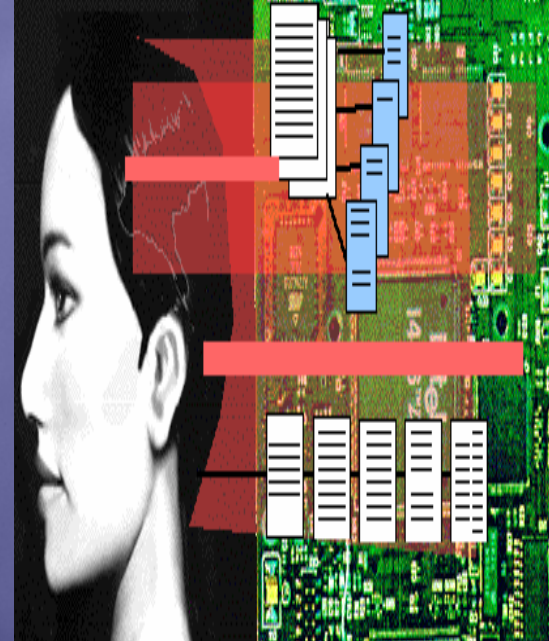


# GATE: Game Research for Training & Entertainment

CPB, Den Haag, 10 oktober, 2005



# Entertainment gaming

## Markt:

- Omzet wereldwijd \$20 miljard
- Omzet NL €200M, sterk groeiend
- Sterke groei mobile en online gaming
- Uitbestedingstrend R&D
- NL game research als attractor
- Veel potentieel MKB in NL

## Maatschappelijke impact:

- Onderwijs (connected schools)
- Zorg (connected hospitals),
- Sport (active games)
- Digital lifestyle (beleving)



# Serious gaming



## Schatting NL markt serious gaming:

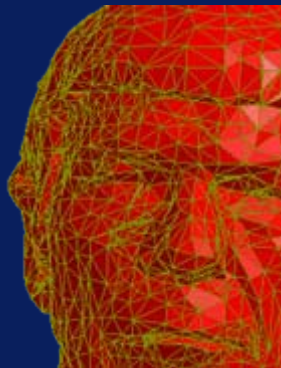
- Zorg (160M)
- Procesindustrie (80M)
- Defensie (100M)
- Politie/Brandweer (20M)
- Bewustwording, besluitvorming ...

## Voordelen simulatie:

- Uitgebreide, gevaarlijke scenario's
- Veiligheid en beheersbaarheid
- Locatie-ongebonden (gedistribueerd)
- Virtuele teamgenoten (bemensing)
- Verkorting opleidingstijd
- Gedragsmonitoring en feedback
- Hogere kosteneffectiviteit
- Reductie schade milieu

# Research uitdagingen

- Virtuele mensen (uiterlijk, beweging, gedrag)
- Intuïtieve interfaces
- Adaptieve game play
- X-factor



# Belemmeringen en kansen gaming

## Huidige belemmeringen

- Bedrijfsleven gefragmenteerd
- Veel verschillende specialisaties
- Snelle technologie veranderingen
- Innovatiestijl niet volwassen
- Research onvoldoende focus, massa
- Beperkte ICT research budgetten

## Kansen

- Agenda Thales, Siemens, Microsoft
- Agenda NL Breedbandland
- Ondernemend MKB simulatie
- Nieuwe bedrijvigheid (ook uit buitenland)
- Creatieve sector NL (Waag, HKU)
- Top game research UU, TNO, TUD, UT
- Drive studenten
- Multidisciplinariteit en systeemdenken NL
- Vraag gebruikers  
(veiligheidssector, zorg, entertainment)
- Impulsfinanciering overheid

# GATE voorstel

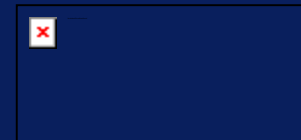
Oprichting *Center for Advanced Gaming and Simulation (AGS)*.

AGS brengt toppers bijeen op het gebied van informatica, psychology, kunsten en game design tot het grootste en beste centrum in Europa met mondiale uitstraling

Missie is realisatie ambitieus game research programma ter innovatie van training en entertainment.

Nederland belangrijke speler bij volgende generatie games.

Programmas met bedrijfsleven, multidisciplinaire ontwikkel teams, tender "kleine" spelers.



Guerrilla, PlayLogic, Khaon, StreamLine Studios, Eximion, Game Entertainment Europe, Ranj, Woedend, MCW Studios, VStep, Green Dino, Esemble, Act3D, Lost Boys, Clockworks, Meteo Consult, GeoDelft, ...

# Kennis transfer

## Tender Programma

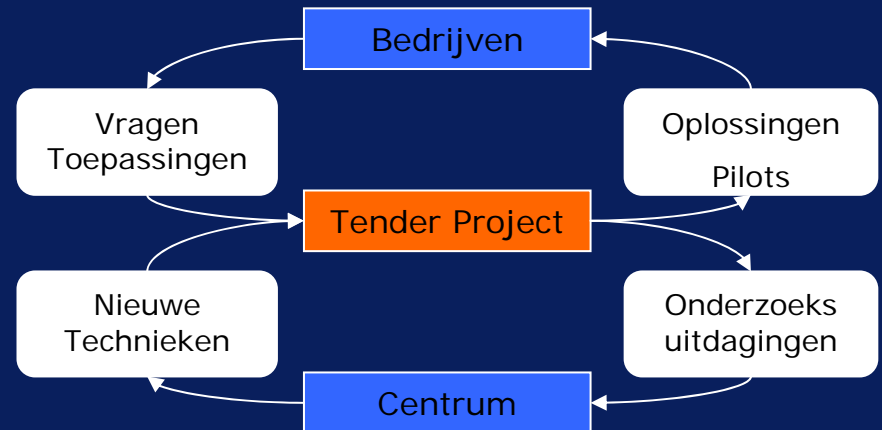
- Gestuurd door vragen uit bedrijfsleven
- Ontwikkeling toepassings pilots
- Combinatie met kennisinstellingen

## Toegang tot nieuwe technologie

- Advisering
- Publicaties
- Software

## Bijeenkomsten

- Creëren community
- Opleidingen
- Workshops voor gebruikers



# Urgentie

Innovatieplatform: creatieve sector  
sleutelgebied: economische en maatschappelijke  
impact game technologie in alle hoeken  
samenleving.

Nu kans om NL tot sterspeler Europa te maken  
met mondiale uitstraling (pas op: internationaal  
draait men zich warm).

Leidend zijn bij de komende FP 7 programma's.

Benut huidig momentum en draagvlak  
bedrijfsleven en publieke behoeftezoekers.

Impulsfinanciering om snel innovatiecluster  
gaming en simulatie te organiseren, massa aan  
te brengen en op snelheid te komen.

