Dhr. H. Rijnten

EBU

Provincie Utrecht

Wordt uitsluitend per email verzonden.

ERASMUS SCHOOL OF HISTORY, CULTURE AND COMMUNICATION
Department of Media and Communication

Address Burgemeester Oudlaan 50
Room L 2 33

Postal address P.O. Box 1738
3000 DR Rotterdam

Telephone nr +31 (0)10-408 2453

E-mail jansz@eshcc.eur.nl
Internet http://www.eshcc.eur.nl/english/media/

Our reference
jj201438
Growing Games

Your refererence

Date: 29 mei 2014

Geachte Heer Rijnten,

u heeft mij gevraagd een beoordeling te geven van het rapport Growing Games (versie 2.0; 7 mei 2014). Omwille van de transparantie schets ik mijn positie in relatie tot de game sector. Ik doe aan de UvA en EUR een kleine vijftien jaar wetenschappelijk onderzoek naar de aantrekkingskracht en effecten van games waarbij ik samenwerk met Nederlandse game bedrijven. Aanvankelijk lag de nadruk op entertainment games, recent concentreer ik me op 'persuasive games', dat wil zeggen games die een specifiek doel beogen te realiseren. Sinds 2013 ben ik samen met Raessens (UU) en Schouten (TU/e) projectleider van een groot 4-jarig NWO Topsector Creatieve Industrie onderzoek naar de effecten van persuasieve games.

U vraagt mij in het bijzonder aandacht te besteden aan 'ondernemerschap', maar u hebt verder geen criteria voor de beoordeling geformuleerd. Ik organiseer mijn beoordeling aan de hand van de criteria die vaak worden gebruikt bij *project-assessment* in de internationale wetenschappelijke wereld. Dit zijn productiviteit, expertise, innovatiekracht, zelfreflectie en ethische aspecten. Ik zal onder de noemer innovatiekracht iets zeggen over ondernemerschap.

Vooraf

Het rapport lijkt enerzijds de game sector in de provincie Utrecht te willen versterken, maar maakt anderzijds ook gewag van samenwerking met andere regio's. Wat mij betreft resulteert dit in een onduidelijk perspectief. Ondanks de verwijzing naar de Noordvleugel of naar regio's ten zuiden en ten oosten van Utrecht ontbreken twee grote commerciële spelers in het veld: IJsfontein (Amsterdam) en Ranj (Rotterdam). De oprichting van het Center for Applied Games in Amsterdam wordt wel genoemd, maar de vermelding blijft beperkt tot enkele zinnen. Bij mij roept dit de algemene vraag op of Growing Games via de samenwerking echt een nationaal doel heeft of dat het project zich specifiek richt op Utrecht.

Productiviteit

Growing Games heeft ambitieuze doelstellingen geformuleerd voor een relatief korte periode. Uit het rapport blijkt dat het bouwen van het ecosysteem al in 2013 is begonnen. Ik kan met enthousiasme beamen dat de activiteiten productief zijn. Ik denk hierbij vooral aan de initiatieven van de DGG die ook een uitstraling buiten Utrecht hebben. De economische doelstellingen voor Utrecht zijn fors. De realisatie daarvan zal in belangrijke mate afhankelijk zijn van wat in 2013 en daarvoor is gerealiseerd. Uw rapport maakt duidelijk dat bedrijven met een grotere omvang noodzakelijk zijn om in economische zin verschil te maken. De recente financiële problemen bij Spil Games werpen een vervelend schaduw over de ambities van Growing Games.

Expertise

In het GG ecosysteem is expertise van hoge kwaliteit aanwezig op het gebied van game design en game ontwikkeling. Ik heb er alle vertrouwen in dat deze kennis verder verdiept zal worden door de (beoogde) samenwerking met maatschappelijke partners (zorg, onderwijs, veiligheid) en verwante bedrijven (AV sector).

De expertise op het terrein van de werking of validering van games komt weinig prominent naar voren. Het rapport constateert op verschillende plaatsen dat onderzoek naar het effect en de impact van applied games noodzakelijk is. In de SWOT analyse wordt zelfs als bedreiging geformuleerd "Werking applied games vaak nog onvoldoende onderzocht". Onderzoek naar (beoogde) effecten van games is vooral een sociaal-wetenschappelijke expertise. Het is in het rapport niet duidelijk of deze expertise aanwezig is in het ecosysteem.

Innovatiekracht

De game producten uit de Utrechtse regio laten zien dat de lokale game designers of designers in opleiding (HKU) vernieuwend kunnen werken. Of deze innovatie voldoende kracht houdt is moeilijk in te schatten. Growing Games kiest om goede redenen voor een focus op zorg, onderwijs en veiligheid. Dat zijn geïnstitutionaliseerde sectoren in de Nederlandse samenleving. Het introduceren van een game (of een *gamified* procedure) betekent vaak een breuk met vertrouwde praktijken in de instituties. Hier schuilt een gevaar dat de innovatiekracht van de jonge industrie gedempt wordt door de traditionele instituties. De decennia lange ervaring met edugames en e-learning geven reden tot het temperen van optimisme. Ik denk dat ik uit het rapport kan lezen dat sommige betrokkenen zich bewust zijn van de implementatie problemen, want er ligt niet voor niks de nadruk op concrete projecten van kleine schaal (best practices).

Maatschappelijke en commerciële innovatie is het resultaat van faciliterende randvoorwaarden en initiatieven die door individuen en/of groepjes worden genomen. De randvoorwaarden die GG schept zouden ondernemende individuen of groepen kunnen faciliteren. Tot mijn vreugde besteedt het rapport aandacht aan coaching. 'Ondernemerschap' is niet bij iedereen van nature aanwezig; het moet geleerd worden. Veel (hogere) opleidingen worstelen met hoe studenten hier in te scholen. Ik denk dat ik niet overdrijf als ik zeg dat velen het erover eens zijn dat het ondernemen vooral in een praktijk (stage; bijbaan) vorm krijgt. Het GG ecosysteem biedt een goede kans om coaching te verbinden met een productieve inzet van studenten binnen de game bedrijven.

Zelfreflectie

Al lezend wordt duidelijk dat de schrijvers hebben gekozen voor een optimistische toonzetting. De SWOT geeft aan dat men ook kritisch heeft nagedacht over de beren op de weg. Dat is te prijzen. Bij de economische kant van de zaak wordt terecht een paar keer geconstateerd dat het aantrekken van kapitaal noodzakelijk is. De recente rol van vastgoedondernemers is een positief voorbeeld.

Ik mis een reflectie op het thematisch kader. De argumentatie ten gunste van de thema's zorg, onderwijs en veiligheid is duidelijk. De argumentatie om niet te kiezen voor een commercieel model is naar mijn oordeel te beperkt. Nu lijkt het alsof GG samenwerking met kapitaalkrachtige commerciële partijen uitsluit zonder duidelijk te maken waarom. Ik teken hierbij aan dat grote ondernemingen allesbehalve zaligmakend zijn. Er is voldoende reden te veronderstellen dat de gamification hype op zijn retour is en dat vele advergame projecten eenmalig waren. Toch zou een meer op de commercie gerichte poot in GG niet misstaan.

Ethische aspecten

Het rapport heeft oog voor de belangen van de verschillende partijen en dat die belangen tegenstrijdig kunnen zijn. Er komen geen specifieke ethische problemen in het rapport naar voren.

Tot zover mijn beoordeling van het Growing Games rapport. U weet mij vast en zeker te vinden als mijn bijdrage vragen oproept.

met vriendelijke groet,

Prof. Dr. Jeroen Jansz