

Game Development in Vlaanderen

Tommy Goffin
Benelux Game Initiative VZW

De Organisatie

- Missie:

“de ontwikkeling van een dynamische en stabiele games industry in de Benelux stimuleren, door te focussen op drie pijlers: business, education en community”.

“BGIN is een platform dat de connecties wil leggen en verstevigen tussen alle partijen en individuen actief in de games industry. “

Domeinen

- Business
 - Bruggen bouwen tussen ontwikkelaars en overige spelers in de industrie die bezig zijn met games (onderzoekcentra, hardware fabrikanten, uitgevers...)
- Education
 - Bruggen bouwen tussen de industrie en de opleidingsinstellingen die game development in hun curriculum hebben.
- Community
 - Bruggen bouwen tussen ontwikkelaars onderling maar ook van en naar individuen, organisaties en overheden die hun weg zoeken in de games industrie.

EGDF

- De European Games Development Federation - EGDF
 - BGIN is een stichtend lid van EGDF
 - Vertegenwoordiging van meer dan 500 game development studios
 - 15,500 werknemers in 10 landen
 - VK, Zweden, Finland, Frankrijk, Duitsland, Oostenrijk, België, Luxemburg, Nederland en Denemarken

Toekomst



- **Groei van de industrie**
 - Videogame sales -> 35 miljard \$ vandaag
 - Groei tot een bijna verdubbeling tegen 2010
 - Snelst groeiende industrie in Europa (364%)
- -> Weetjes
- **Wat drijft deze groei?**
 - Games zijn geen kindermiddel
 - De gemiddelde leeftijd van spelers is 33 jaar!
 - De industrie wordt gedreven door technologische vooruitgang
 - Innovation fuels demand
 - De opkomst van casual games
 - Games zijn een populaire cross-media / cross-industrie technologie
 - Cross-media: Consoles, PC, TV, Mobiel...
 - Cross-industrie: serious games, training en simulation, edugames, ...

Mogelijkheden



- **Serious games**
 - Ander doelpubliek
- **Casual games**
 - Kleiner qua omvang, kleiner qua investering
 - Vaak springplank voor startende ontwikkelaars
- **Digitale distributie**
 - Door digitale distributie krijgen ontwikkelaars ineens meer kansen om hun creatieve en innovatieve producten naar de consument te brengen waardoor er een grotere onafhankelijkheid ontstaat ten opzichte van de grote uitgevers.
- **Gefragmenteerde ontwikkeling is een opkomend model**
 - Studios specialiseren zich in bepaalde competenties
 - Onafhankelijke ontwikkelaars werken samen aan de ontwikkeling van een spel

Food for thought



- **Ondersteun waar de regio goed in is: creativiteit**
 - Games zijn het creatieve medium bij uitstek
- **Stop met het stigmatiseren van games**
 - Het brengt spelers in de industrie onnodige schade toe
- **Verantwoordelijkheid naar onze kinderen**
 - In de eerste plaats bij de ouders en verkopers
- **Leer het nieuwe medium kennen**
 - Het eerste medium dat niet lineair is.
 - Ongekend is onbemind

Closing



Dank voor uw aandacht!

Meer info op www.bgin.org
Info@bgin.org