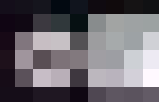
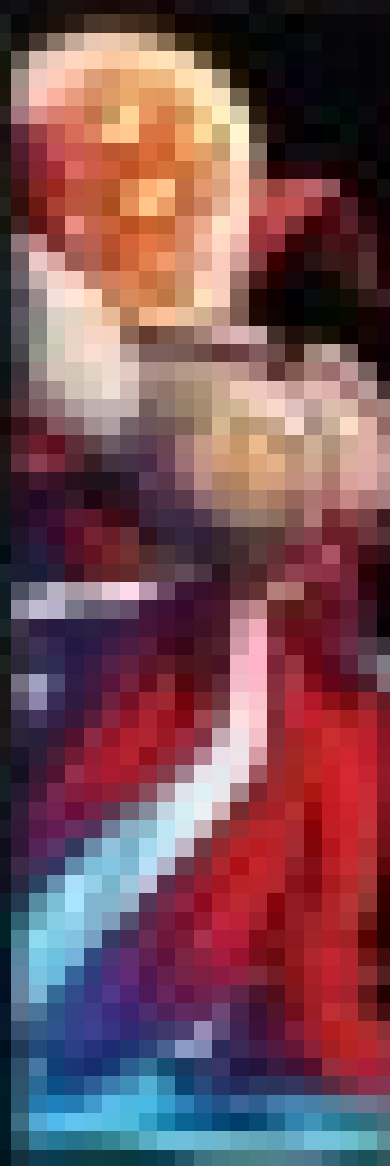


# **Stimuleringsproject Growing Games van start**

26-09-2013 08:03

# THE BEST OF GAMES MONITOR '12



Een verzesvoudiging t.o.v. 2010. Voor Nederland is de prognose dat het aantal banen in applied gaming groeit van 1.000 banen in 2012 naar circa 2300 banen in 2015. Ongekende cijfers in deze crisistijd, maar het probleem is dat momenteel maar weinig gamebedrijven in staat zijn vragen van grote organisaties te expliciteren en invulling te geven. Volop groeikansen dus voor de Nederlandse gamesector. Growing games zet in op het benutten van deze kansen voor verdere groei in marktaandeel, groei van start-ups, meer banen in de gamesector en baanbrekende oplossingen die bijdragen aan maatschappelijke uitdagingen, zoals beperken van de zorgkosten en tegelijkertijd een betere gezondheid.

Initiatiefnemer van het project Growing Games is Economic Board Utrecht die het afgelopen jaar samen met iMMovator aan de plannen en netwerken gebouwd heeft. Daarnaast vervullen diverse organisaties een rol in het project. Verschillende financiers uit de markt, waaronder Dasym Investment Strategies van Frank Botman, zetten meerdere gamefondsen op voor applied gaming. Ook CbusineZ, de de innovatie- en participatiemaatschappij van zorgverzekeraar CZ participeert. Andere deelnemende partijen waaronder TNO, AMC Amsterdam, HKU, KPMG en anderen brengen kennis in op het gebied van professionalisering, ondernemerschap en applied gaming.

#### **iMMovator: leer van format-denken uit media-industrie**

iMMovator is bij nauw betrokken geweest bij het opzetten van het project. Frank Visser (projectleider iMMovator): "De groei die er in de gamesector mogelijk is, is vergelijkbaar met de groei die de media sector sinds de jaren '80 doormaakte. Dankzij het ontwikkelen van vaste formats, en het uitnutten van intellectueel eigendom kon de Nederlandse media-industrie uitgroeien tot een internationaal toonaangevende speler. Denk bijvoorbeeld aan John de Mol die dit weekend een Emmy in de wacht sleepte voor zijn format The Voice. Deze professionaliseringslag willen we ook bewerkstelligen in de gamesector. iMMovator brengt de kennis die al aanwezig is in de media-industrie over formats naar de gamesector. Wat er aangevuld dient te worden is vraagarticulatie en validatie, deze drie onderdelen zijn voor de ontwikkeling van de sector onmisbaar".

Vanuit het format-denken en de focus op crossovers worden investeringen gedaan in het kader van Growing Games. Het betreft enkele tientallen miljoenen euro's voor nieuwe oplossingen, voor investeringen in nieuwe gamestudio's, incubators en nieuwe gametechnologie. Tevens wordt door TNO een open Value Center opgericht. Het doel hiervan is het valideren van games op hun beoogde effecten, zodat de toekomstige afnemers zeker zijn van de werkzaamheid van de games. Een dergelijk center is uniek in de wereld. Medio oktober wordt over de samenhangende acties meer bekend gemaakt.

Partners in het programma zijn: ABSRD, Academisch Medisch Centrum i.s.m. dutch Society for Simulation in Healthcare, Beheer- en beleggingsmaatschappij Hanegraaf, CbusineZ (de zorginnovatie- en participatiemaatschappij van zorgverzekeraar CZ), Codum, Dasym Investment Strategies, Dutch Game Garden, Dutch Games Association, Economic Board Utrecht, FreedomLab, Game World Consultants, Games for health Europe, Gemeente Hilversum, Hogeschool van Amsterdam, Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, iMMovator, Izovator, Koninklijke Landmacht, KPMG, Ministerie van Defensie, Montpellier venture, Provincie Utrecht, Syntens innovatiecentrum, Spil Games, Taskforce Innovatie Regio Utrecht, TNO, TU Delft.