

Creatief investeren



Vlaanderen moet in game-industrie

Dit academiejaar studeren de eerste 'echte' gamers af in België. Volgens experts Stef Desmet, Vero Vanden Abeele, Jelle Husson en Bob De Schutter van GroepT zijn er **nog genoeg onontgonnen terreinen in de game-industrie waar Vlaanderen het verschil kan maken.**

De game-industrie doet gouden zaken – in België bijvoorbeeld steeg de verkoop van games met 31% tijdens het eerste halfjaar van 2008 – en is sinds enkele jaren de drijvende kracht achter de entertainmentsector. Vooral Japan en de Verenigde Staten tellen de meeste en belangrijkste uitgevers en spelontwikkelaars. In Europa spelen Engeland, Nederland, Scandinavië, Duitsland en Frankrijk enige rol van betekenis. Maar waar blijft Vlaanderen?

Stef Desmet: “De Vlaamse game-industrie is heel beperkt en heel verspreid. Alleen een paar kleinere bedrijfjes zijn er mee bezig, met Larian¹ in Oudenaarde als bekendste voorbeeld. Ook uit de recente studie van het viWTA² blijkt dat Vlaanderen achterop hinkt.”

Belastingvermindering

Op basis van deze studie formuleerde het viWTA samen met onderzoekers van Gent en Kortrijk enkele aanbevelingen die moeten bijdragen tot het uitbouwen van een volwaardige game-industrie in Vlaanderen. Op de

verlanglijst staan een goede game-opleiding, een kenniscentrum voor games, een incubator die startende ondernemingen begeleidt en een beter investeringsklimaat. Wat dit laatste betreft, doelen de onderzoekers op de 20% tax shelter, een belastingmaatregel voor de game-industrie die in 2007 werd goedgekeurd door de Europese Commissie met als argument dat videogames een cultuurproduct zijn en als dusdanig moeten ondersteund worden. Producenten van videogames kunnen tot 20% belastingvermindering krijgen op de loonkosten met een maximum van 3 miljoen euro. De Franse regering past deze maatregel reeds toe.

Boost

Vero Vanden Abeele: “Wat opleidingen betreft kan je in Vlaanderen op vier plaatsen terecht: bij onze GroepT-hogeschool (Leuven) hebben we een post-master opleiding in eMedia, de provinciale hogeschool Limburg heeft een specialisatie Game Design binnen de opleiding Grafisch Ontwerp, en de Universiteit van

Hasselt heeft een expertisecentrum opgericht voor digitale media. De meest uitgebreide opleiding (3 jaar) vind je in Kortrijk waar sinds twee jaar een professionele bacheloropleiding ‘digital arts and entertainment’ wordt gegeven. Dit academiejaar studeren daar de eerste studenten af. Als er elk jaar 20 tot 30 studenten in Kortrijk zouden afstuderen en er gevolg gegeven wordt aan de viWTA-aanbevelingen kan dit een echte boost betekenen voor de Vlaamse game-industrie.” En we zijn goed op weg. Recent werd namelijk een resolutie goedgekeurd in het Vlaams Parlement om de viWTA-aanbevelingen te realiseren. Voor de 20% belastingvermindering, wat een federale aangelegenheid is, werd een wetsvoorstel ingediend in de Federale Kamer. De overheid maakt duidelijk werk van een kader voor een Vlaamse game-industrie.

Even serieus

Maar laten we eerlijk zijn, hoe kan Vlaanderen opboksen tegen de grote game developers die torenhoge budgetten spenderen aan de



¹ zie ook interview met Larian in [InterConnect 24](#), p24. InterConnect-archief op www.imec.be/interconnect

² viWTA: Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek. [De viWTA-studie 'jongeren en gaming'](#) kan gratis gedownload worden op www.viwtta.be, klik 'publicaties', klik 'dossiers'

Emotiesensor

In het kader van Holst Centre, ontwikkelt IMEC een sensornetwerk dat emoties kan herkennen. Het sensornetwerk meet zowel hartslag als ademhaling en huidparameters die gerelateerd zijn met emoties. Men verwacht dat emotieherkenning in games de interactie met de speler een nieuwe dimensie zal geven.

Meaningful play

Op 11 en 12 december organiseert GroepT een symposium over serious games naar aanleiding van het eTreasure-project.

Meer info: www.meaningfulplay.be

Gamen als sollicitatieproef

IBM en het Massachusetts Institute of Technology (MIT) deden een onderzoek naar de verworven vaardigheden van online-gamers. Het spelen van zogenaamde MMORPG's (*massively multiplayer online role-playing games*) zou leiderschap, empathie, organisatietalent en leren omgaan met risico's en tegenslagen aansterken. In World of Warcraft bijvoorbeeld maak je deel uit van een guild (broederschap) die een bepaalde opdracht moet vervullen. Voor elke missie wordt een leider gekozen. Gamers die zulke games spelen zouden betere managers zijn, stelt de studie.

Download de studie 'Virtual worlds, Real Leaders' op www.seriosity.com/downloads/GIO_PDF_web.pdf



ontwikkeling van spelen als Grand Theft Auto IV (100 miljoen dollar), Metal Gear Solid 4 (50 ~ 70 miljoen dollar) of Halo 3 (60 miljoen dollar)? Bob De Schutter: "Larian slaagt erin succes te boeken met dit soort games (DivineDivinity), maar voor een starter zijn de budgetten die hiermee gepaard gaan bijna onoverkomelijk. Volgens mij moet Vlaanderen zich daarom richten op een ander soort games, waar met kleinere budgetten en een hoge dosis creativiteit ook succes kan geboekt worden. Casual games zijn hier een voorbeeld van. Dit zijn korte, eerder eenvoudige games zoals Diner Dash, Sokuban, Zuma, Tetris, kaart- of Mahjong spelletjes of adaptaties van traditionele spellen. Meestal zijn ze gratis te downloaden en kan een 'luke' versie gekocht worden voor een klein bedrag (typisch rond de 5 à 10 euro). Ook worden ze soms gefinancierd door advertenties op de website of in het spel zelf. Ik denk dat dit een interessante piste is voor Vlaanderen omdat creativiteit – iets waar we toch sterk in zijn – zeer belangrijk is voor een succesvol casual game."

Jelle Husson: "Een andere mogelijkheid zijn serious games. Dit zijn spellen waar entertainment niet op de eerste plaats staat. Hun doel kan zijn om mensen iets aan te leren, of te sensibiliseren. Dit soort games wordt meestal ontwikkeld door onderzoeksgroepen en is

gratis te downloaden. Er worden geen grote budgetten aan besteed waardoor ze vaak de diepgang en prachtige 3D-opmaak missen van de grote commerciële titels."

Voorbeelden van serious games zijn Re-mission, ontwikkeld voor jonge kankerpatiënten, waarbij de speler met zijn nanobot kankercellen kan doodschieten; Immune-attack waarbij een nanobot door het lichaam reist en de verschillende immunocellen leert kennen; Global Conflicts: Palestine / Latin America waarbij de speler als journalist getuige is van en verslag moet geven over het dagelijkse leven in dit conflictgebied. Het veelbesproken megaproject 'Spore' waarbij de speler het leven op aarde vormgeeft, was oorspronkelijk ook bedoeld om de speler wetenschap en evolutie te brengen. Dit bleek echter maar moeilijk verzoenbaar met de factor FUN en dus werd de wetenschap maar achterwege gelaten. Het blijft dansen op een slappe koord als je verantwoorde wetenschap en een tof spel probeert te combineren.

Wat meer FUN alsjeblieft

Jelle Husson: "Serious games kunnen in scholen gebruikt worden, maar evengoed in bedrijven om sleutelcompetenties zoals klantvriendelijkheid of leiderschap aan te leren. Het beperkte aanbod dat vandaag op de markt is voor

bedrijven lijkt nog te veel op een simulatie-omgeving en mist de factor fun en motivatie, wat net zo typisch is voor games. Daar ligt dus nog een groot potentieel voor Vlaanderen." Bob De Schutter: "Het voordeel van leren via een game is dat de werknemer zo vaak hij wil, op eigen tempo en in een veilige omgeving kan leren. Wie gruwet er niet van de cursus klantvriendelijkheid waarbij je een rollenspel moet spelen met andere collega's. Onderzoek heeft aangetoond dat mensen beter leren en onthouden als ze ontspannen zijn en er plezier in hebben." Stef Desmet: "Serious games zijn vaak heel land/regio-gebonden als je bv. iets wil aanleren over actualiteit, geschiedenis, bedrijfs-cultuurgebonden vaardigheden. Terwijl adventure games zich afspelen in een fantasiewereld en dus over de hele wereld kunnen verkocht worden, moeten serious games eerder lokaal ontwikkeld worden." Vlaanderen heeft dus alle redenen om voor dit soort games te gaan: creativiteit is belangrijker dan een groot budget, er zijn weinig of geen hoogwaardige serious games op de markt die 'leren + fun' echt combineren, de vraag ernaar kan sterk stijgen eens de bedrijfswereld het potentieel ervan inziet, en het kan beter lokaal ontwikkeld worden.

Opa gaat gamen

De eMedia-groep van GroepT heeft al een lange traditie op het vlak van serious games.

SPEEL

Gratis te downloaden serious en casual games:

www.fas.org/immuneattack

www.re-mission.net

www.bigfishgames.com

www.nitrome.com

www.playfirst.com



Een van hun recente projecten is eTreasure waarbij ze via een interactieve spelshow grootouders en kleinkinderen samen willen laten gamen. Kleinkinderen worden met de helden van vroeger geconfronteerd, zoals Jacques Brel of de cast van Schipper Naast Mathilde. De grootouders worden dan weer op de rooster gelegd over de laatste nieuwe kinderhits en technologische gadgets. Zo leren beide groepen over elkaars leefwereld. Vero Vanden Abeele: “In onze projecten staat de gebruiker centraal. Concreet voor dit project zijn we gestart met uitgebreide observaties van de twee doelgroepen: wat boeit hen, waarom gamen ze? Zowel de sociale wetenschappers als de 3D-modellers van ons interdisciplinair team werkten mee aan deze observaties. De belangrijkste conclusie was dat ouderen enkel willen gamen als ze er iets kunnen mee leren, terwijl kinderen louter voor de fun spelen. De grootste uitdaging was dan ook om deze twee vereisten te combineren in een spel.” Jelle Husson: “Ook de daaropvolgende brainstormsessies over de aard en de inhoud van het spel en het uiteindelijke design van het spel gebeurden steeds samen met de gebruiker. Op deze manier werd de creativiteit van ons – designers – extra gestimuleerd. User-centric design is zeker een aanrader voor Vlaamse bedrijven als je een spel op de markt wil brengen voor een breed publiek.”

Waar gaat dat naartoe?

Hoe gaan games evolueren? Het sociale aspect wordt duidelijk belangrijker, kijk maar naar online-games die door miljoenen mensen wereldwijd gespeeld worden (bv. World of Warcraft) of naar de Wii die in familie/vriendenverband gespeeld wordt. Ook vervagen de grenzen zowel wat betreft soort spel (Grand Theft Auto is zowel een race game als een shooter game en adventure game), als soort publiek. De grote game-titels van vandaag zoals World of Warcraft illustreren duidelijk dat de beelden steeds realistischer worden. Bereiken we hier geen grens? Bob De Schutter: “Grafisch zijn we de laatste jaren zeker vooruitgegaan, daar zitten we bijna aan de limiet. Maar de mechanics van de spellen zijn bijna niet veranderd: het gaat steeds over het zoeken en neerschieten van objecten, net omdat dit zo eenvoudig te beschrijven is in code. Er is zeker nog veel potentieel om te innoveren op dit vlak en bijvoorbeeld de emoties van de speler bij het spel te betrekken.”

De eerste spellen die onze gedachten kunnen lezen, bereiken reeds de markt. Het eenvoudigste spel is Mindball³ waarbij twee spelers tegenover elkaar aan tafel zitten en op basis van de juiste hersengolven een balletje laten bewegen. Beide spelers dragen een hoofdband

met een EEG-sensor die Alpha- en Theta-golven herkent. Hoe rustiger en meer gefocust je bent, hoe minder van deze golven, en hoe sneller je het balletje naar je tegenstrever toe beweegt. Een veel complexer systeem is de hoofdband van Emotiv met 16 geïntegreerde EEG-elektroden en een gyroscoop om hoofdbewegingen te detecteren (zie foto p4). Via de hoofdband kunnen emoties zoals verveling, frustratie en betrokkenheid herkend worden evenals gelaatsuitdrukkingen zoals lachen, het optrekken van de wenkbrauwen en knipogen. Via software kunnen al deze factoren omgezet worden in bepaalde handelingen in het spel. IBM sloot reeds een samenwerking af met Emotiv om ook business-toepassingen te ontwikkelen op basis van de EEG-hoofdband. Het duurt niet lang meer of we hebben geen geheimen meer voor onze computer. ■

IMEC maakt deel uit van de gebruikerscommissie van het eTreasure-project van GroepT. IMEC ontwikkelt technologieën voor online 3D-gaming en voor multimedia-toepassingen.

³ www.mindball.se en www.youtube.com, zoekterm 'mindball'