

Latere successpellen als *Pacman* en *Space Invaders* werden net als *Pong* groot als 'arcadespel', een variant die op muntverslindende machines in speelhallen en snackbars kon worden gespeeld. Later verhuisden de games meer en meer naar de pc, waar kopers voor enkele tientjes per spel talloze uren speelplezier konden beleven.

Anno 2018 is het online gamen wat de klok slaat. En dat begint vaak gratis. Zo lijkt het dat gamen steeds goedkoper is geworden. In zekere zin is dat ook zo, maar het aantal spelers en de tijd die gamers aan de spellen besteden, is exponentieel toegenomen sinds de tijd van de arcadespellen. Een spel als *Fortnite* is in korte tijd immens populair geworden doordat het gratis te downloaden is. *Fortnite* kan worden gespeeld op pc's en op spelcomputers als PlayStation (van Sony), Xbox (Microsoft) en de Wii of Switch van het Japanse Nintendo. Je speelt het niet alleen, het is een schietspel dat je online speelt met en tegen andere gamers, waardoor het elke keer anders is.

GAMING AS A SERVICE

Er wordt goed verdiend aan gratis spellen als *Fortnite*, dat eerst 40 dollar kostte, maar pas een rage werd toen het gratis gemaakt werd. Spelers bleken namelijk massaal bereid te betalen voor opvallende outfits en speciale danspasjes als ze het spel al een tijdje speelden. *Fortnite* passeerde onlangs de omzetsgrens van 1 miljard dollar en heeft nu 125 miljoen geregistreerde gebruikers, die dus gemiddeld 8 dollar besteden in het spel. Dit verdienmodel heet *gaming as a service*.

Als industrietak is gaming nu volgens het Amsterdamse onderzoeksbureau Newzoo wereldwijd goed voor 138 miljard dollar. De groei is sterk: voor 2019 wordt 152 miljard verwacht en over drie

jaar 180 miljard. Verkoop van spellen en aankopen daarbinnen zijn nog maar een deel van het succesverhaal. Er zijn competities gaande waarvoor steeds vaker door televisiezenders en online-kanalen miljoenen worden betaald voor de uitzendrechten. Spelers en teams worden vaak gesponsord, ook steeds meer door bedrijven die niets met de game-industrie te maken hebben. De ontwikkeling (e-sports) gaat een grote rol spelen in de mediasector en goede gamers zullen wereldsterren worden, vergelijkbaar met Lionel Messi of Roger Federer.

De ontwikkelingen in de game-industrie zijn belangrijk voor de technologiesector, waar snelle chips en apparatuur ontwikkeld moeten worden die goed en snel realistische 3D-beelden kunnen genereren. De game-industrie is ook belangrijk voor de opkomst van kunstmatige intelligentie, omdat spelers ook zo realistisch mogelijk tegen een computer willen kunnen spelen.

De gamemakers hoeven het niet te hebben van steeds weer nieuwe hits, zoals de filmindustrie dat wel moet. Bedrijven kunnen jarenlang aan een succesvol spel verdienen, ook door nieuwe versies en updates uit te brengen en door opbrengsten uit aankopen die spelers in de spellen doen (*in-game-purchases*).

Zo behaalt het Amerikaanse Take-Two Interactive Software (ticker TTWO) dit jaar nog bijna de helft van de omzet uit het in 2013 uitgebrachte successpel *Grand Theft Auto*, dat in de online multiplayer versie nog altijd zeer populair is.

Take-Two is met een beurswaarde van 15,5 miljard dollar en een jaaromzet van 1,8 miljard een middelgrote speler in deze markt. Het aandeel is op 41 keer de winst die voor 2018 wordt verwacht niet goedkoop, maar sectoranalisten zijn overwegend positief over Take-Two.

ACTIVISION BLIZZARD

De grootste game-ontwikkelaar is het Amerikaanse Activision Blizzard (ticker ATVI, beurswaarde 64 miljard dollar), dat acht spellen in huis heeft die inmiddels elk meer

**ACTIVISION
BLIZZARD
HEEFT ACHT
SPELLEN IN
HUIS DIE
INMIDDELS
MEER DAN
EEN MILJARD
DOLLAR
HEBBEN
OPGEBRACHT**

dan een miljard dollar hebben opgebracht. Daarvan is het oorlogsspel *Call of Duty* wellicht het bekendste. Andere spellen zijn *Overwatch* en *World of Warcraft*. Over de afgelopen 12 maanden bedroeg de omzet 7,3 miljard dollar en de nettowinst bijna 2 miljard. Op bijna 32 keer de winst is Activision Blizzard voordeliger dan Take-Two, maar bij die laatste ligt de verwachte groei voort ook op een wat hoger niveau.

Activision begon in 1979 als producent van cartridges voor de Atari 2600 spelcomputer. Zowel Activision als Take-Two kochten vijf jaar geleden op grote schaal eigen aandelen terug, op momenten dat de aandelen nog een stuk duurder leken dan nu. Het management van beide bedrijven zag goed dat de snelle groei van de (zeer voordelige) online distributie van de spellen de winst de lucht in zou jagen. Activision kocht zich in 2013 met 5,8 miljard dollar (36 procent van de beurswaarde) los van het Franse mediabedrijf Vivendi, en Take-Two kocht 12 procent van zijn aandelen in. Beleggers hadden het management van deze bedrijven moeten volgen, want de rendementen zijn in de afgelopen vijf jaar fenomenaal

