

Aanpassen of omvallen, ook in de game-industrie

De econoom Joseph Schumpeter noemt het 'creatieve vernietiging', een term die meer dan ooit van toepassing is op de game-industrie.

Kapitalisme kenmerkt zich door voortdurende innovatie. Constant ontstaan er nieuwe producten en diensten. Dagelijks verschijnen op het web honderden nieuwe games.

De opkomst van nieuwe producten staat gelijk aan het instant verouderen van bestaande producten en soms zelfs de vernietiging van hele marktsegmenten. Zoals voor alle andere industrietakken geldt ook voor de game-industrie: aanpassen of omvallen.

Slachtoffers zijn er zat. Neem de Amerikaanse uitgever THQ. Het bedrijf worstelt al langer met de overgang naar een industrie zich steeds meer richt op goedkopere online games. Als je honderden miljoenen omzet haalt uit games voor spelcomputers gebaseerd op tekenfilms, zoals *Kung Fu Panda* en *The Incredibles*, dan is het even omschakelen.

Kinderen van nu groeien op in een wereld waar games met een paar muisklikken gratis tevoorschijn komen. Of voor een euro te koop zijn in de online winkels op tablets of telefoons. THQ is het niet gelukt succesvol om te schakelen, moet honderden ontwikkelaars ontslaan en kijkt naar een beurskoers die gezakt is tot onder de dollargrens.

Uitgever Electronic Arts is na een

dip weer goed op weg. Afgelopen jaar haalde het bedrijf 1 miljard dollar omzet uit digitale kanalen. Het duurde even voordat het bedrijf de smaak te pakken had, maar nu is het duidelijk wat de nieuwe strategie is.

Namelijk, het vertalen van bestaande gameseries naar nieuwe platformen. De *Sims*, *Need for Speed* en *Battlefield* zijn nu te spelen op Facebook, de iPhone en in de browser.

De echte succesverhalen hebben van de nieuwe sterren aan de hemel. Tegelijk met de (zelf)vernietiging van THQ blijft de Nederlandse spelmaker Spil Games maar groeien. Mede vanuit Hilversum komt een gestage stroom kleinere games die per maand maar liefst 170 miljoen mensen aan het spelen houdt. En niet alleen de 'traditionele' West-Europese gamers worden bediend door Spil: landen als Brazilië, Polen en Indonesië voeren de lijsten aan.

De ontwikkeling van gamegenres, gametechnologieën en platformen gaat rapper dan ooit. Het is te hopen dat de strategen bij Spil Games Schumpeter op hun nachtkastje hebben liggen.

Morgen is alles weer anders.

DAVID NIEBORG



In deze rubriek schrijven freelance journalist Niels 't Hooft en gamewetenschapper David Nieborg over games