

# Game industrie in de Noordvleugel en Nederland

Speciale bijlage bij de  
Cross Media Monitor 2010

**Titel**

Game industrie in de Noordvleugel en Nederland  
Speciale bijlage bij de Cross Media Monitor 2010

© Stichting iMMovator Cross Media Network, juli 2010

Vereenvoudiging en/of openbaarmaking van deze publicatie is niet toegestaan, behalve indien hiervoor schriftelijk toestemming is gekregen van Stichting iMMovator Cross Media Network. Citeren is alleen toegestaan met bronvermelding.

**Auteur**

Jurriaan van Rijswijk

**Redactie**

Frank Visser, Stichting iMMovator

**Productie**

Ontwerp: BWS-Excelsior, Haarlem  
Print: All-In Printing, Haarlem  
Oplage: 500

**Distributie**

Stichting iMMovator

U kunt de digitale versie van deze publicatie ook downloaden op [www.immovator.nl](http://www.immovator.nl)

Hard copies zijn te bestellen bij iMMovator op [info@immovator.nl](mailto:info@immovator.nl) of tel 035 – 6777 507

**Financiering**

DE CROSS MEDIA MONITOR IS MEDE GEFINANCIERD MET  
STEUN VAN HET EUROPEES FONDS VOOR REGIONALE  
ONTWIKKELING VAN DE EUROPESE COMMISSIE

# GAME INDUSTRIE IN DE NOORDVLEUGEL EN NEDERLAND

Speciale bijlage bij de Cross Media Monitor 2010



## INHOUDSOPGAVE

Inleiding .....	06
De game industrie .....	08
<i>Game bedrijven in de keten</i> .....	10
<i>De game industrie in SBI codes</i> .....	12
Internationale game en internet trends .....	14
Analyse van de game industrie in Nederland en de Noordvleugel .....	18
<i>Aantallen en oprichtingen game bedrijven</i> .....	20
<i>Type game bedrijven en bedrijfsactiviteiten</i> .....	22
<i>Amsterdam: game hoofdstad voor bedrijven</i> .....	24
<i>HKU-KMT: game opleiding van Nederland</i> .....	26
<i>De omvang van game bedrijven</i> .....	28
Toekomstperspectieven .....	30
<i>Serious gaming als specifieke markt</i> .....	32
<i>Groeiambities</i> .....	34
<i>Goede medewerkers op verschillende niveaus</i> .....	36
<i>Producenten</i> .....	38



## INLEIDING

Er zijn in Nederland 173 bedrijven die tot de game industrie gerekend kunnen worden. Van die 173 zijn er 73 in de Noordvleugel van de Randstad gevestigd. Deze monitor geeft een eerste inzicht in de opbouw en trends van de game industrie in Nederland.

De game industrie is een in het oog springende sector. Wereldwijd, in Nederland en in de Noordvleugel van de Randstad<sup>1</sup>. De termen 'gaming' en 'game industrie' zijn een containerbegrip geworden dat afhankelijk van context wordt ingevuld. Natuurlijk wordt bij de game industrie direct gedacht aan de bedrijven om en rond de spelcomputers zoals de Wii, Xbox en PlayStation. Maar ook vrijwel iedereen heeft wel eens Solitaire gespeeld, een kaartspel dat op iedere computer met Windows wordt meegeleverd en daarmee wereldwijd een van de meest verspreide games is.

De game industrie wordt hier opgevat als bedrijven die meer dan de helft van hun omzet halen uit, of middelen aanwenden voor ontwikkeling, productie of publicatie van games. Er zijn nauwelijks gestandaardiseerde gegevensbronnen over game bedrijven en de game industrie. De game bedrijven die in dit onderzoek betrokken zijn, zijn opgespoord en benaderd via ledenlijsten van verschillende op de game industrie gerichte organisaties. Dit onderzoek is gebaseerd op gegevens afkomstig uit verschillende bronnen zoals de KvK, brancheorganisatie Dutch Games Association (DGA), Syntens, NLGD, industrieportalen, jaarlijkse outlooks en ruim vijftig interviews met Nederlandse game ondernemers die (mede-)verantwoordelijk zijn voor bedrijven in die sector. Door het gecombineerde gebruik van deze bronnen zijn de meeste en belangrijkste bedrijven in de game industrie in dit onderzoek bereikt en ontstaat een geldig en betrouwbaar beeld van de bedrijfstak.

Op landelijk niveau zijn 173 game bedrijven geïdentificeerd en van hen is een aantal kenmerken onderzocht.

Van deze 173 bevinden zich er 73 in de Noordvleugel. Met 50 van hen zijn interviews gehouden aan de hand van een gestandaardiseerde vragenlijst. Daaronder waren vragen over algemene bedrijfskenmerken zoals jaar van oprichting, huidig aantal medewerkers, omschrijving van de kernactiviteit, omzet, vestigingsplaats en reden van vestiging in deze plaats. Vervolgens is er specifiek ingegaan op het aantal medewerkers, de opleiding die ze genoten hebben, of het bedrijf het komende jaar en over drie jaar verwacht mensen aan te nemen, van welke opleiding deze mensen verwacht worden te komen en of het lastig zal zijn deze mensen te vinden. Ook zijn er vragen gesteld over de strategische uitdagingen voor de bedrijfsvoering.

Bij de grafieken is het aantal respondenten per vraag opgenomen ( $n=X$ ), niet alle 173 geïdentificeerde bedrijven hebben informatie verstrekt over alle onderwerpen. De gegeven antwoorden zijn omgezet in percentages. De respons is op alle onderwerpen voldoende om uitspraken te kunnen doen.

Dit onderzoek laat belangrijke elementen van de specifieke dynamiek van de game industrie in de Noordvleugel zien. Dit is echter een eerste inzicht. Tal van andere aspecten vragen om verder onderzoek. Om ontwikkelingen in kaart te brengen verdient het aanbeveling dit onderzoek periodiek uit te voeren. Stichting iMMovator stelt zich ten doel deze publicatie jaarlijks uit te geven, het kwaliteitsniveau van de data te vergroten om deze uiteindelijk integraal onderdeel te laten zijn van de Cross Media Monitor die periodiek door iMMovator wordt gepubliceerd.

<sup>1</sup> De Noordvleugel van de Randstad omvat het gebied van Haarlem via Amsterdam, Almere en Hilversum tot Utrecht en Amersfoort.



## DE GAME INDUSTRIE

Een game bedrijf is gedefinieerd als een bedrijf dat meer dan de helft van haar bedrijfsvoering aan games toebedeelt. De game industrie is lastig meetbaar te maken vanwege de pas recent specifiek gedefinieerde SBI codering.

Game bedrijven in de keten -  
De game industrie in SBI codes -

## De game industrie GAME BEDRIJVEN IN DE KETEN

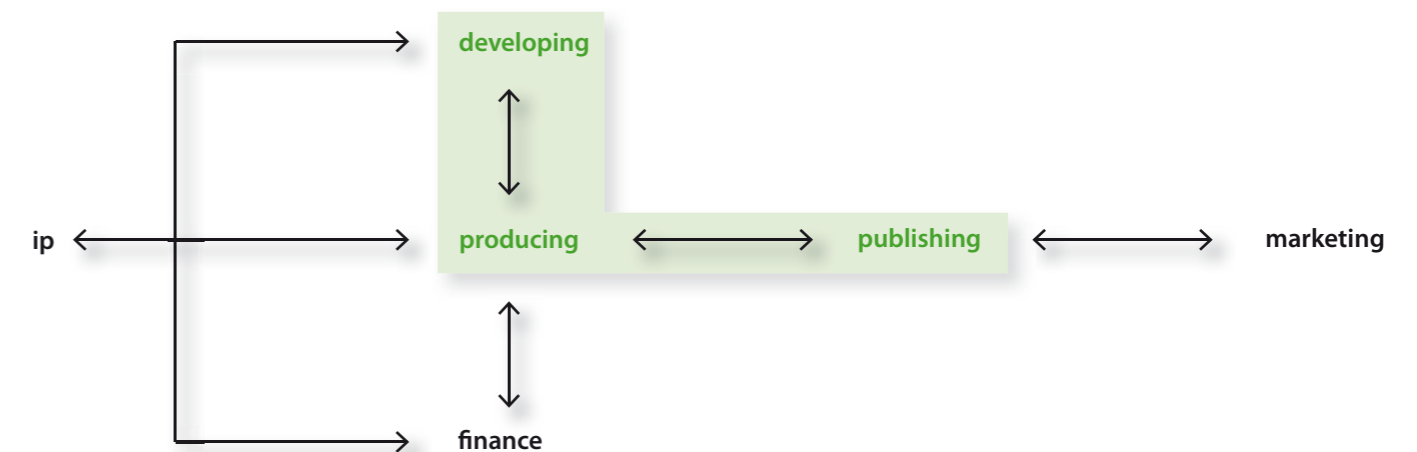
Een game bedrijf is voor deze monitor gedefinieerd als: *“Een bedrijf dat meer dan de helft van haar omzet behaalt uit, of middelen aanwendt voor ontwikkeling, productie of publicatie van elektronische games”*

*“Daarbij gaat het zowel om consolegames, pc-games en internetgames als om games die ontwikkelt worden als onderdeel van of voor andere toepassingen van zogenaamde casual games voor mobiele telefoons tot serious games die functioneren binnen opleidingen of voorlichtingsprogramma's. Onder de definitie vallen zowel ontwikkelstudio's, producenten als uitgevers, en uiteraard ook bedrijven die de activiteiten combineren.”*

Dit kan een ontwikkelaar zijn die in opdracht van uitgevers games voor Nintendo, Sony of Microsoft platforms ontwikkelt. Het kan ook een bedrijf zijn dat zich richt op de ontwikkeling van games voor reclamecampagnes, een

uitgever van games, een bedrijf dat in en rond casual games advertenties verkoopt, of een bedrijf dat serious games maakt voor het onderwijs. Als games volgens bovenstaande definitie de kernactiviteit en bronactiviteit zijn van het bedrijf, is het bedrijf meegenomen in het onderzoek.

In de waardeketen van deze bedrijfstak betekent dit dat bedrijven die opdrachten geven aan gamedevelopers, zoals reclamebureaus, niet als game bedrijf zijn meegenomen in dit onderzoek. Ook wordt de omzet die in retailkanalen met de verkoop van games behaald wordt, hier niet meegenomen. Voor game bedrijven, zoals hier gedefinieerd, ligt de primaire taak in ontwikkeling, productie of publicatie.



## De game industrie DE GAME INDUSTRIE IN SBI CODES

Tabel 1 - SBI codes waaronder Nederlandse game bedrijven geregistreerd staan:

SBI	Omschrijving	Percentage
3240	Vervaardiging van speelgoed en spellen	5%
4651	Computers, randapparatuur en software	5%
6312	Webportals	5%
6420	Financiële holding	5%
7021	PR bureau	3%
7320	Markt en opinie onderzoeksbureaus	5%
9002	Dienstverlening voor uitvoerende kunst	3%
70221	Organisatieadviesbureau	3%
85591	Afstandsonderwijs	3%
94997	Overige belangenbehartiging	3%
182003	Reproductie van computermedia	3%
620101/2	Ontwikkelen, produceren van standaard / en uitgeven van maatwerk software	38%
620202	Software consultancy	5%
620909	Overige dienstverlenende activiteiten o.h.g.v. informatietechnologie	3%
731101	Reclame, ontwerp en adviesbureau	3%
889921	Algemeen maatschappelijk werk	3%
59111/2	Productie van films & televisieprogramma's	10%

Ondanks het feit dat de game industrie wereldwijd inmiddels meer dan vijftig miljard dollar omzet, twintig miljard dollar meer dan de filmindustrie, worden bedrijven in deze bedrijfstak pas recent in overheidsstatistieken als aparte categorie onderscheiden.

Het CBS gebruikt de SBI (Standaard Bedrijfsindeling) om bedrijven naar hun belangrijkste activiteit in te delen. De code die in de nieuwe indeling rechtstreeks gerelateerd kan worden aan de games-industrie is code 5821: Uitgeverijen van computerspellen. Dit in tegenstelling tot oudere sectoren in het domein van de media-industrie, bijvoorbeeld film en televisie waarvan bijna de gehele productieketen in (sub)codes is ondergebracht.

Dit zijn de nieuwe SBI codes in de categorie 58.xx:

- 5821 Uitgeverijen van computerspellen
- 5829 Overige uitgeverijen van software

In de nieuwe indeling is met het ontstaan van 5821 en 5829 een deel van het meetbaarheidprobleem van de gaming-industrie opgelost. Deze moeten echter nu nog gevuld worden. Het CBS gaat volgend jaar pas over op de nieuwe indeling.

Uit Kamer van Koophandel uittreksels van 120 van de 173 bedrijven die gedefinieerd zijn als gamebedrijf bleek dat geen van die 120 bedrijven zich als uitgever van computerspellen onder de SBI code 5821 heeft ingeschreven, maar dat ze alle ingeschreven staan onder andere codes die beschikbaar waren in de oude classificatie (SBI'93).

In totaal hebben de 120 bedrijven die in dit onderzoek op basis van de inventarisatie met behulp van de eerder genoemde bronnen zijn geïdentificeerd als game bedrijven, zichzelf ingedeeld in zeventien verschillende SBI codes, die golden tot en met 2009. De meeste bedrijven, 38 procent, hebben zich ingeschreven als ontwikkelaar, producent en uitgever van standaard en maatwerk software (code: 620101 en 620102). Deze categorie bestrijkt echter een veel breder domein dan louter game bedrijven, wat de omschrijving al

doet vermoeden; echter de meeste game bedrijven kiezen uit de tot voor kort geboden mogelijkheden voor deze categorie. Op grote afstand volgt de categorie 'productie van film en televisieprogramma's' met tien procent van de bedrijven. Uit de lijst van beschikbare bedrijfstyperingen zou de reeds lang bestaande typering: 'Vervaardiging van speelgoed en spellen' (SBI 3240) voor gamedevelopers het meest toepasselijk zijn geweest, ware het niet dat hiermee traditionele spellenfabrikanten worden bedoeld en niet de game bedrijven. Desalniettemin is vijf procent van de game bedrijven onder die code ingeschreven.

Tabel 1 geeft het overzicht van de zeventien SBI codes waaronder de 120 geïdentificeerde Nederlandse game bedrijven zich hebben ingeschreven bij de Kamer van Koophandel en het percentage van het totaal aantal bedrijven dat onder die code geregistreerd staat.

De game industrie is een bedrijfstak waarvan bekend is dat hij tot de belangrijkste media- en entertainment-industrieën behoort. Deze industrie wordt als veelbelovend en belangrijk gezien. Hiervan getuigen de beleidsnota's van nationale, regionale en lokale overheden. Feitelijk echter, kan er maar weinig over gezegd worden op basis van beschikbare gestandaardiseerde bronnen. Dat is een belangrijke omissie. De toevoeging van de nieuwe specifieke SBI code in de versie SBI 2008 is een stap in de goede richting, ook al wordt hier slechts over uitgeverijen gerept. Het is bovendien van belang om de geconstateerde inschrijvingen in gamevreemde categorieën met terugwerkende kracht te corrigeren voor de voorbije jaren om trendanalyses mogelijk te maken.

Overigens blijven meetproblemen bestaan:

- alleen uitgeven is gespecificeerd, onderaannemers aan game uitgevers zullen zich nog altijd softwarebedrijven noemen of anderszins
- bedrijven in gaming zijn jong, dynamisch en veelzijdig, ze maken vaak niet alleen games maar leveren ook content aan mediabedrijven of ict bedrijven, dit leidt ertoe dat ze mogelijk niet in een enkel (game) hokje te plaatsen zijn.



## INTERNATIONALE GAME EN INTERNET TRENDS

Trends in de industrie zijn: processorkracht, online, social en crossplatform. Social networking sites hebben een enorm game potentieel.

Er is een aantal globale game trends waarneembaar die vooral door de opkomst van het internet zijn ontstaan en groot zijn geworden. Een aantal van de trends zal de komende jaren naar verwachting samenkomen, integreren of in elkaar op gaan:

#### Game industrie trends:

- **Trend:** het steeds krachtiger en online speelbaar worden van consoles
  - o Processoren in de 3e en 4e generatie game consoles worden steeds krachtiger waardoor een hoge kwaliteit kan worden gegenereerd door realistische graphics en fysics real time te renderen en de mogelijkheid om deze games online te spelen.
  - o Het businessmodel van de console games is retail, pay for download en subscription. Huidige wereld markt van deze sector is: US\$ 30,4 miljard in 2009 en US\$ 39,7 miljard in 2013.<sup>2</sup>
- **Trend:** (Casual) Massive Multiplayer Online Games
  - o Massive Multiplayer Online Gaming; ooit ontsproten in Amerika met Ultima Online van Richard Garriott, omarmd en groot geworden in Korea is deze vorm van gaming de afgelopen 5 jaar als exportproduct in China, VS en Europa enorm gegroeid. Het businessmodel van deze gamesector is subscription en item verkoop.
  - o Browser games, games die niet gedownload, geïnstalleerd of geregistreerd hoeven te worden om te spelen. Het businessmodel van deze sector is advertising.
  - o De huidige markt van de online gamesector is US\$ 9,3 miljard in 2009 en US\$ 13,7 miljard in 2013.

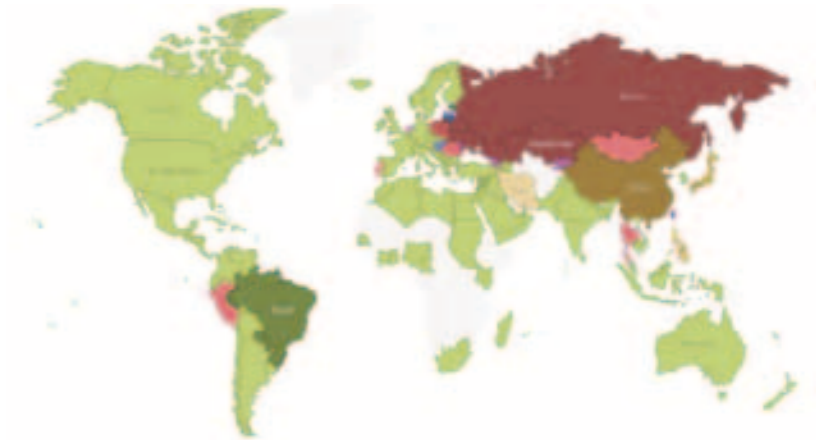
- **Trend:** Het wereldwijd steeds meer mobieler worden van voice en data communicatie via 3G en 4G mobiele netwerken
  - o Mede dankzij deze technologie hebben devices zoals SmartPhone, iPhone en Blackberry een enorme vlucht genomen en zijn hierop games gemigreerd en ontstaan waardoor gamen overal mogelijk is. En er zijn ook games ontstaan die mixen met de fysieke omgeving zoals alternate reality games en games met augmented reality
  - o Businessmodel is advertising & pay for download US\$ 8,3 Miljard in 2009 en US\$ 13,4 miljard.

#### Internet trends:

- **Trend:** Groei van social networking sites
  - o Een trend die dicht tegen de game industrie aanzit en van enorm belang zal gaan worden is de groei van social networks en social network activiteiten zoals dating, werving maar ook gaming.<sup>4</sup> Game ontwikkelaars en uitgevers zullen games gaan integreren of beschikbaar maken binnen deze social networking sites.
  - o Waar World of Warcraft en Lineage zich gelukkig mogen prijzen met meer dan 10 miljoen subscribers (die 15 US\$ per maand betalen) en honderdduizenden actieve spelers, is inmiddels Farmville met 60 miljoen geregistreerde gebruikers waarvan meer dan een miljoen dagelijks actief het grootste (social) game ooit. En farmville is niet de enige. Er zijn nu al vijf games die binnen social networkingsites gespeeld worden die al meer dan 10 miljoen gebruikers hebben<sup>5</sup>.



Afbeelding 1 - World Map of Social Networks



- o World of Warcraft of Lineage is natuurlijk niet te vergelijken met een spel zoals Farmville. Maar alleen al de gedachte dat het succes van beide gecombineerd zou kunnen gaan worden doet menig ondernemer het hoofd op hol slaan. In Nederland is al een aantal bedrijven bezig met de integratie van populaire online games en social networking sites. Er wordt zelfs al gespeculeerd dat ook console games met social networking sites geïntegreerd gaan worden.

een producent beschikbaar komen (bijvoorbeeld Nintendo, Microsoft of Apple), maar het kunnen ook onafhankelijke studio's of uitgevers zijn die de games voor ieder willekeurig platform beschikbaar maken.

De meeste ondervraagde ondernemers onderkennen één of meerdere bovenstaande trends en geven aan dat men in de bedrijfsvoering en strategie rekening houdt met deze ontwikkelingen.

#### - Trend: crossplatform

- o De laatste trend die relevant is voor de game industrie is de crossplatform trend. Steeds meer games komen beschikbaar op meerdere platforms.
- o Dit kunnen games zijn die binnen het platformpalet van

<sup>2</sup> Global entertainment and media outlook 2009 – 2013, PriceWaterhouseCoopers

<sup>3</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Social\\_network](http://en.wikipedia.org/wiki/Social_network)

<sup>4</sup> <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html#abstract>

<sup>5</sup> <http://almanac.farmvillechicken.com/the-largest-game-ever-mind-dazzling-farmville-user-growth-statistics-20091017.html>



## ANALYSE VAN DE GAME INDUSTRIE IN NEDERLAND EN DE NOORDVLEUGEL

Nederland kent 173 game bedrijven met 2.300 werknemers en een omzet van 145 miljoen euro. Bijna 80% van de game bedrijven is jonger dan 10 jaar. Amsterdam huisvest de meeste game bedrijven. De meeste game opleidingen worden vanuit Utrecht aangestuurd. Eenderde van de werknemers in de game industrie heeft een opleiding aan de HKU-KMT in Hilversum gevolgd.

- Aantallen en oprichtingen game bedrijven -
- Type game bedrijven en bedrijfsactiviteiten -
- Amsterdam: game hoofdstad van Nederland -
- HKU-KMT: game opleiding van Nederland -
- De omvang van game bedrijven -

BB+



BB



BB+



# ANALYSE VAN DE GAME INDUSTRIE IN NEDERLAND EN DE NOORDVLEUGEL AANTALLEN EN OPRICHTINGEN GAME BEDRIJVEN

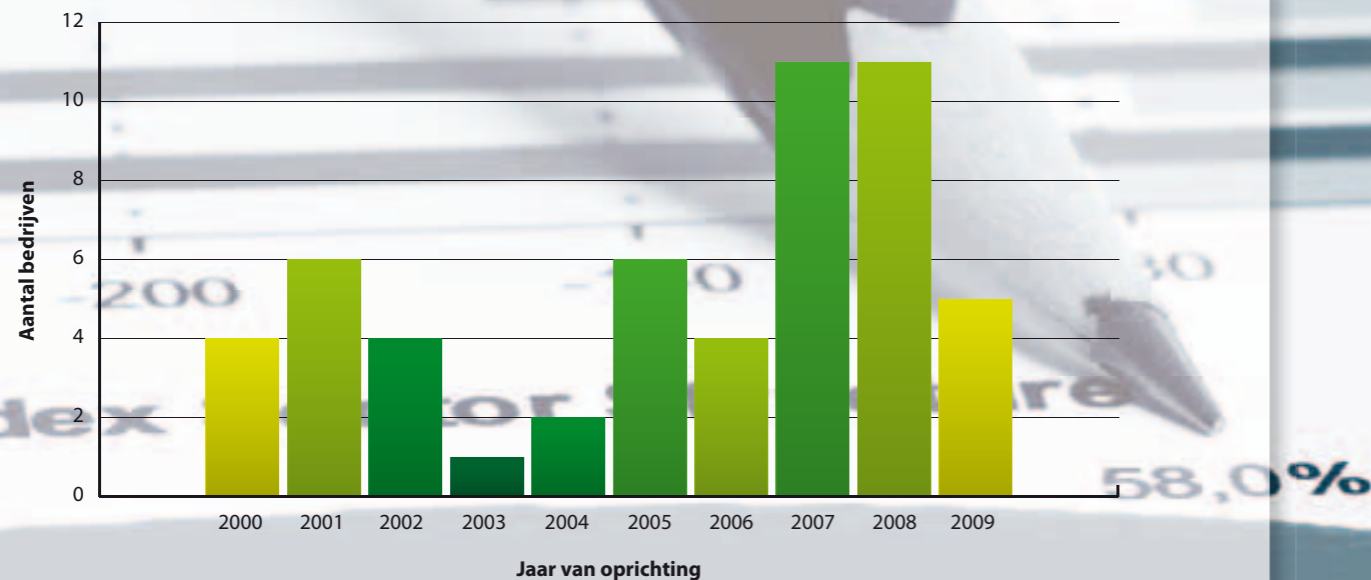
Top 10 (met een gedeelde 10e plaats) van meest genoemde game bedrijven onder 50 game ondernemers in Nederland.

- |                   |               |            |           |                                 |
|-------------------|---------------|------------|-----------|---------------------------------|
| 1. Guerrilla      | 3. Playlogic* | 5. Ra.nj   | 7. Ronimo | 9. Codeglue                     |
| 2. Little Chicken | 4. Spil Games | 6. W!games | 8. Soepel | 10. Flavour / WhiteBear Studios |

Playlogic is in de zomer van 2010 failliet gegaan, maar omdat het onderzoek van voor de zomer dateert en er wordt gewerkt aan een doorstart, zijn ze hier alsnog opgenomen. Bron: [http://www.nrc.nl/economie/article2594374.ece/Gamebedrijf\\_failliet\\_na\\_mislukt\\_sprookje](http://www.nrc.nl/economie/article2594374.ece/Gamebedrijf_failliet_na_mislukt_sprookje)



Figuur 3 - Aantal bedrijven opgericht per jaar sinds 2000



In Nederland zal de game markt voor consumenten groeien van € 585 miljoen in 2008 naar € 859 miljoen in 2013<sup>6</sup>

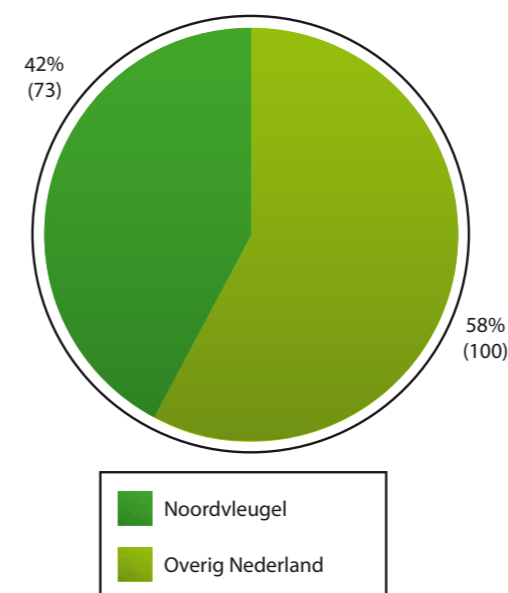
In Nederland zijn op dit moment ongeveer 173 game bedrijven gevestigd<sup>6</sup> met bijna 2.300 medewerkers en een totaal geschatte omzet van 145 miljoen euro in 2009. Dit is de omzet die in Nederland behaald wordt met producing, developing en publishing van games. De retailomzet behaald door winkelketens met de verkoop van games is in dit bedrag niet meegeteld omdat deze voor het overgrote deel behaald wordt met niet in Nederland ontwikkelde games en dus geen goed beeld geeft van de omvang van de Nederlandse game industrie. In Nederland zal de game markt voor consumenten groeien van €585 miljoen in 2008 naar €859 miljoen in 2013.

Door het ontbreken van historisch vergelijkingsmateriaal is het moeilijk vergelijkingen in de tijd te maken. Als de huidige aantallen vergeleken worden met een onderzoek uit 2005<sup>7</sup> waarbij het aantal game bedrijven op 134 lag en het aantal medewerkers op 1200 werd geschat, zou de industrie in vijf jaar tijd met ongeveer 40 bedrijven en 1100 werknemers zijn gegroeid.

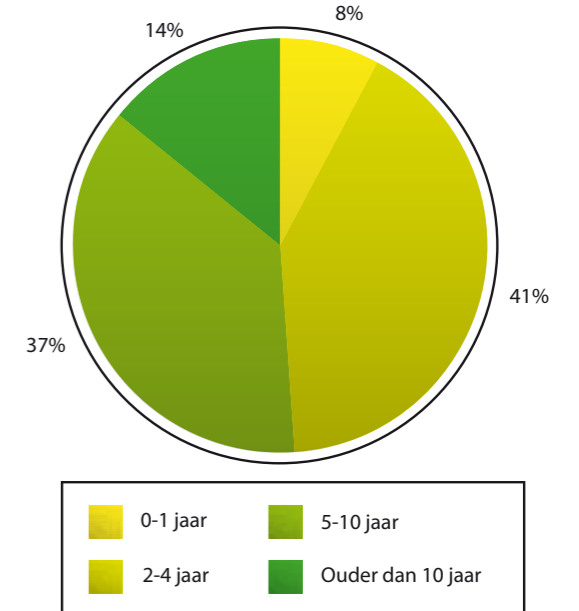
Van de 173 game bedrijven in Nederland is 42% (73 in aantal) gevestigd in de Noordvleugel, zie ook *figuur 1*. In 2009 zijn in de Noordvleugel vier game bedrijven (van start-up tot grote studio) failliet gegaan of overgenomen en zijn vijf nieuwe game bedrijven opgericht.

De gemiddelde leeftijd van game bedrijven in de Noordvleugel is iets meer dan zes jaar. Het oudste bedrijf is 24 jaar en het jongste is met nog geen twee maanden oud pas opgericht. Ondanks fluctuaties in het aantal oprichtingen van bedrijven die nu nog bestaan is de trend dat het aantal oprichtingen sinds 2000 ieder jaar stijgt, zie *figuur 3*. Het gemiddeld aantal oprichtingen in de afgelopen 10 jaar is ruim vijf game bedrijven per jaar. Bekijken we het aantal oprichtingen over de afgelopen vijf jaar dan is het aantal nieuwe inschrijvingen ruim zeven bedrijven per jaar. Het aantal bedrijven dat jonger is dan tien jaar vormt 78% van het totaal aantal bedrijven, zie *figuur 2*.

Figuur 1 - Verdeling game bedrijven Noordvleugel en overig Nederland



Figuur 2 - Leeftijd game bedrijven



<sup>6</sup> Dit is een gemiddelde op basis van een aantal databases en adressenbestanden van de brancheorganisatie, bedrijfsportals en adviseringsorganen van landelijke en lokale overheden. De afwijking van het aantal bedrijven per bron was maximaal 6 bedrijven groot.

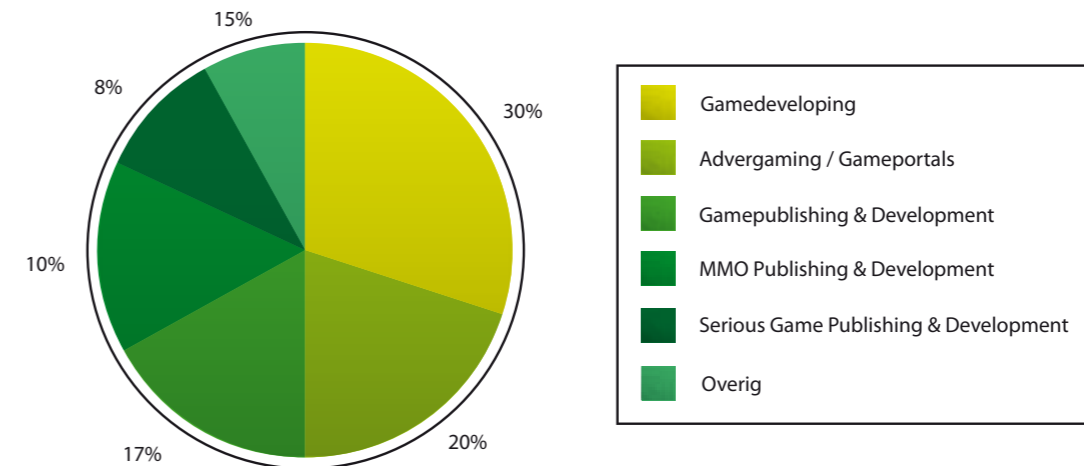
<sup>7</sup> Wie is wie in de Nederlandse game industrie, Uitgave: Economic Development Board Rotterdam

## ANALYSE VAN DE GAME INDUSTRIE IN NEDERLAND EN DE NOORDVLEUGEL TYPE GAME BEDRIJVEN EN BEDRIJFSACTIVITEITEN



Van de activiteiten van de game bedrijven in de Noordvleugel is bijna een derde (30%) direct toe te schrijven aan ontwikkeling van games. In nog eens 27% van de bedrijfsactiviteiten is gamedevelopment een onderdeel van de kernactiviteit uitgeven. Zie *figuur 4*.

*Figuur 4 - Kernactiviteiten game bedrijven Noordvleugel*



Een internationale trend die door 10% van de game bedrijven in de Noordvleugel wordt gevolgd zijn de zogenaamde MMO Games of Massive Multiplayer Online Games. Zowel het ontwikkelen en uitgeven van (casual) MMO games, als het inrichten van daarbij behorende portals en het verzorgen van online transacties (micro-payments) wordt door verschillende bedrijven in de Noordvleugel als primaire bedrijfsactiviteit gezien. Internationaal gezien is dit het snelst groeiende onderdeel van de game industrie. De nabije toekomst zal uitwijzen of Nederland en de Noordvleugel deze trend ook weten te volgen.

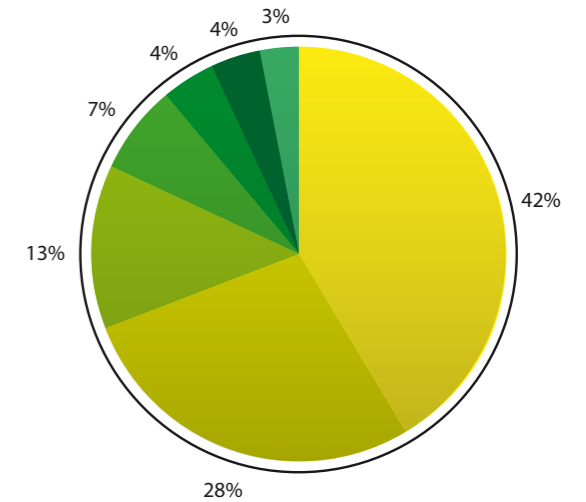
## ANALYSE VAN DE GAME INDUSTRIE IN NEDERLAND EN DE NOORDVLEUGEL AMSTERDAM: GAME HOOFDSTAD VOOR BEDRIJVEN

Binnen de Noordvleugel en Nederland is Amsterdam koploper met het aantal vestigingen van game bedrijven en het aantal medewerkers dat in de game industrie werkzaam is. In Amsterdam is 42% van alle game bedrijven in de Noordvleugel gevestigd en 17% van alle game bedrijven in Nederland. In Amsterdam zijn bijna 400 mensen werkzaam bij game bedrijven. Utrecht en Hilversum wisselen de 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> positie af als het gaat om het aantal gevestigde bedrijven en het aantal medewerkers dat bij deze bedrijven werkzaam is. Utrecht heeft meer game bedrijven, Hilversum heeft meer werknemers in de game industrie. Het gemiddelde bedrijf is in Hilversum groter dan dat in Utrecht.

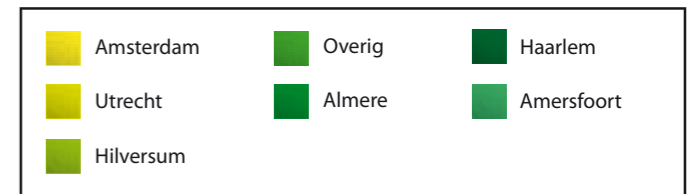
In Utrecht is 28% van de game bedrijven uit de Noordvleugel gevestigd (12% van het landelijke totaal) met ruim 150 werknemers (19%). Hilversum huisvest 13% van het aantal bedrijven in de Noordvleugel (5% van het landelijke totaal), met ruim 275 medewerkers. Dat is een derde van het aantal medewerkers werkzaam in de game industrie in de Noordvleugel.

Amsterdam en Hilversum huisvesten als enige twee steden in Nederland een game bedrijf met meer dan 100 medewerkers. In Utrecht is de concentratie en het aantal game bedrijven vooral te danken aan de Stichting Dutch Game Garden.

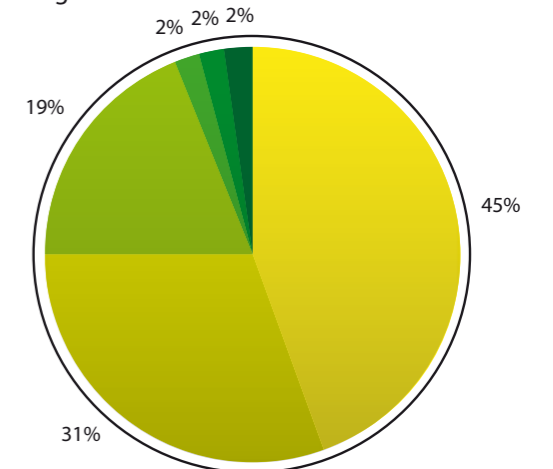
Meer dan driekwart van alle mensen die in de Noordvleugel werkzaam zijn bij game bedrijven, is werkzaam in Amsterdam en Hilversum. Het zijn overwegend bedrijven die in Amsterdam gevestigd zijn die aangeven dat het belangrijk is om bij klanten in de buurt te zitten. Dit zijn dan vooral ook game bedrijven die advergaming in hun portfolio hebben. Voor andere bedrijven in Amsterdam en bedrijven die in andere steden zijn gevestigd is de vestigingsplaats veelal voortgekomen uit de woonplaats van de oprichters die het bedrijf starten en daar vervolgens gevestigd blijven. Zie ook *figuur 5 & 6*.



Figuur 5 - Percentage game bedrijven per stad in de Noordvleugel



Naast de Noordvleugel is er een aantal andere concentraties in Nederland van steden met game bedrijven. Rotterdam is buiten de Noordvleugel naar alle waarschijnlijkheid de stad met de meeste werknemers bij game bedrijven, gevolgd door Breda, Eindhoven en Leeuwarden. Exacte aantallen kunnen hier niet gegeven worden, daar is extra onderzoek voor nodig, maar de interviews en algemene data wijzen in deze richting.



Figuur 6 - Percentage game werknemers per stad in de Noordvleugel



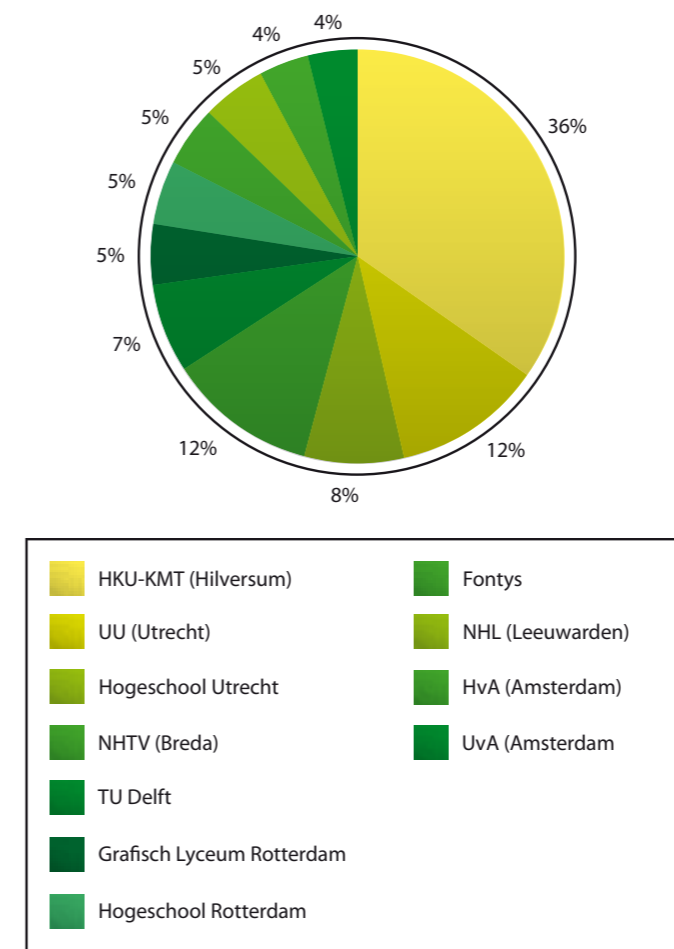
## ANALYSE VAN DE GAME INDUSTRIE IN NEDERLAND EN DE NOORDVLEUGEL

# HKU-KMT: GAME OPLEIDING VAN NEDERLAND



Het grootste deel van de werknemers van game bedrijven, 36%, heeft een opleiding gevolgd in de Hilversumse locatie van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Daarmee neemt Hilversum met de vestiging van HKU-KMT heeft een zeer prominente positie in de scholing van mensen die bij game bedrijven werkzaam zijn. Zie ook *figuur 7*. De combinatie van opleidingen die vanuit Utrecht bestuurd wordt heeft een aandeel van 56%. De focus op game onderwijs in Utrecht lijkt zijn vruchten te hebben afgeworpen.

*Figuur 7 - Opleidingen werknemers game bedrijven*



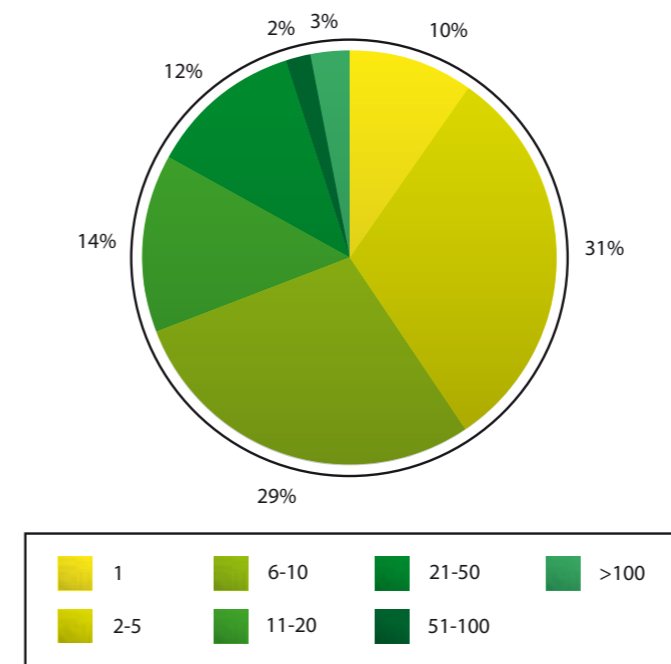
## ANALYSE VAN DE GAME INDUSTRIE IN NEDERLAND EN DE NOORDVLEUGEL

# DE OMVANG VAN GAME BEDRIJVEN

De gemiddelde omvang van game bedrijven is dertien medewerkers. Dit is het gemiddelde van alle game-bedrijven, met uitzondering van de bedrijven die als eenmanszaak geregistreerd staan en de bedrijven groter dan honderd medewerkers. In vergelijking met het onderzoek uit 2005 waar is vastgesteld dat de bedrijven een gemiddelde omvang van 5 FTE hadden is dit dus ruim een verdubbeling van de omvang in 5 jaar tijd. Overigens is van de medewerkers van game bedrijven 81% man en is de gemiddelde leeftijd 28 jaar<sup>8</sup>.

Tien procent van alle game bedrijven zijn eenmanszaken of freelancers. Dit zijn veelal personen die zeer gespecialiseerd werk doen of bedrijven die net zijn opgericht, maar wel de ambitie hebben om te groeien. Het aantal freelancers dat werkzaam is bij game bedrijven is in dit onderzoek niet meegenomen. Veel bedrijven maken gebruik van freelancers. Dit is echter overwegend op projectbasis omdat de gespecialiseerde freelancers te kostbaar zijn om op de loonlijst te hebben. 60% van alle bedrijven hebben een omvang van 10 medewerkers of minder. De groep van bedrijven met duidelijke continuïteit, is de groep bedrijven die over het algemeen meer dan zes jaar bestaat en een omvang heeft van meer dan tien medewerkers. Bijna een derde van de industrie bestaat uit dergelijke ondernemingen. Zie ook *figuur 8*.

Figuur 8 - Verdeling omvang game bedrijven Noordvleugel



<sup>8</sup> Op basis van 614 geanalyseerde LinkedIn profielen van mensen die bij een van de 173 Nederlandse game bedrijven werkzaam zijn.

## TOEKOMSTPERSPECTIEVEN

Serious gaming is een groeimarkt. Bijna eenderde van de game bedrijven heeft zich er al eens mee bezig gehouden. Er is een tekort aan ervaren projectmanagers. MBO opleidingen zouden zich nu moeten toeleggen op het opleiden voor productiewerk in de game industrie. Producenten zijn nog teveel in dienst van andere organisaties in de waardeketen. De ontwikkeling van de rol van onafhankelijke producenten zal leiden tot een groeiversnelling in de game industrie.

- Serious gaming als specifieke markt -
- Groeiambities -
- Goede medewerkers op verschillende niveaus -
- Producenten -



## TOEKOMSPERSPECTIEVEN SERIOUS GAMING ALS SPECIFIEKE MARKT



Acht procent van de bedrijven in de Noordvleugel richt zich in haar kernactiviteit specifiek op serious gaming. Dertig procent van alle bedrijven in de Noordvleugel is ooit betrokken geweest bij de ontwikkeling of het uitgeven van een of meerdere serious games. Serious gaming is een ontwikkeling binnen de game industrie die de afgelopen jaren in opkomst is in Nederland. Een aantal bedrijven en een aantal Universiteiten en Hogescholen zijn hier al meer dan tien jaar mee bezig. In absolute zin lijkt het aantal bedrijven dat zich richt op serious gaming weinig, maar in het onderzoek komt duidelijk naar voren dat serious gaming de komende jaren op veel aandacht mag rekenen.

Bijzonder in dit kader is de oprichting van GATE (Gameresearch for training and entertainment). Dit heeft de aandacht voor gaming naast entertainment en toepassen van simulaties bevestigd en zal dit voor de komende jaren bestendigen. Het GATE onderzoeksprogramma is in totaal 19 miljoen euro in omvang. Er zijn de komende jaren 54 promovendi direct bij betrokken. GATE heeft als ambitie de productiviteit en concurrentiekracht van kleine en middelgrote bedrijven binnen de creatieve industrie te vergroten. Dit zal, aldus GATE, leiden tot het groter worden van bestaande bedrijven, de oprichting van nieuwe en het aantrekken van bedrijven uit het buitenland. GATE is een samenwerking van acht partijen, te weten: Universiteit Utrecht, HKU, TNO, TU Twente, TU Delft de Waag, NBL en Thales. De helft van de betrokken partijen bij GATE is gevestigd in de Noordvleugel. Hiermee zal de verankering van de ambities die het GATE programma heeft in de Noordvleugel zeker zijn vruchten afwerpen. GATE richt zich voornamelijk op gaming in het publieke domein van educatie, gezondheidszorg en veiligheid.

Op het gebied van serious gaming is de zorgsector een belangrijke markt. iZovator is het regionale kennis- en innovatieplatform voor de zorgeconomie dat zich heeft opgeworpen als aanjager voor serious gaming in de zorgsector in de Noordvleugel. Speerpunten van iZovator zijn in 2010 onder andere Applied Health Gaming, Dutch Health Hub en ZorgDichtbij. Op deze manier bevordert zij de economische bedrijvigheid in de sector en realiseert zij een betere zorg, aansluitend op de behoefte van de burger in de regio.

Onder game bedrijven is een scheiding waar te nemen in de manier waarop met serious gaming wordt omgegaan. Er is een groep bedrijven die serious gaming als een aparte discipline ziet van game ontwikkeling en vooral de pedagogische en didactische inbreng van invloed laat zijn. En er is een groep die daarin geen onderscheid maakt en vindt dat ze net zo goed een spel voor bewustwording als een spel voor vermaak kunnen maken. Het zal interessant zijn om te zien of zich de komende jaren twee gespecialiseerde bedrijfstakken ontwikkelen, of dat beide sectoren in elkaar opgaan.

## TOEKOMSPERSPECTIEVEN GROEIAMBITIES

De ondernemers van game bedrijven zijn zeer positief over de toekomst. Het merendeel van de bedrijven geeft aan in 2010 te willen groeien. Een aantal bedrijven is gelukkig met de huidige gang van zaken en heeft geen groeiambitie. Een beperkt aantal bedrijven zal noodgedwongen niet groeien omdat ze daartoe niet in staat zijn.

De ondernemers van game bedrijven in de Noordvleugel geven aan te verwachten dat in 2010 238 medewerkers zullen worden aangenomen. Dit zou een groei betekenen van 25% van het totaal aantal werknemers in de Noordvleugel. Als dit percentage ook representatief is voor de bedrijven buiten de Noordvleugel dan zullen daar nog eens 333 medewerkers aangenomen worden en komt het totaal aantal mensen dat in 2010 nieuw werkzaam zal zijn in de game industrie voor heel Nederland op 571. Het totaal aantal mensen dat werkzaam is in de game industrie in Nederland wordt daarom eind 2010 geschat op 2854.

De afgelopen vijf jaar is de jaarlijkse groei ongeveer 12,5% geweest, een verdubbeling van deze groei zou opmerkelijk zijn. Aan de andere kant heeft in 2008 de Taskforce Innovatie Utrecht becijferd dat 120 bedrijven in de Randstad 1.000 nieuwe medewerkers zochten, waarmee de 25% groei in 2010 zelfs aan de lage kant zou zijn<sup>9</sup>. Bedrijven die een schatting voor 2014 aandurven, schatten de groei tussen 2010 en eind 2014 op 67%.

Naast de genoemde trends binnen de game industrie is het aanboren van nieuwe markten in het buitenland een ambitie van veel ondernemers. Tegelijkertijd roept deze ambitie direct vragen op hoe ze vorm te geven en te realiseren. De internationale ambitie richt zich voornamelijk op Europa. Duitsland wordt in Europa als grootste doelmarkt gezien, gevolgd door Frankrijk, Engeland en Spanje. Enkele bedrijven zijn actief of gaan zich ontwikkelen in Amerika of Azië.

<sup>9</sup> Global Game Jam in Hilversum, Ton Verheijen, gepubliceerd in AG op 9 februari 2010.



## TOEKOMSPERSPECTIEVEN GOEDE MEDEWERKERS OP VERSCHILLENDE NIVEAUS

Het merendeel van de ondernemers die op zoek zijn naar nieuwe medewerkers geeft aan dat ze graag ervaren medewerkers aantrekken, maar tegelijkertijd geven ze aan dat goede senior medewerkers moeilijk te vinden zijn. Het tijdperk dat alle medewerkers het traject van stagiair-, junior-, senior- en lead-designer/programmeur doorlopen is voorbij. Het kost de ondernemers teveel tijd en geld om dit traject voor alle nieuwe medewerkers te doorlopen.

Waar voorheen vooral naar medewerkers werd gezocht die zich met de inhoud van de games bezig hielden is een verbreding naar marketeers en project- en programma-managers duidelijk waarneembaar. Vooral de gevestigde bedrijven maken zich zorgen over de beschikbaarheid van deze groep van medewerkers. De HEAO / HBO's kunnen hiermee een bron van stagebedrijven en werkgevers aanboren.

Ook de Nederlandse MBO opleidingen kunnen garen spinnen bij de groei van de game industrie in Nederland. Productiewerk wordt in Nederland op dit moment door te hoog, en daarmee te duur, gekwalificeerd personeel uitgevoerd of het wordt uitbesteed aan Pakistan, Oekraïne of India. Veel ondernemers geven aan dat het creatieve proces lastig blijft om uit te besteden naar het buitenland, maar dat uitbesteding voor uitvoerend werk gemakkelijker zal zijn. Er blijven kansen voor Nederlandse productie-medewerkers op MBO niveau (bijvoorbeeld voor het maken van achtergronden in games) mits MBO opleidingen hier nu op inspringen en toegesneden opleidingen gaan aanbieden voordat uitbesteding naar lage lonen landen gebruikelijk is geworden in de industrie.

## TOEKOMSPERSPECTIEVEN PRODUCENTEN

Een belangrijke ontwikkeling, die in het verleden eerst de muziek- en filmindustrie en later de televisieindustrie heeft veranderd en dat voor de game industrie ook zal doen, is de opkomst van de producenten.

In de game industrie werken producenten nu ofwel voor de ontwikkelaars, ofwel voor de uitgevers en zijn er nog maar weinig onafhankelijke producenten zoals in de muziek-, film- en televisieindustrie<sup>10</sup>.

Op het moment dat het publiceren / uitgeven, financiering en de conceptuele ontwikkeling gescheiden wordt van de technische ontwikkeling kan schaalvergroting plaatsvinden. Technische ontwikkelingen kunnen dan door meer producenten worden ingezet dan alleen door het game bedrijf dat die technische oplossing ontwikkeld heeft. De creativiteit van reclamebureaus, marketeers en financiers zal aangewend kunnen worden om via producenten meer en meer games en gamegerelateerde producten te ontwikkelen.

Er is geen Nederlands onderzoek bekend dat de positie van producenten in de game industrie laat zien, maar Amerikaans onderzoek naar de salarissen in de game industrie<sup>11</sup> laat zien dat producenten ongeveer het gemiddelde salaris in de industrie verdienen (\$75.573 in 2009). Alle "non-business" functies worden in dit onderzoek aangeduid als "developers", een term die meer omvat dan alleen programmeurs, maar ook kwaliteitscontroleurs en audio en art designers. Het onderzoek wijst uit dat producenten vaak "developers" met veel ervaring zijn. Bijna de helft van de producenten heeft meer dan zes jaar ervaring als "developer" in de industrie.

Programmeurs verdienen in het algemeen iets meer dan het gemiddelde, maar hun salaris loopt verder op met meer ervaring. Een programmeur met zes jaar ervaring verdient gemiddeld 36% meer dan het gemiddelde salaris in de industrie. Marketing & sales functies krijgen ongeveer het gemiddelde uitbetaald. Meer dan gemiddeld betaald krijgen de "business executive" functies. Je kunt uit deze salariering afleiden dat van de "non-business" functies, de programmeurs het hoogste worden ingeschaald.

Producenten zijn in de game industrie nog te weinig onafhankelijk gevestigd en nog te veel in dienst van andere organisaties in de waardeketen waardoor hun talent veelal alleen binnen die organisaties benut kan worden. Als zich meer onafhankelijke producenten zullen vestigen, zoals in de muziek-, film- en televisieindustrie gebruikelijk is, en talent breder beschikbaar komt, zal dit leiden tot een versnelling van de ontwikkelingen in de game industrie.

Een herhaling van dit onderzoek en de aanpassing van de basisgegevens op de indeling op SBI codes zal een beeld over de tijd van de game industrie kunnen scheppen en beleidsmakers en betrokkenen van binnen en buiten de game industrie een beeld geven van de trends en ontwikkelingen in deze interessante en zich snel ontwikkelende industrie.

<sup>10</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_producer](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_producer)

<sup>11</sup> <http://www.prnewswire.com/news-releases/2009-game-developer-salary-survey-reveals-us-game-industry-average-income-of-75573-90736324.html>



ENTERTAINMENT

RESOLUTION

CLASSIC ARCADE

SIMULTANEOUSLY

KEYBOARD

CONCENTRATION

ONLINE

DISTRACTION

LEVEL

DEVICES

PLAYERS

CHALLENGES

DISPLAY

ADDRESS