

Belgian Games



This presentation contains strictly confidential aggregated and sector wide data and information. It cannot be shared or transferred to other persons than for whom it was intended. This presentation, which was prepared with care, is without prejudice to the rights of BelgianGames and its members.

Developers Belgium



[And many more at www.flega.be](http://www.flega.be)

[And many more at www.walga.be](http://www.walga.be)

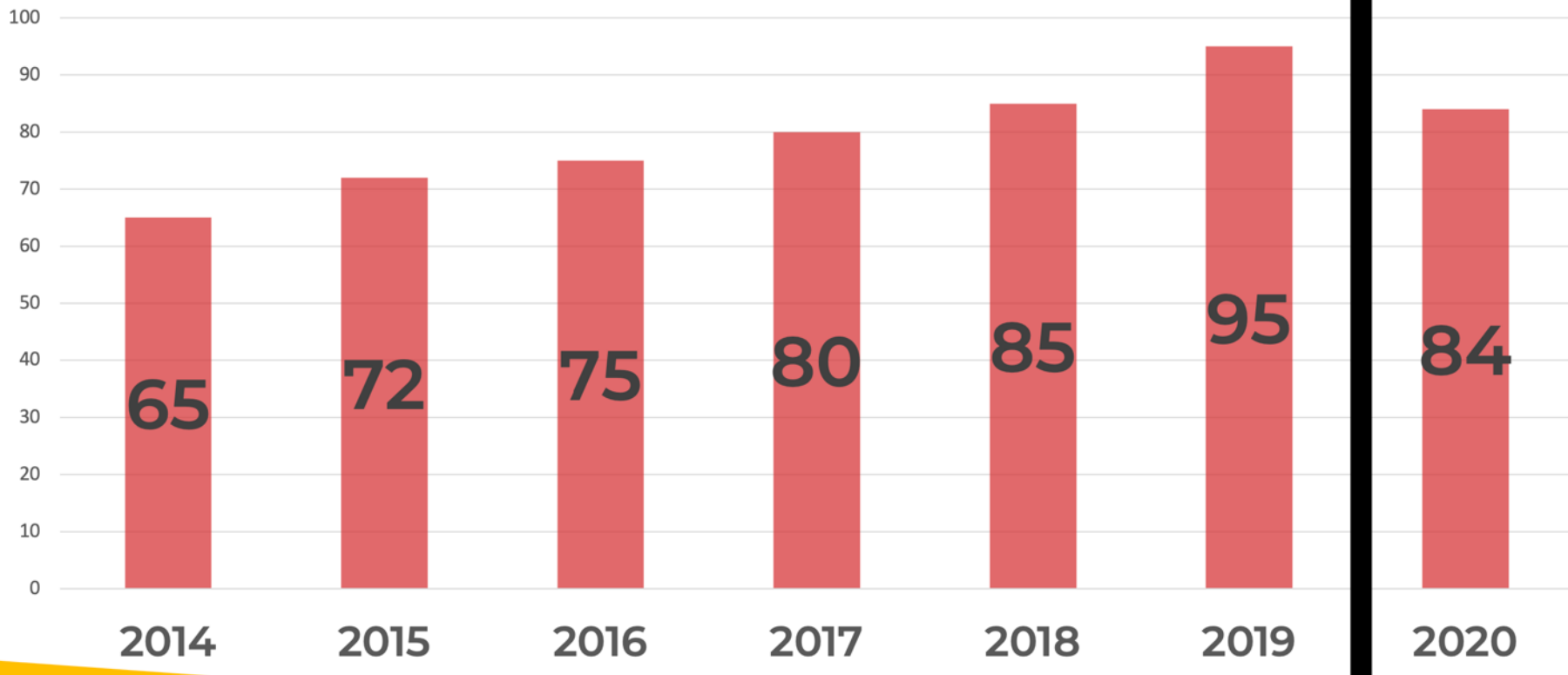
Publishers/platforms Belgium





Belgium developer ecosystem 2020

COMPANY COUNT



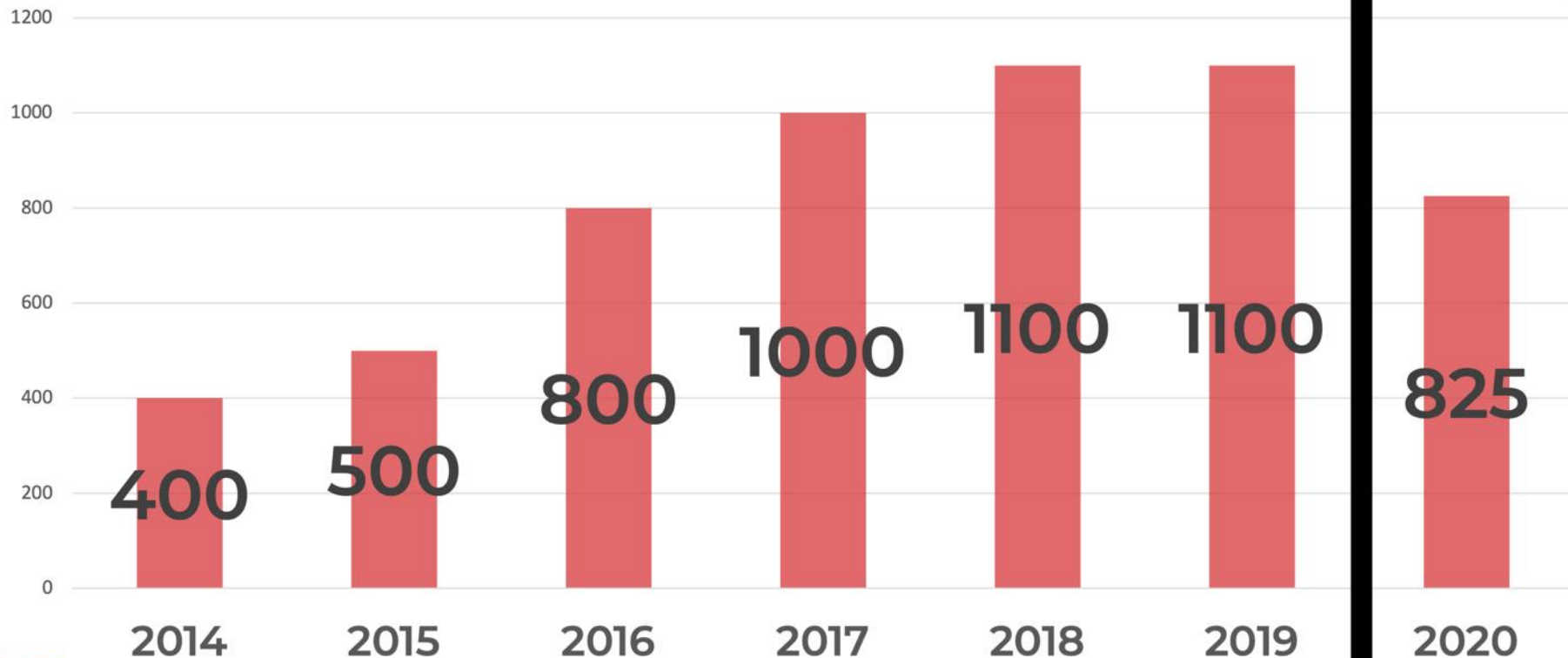
*As of 2020 we only count game studios, publishers, service providers and accelerator/incubators. This affects our data reporting.

COMPANY SPREAD PER PROVINCE



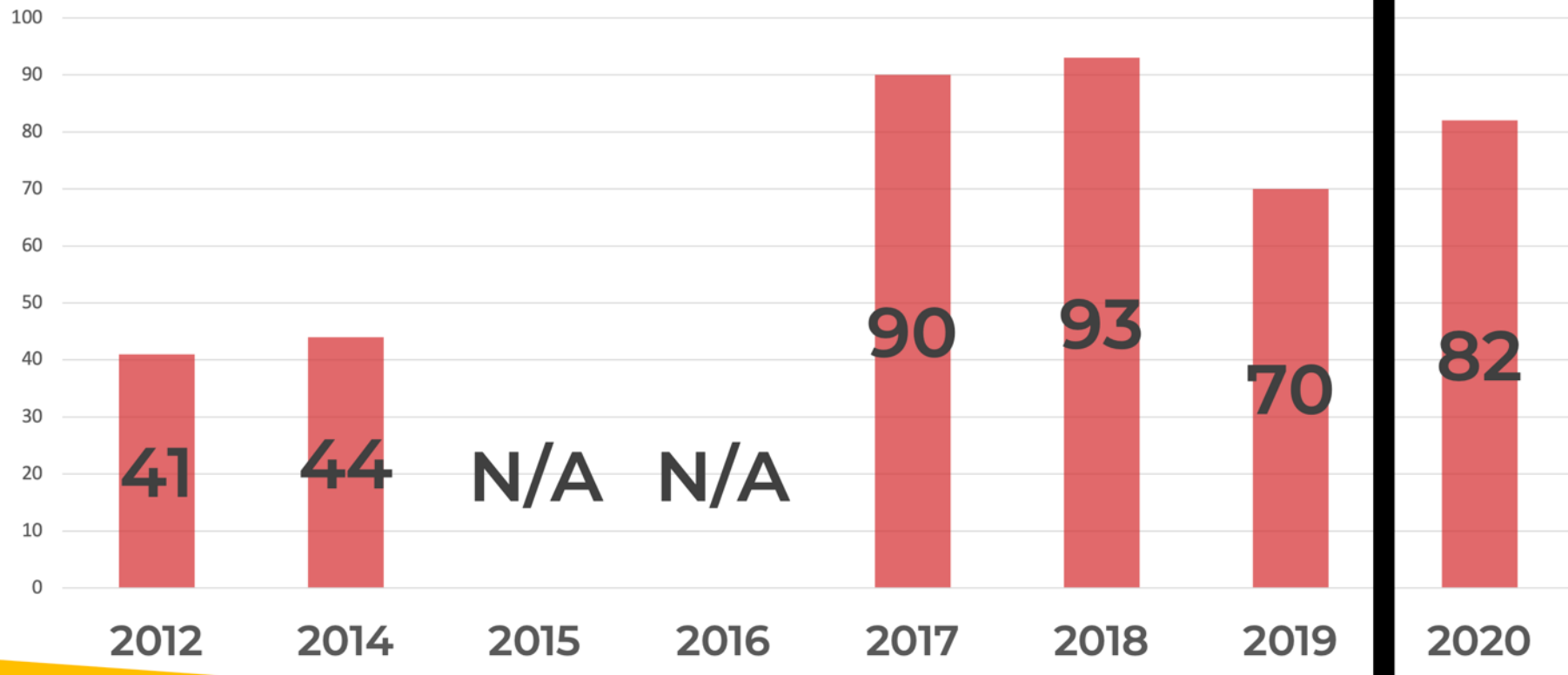
*As of 2020 we only count game studios, publishers, service providers and accelerator/incubators. This affects our data reporting.

OVERALL FTE COUNT



*As of 2020 we only count game studios, publishers, service providers and accelerator/incubators. This affects our data reporting.

OVERALL TURNOVER (€M)



*As of 2020 we only count game studios, publishers, service providers and accelerator/incubators. This affects our data reporting.



Belgium economic value 2021

€600M

+4% compared to record year 2020

vs €90M for music in Belgium

vs €1B for Netherlands

vs €5.6B for France

vs €7.5B for UK

€600M

Sales in Belgium of

- game consoles
- console accessories
- online subscriptions
- streaming subscriptions
- prepaid cards
- physical and digital videogames
- in-game microtransactions
- across all devices (pc, consoles and mobile devices)
- AND revenue developer ecosystem



Level Up Vlaanderen 2022 – 2025

Algemeen

- Totstandkoming ism key partners, dept en Kabinet vlot, transparant en constructief
 - Breed gedragen over verschillende beleidsdomeinen en partners heen
 - Inhoudelijk sterk plan dat aanpasbaar is as we go (veranderde sector)
 - Goeie verderzetting én aanvulling vorig plan
 - Ideale tool voor betere afstemming steunmaatregelen en partner activiteiten
- Op zoek naar complementariteit vs overlapping en versnippering



Tax shelter

- Verbazingwekkend hoe lang het duurt voor deze -in 2019 gestemde wet- effectief van toepassing is
- Sector vraagt regio's en federale overheid om op korte termijn laatste stappen te zetten
- Privé-kapitaalfondsen specifiek gericht op onze sector zijn gestart
- Tax shelter is missing piece of funding puzzle



Flanders DC

- Sector verrast dat Flanders DC geen aandacht meer besteed aan videogames
 - bv wegvallen steun voor BelgianGameAwards
 - bv wegvallen laagdrempelige ondernemerscoaching en – begeleiding
- Laatste kan plek vinden onder Flanders Game Hub mits bijkomende middelen
- Gesprekken met VLAIO over takenpakket Flanders DC
- Sector kijkt uit naar samenwerking met VLAIO onder nieuwe voogdijminister Jo Brouns

Flanders Game Hub / FGH

(working title)

- Nauw begeleiden van aantal startups die uitgroeien tot scaleups
- Goed initiatief dat meerwaarde in andere landen heeft bewezen
- Dossier heeft vertraging omdat
 - FGH centrale plek inneemt in ecoysteem, wat afstemming en alignatie vraagt tussen verschillende partners
 - FGH aanzienlijk budget behelst
- Ism met betrokken partners, CJM en VLAIO zetten we nodige stappen om dossier dit najaar in te dienen
- Start voorzien begin 2023

FIT partnership 2022 – 2026

- Videogames bij uitstek exporterende sector
- Cross-sectorale mogelijkheden binnen Vlaanderen Versnelt actieplan
- Aandacht voor b2b beurzen, economische missies, exportstrategie, matchmaking en FIT-netwerk



Inclusie & representatie

- 47% vrouwelijke spelers in Europa
- 20% videogames wereldwijd hebben speelbare helden, die geen klassieke blanke man zijn
- Werknemers in Engeland (2021)
 - 30% vrouwelijk
 - 11% niet blank
- Werknemers in België (2019)
 - 7% vrouwelijk
- Meisjes die regelmatig games spelen, 3x meer geneigd STEM-opleiding te volgen
- Sector vraagt middelen voor
 - jaarlijkse telling/meting bij werknemers
 - ambassadeurs in scholen





eSports

- Samenwerking met eSports federaties
- Goed dat er overleg komt met alle betrokken partijen, zeker ook makers en uitgevers van videogames, die rechtenhebber zijn
- eSports gokken wordt niet aangeboden noch toegelaten door sector
- Helaas doen derde partijen dat wel
- Zowat alle uitgevers geven nooit toelating tot gokreclame in tournaments met hun videogames



Problematisch gamen

- WHO spreekt van 1% van alle videogame spelers wereldwijd
- Erg moeilijk om te bepalen wanneer iemand excessief gamet
- Link met verwaarlozen andere activiteiten (school, werk, hobby's...) en/of basisbehoeften
- Sector
 - vraagt aandacht voor onderliggende factoren en vermijden van sensationele uitspraken (“verslavende games!”)
 - informeert via speelhetslim.be ism Mediawijs
 - deelt spelersdata met Oxford Internet Institute voor onafhankelijk onderzoek
 - biedt tools aan zoals ouderlijk toezicht

Ouderlijk toezicht



Age rating

Age filtering
for online content
and video games



Time limit

Manage
your child's
playtime



Online spending

Disable
or limit
spending



Online interaction

Restrict communications
with others, restrict the **viewing**
of content from the gameplay or
created by other players





Welcome to
**Animal
Crossing**