

# Kwestie van keuzes maken

Een paar dagen terug was het jaarlijkse Festival of Games. Zoals het een festival betaamt, werd daar de rijkheid en diversiteit van de vaderlandse game-industrie gevierd. Er is genoeg om trots en tevreden over te zijn. De niet-aflattende wereldwijde groei van de game-industrie en gamecultuur heeft duidelijk zijn weerslag in de polder.

Wat tijdens het festival weer eens opviel is de enorme verscheidenheid aan ondernemingen die zich op een of andere manier bezighouden met games – meer dan driehonderd, waarvan de helft is ontstaan na 2005. Er is niet één groep bedrijven die overheerst. Er zijn studio's die zich richten op consolegames, mobiele games, pc-games, casual games, toegepaste games, *advergames* en simulaties. Of die spelersdata of gamekunst verkopen.

Analisten zijn het erover eens dat de wereldwijde groei door zal zetten. Maar om mee te blijven gaan in de vaart der volkeren is het tijd, zeker voor overheid en onderwijs, om nog gericht keuzes te maken. Wil het een industrie zijn met honderden kleine bedrijfjes die af en toe succesjes boeken? Of wordt gekozen voor een paar specifieke segmenten om zo kennis en kunde te clusteren?

Mijn kandidaten zijn: *serious games*, omdat die sector al bloeit en er hoogwaardige kennis voor nodig is. Mobiele games, vanwege het enorme groeipotentieel. En artistieke, onafhankelijke producties, omdat die garant staan voor de broodnodige *innovative*.