**ingrid lieten**

viceminister-president van de vlaamse regering, vlaams minister van innovatie, overheidsinvesteringen, media en armoedebestrijding

**antwoord**

op vraag nr. 355 van 29 juni 2012

van **matthias diependaele**

1. *Gamesector*

Het belang van de gamesector in Vlaanderen blijft inderdaad groeien. Het Digimeter-rapport van IBBT van 2012 bevestigt de toenemende penetratie van games in Vlaanderen, zowel voor vaste als mobiele spelconsoles (<http://www.ibbt.be/nl/blog/p/detail/de-vlaming-wordt-homo-digitalis>). 43% van de Vlamingen bezit minstens één gaming toestel. Ongeveer 38,1% van de Vlamingen heeft thuis een spelconsole aangesloten op het televisietoestel (Xbox 360, PS3, Wii, …) en 30,3% van de Vlamingen heeft een draagbare spelconsole (PSP, Gameboy, …). Volgens marktonderzoek van Newzoo spendeerden Belgische consumenten in 2010 maar liefst € 410 miljoen aan games (Newzoo, 2011).

Er bestaat in Vlaanderen geen centraal register van bedrijven die actief zijn in de gamesector. Het is niet eenvoudig om de sector precies af te bakenen. In het onderzoeksrapport “*Creatieve industrieën in Vlaanderen: mapping en bedrijfseconomische analyse*”, van april 2011 (integraal beschikbaar op <http://www.flandersdc.be/nl/kennis/studies/the-legitimation-strategies-of-internationalizing-flemish-sme-s-and-their-subsidiaries>) wordt de volgende definitie gehanteerd: “De game-industrie kan gedefinieerd worden als het geheel van actoren die zich toespitsen op de ontwikkeling en verdeling van games”.

*Ontwikkelaars van games*

Een opsomming van game ontwikkelaars is terug te vinden op de website van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media (CJSM) (<http://www.cjsm.vlaanderen.be/gaming/index.shtml>)[[1]](#footnote-2). Deze lijst werd voor bovenvermeld onderzoek van april 2011 overlopen met prof. dr. Jan Van Looy (Onderzoeksgroep voor Media en ICT [IBBT-MICT]) om te achterhalen of de lijst nog up-to-date is. Deze bedrijven werden vervolgens opgezocht in de balanscentrale van de Nationale Bank van België, wat resulteert in de hiernavolgende resultaten.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **# Zelfstandigen** | **# Werkgevers** | **# Werknemers (VTE)** | **Omzet (€)** | **Toegevoegde waarde (€)** |
| - | 21 | 61 | - | 2.806.102 |

Het aantal ontwikkelaars van games in Vlaanderen is echter onderbecijferd om een aantal redenen:

* er zijn slechts een zeer beperkt aantal **gameontwikkelaars** actief in Vlaanderen die georganiseerd zijn onder een bedrijfsvorm die als gamebedrijf gelabeld wordt. Van de weinige bedrijven die er zijn, vinden we bovendien amper financiële gegevens terug in de Balanscentrale van de Nationale Bank van België;
* **aanverwante technische en creatieve functies** die betrokken zijn in de ontwikkeling van games – en die wél in grotere mate in Vlaanderen vertegenwoordigd zijn – zijn zodanig verspreid over verschillende sectoren en bedrijven dat het in kaart brengen hiervan binnen het tijdsbestek van de vermelde studie een onmogelijke opdracht bleek te zijn. Het betreft een hele reeks freelancers die in hoofd- of bijberoep meewerken aan specifieke aspecten van het gameontwikkelingsproces. Daarnaast zijn er een heel aantal technologische bedrijven actief die technologie ontwikkelen voor onder meer gameontwikkelaars. Het in kaart brengen van dit landschap valt buiten de doelstellingen van het gevoerde onderzoek;
* **game publishers** vertegenwoordigen in de meeste gevallen lokale Benelux-filialen van multinationale ondernemingen. Deze filialen zijn bovendien meestal gevestigd in Nederland.
* Cijfers die wel beschikbaar zijn, betreffen de totale omzet van games in de Belgische markt zoals gerapporteerd door de Belgian Entertainment Association.

De gamesector is tevens slecht gevat in de beschikbare codes van de NACE-BEL nomenclatuur: de groot- en detailhandel van de gamesector zit vervat in de computerhandel, de uitgeverijen omhelzen voor het Belgische grondgebied 13 entiteiten waarvan 5 gevestigd in Vlaanderen en hebben betrekking op 1 gameshop, 3 zelfstandigen en 1 bedrijf gespecialiseerd in visuele effecten.

*Verdelers van games*

De Belgian Entertainement Association heeft 14 leden inzake gaming (werkgevers).

In 2008 bedroeg de totale omzet van de game-industrie in België € 247 miljoen. Indien een verhouding 60/40 wordt verondersteld voor Vlaanderen/Wallonië kunnen we de Vlaamse gamemarkt inschatten op **€ 148,2 miljoen** voor het jaar 2008. Het betreft hier echter de omzet van de gamemarkt aan retailwaarde dus niet de omzet die gegenereerd wordt door de uitgevers.

Zoals reeds aangegeven, is de gaming sector slecht gevat in NACE-codes, daarom werd de Gouden Gids geraadpleegd.

Vertrekkend van de verkooppunten opgelijst in de Gouden Gids (Bel-First) onder de rubriek “spelcomputers & videospellen” vinden we een totaal van 59 entiteiten. Veruit de grootste speler is Game Mania (P.B. Projects) met een omzet van € 43,2 miljoen en 32 voltijds equivalenten in dienst. De basiscijfers zijn dan ook voor het grootste deel gebaseerd op de cijfers van P.B. Projects:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **# Zelfstandigen** | **# Werkgevers** | **# Werknemers (VTE)** | **Omzet (€)** | **Toegevoegde waarde (€)** |
| - | 59 | 40 | 43.665.000 | 4.122.000 |

Het aantal werknemers, de omzet en de toegevoegde waarde worden niet voor alle 59 bedrijven gerapporteerd door Bel-First:

|  |  |
| --- | --- |
| **Variabele** | **Aantal bedrijven** |
| Werknemers | 4 |
| Omzet | 4 |
| Toegevoegde waarde | 10 |

De totale omzet van de detailhandel is echter gekend: € 148.200.000.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **# Zelfstandigen** | **# Werkgevers** | **# Werknemers (VTE)** | **Omzet (€)** | **Toegevoegde waarde (€)** |
| 55 | 4 | 40 | 148.200.000 | 16.514.272 |

 Bron: Gouden Gids, Bel-First, Belgian Entertainment Association, Flanders DC – Antwerp Management School Kenniscentrum

Hierbij moet worden opgemerkt dat het retailkanaal van gespecialiseerde gameshops slechts tot één van de verschillende kanalen behoort. Naast in gespecialiseerde zaken worden games eveneens verkocht in grootwarenhuizen, speelgoedwinkels, multimedia stores (bvb. Fnac, Mediamarkt) en online of via mobiele applicaties.

De beschikbare gegevens voor de populatie gameshops is dermate gering dat extrapolaties niet gegrond doorgevoerd kunnen worden. Bovendien is er onvoldoende informatie voorhanden om de gameverkoop via andere kanalen gefundeerd in te schatten. Inzake totale omzet is de vermelde studie gebaseerd op de cijfers van de Belgian Entertainment Association. De andere variabelen kunnen met de huidige informatie niet ingeschat worden.

Sporadisch werden in de studie nog enkele andere cijfers gecapteerd in verband met de grootte van de gamesector in Vlaanderen en België:

* gebaseerd op een onderzoek uitgevoerd door ScreenDigest publiceerde Trends in 2006 dat de gamesector in België goed is voor 4.000 jobs: 3.000 in de detailhandel, 500 bij uitgevers en distributeurs en 220 ontwikkelaars (Trends, 24/08/2006). Hetzelfde artikel geeft mee dat de sector een omzet draait van € 192 miljoen;
* een andere bron schat de omzet van de gamesector in op € 150 miljoen aan games, met consoles bijgeteld meer dan € 200 miljoen (HoWest Technology Update n° 3, Feb 2008);
* de Belgische hardwaremarkt voor games wordt door de Belgian Entertainment Association ingeschat op € 151,61 miljoen voor 2009.
1. Agentschap voor Innovatie door Wetenschap en Technologie (IWT)

Alle programma’s van het IWT staan open voor innovatieprojecten binnen de Vlaamse gamesector of ten voordele ervan. Een overzicht van de door het IWT gesteunde projecten in de gamesector vindt u in bijlage. Daarnaast kan in deze context ook melding worden gemaakt van het project “Healseeker” van Flanders’ Care (<http://www.zitstil.be/nieuws/actualiteit/3569-03072012-healseeker-serious-game-voor-kinderen-met-adhd>).

Agentschap Ondernemen

De Vlaamse Regering heeft in 2009 aan drie game-incubatiecentra een subsidie verstrekt van telkens 250.000 euro. Deze subsidies werden toegekend in het kader van de oproep voor de subsidiëring van gespecialiseerde bedrijvencentra volgens het Besluit van de Vlaamse Regering van 11 mei 2007.

Deze centra richten zich op starters die actief zijn in de gamesector. Zij bieden naast professionele huisvesting en gemeenschappelijke ruimtes ook advies en ondersteuning aan de starters.

De subsidie is steun voor het optrekken en inrichten van de gebouwen, niet voor de eigenlijke personeelskosten van de begeleiding.

De drie gesteunde projecten waren:

* Howest Game Accelerator in Kortrijk (The Studios);
* Gaming Incubator Creative Minds in Leuven;
* Incubator Creatieve economie en gaming in Genk (C-mine).

Aan de drie game-incubatoren werd wel als voorwaarde gesteld dat zij moesten samenwerken en hun ervaringen delen.

IBBT

IBBT heeft, specifiek voor wat betreft de gaming incubatoren, in haar nieuwe convenant de opdracht gekregen om haar incubatie- en acceleratie ter beschikking te stellen van bedrijven uit de game sector, in overleg met de incubatoren. Dit moet de groei in de sector verder stimuleren.

Het nieuwe Media Innovatiecentrum MIX (opgestart in januari 2012) heeft expliciet de opdracht gekregen om ook open te staan voor innovatieve gaming projecten. De gaming sector is dan ook vertegenwoordigd in de programmacommissie die de strategie van MIX aanstuurt.

Tenslotte is IBBT betrokken in het initiatief van de game sector zelf om een sectororganisatie op te richten, die kennisuitwisseling en groei in de sector moet bevorderen.

1. IBBT heeft inderdaad op mijn vraag (vanuit mijn bevoegdheidsdomein Media) een meerjarenplan rond de gamesector opgesteld met daarin een aantal concrete aanbevelingen waaronder de oprichting van het Gamefonds. Dit meerjarenplan werd opgeleverd in oktober 2011.

Intussen is de oprichting van het Gamefonds en het beheer ervan door het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), goedgekeurd door de Vlaamse Regering (VR 2012 2007 DOC.0766/1-2). Aan deze beslissing van de Vlaamse Regering wordt nu verder uitvoering gegeven.

Het Gamefonds heeft de volgende doelstellingen:

* een meer duurzame instroom realiseren van nieuwe games, geïnitieerd in Vlaanderen;
* bijdragen tot een performante, gediversifieerde en solide game industrie in Vlaanderen;
* lokaal talent de nodige ontwikkelingskansen geven;
* game based learning in het onderwijs bevorderen door het stimuleren van de productie van serious games.

Het Gamefonds moet op lange termijn de dynamiek van de gamesector bestendigen en verhogen en bijdragen tot zijn professionalisering, de band met het publiek vergroten, en originele en nieuwe creaties extra kansen geven.

Het Gamefonds wordt ondergebracht binnen het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), dat tot doel heeft om binnen de Vlaamse Gemeenschap op geïntegreerde, autonome wijze de onafhankelijke audiovisuele productie en auteurscreatie te stimuleren. Het VAF krijgt nu de bijkomende opdracht om binnen zijn structuur een afzonderlijke werking op te starten voor de ondersteuning van Vlaamse, kwalitatieve audiovisuele producties in de vorm van video games.

Concreet zullen drie types games ondersteund kunnen worden via het Gamefonds:

* Entertainment games: games die primair ontspanning tot doel hebben. Hiermee worden niet enkel uitgesproken commerciële games bedoeld maar ook games met een cultureel of artistiek karakter.
* Educatieve serious games: games die primair een educatief doel dienen. Focus ligt hierbij op games die bestemd zijn voor het leerplichtonderwijs.
* Niet-educatieve serious games: games die een maatschappelijk of cultureel doel nastreven zoals games voor de zorgsector, de medische sector, cultuur, erfgoed, enz.
1. a. Het gaat over twee projecten die worden gerund door het IBBT met verschillende partners, meer bepaald **G@S[[2]](#footnote-3)** (*Games @ School*) en **OMEGA[[3]](#footnote-4)** (*Online Multiplayer Extended Game development Architecture*).

b. De volgende financiering werd aan deze twee projecten toegekend:

* G@S – financiering IBBT: € 1.358.993,18;
* G@S – financiering IWT (steun aan bedrijven): € 452.507,86;
* OMEGA – financiering IBBT (via het IWT-programma “Innovatieve Media”): € 748.105,28.

c. G@S startte op 01/07/2011 en eindigt op 31/12/2013. OMEGA startte op 01/10/2011 en eindigt op 31/03/2013.

d. G@S is een project met als doel om een open platform voor educatieve games te onderzoeken en te ontwikkelen. Het project beantwoordt aan de nood om games in te schakelen in het onderwijs door onderzoek te doen naar een platform dat toelaat om op een eenvoudige manier zelf educatieve games te ontwikkelen en te verdelen. Onder meer GriN, Larian en uitgeverij die Keure zijn binnen dit project actief.

OMEGA heeft als doel een beter inzicht te krijgen in het economisch rendabel lanceren van zogenaamde “Massive Multiplayer Online (MMO) games”. Dit zijn games waarbij de software online op hetzelfde moment door honderden – zelfs miljoenen – mensen tegelijk gebruikt kan worden. Het project stelt zich tot doel om de mogelijkheden en technologieën rond MMO-games te verkennen voor kleinere producenten in Vlaanderen. Onder meer GriN, Neopica en Visual Impact zijn binnen dit project actief.

e. G@S is volledig op het educatieve aspect van (serious) gamen gericht. In dit onderzoek komen zowel technische innovatie aan bod als het verbeteren van het gebruiksgemak om op die manier ook leerkrachten actief te laten deelnemen aan zowel het gebruik als de creatie van nieuwe games. Het OMEGA-project is minder gefocust op onderwijs en meer op de basistechnologie die toelaat om een specifiek type van games te produceren, namelijk de MMO-games (zie antwoord op deelvraag 4d). Teneinde de Vlaamse game-industrie toe te laten om ook op dit vlak op een kostefficiënte manier producten te ontwikkelen, hebben een aantal bedrijven zich in dit project verenigd om een nieuw platform te ontwikkelen om op die manier beter de concurrentie met het buitenland te kunnen aangaan. Dit platform kan later gebruikt worden voor verschillende doelgroepen (waaronder bijvoorbeeld het onderwijs).

**bijlage**

Overzicht van projecten in de gamesector gesteund door het agentschap voor Innovatie door Wetenschap en Technologie (IWT)

1. Niet limitatieve lijst van game developers ter illustratie: Tale of Tales, GriN, Sakari games, Aim Productions, Gabitasoft, Atomik, City in a bottle, Dirty Dogs Development, Disaster games, Nuclide, Stonefish, Lauwers games, Workspace Unlimited, Neopica, Visual Impact, Calibrate, Edu-Vision, Atomik, Indie Group, Miracle Designs, Larian Studios [↑](#footnote-ref-2)
2. <http://www.ibbt.be/nl/onderzoek/overzicht-projecten/p/detail/g-at-s>. [↑](#footnote-ref-3)
3. <http://www.ibbt.be/nl/onderzoek/overzicht-projecten/p/detail/omega-2>. [↑](#footnote-ref-4)