

Jan Van Looy
Hogeschool West-Vlaanderen - PIH

De gamesector in Vlaanderen

Van subcultuur tot mainstream medium

Leuven, 14 november 2007

Onderzoek jongeren & gaming

- Uitgeschreven door viWTA (Vlaams Parlement)
- Drie luiken: maatschappij / onderwijs / **industrie**
- "Wat betekent de game-industrie in Vlaanderen en hoe kan zij worden versterkt?"
- Bronnenstudie & interviews stakeholders
- Uitgevoerd aan Hogeschool West-Vlaanderen, Digital Arts & Entertainment

Een volwassen tak van de entertainment-industrie

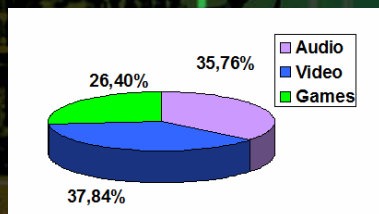
- Omzet (wereldwijd): €23 miljard
- Ontwikkelbudget per game: tot €15 miljoen (+ marketing, fabricage, licenties: tot €50 miljoen)
- Omzet blockbuster games, bvb. *Grand Theft Auto*: €600 miljoen
- Vergelijkbaar met filmindustrie?

Wie gamet?

- Weinig gegevens voor Vlaanderen
- OIVO: 64% van 8-18 jarige Belgen gamet (88% jongens, 64% meisjes)
- BBC: 98% Britse jongeren gamet, 51% 35-50 jarigen
- Alsmear meer meisjes, ouderen, families (*Singstar*, *Dance Dance Revolution*, *Braintraining*, *Buzz*, *Guitar Hero*, Nintendo Wii)

Gameverkoop in Vlaanderen

- Omzet software 2006: €154 miljoen
- Sterkste groei van drie segmenten: +10%
- Binnen 2 jaar: > audio



Waarom een game-industrie in Vlaanderen? Cultureel.

- Cultuurvorm als een ander: verhalen, tekenstijlen, personages, interactie, spelvormen
→ bepaalde culturele denkbeelden
- Collaterale culturele impact: scenaristen, beeldend kunstenaars, muzikanten, animatie-specialisten, 3D-designers, storyboarders, special effects, etc.
- Vlaanderens strip- & animatietraditie (cf. Japanse Manga / Nintendo)

Waarom een game-industrie in Vlaanderen? Economisch.

- Buitenlandse investeringen
- Werkgelegenheid
 - Arbeidsintensief (tot 150 pers.)
 - Jobs van gemiddeld tot hoog profiel
 - Hoge motivatiegraad (menselijk kapitaal)
- Ecologisch verantwoord
- Industriële periferie: computersimulatie, visualisatie, 3D scanning, reclame, film, wetenschappelijk onderzoek, etc.
- Europese kenniseconomie

Gameontwikkeling in Vlaanderen

- 10-tal relatief jonge KMO's
- Drie sectoren
 - Console/PC: Larian, Oudenaarde, *Divine Divinity*, 1m ex., *Ketnet Kick*, 40-60 pers, 3j
 - Internet/casual: Nuclide, Antwerpen, 5 pers., 1j
 - GSM-games: AIM, Antwerpen, 3 pers., 4-tal maanden

Uitdagingen voor de sector

- Opstartkost (ontwikkeling prototype, 10 personen, 1 j, vanaf €500.000)
- Gekwalificeerd personeel
- Investeringsklimaat (gebrek aan kennis, cijfermateriaal, slechte reputatie)
- Gebrek aan onderzoek
- Behouden van intellectuele eigendom

Mogelijke initiatieven

- (Pre-)productiefonds (vgl. VAF)
- Master in Game Development (internationaal, industriegericht)
- Activering risicokapitaal (tax shelter)
- Toegepast onderzoek (vgl. Zweden, Nederland 'Gate project', €10 miljoen)
- Incubator (spin-offs realiseren)

Roundup

- Belangrijke sector: cultureel & economisch
- Vlaanderen: ontluikende industrie, maar verschillende uitdagingen
- Overheid kan op verschillende manieren faciliteren en stimuleren
- Eerlijk publiek debat, komen tot positiever imago