

Meet Us! schreeuw een spandoek van het *Holland Pavilion* in het beurscomplex Koelnmesse in Keulen. Het paviljoen — een soort Holland Heineken House 2.0 met oranje tinten en een logo met leeuw — staat op de Gamescom, de grootste gamebeurs van Europa. Met 350.000 bezoekers steekt de vakbeurs inmiddels de toonaangevende Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles, naar de kroon.

Terwijl gamefanaten in de andere tien hallen vrij spel hebben, hoor je in hal vier van het paviljoen geen gegalm van videospelletjes. Evenmin ridders in maliënkolder of andere 'geeks' die luidruchtig een game spelen. Nee, hier wisselen gamemakers en bedrijven aan de lopende band visitekaartjes uit. En het is hier dat de Nederlandse gameondernemers hun slag willen slaan.

De wereldwijde industrie van videospellen is een miljardenbusiness, de potentie volgens kenners enorm. In 2018 ging er zo'n \$137,9 mrd in om, een stijging van 10,9% ten opzichte van een jaar eerder, zo becijferde marktanalist Newzoo.

Uiteraard pikt big tech een graantje mee in deze sector. Zo lanceerde Microsoft, de maker van de Xbox, dit jaar 'een Netflix voor games'. Concurrent Google kwam op de proppen met Stadia: een eigen platform om videogames te streamen.

De gamesector overvleugelt zelfs inmiddels de filmbusiness van Hollywood. Tegelijk versterken de twee sectoren elkaar, en vormen ze een gezamenlijke entertainmentindustrie. 'Als je ziet hoe film, muziek én gaming steeds meer samenkomen', zegt game-ondernemer Reinout te Brake. 'Kun je concluderen dat de wereldwijde industrie echt volwassen is geworden en steeds groter wordt.'

BEETJE LUI

Met zes indiegames — videospelletjes, gemaakt zonder steun van een grote geldschiet — profileert Nederland zich op de Gamescom-beurs graag als onafhankelijk gameland. Maar naast optimisme is er ook scepsis. Game-ontwikkelaars, businessdevelopers en pr-mensen uit Nederland lijken het er unaniem over eens: de eigen gamesector staat nog in de kinderschoenen. Als er geen actie wordt ondernomen, dreigt de sector verder terrein te verliezen.

'Weinig developers kunnen hun eigen game écht goed in de markt zetten', legt Horst Streck, voorzitter van brancheorganisatie Dutch Games Association (DGA), de vinger op de zere plek. 'Het gaat om de massa, meer dan 100.000 down-



TECH EN MEDIA

Nederlandse game-industrie snakt naar eigen Angry Birds

Ze hebben genoeg talent en kwaliteit, maar gamemakers in Nederland missen zakelijk instinct om hun spellen goed te verkopen. Moet de overheid met een fonds komen, net als andere landen, om de sector een lift te geven?

In het kort

- Gameontwikkelaars hebben moeite hun eigen videospellen in de markt te zetten
- De roep om een nieuw investeringsfonds klinkt luider vanuit de sector, terwijl die zelfstandig blijft groeien
- Op Gamescom-beurs profileert Nederland zich als land met bijzondere 'indie-games'
- Landen als Finland, Duitsland en Polen investeren actief in game-sector

loads. Dan tel je pas mee. Deze mindset ontbreekt vaak bij ontwikkelaars.'

Ook game-ontwikkelaar Koen Deetman mist vaak zakelijke instinct bij sectorgenoten. 'Je moet niet alleen bezig zijn met de ontwikkeling van je eigen game, maar ook met de verkoop ervan.'

Volgens Deetman is de tijd voorbij dat videospelletjes op Steam — de iTunes voor games — zichzelf verkopen. 'Dat denken is een beetje lui', zegt hij. Anderzijds begrijpt hij het wel. Een videospel ontwikkelen gaat gepaard met vallen en opstaan. 'Een game moet honderdduizend keer aangepast worden', zegt Deetman, die zelf vier jaar lang werkte aan het apocalyptische videospel *Deliver us to Moon*, een van die indiegames. 'Het is soms zo zwaar dat je niet echt aan de volgende stap denkt.'

Eind 2018 jaar boekte de Nederlandse game-sector een omzet van €225 mln tot €300 mln, ruim 11,5% meer dan in 2015. Dat blijkt uit de Game Monitor 2018, die iedere drie jaar met cijfers komt. Dat geld werd verdeeld door 575 gamestudio's, waarvan de meeste minder dan 10 medewerkers in dienst hadden.

Hoewel het de sector op veel fronten voor de wind gaat, ziet directeur Jan Pieter van Severter van accelerator Dutch Game Garden een tekort aan groeigeld. 'Qua innovatie, talent en kwaliteit van games gaat het goed, maar investeringen blijven ver achter.' Dat heeft volgens Van Severter te maken met het type investeerders. 'We missen een investeringsklimaat zoals in Finland of Zweden, waar de overheid actief meedoet', beweert hij. Alle subsidie die de Nederlandse game-wereld ontvangt, gaat volgens betrokkenen direct op aan het paviljoen.

Door de daverende successen van onder meer Angry Birds (van ontwikkelaar Rovio) en Clash of Clans (Supercell) is Finland het mekka voor

De opkomst van e-sports

Electronic sports, oftewel e-sports, geldt als een van de wereldwijde game-industrie. Het bekendste voorbeeld is Fortnite, een soort cartoonachtig schietspel, waar jongeren en

masse op actief zijn om elkaar virtueel te ontmoeten. De game, ontwikkeld door het Amerikaanse Epic Games en People Can Fly uit Polen, is pas sinds ruim twee jaar uit, maar is razend populair. Zo

populair dat er zelfs wereldkampioenschappen Fortnite worden georganiseerd. Daar spelen jongeren voor duizelingwekkende bedragen tegen elkaar. Zo eindigde de 21-jarige Nederlander Dave

Jong, online bekend als Rojo, vorige maand op het wk als tweede. Een plek die goed is voor €1 mln prijsgeld. Dat geld moet hij overigens delen met zijn Britse teamgenoot, de zes jaar jongere Jaden Ashman.

gamers. Een grote rol hierin speelde het agentschap Business Finland, voorheen Tekes, dat eerst veel geld stak in Nokia. Later stelde het bijna €1 mln beschikbaar aan de marketing van games. 'Deels op kosten van de overheid kon de Finse gamesector hard groeien', zegt Van Severter. Daardoor vloeiden inleg én rendement terug in de Finse staatskas. Rovio ging uiteindelijk in 2017 naar de beurs, voor €1 mrd.

SUCCESSVERHAAL

Volgens Streck lopen ook andere landen voor op Nederland dankzij overheidssteun. 'De Duitse overheid investeert jaarlijks €50 mln in de game-industrie', zegt hij. Niet alleen vers kapitaal speelt volgens de DGA-voorzitter een rol, ook kennis en speciale programma's helpen de Duitse sector vooruit. 'Die route moeten wij ook volgen', zegt Streck.

Overigens kent Nederland wel degelijk een

succesverhaal. Guerrilla Games wordt vaak aangehaald op Gamescom. Het Amsterdamse bedrijf, dat voortkwam uit mediabedrijf Lost Boys, behaalde grote hits met schietspellen als Killzone en, recenter, Horizon Zero Dawn. Het kreeg een kapitaalcrachtige partner: vijftien jaar geleden werd Guerrilla als studio ingelijfd door elektronica-reus Sony.

Maar Guerrilla is een uitzondering. En dat zal zo blijven, vreezen kenners. Wéér wijzen zij naar het uitblijven van overheidssteun. Gevraagd waarom de sector zichzelf niet kan bedreuen, countert Te Brake: 'Er is toch ook een filmfonds? Waarom dan ook geen gamefonds?' Zo'n fonds, verdedigt de ondernemer, verdient zichzelf dubbel en dwars terug. 'Een studio kan met extra investeringen zijn personeelsbestand sneller uitbreiden en de omzet laten groeien', zegt hij. Tussen 2015 en 2018 liet de sector een banengroei zien van 10%, tot 3850 werknemers.

Een gamefonds kwam er vijf jaar geleden overigens bijna. Met het project GameOn zou de Rijksoverheid €10 mln in de industrie steken. Te Brake, een van de initiatiefnemers, zag het plan mislukken. 'Misschien waren wij te vroeg', zegt hij. Intussen komen allerlei andere landen met investeringsfondsen. 'Qua timing was het nu beter geweest, kijk naar andere Europese landen.' Zo pompte ook Polen afgelopen jaren zeker €26,5 mln in zijn gamesector.

Als een gamestudio een overheidsinvestering wil krijgen, moet die voldoen aan voorwaarden, weet Te Brake. 'Vind eerst een private investeerder, die minimaal een half miljoen erin steekt', zegt hij. 'In ruil krijgt hij aandelen, de overheid verstrekt vervolgens een achtergestelde lening en als winst wordt behaald, los je de lening af.'

PAMPEREN

Toch mag de sector best vaker in de spiegel kijken. 'Je kunt ook te veel pampieren', zegt Deetman. Volgens de ontwikkelaar moeten jonge gamers beter worden opgeleid voor het grote werk. 'Als je faalt op school is het niet erg, maar later kost het je veel geld', spreekt hij uit ervaring.

De game-opleidingen op hbo-niveau in Breda en Utrecht worden alom geprezen, en Van Severter vindt het vreemd dat de universiteiten achterblijven. 'Ik mis een Nyenrode of Erasmus', zegt de directeur van Dutch Game Garden. 'Aan de entertainmentkant valt op het gebied van *business to consumer* veel te halen.'

Streck steekt tot slot de hand in eigen boezem. 'Wij kunnen nog beter samenwerken', concludeert hij. Een voetbalmaatje is ook in de gameswereld nooit ver weg. 'Ajax heeft aange-toond dat je met minder geld met de grote jongens mee kan komen.' De Nederlandse Angry Birds lijkt ook een kwestie van tijd.

De Gamescom-beurs in Keulen trok afgelopen week 350.000 bezoekers. Zij konden daar nieuwe spellen en apparatuur uitproberen. Nederland profileert zich in Keulen met verschillende indie-games, waaronder 'Deliver us the Moon'

FOTO'S: GAMECOM, BLOOMBERG, REUTERS EN KEOKEN