

Toegepaste games zijn met een veelbelovende opmars bezig. Bijna de helft van de 330 Nederlandse gamebedrijven houdt zich bezig met het ontwikkelen van spellen met een serieuze inslag, waaronder een behoorlijk aantal in Utrecht. Om dit verder aan te jagen, werken overheden, bedrijven en kennisinstellingen nu samen in Growing Games; een landelijk programma met het centrum in Utrecht.



## Growing Games

# Kansen voor Utrechtse gamesindustrie verzilveren

De jonge gamesindustrie verpopt zich van louter entertainmentproducent tot leverancier van simulaties, gedragsbeïnvloedende programma's en vormen van virtual reality aan grote bedrijven en maatschappelijke organisaties. Door hun beeld- en spelelement leveren applied games een bijdrage aan behandelingen, therapieën en trainingen die fundamenteel anders is dan traditionele methoden. Gebruik maken van games kan lesmateriaal immens verrijken. Voorbeelden? QLVR uit Utrecht en het eveneens Utrechtse Monkeybizniz dat een spel maakte voor jongeren waarvan een dierbare is overleden. Andere toegepaste games zijn gericht op de begeleiding van diabetes- en parkinsonpatiënten en jongeren met ADHD.

### Geestelijke lenigheid

Leger, zorginstellingen en luchtvaartmaatschappijen maken al dankbaar gebruik van games. Crisissituaties zijn digitaal bijvoorbeeld goed na te bootsen. Ziekenhuizen maken chirurgen in opleiding crisisbestendiger door hen virtueel complicaties bij operaties te laten ervaren. Kolonel Wifred Rietdijk van de Landmacht, die al voor honderden miljoenen euro aan games heeft laten ontwikkelen, spreekt over 'geestelijke lenigheid'. Bovendien zijn games tegenwoordig overal. Dat maakt toegepaste spellen op veel terreinen inzetbaar.

### 11,7 miljard

Uit mondiale cijfers voor de applied gamemarkt blijkt dat de sector een grote

groei doormaakt: in 2010 bedroeg het wereldwijde volume van de applied gamesindustrie 1,5 miljard euro. In 2014 was dit al gegroeid naar 4,5 miljard en de verwachting is dat het in 2018 om ruim 11,7 miljard euro gaat. Ondanks de groeiende markt en de aanwezige potentie kan Nederland nog niet echt profiteren van deze groei. Nog geen 10 procent van de Nederlandse spellen bereikt de internationale markt, zo bleek uit de Gamesmonitor 2012, het eerste brede onderzoek naar de Nederlandse gamesindustrie. Gamebedrijven laten het product na succesvolle oplevering achter bij hun opdrachtgevers, maar implementatie blijft te vaak achterwege. En dan de opschaling; hoe zorg je dat een zorggame niet alleen bij die eerste

afnemende zorginstelling wordt gebruikt maar ook in vergelijkbare zorginstellingen in Nederland, of daarbuiten? Een oplossing is om games op eenzelfde manier te produceren als tv-formats. Die worden eerst bij één zender uitgeprobeerd en daarna verkocht als generiek product (zoals The Voice of Holland), met maatwerk voor elk land. Zo'n stap is voor gameontwikkelaars uiteraard niet vanzelfsprekend.

### Kraamkamer

Om Nederlandse en dus ook Utrechtse applied gamebedrijven te ondersteunen bij de genoemde vraagstukken, werken meer dan 25 partners samen onder de noemer 'Growing Games', een programma geïnitieerd door het Utrechtse initiatief Dutch Game Garden, Economic Board Utrecht, Dutch Games Association en iMMovator. De partners, waaronder de Kamer van Koophandel, TNO, HKU, KPMG, Hogeschool Utrecht, Landmacht Training Centrum in Amersfoort en Universiteit Utrecht, willen het ontstaan van bedrijven die zorgen voor extra werkgelegenheid, stimuleren. Ook willen ze betere toegang van Nederlandse gamestudio's tot de internationale markt en sterkere samenwerking. De rol van penvoerder in het programma ligt bij Dutch Game Garden, de Utrechtse 'kraamkamer' voor nieuwe gamebedrijven met vestigingen in Hilversum en Breda. Dutch Game Garden en Economic Board Utrecht hebben er bewust voor gekozen om Growing Games landelijk te maken. Bij succes zal Utrecht bovengemiddeld profiteren.

### Omzet en werkgelegenheid

Het belangrijkste doel van Growing Games is het vergroten van omzet en werkgelegenheid in de applied game-sector. De sector groeit uiteraard ook autonoom, maar de partners willen die groei maximaliseren en versnellen door de sector (nog) dichter bij potentiële afzetmarkten en groeikapitaal te brengen. Daartoe zijn zes deelprojecten opgezet, waaronder Cure & Care, Teaching & Training en Safety & Security, met als doel het vergroten van de afzetmarkt binnen respectievelijk zorg, educatie en

veiligheid. Daarnaast lopen de projecten Opschaling, Talentontwikkeling en Onderzoek & Innovatie als rode draad door het programma. Zo zijn er gratis masterclasses over verschillende financierings- en exploitatiemogelijkheden, toegesned op de sector. Er worden ook tenders uitgeschreven voor nieuw te ontwikkelen games in nauwe samenwerking met Growing Games-partners en er vindt matchmaking plaats tussen gamebedrijven en opdrachtgevers uit cross-oversectoren.

### Medicijn van de Eeuw

Winnaars van de twee eerste tenders zijn de Stichting Moodbot, een consortium van onder andere HKU en Gainplay uit Utrecht en het eveneens Utrechtse Fourcelabs dat met 'Medicijn van de Eeuw', aanvankelijk ontwikkeld met het Universiteitsmuseum Utrecht, een educatieve game doorontwikkeld voor groep 7 en 8 in heel Nederland. Daarnaast zijn betaalbare huisvesting en incubatorfaciliteiten onderdeel van het programma, waarin Dutch Game Garden een belangrijke rol speelt. TNO, HKU en DGG ontwikkelen samen een soort keurmerk voor toegepaste games, een wetenschappelijk bewijs dat zeer belangrijk is voor de export van deze games.

### Stroom opdrachten

Ook op het gebied van matchmaking werken de partners samen met gamebedrijven aan trainingsconcepten voor politie en luchtmacht, waardoor een nieuwe stroom aan opdrachten voor gamebedrijven ontstaat: dit betekent meer omzet en meer werkgelegenheid. Verder vindt voorlichting plaats richting buitenlandse bedrijven. De Nederlandse brancheorganisatie heeft onlangs uitpakket met een nieuw platform voor uitwisseling van kennis en internationale representatie van de sector.

### Polsbreuken

Vlak voor de zomer starten coachings-trajecten verzorgd door gameprofessionals en wordt de winnaar bekend van de derde tender; een game waarmee de revalidatie van polsbreuken versneld en verbeterd moet worden. In het najaar verzorgt Growing Games weer een aantal masterclasses tijdens de jaarlijkse Control Conference in Tivoli-Vredenburg te Utrecht. Daar wordt de nieuwe editie van de Games Monitor gepresenteerd waarin teruggeblikt wordt op de gerealiseerde groei van de sector tussen 2012 en 2015. ■

Meer weten? [www.growinggames.nl](http://www.growinggames.nl)

