

GAMING IN VLAANDEREN

FLEGA RAPPORT **2016**





VOOR MEER INFORMATIE
CONTACTEER:

Kim Bogte (auteur rapport)

Adviseur van FLEGA vzw en officieel
vertegenwoordiger van FAB Games vzw

kim.bogte@flega.be

David Verbruggen (coördinator rapport)

Senior Project Manager FLEGA vzw en officieel
vertegenwoordiger van FAB Games vzw

david.verbruggen@flega.be

INTRODUCTIE

Voor u ligt de nieuwste editie van het FLEGA Rapport, het rapport van FLEGA vzw (Flemish Games Association vzw) over de **Vlaamse videogame industrie 2014-2015**, geschreven in opdracht van en ondersteund door de Vlaamse minister van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel Sven Gatz. Dit rapport bevat een overzicht van de stand van zaken in de sector, de uitdagingen waar zij voor staat, de economische impact op de economie en globale trends en inzichten.

De verschillende cijfers en tabellen zijn gebaseerd op **wetenschappelijke studies, erkende binnen- en buitenlandse onderzoeksorganisaties en officiële statistieken**. Ook heeft FLEGA vzw de eigen industrie bevraagd door middel van **een anonieme enquête**. Niet alle cijfers konden worden toegespitst op Vlaanderen doch soms alleen op België in het algemeen. Hierdoor zijn de cijfers niet altijd even bruikbaar geweest. Waar mogelijk is getracht om specifieke cijfers over de gamesector aan Vlaanderen toe te schrijven, zodat toch een compleet en juist beeld gevormd kan worden.

Om de impact van de Vlaamse videogame industrie in kaart te brengen is het gepast een definitie te geven van een videogame. FLEGA vzw heeft tezamen met haar Waalse counterpart WALGA asbl de volgende **definitie van een videogame** ontwikkeld: *een interactief werk dat gewoonlijk bestaat uit audio, video, computercode, verhaalvertelling en speelbeleving en welke door één of meerdere spelers gespeeld kan worden op onder andere mobiele telefoon, PC, het internet, spelconsole of tablet, waarbij de interactieve en spelmechanismen geprojecteerd worden op een audiovisueel apparaat zoals een scherm en waarbij al dan niet gebruik wordt gemaakt van randapparatuur*¹.

De Vlaamse totale videogame markt als zodanig bestaat uit alle ontwikkelaars, uitgevers, producenten, fabrikanten, distributeurs, verkopers, opleidingscentra, research- en onderzoeksinstituten, adviesverleners, servicebureaus, licentiehouders, toeleveringsbedrijven, testbureaus en andere². Kortom: iedere speler die waarde toevoegt aan de keten.

Dit rapport bestaat uit de volgende hoofdstukken: een overzicht van de Vlaams/Belgische gamer en Vlaams/Belgische videogame industrie, ondersteunende maatregelen voor de Vlaamse gamesector, de bedrijfseconomische impact van de sector en de noden van de industrie om te kunnen groeien en concurreren op de wereldmarkt, globale trends en inzichten en een conclusie.

1) De definitie is gebaseerd op wetenschappelijke internationale studies van o.a. de World Intellectual Property Organisation

http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf, op de gangbare praktijk en op de Belgische jurisprudentie t.a.v. de uitspraak van het Hof van Beroep Gent d.d. 19/05/2014: "Videogame is een audiovisueel werk" / "De Auteurswet geeft geen definitie voor het begrip 'audiovisueel werk'. Voorstellen daartoe zijn niet opgenomen in de definitieve wet. De wetgever heeft de rechtspraak aldus de mogelijkheid geboden rekening te houden met de praktijk en met de technologische veranderingen bij het afbakenen van het begrip 'audiovisueel werk.'" <http://www.ieforum.be/index.php?Collectief+beheer+Gestion+collective/>

2) Zie <http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf> voor de diverse begrippen.

De 6 hoofdstukken van dit rapport:

1 DE VLAAMS/BELGISCHE GAMER

2 DE VLAAMS/BELGISCHE VIDEOGAME INDUSTRIE

3 ONDERSTEUNENDE MAATREGELEN VOOR DE VLAAMSE GAMESECTOR

4 BEDRIJFSECONOMISCHE IMPACT VAN DE VLAAMS/BELGISCHE VIDEOGAME INDUSTRIE

5 GLOBALE TRENDS EN KANSSEN

6 CONCLUSIE

Dit rapport werd uitgevoerd op vraag en met steun van het Vlaams Ministerie van Media en Cultuur over de periode van 2014-2015.

DISCLAIMER: NOCH FLEGA VZW, NOCH HAAR ORGANISATIE OF LEDEN ZIJN VERANTWOORDELIJK VOOR HET GEBRUIK VAN DIT RAPPORT. REPRODUCTIE OF CITERING IS TOEGESTAAN ONDER VERMELDING VAN DE BRON 'FLEGA RAPPORT 2016' MET BIJBEHORENDE LINK NAAR DE WEBSITE WWW.FLEGA.BE.

DANKWOORD

FLEGA vzw wenst graag de volgende partners te bedanken die meewerkten aan dit dossier:

VAF GAMEFONDS

IMINDS DIGIMETER

NEWZOO

ANTWERP MANAGEMENT SCHOOL

FLANDERSDC

En in het bijzonder de volgende experts voor hun deskundige inbreng:

JAN VAN LOOY, UGENT

WALTER VAN ANDEL, ANTWERP MANAGEMENT SCHOOL

KAREN VAN HELLEMONT, VAF GAMEFONDS

VINCENT VAN DEELEN, NEWZOO

BART VANHAELEWYN, UGENT

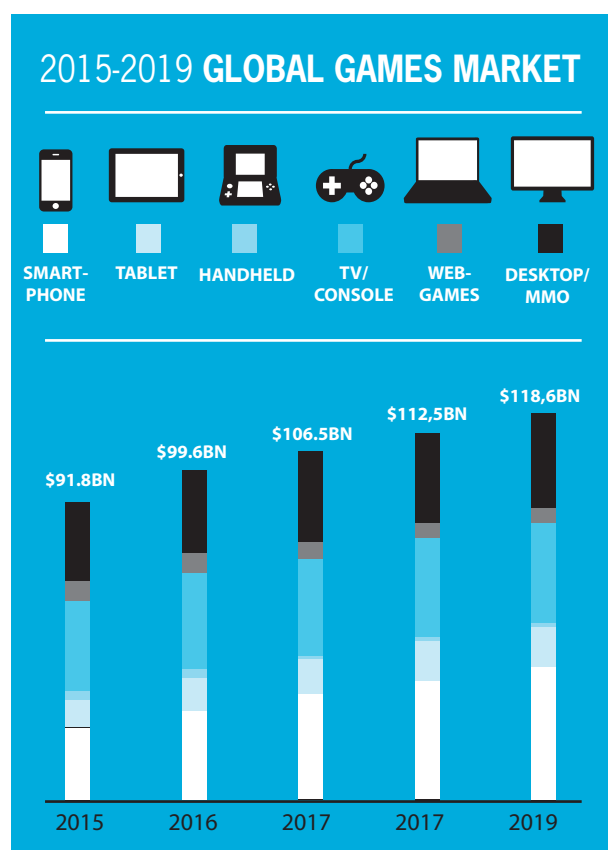


DE VLAAMS/ BELGISCHE GAMER

De globale games markt besloeg in 2015 ca. 90 miljard dollar³, of ca. 80 miljard EUR⁴. **Hiervan namen mobile games met omgerekend 39 miljard EUR bijna de helft in.** Kijken we naar de onderverdeling van mobile games in games voor smartphone en tablet, dan is hierin het aandeel smartphone 27 miljard EUR en het aandeel tablet 11 miljard EUR⁵.

Voor 2016 wordt een mondiale omzet verwacht van ruim **88 MILJARD EUR (+8,5% TEN OPZICHTE VAN 2015)**, met een aandeel mobile gaming van 37% (ofwel 33 miljard EUR)⁶. Er wordt in mobile gaming een jaarlijkse groei verwacht van ca. 16% per jaar tot en met 2019. De totale games markt zal in 2019 naar verwachting 105 miljard EUR bedragen (aandeel mobile gaming 46 miljard EUR)⁷.

In 2015 waren er **4,2 MILJOEN ACTIEVE GAMERS IN HEEL BELGIË⁸**. Dit is een stijging van bijna 1,5% ten opzichte van 2014. Volgens Newzoo, het internationaal leidende game markt-onderzoeksbureau, is België met een omzet van ca. 239 miljoen EUR de 29e grootste game markt ter wereld (+2,4% ten opzichte van 2014)⁹. **De totale omzet zal naar verwachting tot en met 2018 gemiddeld +2,4% per jaar stijgen.** Het aandeel mobile games is geraamd op 24%, omgerekend 57 miljoen EUR. Van alle Belgische gamers spenderen 2 miljoen spelers geld aan games. De betaler-speler ratio komt daarmee uit op 48%, wat onder het West-Europese gemiddelde van 53% ligt. Elke Belgische speler die geld uitgeeft aan games en gaming spendeert om en nabij 122 EUR per jaar (wat eveneens onder het gemiddelde ligt).



3) <https://newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018/>

4) [http://www.valuta.nl/dollar_euro - er_werd_in_dit_rapport_de_dagkoers_aangehouden,_USD/EUR_1 : 0,8856_\(26/04/2016\)](http://www.valuta.nl/dollar_euro - er_werd_in_dit_rapport_de_dagkoers_aangehouden,_USD/EUR_1 : 0,8856_(26/04/2016))

5) https://newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo_Mobile_Games_Market_Landscape_2015_V1.0-1.pdf

6) <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>

7) idem

8) <https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-24-belgian-games-market/>

9) <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

Games op PC/MMO (Massively Multiplayer Online) en mobile games vertonen een stijging, terwijl het aantal console- en online games spelers licht afgenomen is. Opvallend is dat met name het aandeel mobile gaming in België de afgelopen jaren sterk is gestegen. In 2013 was België volgens Newzoo nog de Westerse nummer 1 wat betreft gaming op een gewone telefoon¹⁰. 30% van de gamers zou een niet-smartphone gebruiken om op te gamen als gevolg van de extreem hoge mobiele internetkosten. Wel zou de helft van de in 2013 actieve gamers gemiddeld 11,50 EUR (exclusief BTW) per maand uitgeven aan games, het derde hoogste gemiddelde per betalende speler in Europa na de UK en Frankrijk. Dit zou kunnen komen omdat spelers zonder smartphone eerder geneigd zijn om hun geld uit te geven aan 'traditionele' games. Ze hebben namelijk geen toegang tot de games in de app-stores.

Volgens de digiMeter 2015¹¹ van iMinds, het centrum van digitaal onderzoek en ondernemerschap in Vlaanderen, houden gameconsoles in Vlaanderen stand ondanks de sterke opkomst van het gebruik van smartphone en tablet.








55% van de Vlamingen gamet maandelijks. Dit gebeurt voornamelijk op computer (31%), smartphone (30%) of tablet (22%). Vaste en draagbare consoles worden in 15% respectievelijk 4% van de gevallen gebruikt om mee te gamen¹².

Het profiel van de Vlaamse gamers varieert sterk met het gebruikte platform. Bij de computer is er een vrij evenredige verdeling over leeftijd en geslacht. Daarentegen spelen weer net meer vrouwen dan mannen op smartphone (51%) en tablet (53%). **Mobile gamers zijn vooral gamers jonger dan 50 jaar.** Op tablet wordt voornamelijk door 30-49 jarigen gespeeld. Consoles worden dan weer vooral door mannen jonger dan 30 gebruikt om op te spelen.

24% van alle Vlaamse gamers speelt minstens één uur per dag. Deze gamers worden gezien als 'zware' gamers en betreffen voornamelijk mannen (62%). Markant gegeven: zij gebruiken in meer dan 70% van de gevallen meer dan één toestel om op te spelen. Computer en smartphone zijn hierbij het populairst. Het

aantal gamers dat minimaal een uur per dag gamet is met één derde in alle leeftijdscategorieën min of meer gelijk, alhoewel de 15-29 jarigen met 37% het hoogst vertegenwoordigd zijn (ten opzichte van 33% in de leeftijd van 30-49 jaar, en 30% in de leeftijd van 50+).

Bepaalde apparaten bleken afgelopen jaar minder vaak gebruikt te worden als gaming toestel. **Er is een interessante daling zichtbaar bij het gebruik van computers/PC voor gaming: -5,8%.** Dit middel behoudt nog net wel de eerste plaats, net voor de mobiele telefoon. De vaste game console (-0,8%) blijft min of meer stabiel rond de 15%, terwijl de draagbare game console een lichte daling kent (-1,8%) en onder de 5% is gezakt.

| |  |  | 15-29 | 30-49 | 50+ |
|---|---|---|-------|-------|-----|
|  | 67% | 33% | 53% | 40% | 9% |
|  | 60% | 40% | 56% | 29% | 16% |
|  | 53% | 47% | 32% | 31% | 38% |
|  | 49% | 51% | 41% | 42% | 17% |
|  | 47% | 53% | 24% | 42% | 34% |

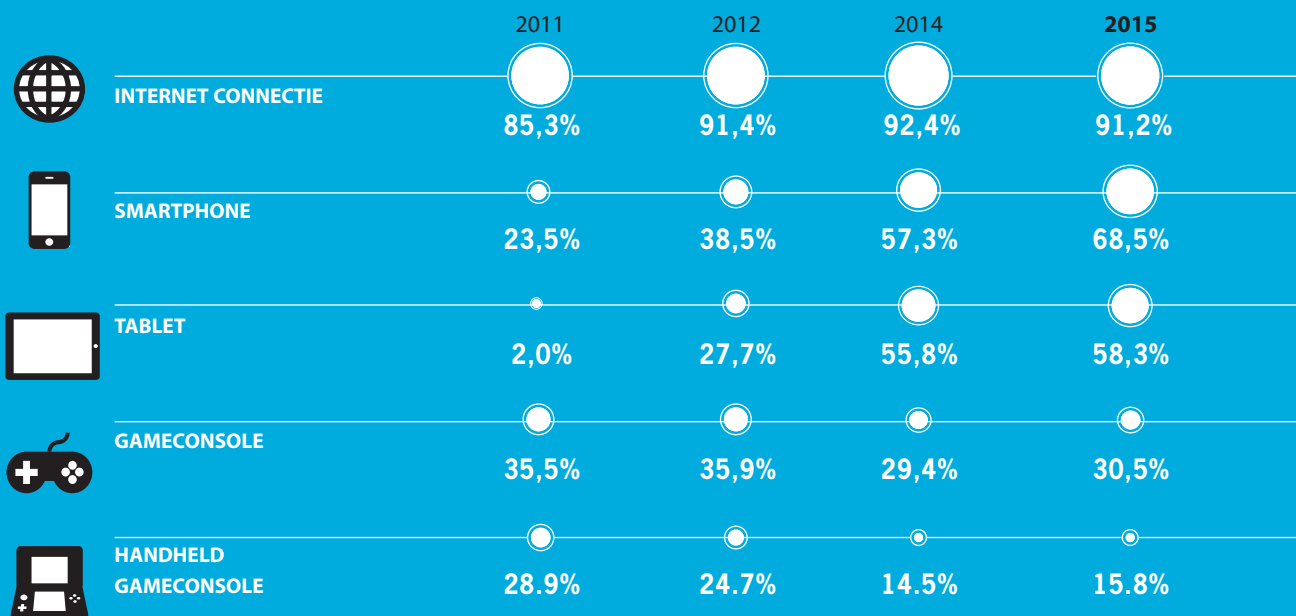
digiMeter 2015, iMinds

10) <https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-infographics-taiwan-belgium-poland/>

11) <https://www.iminds.be/nl/inzicht-in-digitale-technologie/digimeter/2015/gaming>

12) <https://www.iminds.be/nl/inzicht-in-digitale-technologie/digimeter/2015/gaming>

BEZIT EN GEBRUIK VAN MEDIA EN ICT IN VLAANDEREN



(UIT: DIGIMETER VAN IMINDS, RESP. 2015, 2014, 2012 EN 2011)

Het totale aantal smartphones dat Vlamingen gebruiken als onder andere gaming device is sterk gestegen tussen 2012 en 2015. Dit aandeel is in deze jaren opgelopen van 38,5% naar 68,5% (+77,9%). In 2011 was dit nog 23,5%. Een soortgelijke trend is zichtbaar bij het tabletgebruik onder Vlamingen: van 27,7% naar 58,3% (+110,4%)¹³ terwijl het tablet in 2011 nog maar goed was voor slechts 2,0%.

Ten opzichte van 2012 zijn er sinds 2014 duidelijke trends zichtbaar wat betreft algemeen gebruik van tablets en smartphones/gsm. Hoewel er iets minder gegamet wordt op tablet (22%) dan op computer en smartphone, is het bezit en algemeen gebruik ervan onder Vlamingen dus wel aanzienlijk toegenomen..

Uit onderstaande tabellen blijkt dat het bezit en gebruik van tablets en smartphones veel terrein gewonnen heeft ten opzichte van de traditionele gameconsoles. Niet alleen heeft de tablet furore gemaakt als device om op te gamen, maar ook in het Vlaamse huishouden in het algemeen.

Wordt het totale gebruik van digitale technologie in Vlaanderen gemeten, dan heeft de tablet sinds 2014 de desktop computer van de derde plaats verdrongen (na internet connectie en laptop). Met name tussen 2012 en 2014 heeft de tablet een grote sprong voorwaarts gemaakt.

Anderzijds heeft de smartphone een flinke voorwaartse beweging gemaakt tussen 2014 en 2015. Onder televisie- en telefoongebruik heeft de smartphone met een aandeel van 68,5% de gewone GSM definitief verdrongen (47%) en is daarmee bijna even groot geworden als zijn vaste evenknie (70,4%). De flatscreen televisie heeft de topospositie van digitale TV overgenomen met ingang van 2015 (88,5% om 85,6%). **De zogeheten 'wearables', dat wil zeggen kleding en accessoires waarbij integratie van geavanceerde elektronische technologieën heeft plaatsgevonden, hebben met ingang van 2015 ook een notering gekregen met 7,6%.**

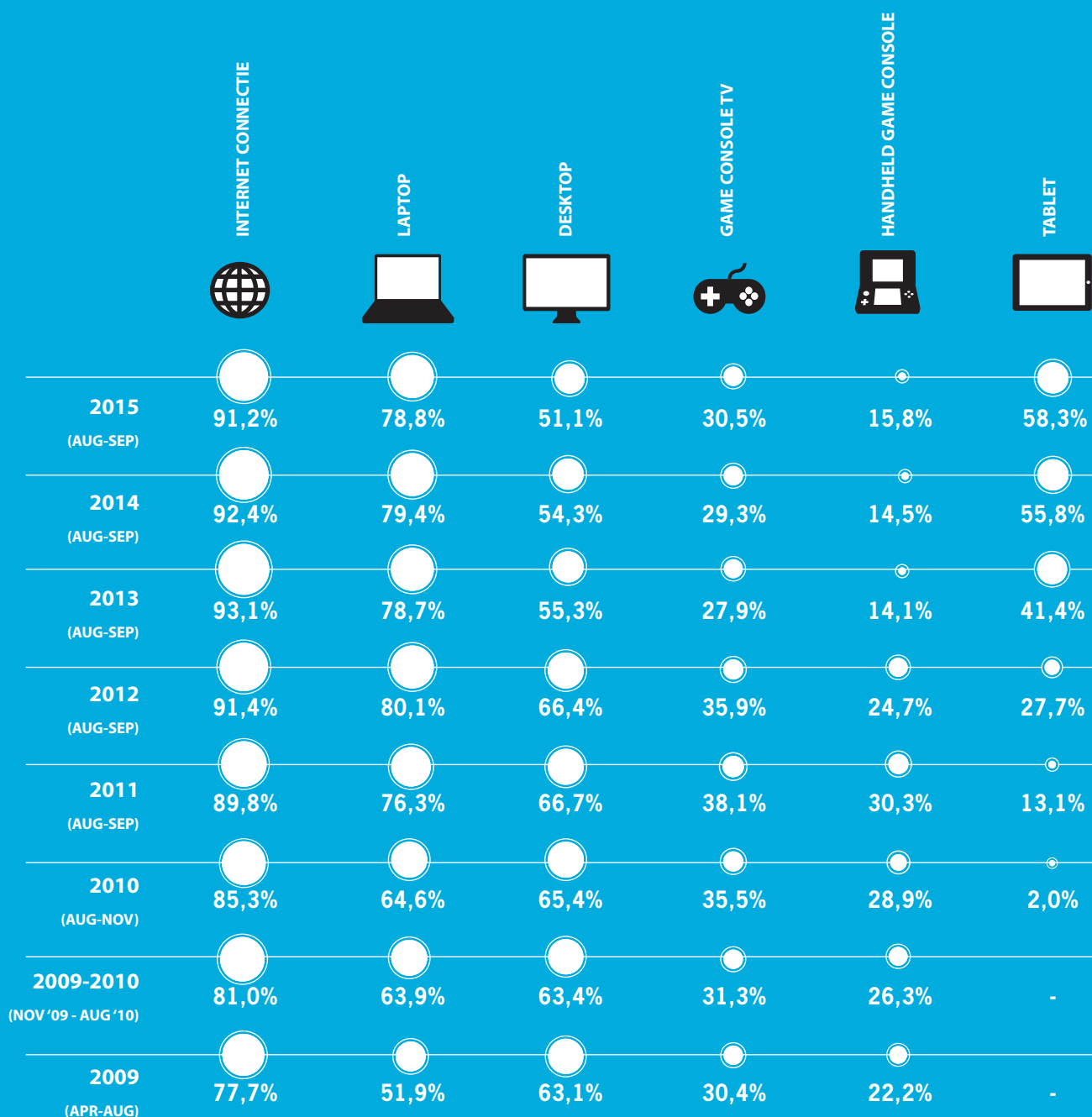


Ten opzichte van 2012 zijn er sinds 2014 **duidelijke trends zichtbaar** wat betreft algemeen gebruik van tablets en smartphones/gsm.

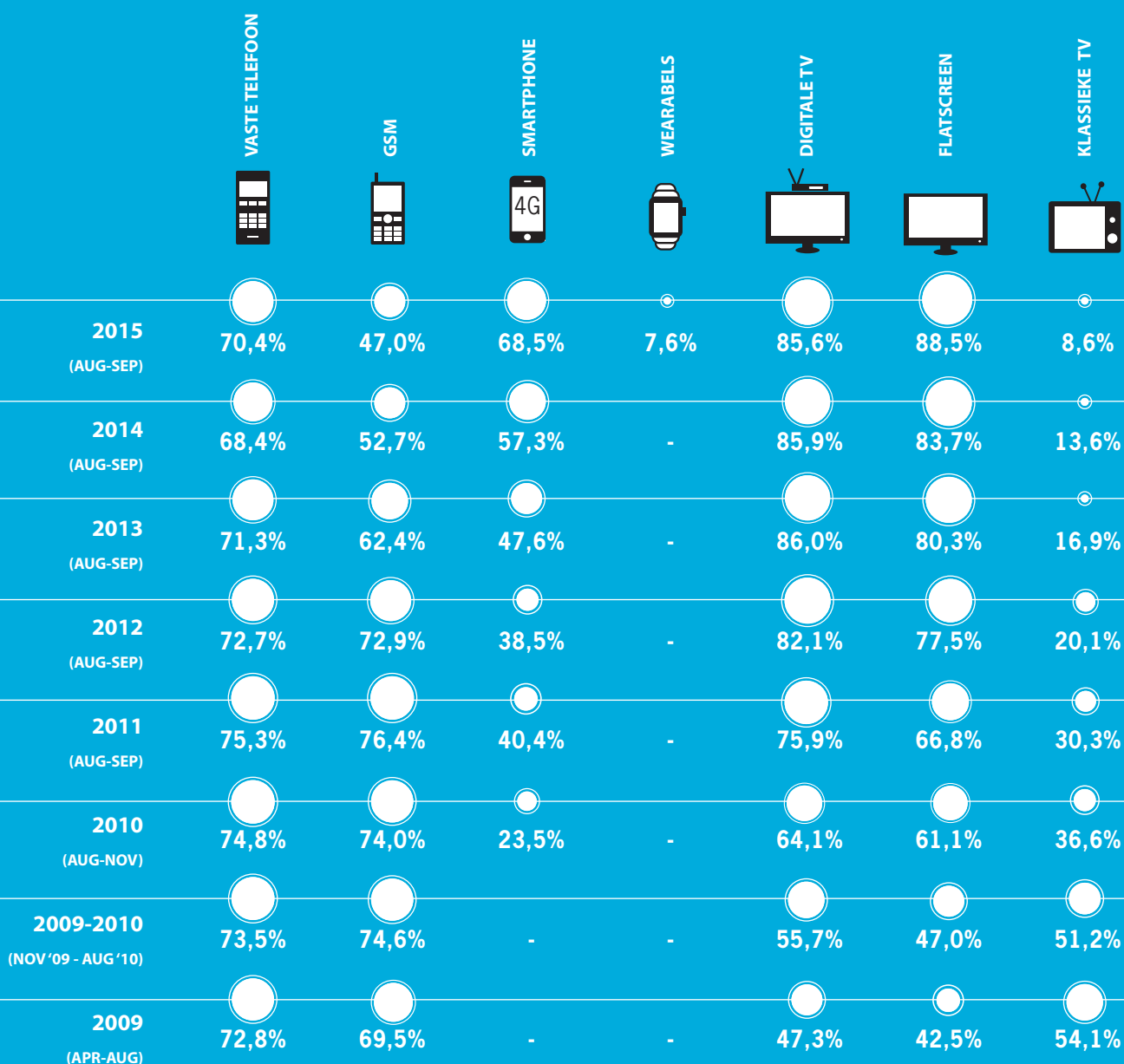


13) <http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf>

AANDEEL VAN VLAMINGEN MET TOEGANG TOT ONDERSTAANDE TECHNOLOGIE IN EIGEN GEZIN



AANDEEL VAN VLAMINGEN MET TOEGANG TOT ONDERSTAANDE TECHNOLOGIE IN EIGEN GEZIN





DE VLAAMS/
BELGISCHE
VIDEOGAME
INDUSTRIE

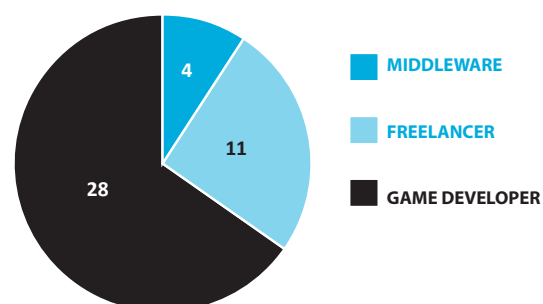
De actoren binnen de Vlaams/Belgische game industrie vormen samen het waardenetwerk. De diversiteit in de gamingsector is echter enorm, mede door het bestaan van verschillende gameplatformen (PC, console, mobile ...) en gamegenres (actie, sport, strategie, avontuur, puzzel ...). **Traditionele business modellen voor PC en consoles hebben concurrentie gekregen van de tablet- en smartphone markt.** De Vlaamse gamesector legt volgens FlandersDC daarom de nadruk op de productie van online en mobile games. De fysieke verkoop van games blijft evenwel belangrijk, waardoor er nog steeds gamewinkels voorhanden zijn.

Waardecreatie start volgens FlandersDC met de opleiding van gameontwikkelaars zoals programmeurs en 3D game artists. **Er worden in Vlaanderen zeer kwalitatieve gameopleidingen aangeboden.** Sinds 2006¹⁴ bestaat de opleiding Digital Arts and Entertainment aan de Hogeschool West-Vlaanderen (HOWEST), die met ruim 770 studenten momenteel de grootste gameopleiding binnen de Benelux is. Inmiddels zijn er meerdere gameopleidingen die succesvolle game professionals hebben voortgebracht, maar ook andere artistieke opleidingen hebben bijgedragen aan een kritische massa van digitaal-creatieve alumni in Vlaanderen en België, bijvoorbeeld Syntra, Karel de Grote Hogeschool, LUCA School of Arts en PXL-MAD School of Arts.

FLEGA heeft via een eigen enquête binnen de Belgische videogame community een aantal van de actoren in kaart gebracht, te weten game developers (programmeurs die het hele productieproces in de vingers hebben), middleware bedrijven (ontwikkelaars van grafische en auditieve applicaties, bv. 3D engines) en freelancers. De online enquête is in november 2015 afgenomen. Er waren 43 respondenten, van wie 28 game developers, 4 middleware ontwikkelaars en 11 freelancers.

Waardecreatie start volgens FlandersDC met de **opleiding van gameontwikkelaars** zoals programmeurs en 3D game artists.

FLEGA ONLINE ENQUÊTE



14) <http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf>

GAME DEVELOPERS

93% van de 28 deelnemende game developers is werkzaam in een game development bedrijf, tegen 7% developers die werken bij een bedrijf dat niet hoofdzakelijk aan game development doet. Bij game development bedrijven is het voornaamste geslacht man (93%). In 7% van de gevallen zijn meer vrouwen dan mannen werkzaam in game development. Wat betreft locatie zijn 21 van de 28 developers gevestigd in Vlaanderen, naast 6 in Brussel en 1 in Wallonië.

10% van de 28 developers zijn pas een jaar geleden begonnen met werken in de lokale game industrie (36%). 6 van de 28 (21%) zijn meer dan vier jaar geleden gestart, en bestaan dus nog steeds. 6 andere (ook 21%) zijn tussen de een en twee jaar geleden gestart. Er is dus een duidelijke mix tussen nieuwe game developers en al langer actieven.

Meer dan de helft van de respondenten, 57% of 16 van de 28, gaf aan eigen baas te willen zijn en is daarom voor zichzelf begonnen. 39% voelde het als 'the right thing to do' om een eigen zaak te starten, waarbij gewoon lef ('plain guts') ook een rol speelde. De wil om meer ondernemerschap te stimuleren in de lokale industrie is groot; 10 van de 28 gaven aan dat dit een sterke interne motivatie is geweest.

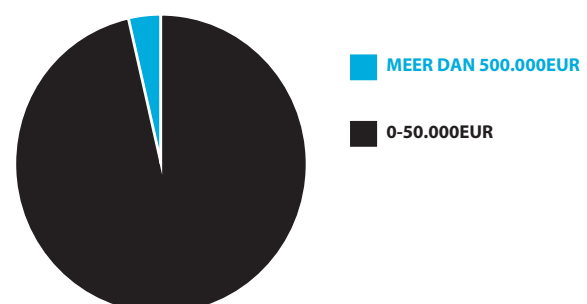
De meeste developers hebben als specialiteit mobile games (16 van 28), gevolgd door entertainment games (15 van 28) en PC games (14 van 28). Hierbij waren meerdere antwoorden mogelijk. Work-for-hire, net als casual games en educational games, zijn andere specialiteiten onder de bevraagde game developers.

Wat betreft behaalde omzet exclusief BTW in 2014 antwoordde ruim 70% dat deze tussen 0 en 50.000 EUR lag. Slechts één van de developers behaalde in 2014 een omzet exclusief BTW van meer dan 500.000 EUR. 41% verwachtte dat de omzet exclusief BTW over 2015 zou stijgen ten opzichte van 2014 (datum afname vragenlijst was in november 2015).

Het grootste deel van de developers is op de hoogte van overheidsinitiatieven zoals VAF Gamefonds, iMinds, FlandersDC, Flanders Investment & Trade (FIT), Agentschap Ondernemen en dergelijke, maar maakten er tot nu toe niet altijd gebruik van. Hetzelfde geldt voor initiatieven zoals de incubatoren/accelerators Startit@KBC en BNP Co.Station, Startups.be, Hogeschool West-Vlaanderen's 'The Hive' en The House of Indie. 55% van de respondenten gaf aan reeds gebruik te maken van het VAF Gamefonds. iMinds volgt op de tweede plaats (14%), gevolgd door Agentschap Ondernemen en Screen.brussels (elk 9%). Innovatiecentrum Vlaanderen en FIT zijn goed voor elk 4,5%.

Meer dan de helft van de respondenten, 57% of 16 van de 28, gaf aan **eigen baas te willen zijn** en is daarom voor zichzelf begonnen.

OMZET BELGISCHE GAME DEVELOPERS EXCL. BTW 2014



MIDDLEWARE BEDRIJVEN

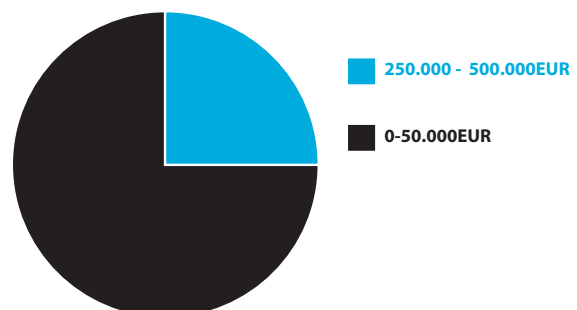
Van de bevroegde middleware bedrijven (4) zijn alle meer dan een jaar geleden gestart. Ook hier geven de respondenten ruimschoots aan dat zij eigen baas wilden zijn en daarom een eigen bedrijf opgericht hebben (75%). Ook het 'plain guts/ the right thing to do' argument voert de boventoon (50%). **Specialiteiten zijn voornamelijk game engines en hun tools en 'game prototyping'**, in andere woorden: het vatten van game ideeën en concepten in een functioneel prototype wat speelbaar is op game platforms. Audio, graphics en 3D spelen eveneens een rol.

In de Belgische middleware sector ligt de omzet exclusief BTW net als bij de developers grotendeels tussen 0 en 50.000 EUR (75%). Eén van de vier respondenten had in 2014 een omzet exclusief BTW tussen 250.000 EUR en 500.000 EUR. Drie van de vier verwachten dat de omzet exclusief BTW over 2015 gestegen zal zijn ten opzichte van 2014.

Opvallende nieuwkomers in de lijst met overheidsinitiatieven waar de middleware bedrijven gebruik van maken, zijn Screen Brussels en Generation Creatives (van FlandersDC). Deze ontbraken goeddeels bij de developers. Hetzelfde geldt voor organisaties als Cronos en Bar d'Office, hier wordt door de middleware ontwikkelaars meer gebruik van gemaakt dan door de developers.

Ook hier geven de respondenten ruimschoots aan dat zij eigen baas wilden zijn en daarom **een eigen bedrijf opgericht hebben (75%)**.

OMZET BELGISCHE MIDDLEWARE BEDRIJVEN EXCL. BTW 2014



FREELANCERS

Wordt gekeken naar de onderzoeksresultaten van de elf freelancers, dan valt op dat de meesten minder dan een jaar geleden zijn begonnen óf langer dan vijf jaar bestaan. Het tussensegment van de ontstaansgeschiedenis tussen één en vijf jaar is bij deze groep minder groot. Een eventuele reden hiervoor kan zijn dat destijds de crisis zich op diens hoogtepunt bevond en er daardoor minder werk voor freelancers voorhanden was. De voornaamste reden dat de freelancers voor een zelfstandige rol hebben gekozen is dat Belgische gamebedrijven hen niet kunnen aannemen vanwege de hoge loonkosten. Ook weegt de verkregen flexibiliteit door eigen gekozen werktijden mee.

De specialismen van de freelancers behelzen voornamelijk game design en game development (programming), maar ook game audio, 2D/3D artist en user interface/experience zijn onderwerpen waar de freelancers zich hoofdzakelijk in gespecialiseerd hebben.

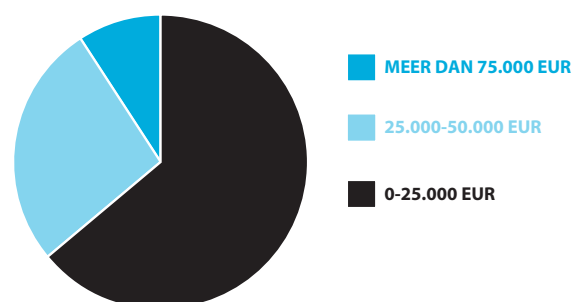
De voornaamste werkzaamheden van de freelancer zijn werken aan eigen IP/game, het IP of de game van een collega-freelancer, betaalde games van eigen klanten of betaalde games van een collega-freelancer.

Omzetten exclusief BTW liggen bij de freelancers gemiddeld lager dan bij de developers of middleware bedrijven. Zeven van de elf freelancers (64%) genereerden tussen de 0 en 25.000 EUR in 2014, en drie van de elf (27%) tussen de 25.000 EUR en 50.000 EUR. Eén produceerde aan omzet exclusief BTW meer dan 75.000 EUR. Iets meer dan de helft (55%) verwachtte dat de omzet exclusief BTW in 2015 hetzelfde zou blijven als in 2014.

Wat betreft ondersteunende initiatieven geeft 30% van de freelancers aan dat de mogelijkheden die het VAF Gamefonds biedt voor hen niet van toepassing zijn. Dit komt mogelijk doordat indieners van een aanvraag een rechtspersoon moeten zijn, wat bij freelancers minder gebruikelijk is. Eén freelancer maakt gebruik van het Innovatiecentrum Vlaanderen. Verder zijn The House of Indie, Hogeschool West-Vlaanderen's 'The Hive' en C-Mine Crib referenties wat betreft ondersteuning.

De voornaamste reden dat de freelancers voor een zelfstandige rol hebben gekozen is dat **Belgische gamebedrijven hen niet kunnen aannemen vanwege de hoge loonkosten.**


OMZET BELGISCHE FREELANCERS EXCL. BTW 2014




ALGEMENE BEVINDINGEN VAN DE ENQUÊTE

Uit de antwoorden blijkt dat de Belgische game professionals een aantal zaken gemeen hebben. Velen gaven aan een eigen bedrijf of voor zichzelf te zijn begonnen omdat het op dat moment voelde als de weg vooruit. Ook wordt gevonden dat de lokale industrie meer ondernemerschap kan gebruiken. **Ondanks de crisis bestaan veel game studio's al meerdere jaren, of ze zijn juist tijdens de crisis begonnen.** Hieruit komt een vermeende ondernemerszin naar voren.

De meeste game studio's zijn klein qua personeelsomvang en ook de omzet is niet hoog. Dit is volgens velen te wijten aan de loonlasten, die in België de hoogste ter wereld zijn¹⁵. Er is ondanks de crisis en grote mondiale concurrentie veel enthousiasme om werkzaam te zijn in de Belgische game industrie. Echter, de hoge loonlasten zorgen ervoor dat werknemers meestal alleen tijdelijk aangetrokken kunnen worden. Hierdoor wordt geen extra werkgelegenheid gecreëerd, maar neemt slechts het aantal freelancers en work-for-hire toe. Dit brengt naast onzekerheid ook een ander fenomeen met zich mee: game projecten kunnen moeilijk naast elkaar opgestart en gemanaged worden. **Projecten worden door gebrek aan middelen vaak één voor één ontwikkeld en uitgevoerd, in plaats van (deels) overlappend.** Er kan op deze wijze niet aan risicospreiding worden gedaan, wat het risico op failliet gaan bij mislukking van een project aanzienlijk vergroot. Hierdoor kunnen ook mensen met een vaste aanstelling hun baan verliezen.



Er is ondanks de crisis en grote mondiale concurrentie **veel enthousiasme om werkzaam te zijn in de Belgische game industrie.** Echter, de hoge loonlasten zorgen ervoor dat werknemers meestal alleen tijdelijk aangetrokken kunnen worden.



15) <http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf>



ONDERSTEUNENDE
MAATREGELEN
VOOR DE VLAAMSE
GAMESECTOR

De Vlaamse game industrie wordt op een aantal manieren gesteund, financieel dan wel in de vorm van incubatie of via andere bedrijfsondersteuning.

VAF GAMEFONDS - PROJECTSUBSIDIES VLAANDEREN

In 2012 ontstond het Gamefonds om de creatie van games door Vlaamse game ontwikkelaars te stimuleren en financieel te ondersteunen. Het beheer ervan valt onder het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), dat al veel ervaring had met het behandelen van steunaanvragen in de audiovisuele sector. Gameprojecten kunnen ingediend worden in een relatief vroeg stadium (aanvraag voor steun tijdens de pre-productie, dus voor het uitbouwen van het project) en/of in een productierijper stadium (aanvraag productiesteun voor het realiseren van het project). De aanvrager is het bedrijf dat de game ontwikkelt. Dit moet een rechtspersoon zijn, gevestigd in het Vlaams of Brussels gewest. Zowel serious games (leerplichtonderwijs en andere games) als entertainment games komen in aanmerking voor ondersteuning. De door het Gamefonds verleende steun bedraagt maximaal 75 % van de totale financiering van de aanmaak bij serious games, en maximaal 50% van de totale financiering van de aanmaak bij entertainment games¹⁶.

Voor serious games gericht op het leerplichtonderwijs is een jaarbudget van 180.000 EUR voorzien. Wat betreft de andere serious games en entertainmentgames is er een jaarbudget van 550.000 EUR. In december 2015 hebben tien Vlaamse gamebedrijven subsidies gekregen variërend van 15.000 EUR tot 99.000 EUR. Inmiddels heeft de eerste toewijzing van 2016 plaatsgevonden. Hierbij hebben zeven gamestudio's een subsidie ontvangen tussen 7.500 EUR en 136.000 EUR¹⁷.

Hoewel de aanvraagformulieren van het Gamefonds aangepast zijn naar aanleiding van opmerkingen vanuit FLEGA en haar leden, vinden indieners het aanvraagformulier soms nog ingewikkeld om in te vullen. Op bepaalde punten lijkt de aanvraag een kopie van het Audiovisueel Fonds te zijn en is deze niet overal helemaal

specifiek gemaakt voor het aanvragen van steun voor videogames. Aanvragen en de daarbij behorende gegevens en bijlagen dienen in de Nederlandse taal te zijn opgesteld of naar het Nederlands vertaald te zijn. Technical design documenten, concept art, gamedesign bestanden, cv's, contracten en documenten met betrekking tot de financiering kunnen zowel in het Nederlands als het Engels worden ingediend. Omdat de Vlaamse game voornamelijk voor de internationale markt bestemd is, wordt de eis wat betreft het gebruik van het Nederlands soms als dubbel ervaren. Intussen mogen meer en meer stukken in het Engels opgeleverd worden. FLEGA zal in nauw overleg met het VAF deze praktische punten bespreken en aanpassen waar gewenst en mogelijk.

Het VAF Gamefonds biedt een duidelijke meerwaarde voor de Vlaamse gamesector, omdat zij een klare steun in de rug krijgt waar andere mogelijkheden van financiering momenteel zeer beperkt zijn. **Vanwege de verschillende stadia van de game waarvoor een aanvraag gedaan kan worden, is het VAF Gamefonds zeer inzetbaar als projectgefaseerde subsidie.**

FLEGA is ervan overtuigd dat de toevoeging van een projectgefaseerde subsidie voor de promotie van een game van vitaal belang is. Promotie en marketing vormen immers de basis voor een succesverhaal rond een game. Extra financiële steun in dit stadium is dan ook zeer gewenst.

Het totale jaarlijkse subsidiebedrag van het VAF Gamefonds zou bovendien wellicht afgestemd kunnen worden op de omzet van de Vlaamse game industrie, bijvoorbeeld via een percentage.

16) <http://www.vaf.be/fileadmin/media/VAF/reglementen/3.%20%20reglement%20gamefonds%2009.12.2015%20met%20wijzigingen.pdf>

17) http://www.vaf.be/gamefonds/toegekende-steun/?tx_elisteun-aanvragen_pi1%5Bpointer%5D=1&tx_elisteunaanvragen_pi1%5Bmoodle%5D=1&cHash=211abefa7d

OPKOMST VAN 'DEDICATED' GAME INCUBATOREN IN VLAANDEREN

Er zijn meerdere incubatoren die onderdak bieden aan game studio's in Vlaanderen, onder andere De Hoorn (Leuven), C-Mine (Genk) en The Hive (Kortrijk). Momenteel zijn verschillende partijen aan het onderzoeken of zij ook een game incubator kunnen oprichten.

De eerste 'dedicated' game incubator van Vlaanderen is Hogeschool West-Vlaanderen's 'The Hive'¹⁸. The Hive is gelanceerd in november 2015. Deze richt zich op de startende digitaal-creatieve afgestudeerde of student-ondernemer die gamegerelateerde technologie zoals 3D, virtual reality en augmented reality wil inzetten voor het ontwikkelen en valoriseren van nieuwe businessmodellen. Uniek aan het The Hive concept is dat de regionale maakindustrie actief betrokken zal worden om innovatieve oplossingen te integreren in het eigen weefsel. Zo kan een waardevolle kruisbestuiving ontstaan die bijdraagt aan de ontwikkeling van de regionale kenniseconomie. De regionale industrie kan bijvoorbeeld profiteren van nieuw ontwikkelde apps voor tablets in plaats van verankerde, verouderde bedieningsconsoles. Dit kan bijdragen aan nieuw gebruikersgemak, aan de mobiliteit van personeel (bediening op afstand) en aan een papierloze werkomgeving (via opslag in de cloud). Verder kunnen bijvoorbeeld innovatieve 3D/Augmented Reality/Virtual Reality modellen ingezet worden voor de signalisatie van benodigd onderhoud en voor marketing- en verkoopdoeleinden.

De diverse incubatoren kunnen bijdragen aan het floreren van startende gamestudio's door het aanbieden van specifieke kennis over de industrie, de sterke banden met het gameonderwijs, het aanbieden van bedrijfsruimten tegen gunstige tarieven en het kunnen verbinden van de verschillende spelers vanuit een groot en gespecialiseerd netwerk. Zij kunnen startende gamestudio's begeleiden bij bedrijfsbeheer, business development en marketing en helpen bij het maken van de juiste teamsamenstelling (digitaal-creatievelingen, technici, business developers, administrateurs enzovoort), kortom met alle ingrediënten die een beginnende gamestudio nodig heeft om een goede start te kunnen maken.

Hoewel er een duidelijke trend waarneembaar is in de opkomst van incubatoren, ontbreekt het ze veelal aan financiële middelen. Met name initiatieven weg van de grote steden kunnen niet buigen op enige vorm van lokale of regionale steun. Hiermee gaat tijd verloren en kunnen innovatieve oplossingen en nieuw game-IP niet tot bloei komen. Aan de andere kant krijgen landelijke grote actoren zoals Startit@KBC en BNP Co.Station wel poot aan de grond bij de startende gamebedrijven. De synergie die gekweekt had kunnen worden door ze bij elkaar te kunnen zetten en specifieke aandacht te kunnen schenken voor hun noden en wensen gaat daarmee verloren.

De diverse incubatoren kunnen bijdragen aan het floreren van startende gamestudio's door het aanbieden van specifieke kennis over de industrie, de sterke banden met het gameonderwijs, het aanbieden van bedrijfsruimten tegen gunstige tarieven en het kunnen verbinden van de verschillende spelers vanuit een groot en gespecialiseerd netwerk.

¹⁸ <http://www.howest.be/Default.aspx?target=howest&lan=nl&item=836&id=995>

GAMESCOM / FACTS / GAMEFORCE / GDC


Wat betreft mogelijkheden om (gezamenlijk) de Vlaamse gamebedrijven voor het voetlicht te brengen zijn (inter)nationale beurzen zoals gamescom, FACTS, Gameforce en GDC USA zeer belangrijk. **Gebleden is dat er veel animo bestaat onder de Vlaamse gamestudio's om zichzelf te presenteren aan het bedrijfsleven, het publiek en de politiek.** Ook bieden beurzen goede mogelijkheden om niet alleen extern maar ook onderling te netwerken. Dit versterkt de Vlaamse gamegemeenschap.

Wel is de eigen investering voor deelname bij de meeste beurzen aan de hoge tot zeer hoge kant, zeker voor een startende studio.


gamescom bijvoorbeeld is de grootste gamebeurs ter wereld, die elk jaar in augustus in Keulen gehouden wordt. Op gamescom 2015 is er voor het eerst een gezamenlijke stand gevormd met Vlaamse, Brusselse en Waalse gamestudio's. De gamebeurs trekt een uiterst relevant zakelijk publiek aan waaronder uitgevers, developers, media en pers, dienstverleners, investeerders en dergelijke, en zorgt daardoor voor zeer interessante contacten voor de Vlaamse gamebedrijven. **Het is evenwel een dure beurs waardoor flink wat Vlaamse bedrijven niet kunnen deelnemen.** Dankzij individuele bedrijvensteun van onder andere Flanders Investment & Trade (FIT) konden bepaalde kosten gedeeld of gesubsidieerd worden, maar de administratieve procedures en het organisatorische werk schrikken Vlaamse bedrijven nog steeds af. FIT zou een zeer welkome extra financiële en logistieke ondersteuning kunnen bieden, maar heeft tot op heden deelname aan gamescom door Vlaamse gamestudio's helaas niet in haar actieplan opgenomen.

2015 is voor veel Vlaamse gamebedrijven vrij succesvol verlopen qua 'leads' en media-aandacht tijdens luttele conferenties. Om deze lijn door te kunnen zetten is het essentieel dat er meer geld beschikbaar komt voor Vlaamse gamestudio's, zodat ze net als hun Waalse collega's ook deel kunnen nemen aan één van de meest belangrijke gamebeurzen ter wereld,

de GDC in San Francisco. Via de Waalse overheid (AWEX) is hiervoor de afgelopen jaren veel geld ter beschikking gesteld. Deze zelfde jaren waren er geen Vlaamse gamestudio's vertegenwoordigd. AWEX regelde de afgelopen jaren telkens een regiostand voor Waalse bedrijven aangezien GDC USA wél op het actieprogramma van AWEX staat, in tegenstelling tot bij FIT.



Beurzen bieden goede mogelijkheden om niet alleen extern maar ook **onderling te netwerken**. Dit versterkt de Vlaamse gamegemeenschap.





BEDRIJFS-
ECONOMISCHE
IMPACT

VAN DE VLAAMS/
BELGISCHE
VIDEOGAME
INDUSTRIE

Uit de onderzoeksrapporten van FlandersDC i.s.m. Antwerp Management School uit 2014 en 2015 blijkt dat 'het belang van de gamingsector in Vlaanderen blijft groeien'¹⁹. De nieuwe website www.creativesector.be²⁰ geeft een overzicht van de belangrijkste cijfers van de creatieve en game industrie over referentiejaar 2013. Hierbij dient opgemerkt te worden dat in vele gevallen de cijfers een onderschatting kunnen zijn omdat er voor de game industrie geen aparte codes zijn ontwikkeld in de NACE-BEL nomenclatuur²¹. Hierdoor kunnen exacte financiële gegevens niet altijd worden gegeven.

De creatieve sector in Vlaanderen is volgens de meest recente studie goed voor 2,7% van het Bruto Binnenlands Product (BBP) van Vlaanderen. Deze sector biedt werk aan 12,9% van het totaal aantal zelfstandigen (in hoofdbezigheid) en vertegenwoordigt 2,4% van alle werknemers in Vlaanderen.

Creatieve industrieën in Vlaanderen kunnen worden ingedeeld in drie subsectoren:

- 1** Kunsten en cultureel erfgoed: beeldende kunsten, podiumkunsten en cultureel erfgoed;
- 2** Media- entertainmentindustrie: muziek, gaming, geschreven media (pers en boeken), audiovisuele sector en nieuwe media;
- 3** Creatief zakelijke dienstverlening: communicatie & reclame, architectuur, design en mode.

Creatieve industrieën zijn de derde grootste werkgever van Europa en zijn cruciaal voor economische recuperatie, met name games²². Hierin liggen duidelijk kansen voor Vlaanderen, met haar geconcentreerde en creatieve game industrie.

Kijken we specifiek naar de cijfers over de gamesector in Vlaanderen, dan zijn deze tot en met 2013 als volgt:

| | 2013 | 2010 | 2008 | stijging 2013 t.o.v. 2010 | stijging 2013 t.o.v. 2008 |
|---------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|------------------------------|------------------------------|
| Omzet | 223.948.310 EUR | 215.948.386 EUR | 136.530.000 EUR | 4% | 64% |
| Toegevoegde waarde | 75.188.751 EUR | 33.006.941 EUR | 19.320.374 EUR | 128% | 289% |
| Werkgevers | 59 | 43 | 39 | 37% | 51% |
| Werknemers | 451 | 289 | 101 | 56% | 347% |
| Zelfstandigen | 146 | 87 | 55 | 68% | 165% |

Bron: <http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf>. Voor uitleg omtrent de gebruikte methodologie rond de bedrijfseconomische impactanalyse van de creatieve industrieën in Vlaanderen verwijzen wij naar onderhavig rapport.

19) <http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf> (publicatiejaar 2015, referentiejaar 2013) en http://www.flandersdc.be/sites/default/files/Flanders%20DC%20Studie%20-%20Creatieve%20Industrie%20in%20Vlaanderen%20-%20update_0.pdf (publicatiejaar 2014, referentiejaar 2010).

20) Hierbij zijn ook de twee organisaties 'Agentschap Innoveren en Ondernemen' en 'Vlaanderen is ondernemen' bij betrokken.

21) Officiële statistische nomenclatuur van de economische activiteiten in de Europese Gemeenschap, Belgische versie. De NACE-BEL vormt het referentiekader voor de productie en de verspreiding van statistieken met betrekking tot economische activiteiten in België. NACE-BEL verdeelt economische activiteiten zodanig dat men een NACE-BEL-code kan associëren met een statistische eenheid en dit op grond van de activiteit die deze eenheid uitoefent; <http://statbel.fgov.be/nl/statistieken/gegevensinzameling/nomenclaturen/nacebel/>.

22) Communicatie van de Europese Commissie over de promotie van culturele en creatieve sector voor groei en banen, COM(2012) 537; 'Creating growth. Measuring cultural and creative markets in the EU; EY Study, 2014; Creatieve Industrieën in Vlaanderen: mapping en bedrijfseconomische analyse – samenvatting, FlandersDC & Antwerp Management School, 2011.

Gezien de omzet: er moet volgens FlandersDC de kanttekening geplaatst worden dat de optelling van de omzet indicatief is geweest, d.w.z. er kan volgens hen geen directe bedrijfseconomische betekenis aan gehecht worden. Dit komt waarschijnlijk omdat dit cijfers zijn inclusief retailverkoop, en qua werknemers zijn dit ook degenen die bijvoorbeeld in gamewinkels en bij distributeurs werken. Wordt gekeken naar de totale omzetcijfers, dan komen deze en die van Newzoo (239 miljoen EUR in 2015) aardig overeen.

Voor de jaren 2014 en 2015 zijn alleen cijfers voor de totale Belgische game industrie beschikbaar. De omzetindex volgens de NACE-nomenclatuur en van Eurostat laat de evolutie van de omzet in de Belgische gamesector zien²³. Computerprogrammering, consultancy en aanverwante activiteiten (code 62) noteert een bruto-index in 2014 van 121,55. In 2011 bedroeg deze index 106,72 en in 2012 was deze nog 111,16. Het referentiejaar was 2010 (dus met index 100).

Newzoo noteert een lichte stijging wat betreft omzet in België in de jaren 2014 en 2015. Volgens hen waren deze respectievelijk 230 miljoen EUR (2014) en 239 miljoen EUR (2015). Hoewel de cijfers voor gaming in Vlaanderen en België niet één-op-één vergelijkbaar zijn, is er sinds 2008 dus wel alvast een stijgende lijn te zien wat betreft omzetindices en referenties van Newzoo.

Op basis van de cijfers uit de enquête, van FlandersDC, Antwerp Management School en gelijkaardige studies in de afgelopen jaren, als ook door prognoses van internationale game markt onderzoeksbureaus **bedroeg de totale Belgische game developers markt**

43.607.105 EUR
IN 2014 (OMZET EXCL. BTW).

Dit was in 2012 nog 40.895.732 EUR (FLEGA rapport 2014). Er is dus een stijging te noteren van 2.711.373 EUR of + 6,63%.

Deze stijgende lijn is opmerkelijk, aangezien de industrie momenteel met grote uitdagingen kampt. De uitdagingen zorgen ervoor dat de Vlaams/Belgische gamesector, die tot nu toe de crisis wist te overleven, in de nabije toekomst haar

concurrentiepositie zal zien wankelen. Sommige bestaande game studio's staan momenteel op het punt om definitief uit te wijken naar het buitenland of zijn failliet gegaan. Op nationaal niveau drukken de loonlasten – België hanteert immers het hoogste loonlastenpercentage ter wereld – zeer op de marges. Deze zijn al klein, aangezien het maken van een videogame bijzonder arbeidsintensief is. Loonkosten bepalen bijna volledig de kostprijs van een game²⁴. Hierdoor kunnen game studio's niet groeien. Dit is met name nijpend aan Vlaamse zijde omdat in Vlaanderen de meeste gamestudio's gevestigd zijn.

In België zijn er vandaag de dag ca.

72 GAMESTUDIO'S
ACTIEF, EEN STIJGING VAN 11%

(was ca. 65 in 2015). **De geografische spreiding over België is grosso modo als volgt: 65% Vlaamse (oftewel 45), 30% Waalse en 5% Brusselse gamestudio's. Aan Waalse kant vertaalt zich dat in ca. 23 game studio's en in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest in ca. 4.** De getallen zijn gebaseerd op een directory van gamestudio's die wordt bijgehouden door FLEGA vzw en WALGA asbl, de Waalse counterpart van FLEGA, die ook de Brusselse studio's vertegenwoordigt²⁵. De Flemish Games Association heeft momenteel bijna 45 leden²⁶, waarvan 70% gamestudio is (ca. 31 van de 45 Vlaamse gamestudio's zijn dus lid van FLEGA). Naast gamestudio's zijn ook gamescholen, game incubatoren en game onderzoeksgroepen lid.

23) http://statbel.fgov.be/nl/statistiek/cijfers/economie/indicatoren/prijsindex_diensten/ en http://statbel.fgov.be/nl/statistiek/cijfers/economie/indicatoren/omzet_btww/

24) Masterproef 'De game-industrie in een creatieve economie', Cedric Vanbesien, Universiteit Antwerpen, academiejaar 2014-2015, p. 30

25) http://www.walga.be/?page_id=42

26) http://www.flega.be/?page_id=314

Larian Studios te Gent, de grootste Belgische game studio en winnaar van de Vlaamse Cultuurprijs voor Cultureel Ondernemerschap 2014, is inmiddels uitgeweken naar Ierland, Canada en Rusland vanwege belastingvoordelen (zowel fysiek als met het registratieadres). Deze belastingvlucht kost Vlaanderen veel belastinginkomsten en werkgelegenheid. Daarbij geven dergelijke gebeurtenissen een omgekeerd voorbeeld voor de Vlaamse game industrie. Larian Studios heeft meermalen te kennen gegeven juist graag in België te willen blijven, maar ziet zich genoodzaakt de ontwikkeling van games buiten België te laten verrichten.

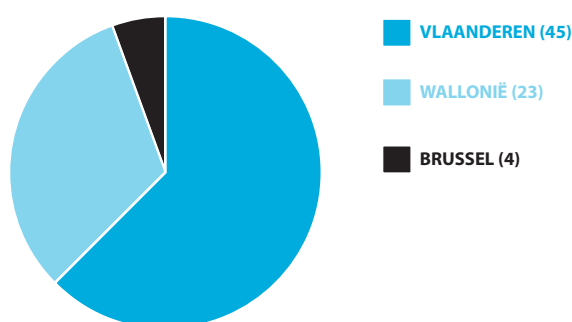
GRIN uit Antwerpen, ooit de op één na grootste Vlaamse game studio na Larian Studios, is in 2015 jammerlijk failliet gegaan. Dit faillissement van GRIN, welke lang voorloper is geweest en die het gewaagd had om in te zetten op een internationale markt, betekende een grote 'mentale' opoffer voor de Vlaamse industrie. Hierbij moet gezegd worden dat Larian Studios de afgelopen jaren juist wel succes heeft geboekt, onder meer met een zeer geslaagde crowdfunding campagne voor hun game Divinity: Original Sin 2 via Kickstarter²⁷. In deze periode heeft Larian Studios ook een begin gemaakt met diens geografische diversificatie, welke naar het zich doet aanzien mede gemotiveerd is geweest door belasting- en loonkostelementen.

De voorbeeldfunctie van de bestaande sector speelt een rol bij het aanmoedigen van nieuw ondernemerschap onder afgestudeerden van gameopleidingen en bij werknemers in de industrie om voor zichzelf te gaan beginnen. Als deze bestaande sector wegvalt, valt daarmee ook het voorbeeld voor andere startende ondernemers in de Vlaamse gamesector weg.

Een rondvraag binnen de Vlaamse game community leert dat zij nieuwe initiatieven zoals Digital Belgium en het Startup Manifesto zeker toejuicht, maar dat deze volgens de bijbehorende regels niet gelden voor de bestaande industrie ouder dan vier jaar. **Deze gevestigde orde vraagt dan ook om gunstige belastingmaatregelen, juist om de huidige positie te kunnen behouden. Ook de nieuwkomers hebben deze uitdrukkelijke wens.**

Deze voorbeelden tezamen met geluiden vanuit de industrie tonen aan dat de bestaande Belgische game industrie, in 2012 nog goed voor bijna 41 miljoen EUR, moeite heeft zich staande te houden en dat aanvullende maatregelen zeer gewenst dan wel nodig zijn.

AANTAL BELGISCHE GAMESTUDIOS



27) <https://www.kickstarter.com/projects/larianstudios/divinity-original-sin-2/description>



GLOBALE
TRENDS
EN KANSEN

OPKOMST VAN VIRTUAL REALITY (VR) EN AUGMENTED REALITY (AR)

Volgens het toonaangevende Augmented/Virtual Reality Report 2016 van Digi-Capital™ wordt voor Virtual Reality (VR) een wereldwijde omzet voorzien van omgerekend 26,5 miljard EUR tegen 2020. Hierbij is de kernaanname dat VR voornamelijk een entertainment markt zal blijven en zal kanibaliseren op de huidige markt van online en mobile games, computer, console en non-entertainment markten (gamification, serious games). **Voor Europa wordt dan een aandeel voorzien van 7 miljard EUR (27%), met een stijging van liefst 6 miljard EUR ten opzichte van 2016.**

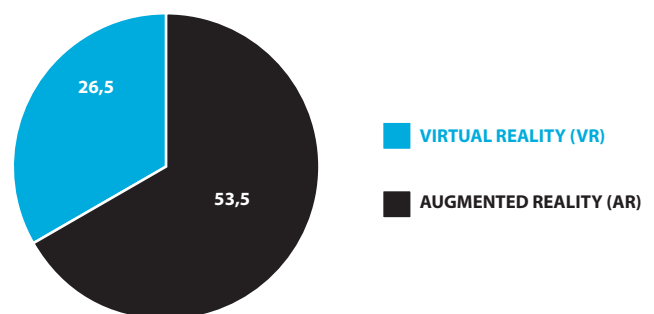
Wat betreft Augmented Reality (AR) zijn de vooruitzichten tegen 2020 nog hoger. Er wordt dan een totaal van 80 miljard EUR voorzien, waarvan 17 miljard EUR (22%) voor West-Europa (tegen 180 miljoen EUR in 2016). AR zal volgens Digi-Capital™ dus VR voorbijstreven. Dit heeft twee redenen: er zullen meer toepassingsmogelijkheden dan VR op de markt komen, en er worden vanwege dit scala zeer grote investeringen in AR-hardware verwacht vanaf 2018.

De totale Virtual en Augmented Reality markt komt derhalve op ca. 106 miljard EUR in 2020. Dit is bijna evenveel als de prognose voor de totale globale games markt tegen die tijd (105 miljard EUR)²⁸. Dat betekent dat er mogelijk grote kansen liggen voor Vlaamse VR en AR ontwikkelaars en voor de Vlaamse game industrie.

AR en VR zijn bij uitstek gamegerelateerde technologieën die kunnen zorgen voor nieuwe spelbelevingen bij games. Tevens kunnen nieuwe innovaties voor het regionale bedrijfsleven ontwikkeld worden. Wel dienen nadere (hardware) investeringen in AR/VR voldoende gefaciliteerd te worden om het volle potentieel te kunnen benutten.

De totale Virtual en Augmented Reality markt komt derhalve op ca. **106 miljard EUR in 2020.**

OMZET WERELDWIJD VR EN AR IN 2020 (MILJARD EUR)



28) <https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>

ESPORTS

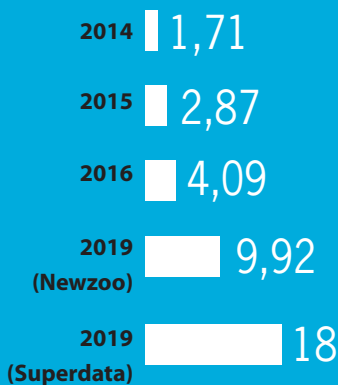
Esports, de professionalisering van gaming, is zo'n beetje de snelst groeiende sport van dit moment. Was het eerste omvattende rapport met cijfers nog maar een jaar geleden beschikbaar, vandaag wordt de markt geschat op 287 miljoen EUR (een stijging van 67,4% ten opzichte van 2014, toen de markt nog 171,5 miljoen EUR bedroeg)²⁹. Voor dit jaar is de voorspelling dat esports zal groeien tot 409 miljoen EUR, met een groei van 43%. De groep zogeheten esports enthousiastelingen zal 131 miljoen mensen bedragen, en nog eens 125 miljoen personen zullen regelmatig grote internationale evenementen volgen. **De prognose is dat in 2019 de esports markt de 1 miljard dollar al ruimschoots gepasseerd zal zijn.** Newzoo schat de waarde van de esports markt dan op 992 miljoen EUR, en Superdata denkt dat de markt al tegen de 1,8 miljard EUR zal lopen³⁰.

In de jaren '70 werden overigens al de eerste esports toernooien georganiseerd. In 1972 speelden op Stanford studenten het spel Spacewar tegen elkaar. In 1981 organiseerde Atari een toernooi rond het spel Space Invaders. Dat toernooi trok toentertijd al meer dan 10.000 bezoekers.

De focus is de laatste tijd verschoven van FPS (First Person Shooter) naar Multiplayer Online Battle Arena-games (MOBA's). Dit relatief nieuwe spelgenre is zeer in trek onder (professionele) gamers en heeft als populairste games onder andere: League of Legends, StarCraft 2, Halo en Dota 2.

Bij wedstrijden zitten hele stadions gevuld met fans en ook online kijken nog eens miljoenen mensen naar hun helden. Inmiddels zijn er over de hele wereld honderden professionele spelers die hun brood met gaming verdienen. Deze nieuwe markt biedt nieuwe kansen, ook voor Vlaanderen met haar sterke game landschap. Ook voor de Vlaamse consument betekent deze nieuwe tak van sport veel in termen van nieuwe vormen van entertainment, nieuwe producten, de ontwikkeling van digitale vaardigheden en (online) sociale cohesie (vinden van gelijkgestemden, nieuwe vrienden...).

OMZET WERELDWIJDE ESPORTS (100 MILJOEN EURO)



29) <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>

30) http://superdata-research.myshopify.com/products/esports-market-brief-2015?mc_cid=cd2821014e&mc_eid=a811bcb195 en <http://www.canvas.be/video/panorama/2016/iedereen-speelt>

MOBILE GAMING

Mobile gaming zal de komende jaren een verdere vlucht nemen. Nu al stijgt het aantal mobile gamers razendsnel. Met de adoptie van meer smartphones in België is ook mobile gaming een markt met kansen voor Vlaanderen.

Hogeschool West-Vlaanderen zal hier met ingang van aankomend academiejaar alvast op inpikken door een nieuwe afstudeerrichting aan te bieden, Independent Game Production (IGP). Sterk ontwikkelde programmeervaardigheden tijdens de opleiding stellen de afgestudeerden in staat om games voor elk platform te maken, met een nadruk op mobile³¹. **Studenten worden door business vakken opgeleid tot ondernemers die hun creatieve en technische skills kunnen combineren om hun games te ontwerpen, ontwikkelen en te vermarkten.**

Ook andere Vlaamse opleidingsinstituten zullen zich focussen op mobile. Zo zal bijvoorbeeld LUCA School of Arts in de Game Design opleiding diverse technologieën en grafische toepassingen aanreiken om games te bedenken en te ontwerpen, met de mogelijkheid tot een verdieping in mobile



Met de adoptie van meer smartphones in België is ook mobile gaming een markt met kansen voor Vlaanderen.



31) <http://www.digitalartsandentertainment.be/page/139/Independent+Game+Production>



CONCLUSIE

Eind oktober 2015 hebben FLEGA en WALGA, tezamen met Brusselse game studio Mode4 vof en BEA Interactive vzw, FAB Games vzw opgericht: de Federal Association of Belgian Games. FAB Games vertegenwoordigt de Belgische videogame industrie en de vier Belgische regio's, en behartigt de maatschappelijke en economische belangen van haar leden en van allen die in de ruimste zin deelnemen aan de activiteiten van de games sector in België. Tevens vertegenwoordigt FAB Games haar leden ten overstaan van lokale, nationale of internationale instanties, overheden, organisaties en instellingen.

Inmiddels hebben vertegenwoordigers van FAB Games, FLEGA en WALGA een 'Tour de Cabinet' afgelegd om aandacht te vragen voor de noden van de Belgische game industrie. Hiertoe hebben zij met verschillende politieke partijen in het Vlaamse en federale parlement gesproken.

De bestaande en nieuw opkomende videogame sector heeft een duidelijke steun in de rug nodig om de huidige omzet en werkgelegenheid te kunnen blijven genereren. FLEGA doet dan ook een vriendelijk beroep op de desbetreffende kabinetten om samen te zitten en de dialoog verder aan te gaan. FLEGA zal continueren met de verschillende partijen en stakeholders bij elkaar te brengen.

Door effectieve steun kan de braindrain van ondernemers- en ontwikkeltalent naar het buitenland worden tegengegaan. Het is zelfs niet ondenkbaar dat – in het geval van meer, betere en gestroomlijnder ondersteuning vanuit de overheid – de grotere Vlaamse (en Belgische) gamestudio's méér bedrijfsactiviteiten in Vlaanderen en België zullen willen opzetten. Larian Studios bijvoorbeeld is inmiddels gevestigd in Ierland, Canada en Rusland maar heeft altijd publiekelijk aangegeven in Gent te willen blijven als het Vlaams/Belgische ondernemersklimaat voor de gamesector beter zou zijn.

De huidige belasting- en werkgelegenheidsvlucht kan met maatregelen als een tax shelter en/of tax break worden opgevangen. Met de tax shelter voor cinema is al

ruim 1 miljard EUR aan investeringen opgehaald en is ca. 80 miljoen EUR extra naar de staatskas gevloeid³² Voor de Belgische gamesector zijn ook dergelijke gunstige effecten te verwachten.

Een tax shelter en/of tax break zullen er namelijk voor zorgen dat bedrijven in Vlaanderen en België gevestigd blijven waardoor werkgelegenheid behouden blijft. Door de aanzuigende werking op (buitenlandse) investeerders en mogelijkheden voor groei zal de industrie meer tewerkstelling kunnen creëren. Dit gaat tevens de huidige braindrain van digitaal-creatief talent tegen. Van de alumni van HOWEST bijvoorbeeld vertrekt 25% direct na zijn of haar studie naar het buitenland, mede vanwege de beperkte mogelijkheden voor werk in de huidige Vlaamse en Belgische game industrie.

Daarnaast zal met een versterkte Vlaamse gamesector de innovatiecapaciteit in de regio kunnen toenemen.

Gamebedrijven kunnen inspikken op nieuwe trends als AR en VR, mobile gaming, esports en dergelijke. Vlaamse gamestudio's hebben tijdens de crisis al bewezen robuust en innovatief te zijn. Uit de online enquête kwam reeds naar voren dat er veel ondernemerszin heerst en de gamesector lokaal ondernemerschap wil ondersteunen. Innovatieve oplossingen in samenwerking met het lokale bedrijfsleven kunnen ervoor zorgen dat cumulatieve en cross-sectorale effecten optreden voor de Vlaamse economie. Ook kunnen zij een aanzuigende werking genereren voor andere gamestudio's of bedrijven die met gamegerelateerde technologie werken. De regionale maakindustrie zou eveneens kunnen profiteren van nieuwe technologische oplossingen.

32) http://www.standaard.be/cnt/dmf20150108_01464048_shareid=033e-fa02d045c59bac9d28de491a31b9ae9cf53d954a4fd9d4a2360b8037b-61d3704ac4893c6bfea3e09c5e663f171d1

De gunstige belastingmaatregelen voor de game industrie in de UK³³, Frankrijk³⁴, Finland³⁵ en Canada³⁶ tonen alle onomstotelijk aan dat ze werken. Er is zeer veel werkgelegenheid en nieuwe bedrijvigheid gecreëerd, en daarmee ook nog eens nieuwe belastinginkomsten voor de overheid. De werkgelegenheid in de Finse gamesector verdubbelde na de invoering van een systematisch gamebeleid, via onder meer een tax shelter en investeringen in gameopleidingen. Tussen 2012 en 2014 heeft de Finse overheid 14 miljoen EUR geïnvesteerd. In amper 5 jaar tijd steeg het aantal jobs van 1.020 (2009) naar 2.400 (2014) en zijn 179 nieuwe gamebedrijven gestart. In 2013 realiseerde de Finse videogame sector een omzet van welgeteld 900 miljoen EUR³⁷ (return on investment op 14 miljoen EUR is dus ruim 6.000%).

Het grote succes van de Belgische tax shelter voor audiovisuele producties (en vast evenzo voor de recente uitbreiding met podiumkunsten) indiceert dat een tax shelter voor games ook zeker zal werken. Daarbij komt nog dat de game industrie een pure exportmarkt is, wat zeer gunstig is voor de handelsbalans. Belgische gamebedrijven hebben exportcijfers die kunnen oplopen tot 99%.

33) <https://www.theguardian.com/technology/2014/jun/16/uk-video-games-tax-breaks-expected-to-protect-more-than-10000-jobs>

34) <http://www.diplomatie.gouv.fr/en/french-foreign-policy/economic-diplomacy-foreign-trade/events/article/france-is-second-in-the-world-for>

35) <https://www.chartboost.com/blog/2015/08/mobile-game-dev-in-finland/>

36) http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/made-in-canada-video-games-industry-contributes-2-3-billion-to-countrys-gdp?__lsa=c0e7-6d54

37) <http://www.tekes.fi/en/>

38) Communicatie van de Europese Commissie over de promotie van culturele en creatieve sector voor groei en banen, COM(2012) 537; 'Creating growth. Measuring cultural and creative markets in the EU', EY Study, 2014; Creatieve Industrieën in Vlaanderen: mapping en bedrijfseconomische analyse – samenvatting, FlandersDC & Antwerp Management School, 2011

Voordelen van een tax shelter / tax break voor de Vlaams/Belgische videogame industrie:

- **Garantie voor het aantrekken van binnenlandse en buitenlandse investeerders**, waardoor de Belgische videogame industrie eindelijk kan groeien;
- **Veel extra werkgelegenheid** en extra belastinginkomsten door nieuwe economische activiteit (van gamebedrijven, gerelateerde bedrijven en van werknemers en hun gezinnen);
- **Tegengaan van braindrain** naar het buitenland van digitaal-creatief talent;
- **Verbetering van de concurrentiepositie** t.o.v. landen die al gunstige belastingmaatregelen hebben (UK, Frankrijk, Finland, Canada ...);
- **Nieuwe digitale oplossingen** voor de regionale maakindustrie, vergrote innovatiecapaciteit, versterking van de kenniseconomie en toename van (lokaal) ondernemerschap;
- **Creatieve industrieën zijn cruciaal** voor economische recuperatie, met name games - dit was de enige sector die in de EU groeide tijdens de crisis (met 0,7% per jaar)³⁸;
- Wetstechnisch waarschijnlijk redelijk **eenvoudig te realiseren**;
- **Een tax break voorkomt complexe constructies** om financieel voordeel te kunnen bekomen;
- **Imago van België** als digitale en innovatieve voortrekker wordt verder uitgedragen.

Het is de wens van alle Belgische game studio's dat er voor hen dergelijke steunmaatregelen zoals een tax shelter of tax break komen. Eén van de andere, niet minder belangrijke middelen om een gunstig fiscaal regime voor gamebedrijven te ontwikkelen is een uitbreiding van het regime van de aftrek voor octrooi-inkomsten ("patent income deduction"). Op grond hiervan zou ook "copyrighted software" mogelijk kunnen kwalificeren voor de aftrek (in tegenstelling tot het oude systeem). Mocht dit regime uitgebreid kunnen worden, eventueel met beperkte retroactiviteit, dan zou dit waarschijnlijk zelfs één van de beste redenen kunnen zijn om het hoofdkantoor van succesvolle game development bedrijven in België te houden. Hiermee komt België op gelijke hoogte met Luxemburg en Nederland te staan. Dit lijkt een enorme, én haalbare, stap vooruit.

Momenteel bedraagt de Belgische game development markt

43.607.105 EUR (2014).
DIT WAS 40.895.732 EUR IN 2012

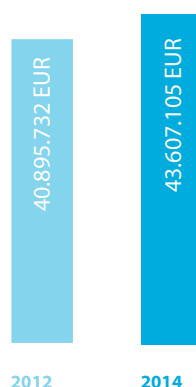
(FLEGA rapport 2014), dus dit betekent een stijging van 2.711.373 EUR of 6,63%. Deze markt zal gekatapulteerd kunnen worden door aanvullende, effectieve maatregelen.

Tezamen met verbeterde financierings- en investeringsvormen en ondersteuning door bijvoorbeeld FIT, VAF Gamefonds, MediArte, Mediawijs, FlandersDC en dergelijke, in combinatie met het aanpakken van illegaal aanbod, zal de Vlaamse gamesector haar internationale positie en uitstekende reputatie zeker verder kunnen waarmaken.

Met effectieve steun vanuit de overheid, van beleidsmakers en de politiek kan Vlaanderen (en België) een echt epicentrum worden van culturele en economische activiteit in de Europese en globale videogame markt.

Met effectieve steun vanuit de overheid, van beleidsmakers en de politiek kan Vlaanderen (en België) een echt epicentrum worden van culturele en economische activiteit in de Europese en globale videogame markt.

DE BELGISCHE GAME DEVELOPMENT MARKT



BRON: FLEGA RAPPORT 2014 EN 2016

LITERATUURLIJST FLEGA RAPPORT 2016

WEBSITES

http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/made-in-canada-video-games-industry-contributes-2-3-billion-to-countrys-gdp?__lsa=c0e7-6d54

http://statbel.fgov.be/nl/statistieken/cijfers/economie/indicatoren/prijsindex_diensten/

http://statbel.fgov.be/nl/statistieken/cijfers/economie/indicatoren/omzet_btwt/

<http://statbel.fgov.be/nl/statistieken/gegevensinzameling/nomenclaturen/nacebel/>

http://superdata-research.myshopify.com/products/esports-market-brief-2015?mc_cid=cd2821014e&mc_eid=a811bcb195

<http://www.canvas.be/video/panorama/2016/iedereen-speelt>

<http://www.digitalartsandentertainment.be/page/139/Independent+Game+Production>

<http://www.diplomatiegouv.fr/en/french-foreign-policy/economic-diplomacy-foreign-trade/events/article/france-is-second-in-the-world-for>

<http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf>

http://www.flega.be/?page_id=314

<http://www.howest.be/Default.aspx?target=howest&lan=nl&item=836&id=995>

<http://www.ieforum.be/index.php?/Collectief+beheer+Gestion+collective/Bibliotheken+mogen+videogames+uitlenen+onder+de+uitzondering+van+het+openbaar+uitleenrecht////36022/>

<http://www.oecd.org/newsroom/oecd-tax-burdens-on-wages-rising-without-tax-rate-increases.htm>

http://www.standaard.be/cnt/dmf20150108_01464048?shareid=033efa02d-045c59bac9d28de491a31b9ae9cf53d954a4fd9d4a2360b8037b61d3704ac-4893c6bfea3e09c5e663f171d1

<http://www.tekes.fi/en/>

<http://www.vaf.be/fileadmin/media/VAF/reglementen/3.%20%20reglement%20gamefonds%2009.12.2015%20met%20wijzigingen.pdf>

http://www.vaf.be/gamefonds/toegekende-steun/?tx_elisteunaanvragen_pi1%5Bpointer%5D=1&tx_elisteunaanvragen_pi1%5Bmode%5D=1&cHash=211abefa7d

http://www.valuta.nl/dollar_euro

http://www.walga.be/?page_id=42

http://www.wipo.int/export/sites/www/copyright/en/creative_industries/pdf/video_games.pdf

<https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way/>

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-99-6-billion-2016-mobile-generating-37/>

<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-infographics-taiwan-belgium-poland/>

<https://newzoo.com/insights/articles/us-and-china-take-half-of-113bn-games-market-in-2018/>

<https://newzoo.com/insights/infographics/newzoo-summer-series-24-belgian-games-market/>

<https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

https://newzoo.com/wp-content/uploads/2011/06/Newzoo_Mobile_Games_Market_Landscape_2015_V1.0-1.pdf

<https://www.chartboost.com/blog/2015/08/mobile-game-dev-in-finland/>

<https://www.iminds.be/nl/inzicht-in-digitale-technologie/digimeter/2015/gaming>

<https://www.iminds.be/nl/inzicht-in-digitale-technologie/digimeter/2015/evolutie>

<https://www.kickstarter.com/projects/larianstudios/divinity-original-sin-2/description>

<https://www.theguardian.com/technology/2014/jun/16/uk-video-games-tax-breaks-expected-to-protect-more-than-10000-jobs>

www.digitalartsandentertainment.com

www.howest.be

LITERATUUR/ARTIKELEN:

'Creating growth. Measuring cultural and creative markets in the EU', EY Study, 2014

Augmented/Virtual Reality Report 2016, Digi-Capital™

Communicatie van de Europese Commissie over de promotie van culturele en creatieve sector voor groei en banen, COM (2012) 537

Creatieve Industrieën in Vlaanderen: mapping en bedrijfseconomische analyse – samenvatting, FlandersDC & Antwerp Management School, 2011

Masterproef 'De game-industrie in een creatieve economie', Cedric Vanbesien, Universiteit Antwerpen, academiejaar 2014-2015

MET DE STEUN VAN HET VLAAMS MINISTERIE VOOR MEDIA EN CULTUUR

