeste game-ontwikkelaars zouden goud geld kunnen verdienen, bijvoorbeeld als softwareprogrammeur.

**Hoe ziet uw ideale zondagmiddag eruit?**

Dan ben ik steeds op een andere plek, ergens in de wereld. Ik heb sinds kort een appartement in Hilversum. Maar als

'Voor mij is iedereen die games ontwikkelt een idool, een held'

ik drie weken thuis zit, word ik onrustig en wil weg. Of het nu maandag, woensdag of zondagmiddag is.

**Als u geen game-ontwikkelaar zou zijn geworden, wat dan wel?**

Dan zou ik ongelukkig zijn. Vanaf mijn prille jeugd weet ik wat ik wil in het leven: creatief en onafhankelijk zijn. Dat vind ik vooral in games, maar ook in reizen, mensen en schrijven.

**Wat is uw levensmotto?**

Durf te falen; uitsluitend dat brengt je verder. In de VS zijn failures onlosmakelijk verbonden met de American Dream, in Nederland krijg je een waarschuwing als je een fout maakt of iets niet kunt. Alsof dat motiveert om het nog een keer te proberen of op andere gebieden je nek uit te steken. Het Nederlandse cynisme is wat dat betreft *killing*. Uit ervaring weet ik dat als je mensen zelfvertrouwen geeft, zij zich maar al te graag willen bewijzen. ■