

# Werken in de game-industrie is een onzekere droombaan

## Games Gameopleidingen

Veel scholieren beschouwen werken in de game-industrie nog steeds als een droombaan. Wat voor toekomst gaan zij tegemoet?

Door **David Nieborg**

**O**ver een paar weken beginnen honderden Nederlandse studenten hun opleiding tot gameontwikkelaar. Elke MBO, HBO of universiteit biedt tegenwoordig een of meerdere studies aan variërend van *game artist* tot programmeur.

Voor aankomende studenten lijkt het een makkelijke keuze om 'iets met games te doen'. Wie wil er nu niet van zijn hobby zijn beroep maken? Daar komt bij dat de voorspelde omzetcijfers voor de game-industrie de komende jaren rooskleurig zijn. Uit recente cijfers blijkt dat in 2017 de wereldwijde game-industrie 100 miljard dollar waard zal zijn. Nederland draagt daar een paar honderd miljoen euro aan bij.

Echter, een reeks recente onderzoeken tempert de verwachtingen. De alledaagse werkelijkheid voor beginnende gameontwikkelaars is weerbarstig. Al is het maar omdat de game-industrie een wereld is van uitersten.

Neem het verschil in inkomen tussen Amerikaanse en Europese game-makers. Uit onderzoek onder vierduizend gameprofessionals door gamepublicatie *Gamasutra* blijkt dat Amerikaanse ontwikkelaars goed verdienen met een gemiddeld jaarsalaris van ruwweg twee keer modaal: 62.000 eu-



MBO-studenten 'game artist' op ROC Friese Poort in Drachten.

FOTO ROC FRIESE POORT

ro. Europese ontwikkelaars moeten het met de helft doen. De verschillen tussen soorten banen zijn aanzienlijk. Amerikaanse programmeurs en managers van grote studio's verdienen tonnen, terwijl eenpitters rondkomen van gemiddeld 8.800 euro per jaar.

De combinatie van onstuimige groei en constante transformatie heeft een keerzijde. In het Gamasutra-onderzoek wordt de status van de industrie in 2013 omschreven als: 'lange dagen, weinig baan zekerheid en culturele issues zoals seksisme'. Wanneer Nederlandse gamestudenten om zich heen kijken zien ze vooral mannen. De helft van de ondervraagden zegt dat niet iedereen gelijk wordt behandeld en dat van gelijke kansen geen sprake is.

Deze ongelijkheid komt deels door de vaak pittige werkomstandigheden.

De International Game Developers Association geeft in haar onderzoek aan dat maar liefst 68 procent van de ontwikkelaars grote moeite heeft met de zware arbeidsomstandigheden. Niet voor niets werd uitgever EA tot twee keer toe uitgeroepen tot slechtste werkgever van Amerika.

Voor al ontwikkelaars die voor grote uitgevers, zoals EA, werken wordt veel gevraagd. Voor jonge programmeurs en designers is de zogenaamde 'crunchtijd', dag na dag forse overuren draaien, nog wel uit te houden. Maar voor hen die een familielevensomgeving is de combi van crunchtijd en constante baanonzekerheid steeds vaker een reden om ander werk te zoeken. Dit zorgt ervoor dat de industrie jong blijft; 80 procent van de werknemers is onder de veertig.