

Op zoek naar de grenzen van het medium

In het eerste jaar van zijn bestaan heeft het Gamefonds een aantal fascinerende gameprojecten gesubsidieerd. Maar de focus van het fonds beperkt zich tot artistieke games. Hoe komt dat? En is er meer geld nodig?

Door Niels 't Hooft

Ronimo en Monobanda zijn twee jonge gamebedrijven, die goede dingen maken. De een is bezig met een Gamefonds-aanvraag, maar rekent eigenlijk niet op een subsidie. De ander krijgt niet één, maar twee subsidies. Hoe zit dat?

Het Gamefonds heeft de zware taak om te duiden wat artistieke games zijn en te bewijzen dat ze bestaansrecht hebben, terwijl de rest van de wereld nog niet eens aan normale games is gewend. Veel mensen denken nog dat games alleen voor kinderen zijn. Of dat ze aanzetten tot geweld en dat ze verslavend zijn. Een verwerpelijk tijdverdrijf. En dat terwijl games de afgelopen dertig jaar zijn uitgegroeid tot een technisch geavanceerd medium dat prima verhalen kan vertellen. Een favoriete hobby voor velen, waar heel veel euro's en uren in worden gestoken. Recent onderzoek toonde aan dat 9,3 miljoen Nederlanders wel eens games spelen, van *Freecell* tot *Freedom Fighters*. De internationale game-industrie brengt Hollywood-achtige blockbusters voort, zoals vorig najaar *Modern Warfare 2* en *Uncharted 2*. De eerste is een realistische oorlogsthiller, de andere een *Indiana Jones*-achtig avontuur in de Himalaya. Beide zijn minstens zo spectaculair en winstgevend als grote bioscoopfilms.

Artistieke games

Het Gamefonds kijkt naar de ontwikkeling van een alternatief type games. Die zijn druk bezig te ontstaan door een combinatie van factoren. Meer mensen met meer uiteenlopende achtergronden houden zich bezig met games; er zijn meer opleidingen; computers worden krachtiger; de *tools* om games te maken worden goedkoper, lees: gratis. Het gevolg is het ontstaan van een *scene* van

onafhankelijke, artistieke, experimentele gamemakers. Creatieve jongens en meisjes die geloven in een diepere potentie van de vorm.

De beoordelingscommissie van het Fonds stelt terecht dat artistieke games nog een onontgonnen terrein zijn. "Indieners kunnen mee vormen wat het fonds precies wordt," zegt Marinka Copier van het Gamefonds en de HKU. De beste voorstellen verrassen de jury. "Over wat artistieke meerwaarde is, is de beoordelingscommissie het wel eens. Copier: "Het zijn games met vooruitstrevende *gameplay*, want participeren door te spelen is wat games uniek maakt. Die *gameplay* moet gekoppeld

zijn aan een passende, unieke audiovisuele stijl. Daarbij zoeken we naar games die een werkelijkheid creëren die in zichzelf iets betekent."

Ronimo

Ronimo is een bedrijf dat is voortgekomen uit de opleiding *Game Design and Development* (GDD) van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU). De zeven oprichters maakten in hun derde jaar in opdracht van de gemeente Utrecht een game, waarin een Barbapapa-achtig figuurtje het Utrechtse stationsgebied weer kleur gaf. Het idee sloeg aan en werd verkocht aan de Amerikaanse uitgever THQ, die



Vroeg concept voor de game *Bohm* / Foto: Monobanda

Gamefonds

Het Gamefonds bestaat sinds 1 november 2008. Het heeft als doel om een impuls te geven aan de ontwikkeling van 'games met een artistieke meerwaarde'. Het fonds is een initiatief van het Fonds voor Beeldende Kunsten, Vormgeving en Bouwkunst, het Mediafonds en het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschappen. Het gaat om een experimentele regeling die vooralsnog twee jaar zal lopen. Per jaar is 500.000 Euro beschikbaar. Of er een vervolg komt, is nog niet bekend. Aanvragen worden beoordeeld door een commissie bestaande uit Bas van Berkestijn (commercieel gamemaker), Martijn van Boven (computer-kunstenaar), Marinka Copier (game-wetenschapper) en Erik van Schaak (animator).



het uitwerkte tot een volwaardige game voor de Wii: *De Blob*. Na de oprichting van hun bedrijf maakten ze *Swords & Soldiers*, waarin Vikingen, Azteken en Chinezen een strategische strijd voeren op een horizontaal vlak. De Ronimo-jongens brachten het zelf uit als downloadgame. De verkoopaantallen lieten te wensen over, maar de recensies waren uitstekend. Critici prezen de toegankelijke manier waarop er strategische diepgang in ontstond.

Swords & Soldiers is een van de uitstekende Nederlandse games die vorig jaar het daglicht zagen, naast spellen als *Killzone 2*, *Star Defense*, *Overtord 2* en *Rocket Riot*. Dat is iets om trots op te zijn: tien jaar geleden was er nauwelijks een Nederlandse game-industrie, nu laat een handvol bedrijven zien wat mogelijk is. In totaal houden zo'n 140 bedrijven zich bezig met de verschillende aspecten van games. Als export-product zijn ze geschikter dan film of tv, omdat ze minder taalgebonden zijn.

De taal van games is die van de handeling. Niet alleen kunnen wij Nederlanders via games onze technische know-how en designsmaak uitdragen, plus al die andere elementen die games maken tot wat ze zijn, maar op termijn kunnen ze een economische factor van belang worden.

Maar we zijn er nog lang niet. Het afgelopen jaar ging een aantal studio's failliet en voor andere bedrijven is de toekomst onzeker. Het is de vraag of er snel nog een jaar als 2009 komt. Omdat de ook grotere partijen niet elk jaar een game afleveren, maar ook omdat het de vraag is in hoeverre er een stabiele *business* te bouwen is op nieuwe platformen zoals de iPhone en de downloaddiensten van de verschillende spelcomputers. Die nieuwe platformen zorgden dit jaar juist voor een opleving.

Ronimo is ondertussen bezig met een game na *Swords & Soldiers*, maar de oprichters leven nog steeds van een WWIK-uitkering, onder de Wet Werk en Inkomsten Kunstenaars. Het is een sympathiek bedrijf met getalenteerde medewerkers die hebben bewezen dat ze in korte tijd een indrukwekkend product kunnen afleveren, maar de volgende stap is lastig. Ze bereiden een aanvraag voor bij het Gamefonds, maar denken dat hun stijl niet artistiek genoeg is voor een subsidie. Waarom niet? "Wij willen de games maken die we zelf ook graag spelen", zegt Jasper Koning van Ronimo. "Onze games zijn wel vernieuwend, maar niet op de manier die het Gamefonds wil zien." Terwijl ze het steuntje in de rug goed kunnen gebruiken.

Monobanda

Ook de vijf oprichters van Monobanda studeerden aan de HKU, maar dan in de richting *Design for Virtual Theatre and Games* (DVTG). Evert Hoogendoorn van de HKU omschreef het verschil als volgt: "Bij GDD werken we vanuit een achtergrond in interaction-design, dus meer vanuit de confrontatie tussen de gebruiker en het product. DVTG komt vanuit de theaterhoek, het is autonoom. De studenten beginnen bij zichzelf. Wat willen zij maken, hoe willen zij zich uitdrukken?"

Wie een presentatie van Monobanda bijwoont, maakt grote kans op een optreden van voorman Niki Smit.



Doorgaans gaat hij met zijn rug naar het publiek staan, legt zijn handen voor zijn ogen, telt af en roept: "Wie niet weg is, is gezien." Vervolgens draait



hij zich om en zegt: "Hé, ik dacht dat we gingen spelen." Het is een simpele introductie van de Monobanda-filosofie: spelen is buitengewoon belangrijk. De oprichters maken er een punt van om op vrijdagmiddag met vrienden buiten te gaan spelen. Monobanda deed ook al mee aan de eenmalige voorloper van het Gamefonds, de Ding! Award. Het bedrijf won toen tickets naar de *Business of Design Week* in Hong Kong. "Dat was veel nuttiger voor ons dan een geldprijs," vertelt Niki Smit. "Met een biertje erbij verlopen gesprekken veel soepeler dan in een kantooromgeving. In Hong Kong hebben we in één klap ons netwerk opgebouwd."

Pijngrens

Bohm is een van de twee concepten waarvoor Monobanda een subsidie van € 50.000 kreeg. Het idee is om een spel zo traag te maken dat de pijngrens wordt bereikt. In *Bohm* gebeurt er niets als je een knop indrukt, maar misschien wel als je hem ingedrukt houdt. Langzaam, heel langzaam ontwikkelt zich een boom. "Misschien bereikt *Bohm* maar een klein publiek, dat zou goed kunnen," zegt Smit. "Maar het zou ook goed kunnen dat we door ons alternatieve uitgangspunt tot oplossingen komen die gebruikt kunnen worden door andere gamemakers." Smit ziet kunst als een veilige omgeving om met spannende dingen te experimenteren.

Het andere gesubsidiëerde concept van Monobanda heet *Mimicry*. Monobanda omschrijft het als een omgeving zonder regels, waarin spelers zelf het spel bepalen. Marinka Copier begrijpt wel waarom Monobanda zich

eerst op *Bohm* heeft gestort. “*Mimicry* is ambitieus. In het voorstel staan interessante ideeën over manieren waarop je kunt spelen in een virtuele omgeving, die in de fysieke wereld onmogelijk zijn. Het voorstel kijkt naar het medium games en speelt hiermee.”

Het Gamefonds gelooft in dit soort games. “Games zijn een snel opkomend medium waar je veel mee kunt doen,” stelt Marinka Copier. “Wat precies, dat gaan we onderzoeken.” Copier denkt dat Nederland een voorloper kan worden in de artistieke games. Dat heeft weinig perspectief in economisch opzicht en zal altijd een kleiner publiek trekken, maar soms lukt het om dit soort games er bij grote uitgevergers door te krijgen. Zoals het Japanse *Katamari Damacy*. Een game over het oprollen van de omgeving, van paperclips tot flatgebouwen. Soms bereikt een game een groter publiek door self-publishing, zoals *Braid*, op het eerste gezicht een *Super Mario*-achtig ren- en springspel, dat acrobatische toeren blijkt uit te halen met tijd. Maar meestal komen ze niet verder dan het in-crowd publiek dat hoort bij een *indie*-scene. Zoals *Today I Die*, een poëtische game waarin je



met woorden speelt, en *The Unfinished Swan*, waarin de contouren van de omgeving pas duidelijk worden als je hem met verf besmeurt.

Kunst?

Veel gamemakers zijn zoals Ronimo bezig met het opbouwen van een stabiele onderneming; velen zijn überhaupt niet geïnteresseerd in kunst. Zij voelen zich niet aangetrokken tot onderzoek en experiment. Monobanda is de uitzondering op de regel. Niki Smit vertelt dat hij de makers van Ronimo in een gesprek heeft voorgesteld om een game te maken die zo kut is dat de speler ervan moet huilen. Zoiets lijkt hem heel interessant. Hij zou graag zien dat games een breder spectrum aan emoties oproepen. Maar Ronimo wilde er niet van weten. “Ik zag ze achteruitdenken,” zegt Smit. “Nee, dat willen we niet, zeiden ze. We willen gewoon goede

spellen maken.” Smit: “Experiment in de kunstsector kan breed toepasbare nieuwe vondsten opleveren. En goede artistieke games zijn altijd een mooi visitekaartje.”

Valt Ronimo buiten de boot, dus? Misschien is subsidie dichterbij dan de oprichters denken. Marinka Copier: “Ronimo werkt aan games met innovatieve gameplay en een audiovisuele stijl die zeker artistieke meerwaarde kunnen hebben. En ze krijgen een WWIK-uitkering. Dus kunstenaar zijn ze.”

Commercie

Marinka Copier benadrukt dat ze het belangrijk vindt dat het Fonds ook aanvragen krijgt uit de commerciële industrie. “Gamefonds-games moeten niet in een vacuüm bestaan,” zegt ze. Bij de aanvraag hoort een marketingplan, aanvragers worden dus uitgedaagd na te denken hoe ze een publiek willen bereiken. Copier: “Games bestaan bij de gratie van het spelen. Zonder speler gebeurt er niets.” Volgens Jasper Koning van Ronimo zijn de subsidies te klein om een hele gameproductie te financieren. Het gaat om bedragen tot 50 of 100 duizend euro, geen productiebudgetten. De subsidies zijn bedoeld om concepten door te ontwikkelen of een ‘vertical slice’ demo te maken, waarin een klein stukje van een game ver wordt uitgewerkt. Daarmee kunnen de makers vervolgens een uitgever of andere financier pitchen. Koning: “Die dualiteit maakt het moeilijk. Je game moet niet alleen het fonds overtuigen, maar ook interessant zijn voor de rest van de wereld. Anders kun je nergens heen met je demo.”

In landen waar een authentieke artgamescene is ontstaan, zoals Canada, zie je dat daar al veel langer een bloeiende gameindustrie bestond dan in Nederland. De grondleggers van die *scenes* werkten vaak al langer voor grote bedrijven en kregen gaandeweg de behoefte zich op een andere manier te uiten.



Verder?

Kars Alfrink, ontwerper bij Hubbub, zou een andere richting willen zien. “Het fonds lijkt vooral geïnteresseerd in naar binnen gekeerde artisticeit. Games over games, op zoek naar de grenzen van het medium, vanuit de



maker gedacht. Zelf vind ik de grenzen van de toepassing van games, vanuit het publiek gedacht, veel interessanter.” Alfrinks aanvraag voor het project *Koppelkiek*, een fysiek fotoverzamelspel dat bewoners van een probleemwijk bij elkaar moet brengen, is afgewezen.

Uit vijftig à zestig voorstellen zijn nu acht projecten gehonoreerd. De winnaars lopen sterk uiteen. *Privacy* is een interactief verhaal dat je op internet speelt, waarbij werkelijkheid en fictie door elkaar lopen. *Ibb en Obb* is een fraai ogende en klinkende actiegame met enkele creatieve elementen. *Megamythen* draait om het beklommen van de Olympus en het kennismaken met verschillende goden. En dan zijn er *Bohm* en *Mimicry* van Monobanda.

Het Gamefonds verdeelt een miljoen euro in twee jaar – een schijntje vergeleken met de subsidies voor andere cultuurproducties. Met een groter budget zou het fonds een breder scala aan innovatieve, creatieve games kunnen stimuleren. In het verlengde daarvan zou de game-industrie zowel op het artistieke als het commerciële vlak verder tot bloei kunnen komen. Experimenten met artistieke meerwaarde zijn zeker waardevol, maar momenteel lijkt de Nederlandse game-industrie meer gebaat bij extra steun voor kleine studio's. Kunstzinnige verdieping komt later wel.

Niels 't Hooft is auteur van de romans *Tolletten* en *Sneeuwdorp*, gamejournalist voor nrc.next en Bright, en hoofdredacteur van Bashers.nl.

Beelden: karakters die een rol spelen in de *Swords & Soldiers*-games van Ronimo.