

REPORTAGE DE BAROMETER

Serious games: geen spel meer

Loek Mulder

GRONINGEN Hoe staat de noordelijke economie er voor? Die vraag staat centraal in de Barometer. Deze DvhN-serie richt iedere maand de schijnwerper op een andere sector. Ondernemers, deskundigen, werknemers en consumenten schetsen de stand van zaken. Deze maand: de gamesindustrie.

Serious gaming, serieuze spelletjes, geen schiet- of racespellen voor op de computer waar je maar verslaafd aan raakt. Echte games, waar een chirurg zijn operatietechniek mee aanscherpt of een boer zijn melkrobot beter mee leert bedienen. In de afgelopen jaren is in

de regio vanuit het niets een hippe, pionierende bedrijfstak ontstaan die goed is in het maken van dat soort spellen. Zo goed dat volgens ingewijden de noordelijke gamesindustrie het in zich heeft misschien wel op Europees niveau een partijtje mee te blazen.

Serious gaming is een serieuze zaak geworden. Het concentreert zich allemaal in Groningen en Leeuwarden, waar de gamesindustrie wortel heeft geschoten met zo'n dertig bedrijven. Met als boegbeelden de Leeuwarder ondernemingen Triangle Studios en Grendel Games, dat internationaal succes boekt met haar chirurgenspel Underground.

De sector biedt een paar honderd hoogopgeleide mensen werk. Mbo's bieden games- en

multimedia-opleidingen en op hbo-niveau kunnen studenten op de Hanzehogeschool terecht op de opleiding Game Design & Development. Aan de Noordelijke Hogeschool Leeuwarden is daarvoor de studierichting Game Development opgezet. Er worden festivals en competities zoals de Global Game Jam in Leeuwarden georganiseerd en er is een maandelijks gamesindustrialieborrel.

Om de zaak te steunen hebben de bedrijven, onderwijs, overheden en organisaties die belang hebben bij de ontwikkeling van serious games (zoals de politie, het UMCG en Noordhoff Uitgevers) de GameAcademy opgezet. Een initiatief dat wordt ondersteund met Europees geld. De bedrijfstak heeft niet de status gekre-

gen van noordelijke speerpunten als energie, water, gezond ouder worden of sensoren, maar de groeipotentie wordt alom gezien.

Er staat dus een fundament voor verdere ontwikkeling. Maar het is voorlopig nog wel een sector in wording waarvan de prestaties liggen op eerste-divisieniveau. Wanneer de sector er flink aan trekt, dan ligt een promotie binnen een jaar of vijf naar de eredivisie voor het grijpen, zeggen mensen uit de sector. Dan zal de noordelijke gamesindustrie zich kunnen meten met koplopers Amsterdam en Utrecht en is het misschien wel een bescheiden concurrent van Hamburg, het Europees brandpunt van de sector en categorie championsleague.

'Industrie staat op de drempel van doorbreken'

De Deskundige

Albert Sikkema, directeur GameAcademy, Leeuwarden

Voor de noordelijke gamesindustrie breekt een cruciale fase aan, analyseert Albert Sikkema de stand van zaken. De basis ligt er, nu moet de stap vooruit worden gezet. De GameAcademy opereert als een spin in het web van de gamesindustrie en tot dusver is het instituut geslaagd in de opdracht die het meekreeg bij de oprichting: til de sector naar een hoger plan.

Dat heeft de GameAcademy vooral gedaan door op onderwijsgebied de zaak goed in te richten en allerlei activiteiten zoals festivals en bijeenkomsten te organiseren. Nu moet het bedrijfsleven echt warm lopen, aldus Sikkema. „Er is een bescheiden afzetmarkt en er zijn bedrijven die games zinvol gebruiken bij bijvoorbeeld veiligheidsinstructies of voor het beperken van menselijke fouten bij bediening van machines. Games zijn namelijk heel geschikt om mensen te motiveren. Maar de markt moet groeien. Het zal de toekomst van de noordelijke gamesindustrie bepalen.”

Begin april is in dit verband een belangrijk moment. De GameAcademy heeft een bijeenkomst belegd voor de top van het noordelijke bedrijfsleven. „Die bedrijven willen we koppelen aan de game-ontwikkelaars. We mikken eerst op de grotere organisaties als de Gasunie, de NAM, Friesland-Campina en het UMCG. Die hebben de meeste mogelijkheden om te werken aan nieuwe ontwikkelingen. Van daaruit kan toepassing van serious games uitwaaiëren naar het mkb.” Maar die bedrijven moeten wel ja zeggen en opdrachten verstrekken. Anders zal de gamesindustrie niet de vereiste schuwng krijgen en zichzelf niet boven het eerste-divisieniveau kunnen uittillen.

Dat koppelen werkt wel goed, zegt Sikkema. Zo bracht de GameAcademy onlangs het jonge Leeuwarder 8D-Games in contact met het UMCG. Gezamenlijk wordt nu gewerkt aan de ontwikkeling van een prototypespel voor balanstaining voor ouderen. Een goed voorbeeld ook van hoe serious games een rol kunnen spelen in de gezondheidszorg, in dit geval via revalidatie op afstand.

Het accent in de noordelijke gamesindustrie licht zwaar op ontwikkeling van serieuze spellen. Een bewuste keuze, aldus Sikkema. In de hoek van de entertainment games is de concurrentie stukken groter en de kans dat een spel een sof wordt navenant.

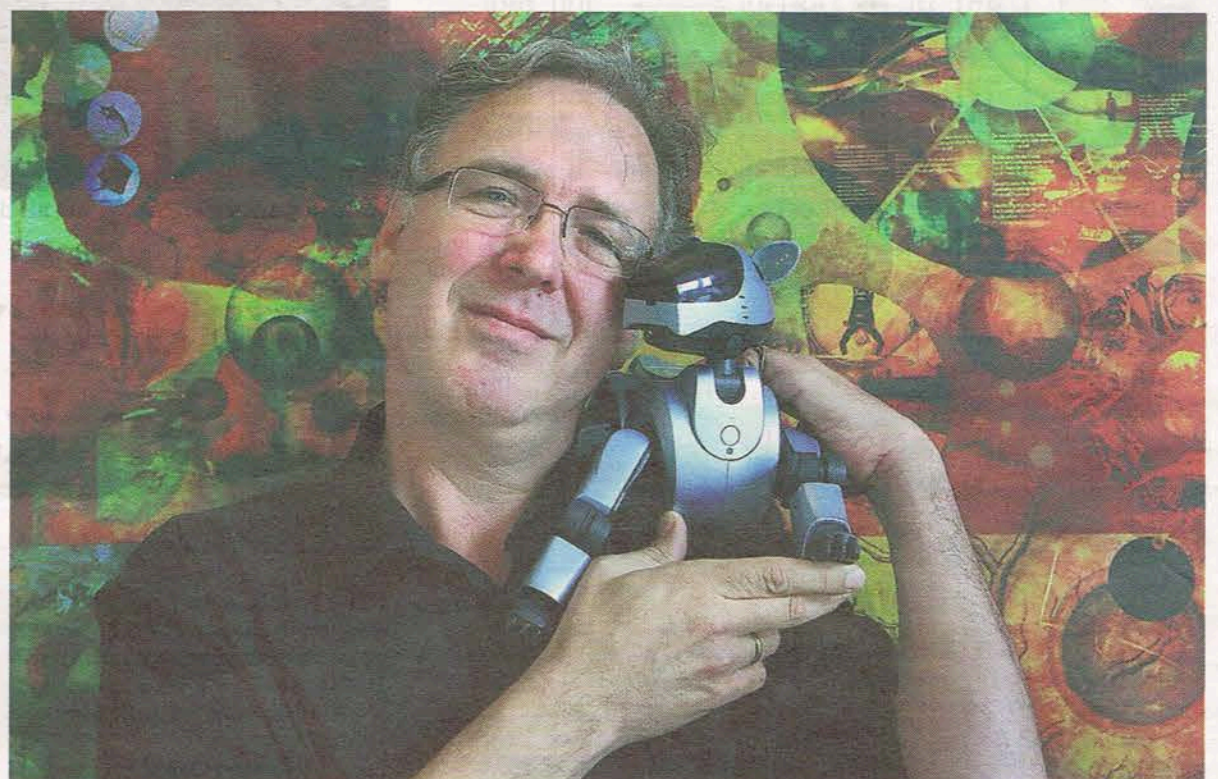
'Organisaties moeten begrijpen dat spellen hen kunnen helpen doelen te behalen'

Rapportcijfer van de deskundige

Volgens Thijs Helfrich

regionale gamesector	7
regionale gamesector over een jaar	8
economie over een jaar	6,5

© DvhN/LC 220314 | JdeJ



▲ Thijs Helfrich: „Gaming haalt het saaie element van leren weg.” Foto Niels Westra

'Nerd is een geuzennaam'

De Ondernemer

Thijs Helfrich, oprichter van Wildsea in Leeuwarden

„Zeg, pap, verdien je daar geld mee?” Voor Thijs Helfrich in het kantoor van Wildsea aan de Willemskade in Leeuwarden ligt een aap-noot-miesachtige blokkendoos. Nou, ja, inderdaad, daar verdient pap Thijs geld mee, antwoordde Helfrich zijn 15-jarige dochter. Misschien draagt Snavelkje, zoals het leren-lezenspel voor de iPad en blokkendoos heet, nog niet zoveel bij aan de winst van Wildsea als Helfrich zou willen. Andere spellen van Wildsea doen dat al wel.

Internetondernemer Helfrich maakte naam als mede-oprichter van theFactor.e, dat in 1994 in Groningen startte met bouwen van websites. „Met dat bedrijf duurde het een jaar of vijf voor we geld gingen verdienen, met Wildsea lukt dat al na twee jaar”, zegt Helfrich. Na de verkoop van zijn aandeel in theFactor.e in 2011 begon hij met drie collega's Wildsea.

De gamesindustrie zit nog sterk in de evangelisatiefase, stelt Helfrich. Al onderkennen bijvoorbeeld onderwijs en zorg de mogelijkheden van computergames als instrument om vaardigheden te verbeteren, in het bedrijfsleven is dat in mindere mate het geval. Maar daar moet de sector wel het geld gaan verdienen. Games kunnen in allerlei organisaties zeer nuttig zijn. Dat besef moet nog groeien, zegt Helfrich.

„Mensen zijn heel gevoelig voor prikkels die games geven”, zegt Helfrich over de zin van serious games. „Gaming beloont en haalt het saaie element van leren weg. Vergelijk het maar eens met de hardloop-app Runkeeper, daar gaat een enorme stimulans van uit.” Zo werkt het ook met het spel dat Wildsea heeft gelanceerd om boerenbedrijven te helpen bij het efficiënter benutten van melkrobots.

„Organisaties moeten begrijpen dat spellen hen kunnen helpen doelen te behalen”, stelt Helfrich. Dat zal echter alleen slagen als de games een hoog realiteitsgehalte hebben. Er moet dus specifieke kennis worden ingebouwd. Daarvoor zoekt Wildsea samenwerking met deskundigen. Zo wordt samen met psychologen gewerkt aan de app Fiorato, die geluksgevoel registreert. Betrokkenheid van vakspecialisten bij games ziet Helfrich als dé weg om de markt richting bedrijfsleven te ontginnen.

Elf man werken er nu bij Wildsea, veelal designers en programmeurs. „Nerds, zo je wilt. Zie dat maar als een geuzennaam”, aldus Helfrich. Het is in elk geval de bright bunch die hier aan de slag is.

De spelontwerper

Mendel Bouman, bedenker van de ontwikkelaarsgemeenschap Indietopia in Groningen.



„Gamedesign is het enige vak waarin ik al mijn interesses kwijt kan. Ik maak muziek, schrijf verhalen, ik ontwerp en programmeer. Met Indietopia verwacht ik in vijf jaar naar veertig gamedesigners te groeien, er zal een café zijn en er zal op academisch niveau onderzoek worden gedaan naar toegepaste spellen.”

De student

Freek Verheide, derdejaars Communicatiesystemen, Game Design & Development



„Ik ben opgegroeid met Nintendo's en vind pixels prachtig. Nu loop ik stage en ontwerp ik met een studiegenoot een game rond samenwerken. Dit is om te leren, geld verdienen komt ongetwijfeld. Ik hoop dat mensen over tien jaar zeggen: 'Hé, een spel van Freek, dat moet goed zijn.'”