



Studie Vlaams gamebeleid

Eindrapport – 9 juli 2025

In opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd en Media
(Vlaamse overheid)

Deze studie wordt uitgevoerd door

Carlo Vuijlsteke

Tille Peters

Isabelle De Voldere

Kristof Mertens

M.m.v. Arthur Le Gall (KEA)

IDEA Consult

Jozef II-straat 40 B1

1000 Brussel

T +32 (0)2 282 17 10

www.ideaconsult.be

IDEA Consult is member of IDEA Group



Inhoudsopgave

1. Situering onderzoek, onderzoeksvragen en -methodologie	4
1.1 Context	4
1.2 Scope onderzoek en onderzoeksvragen	4
1.3 Onderzoeksmethodologie	5
1.4 Begrippenlijst	5
1.5 Afkortingen	6
2. Actualisering van de studie “Doorlichting van het Vlaamse audiovisueel beleid” (2021) en reflectie op de Visienota Level Up Vlaanderen (2022-2025)	7
2.1 Omgevingsanalyse	7
2.2 Omvang globale en Vlaamse markt	11
2.2.1 Globale markt	11
2.2.2 Vlaamse markt	14
2.3 Steunmaatregelen voor de gamesector	18
2.3.1 Vlaamse steunmaatregelen	18
2.3.2 Buitenlandse steunmaatregelen	20
2.3.3 Leerlessen uit vergelijking met buitenland	25
2.3.4 Leerlessen m.b.t. het VAF/Gamefonds	26
2.4 Relevante karakteristieken Vlaamse gamemarkt	29
2.4.1 Sterktes	29
2.4.2 Zwaktes	30
2.4.3 Kansen	31
2.4.4 Bedreigingen/uitdagingen	31
2.5 Reflecties m.b.t. de noden van de Vlaamse gamesector en de Visienota Level Up Vlaanderen	32
2.5.1 Algemene ambitie en set van strategische doelstellingen Vlaams gamebeleid	32
2.5.2 Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling: Het creëren van een aantrekkelijk investeringsklimaat voor gameontwikkelaars.	34
2.5.3 Meer informatiedeling, nauwere afstemming en monitoring: Het verbeteren van de interne samenwerking en het delen van kennis binnen de sector.	35
2.5.4 Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod: Het aanbieden van gerichte opleidingen en begeleiding voor professionals in de gamesector.	36



2.5.5	Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking: Het bevorderen van innovatieve projecten en samenwerking tussen de gamesector en andere sectoren.	37
2.5.6	Inzetten op promotie, marketing en internationalisering: Het vergroten van de zichtbaarheid en internationale aanwezigheid van Vlaamse games.	38
2.5.7	Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games: Het erkennen en benutten van de bredere waarde van games in de samenleving.	39
3.	Onderzoek naar een nieuwe (of aangepaste) investeringstool of economische steunmaatregel	41
3.1	Mapping van het huidig instrumentarium	41
3.2	Aandachtspunten in het publieke financieringsinstrumentarium	42
3.2.1	VAF/Gamefonds	42
3.2.2	Tax Shelter voor video games	42
3.2.3	Generieke VLAIO-instrumenten	43
3.2.4	Participatiemaatschappij Vlaanderen	43
3.2.5	Fiscale stimuli	44
3.3	Pistes aangereikt door betrokken stakeholders in het gamebeleid	44
3.4	Concretisering en analyse van mogelijke pistes ter versterking van het Vlaamse game-ecosysteem	45
3.4.1	Piste 1: versterking en optimalisering VAF/Gamefonds	45
3.4.2	Piste 2: een steunfonds voor gameprojecten met een zeer sterke commerciële focus	46
3.4.3	Piste 3: Oprichting van een publiek risicokapitaalfonds specifiek voor de gamesector, met economische return als hoofddoel en gericht op bedrijfsfinanciering van gamebedrijven met groeiambities	46
3.4.4	Piste 4: Oprichting van een business acceleratie programma met zaaikapitaal voor beloftevolle game startups	47
3.4.5	Naar een toekomstbestendig game-ecosysteem	47
4.	Conclusies	50
5.	Aanbevelingen	53
5.1	Speerpunt 1: inzetten op het meer investeringsklaar maken van beloftevolle gamebedrijven	53
5.2	Speerpunt 2: sterker proactief inzetten op het aantrekken van buitenlandse gamebedrijven naar Vlaanderen	56
5.3	Speerpunt 3: optimaliseren van het bestaand ondersteuningsinstrumentarium	57



5.4 Andere ondersteunende aanbevelingen in het licht van een nieuwe visienota 58

Bijlage 1.	Bronnen	61
B.1.1	Studies, documenten en artikels	61
B.1.2	Interviews	64
B.1.3	Deelnemers workshop (20/06/2025)	65



1. Situering onderzoek, onderzoeksvragen en -methodologie



1.1 Context

De Vlaamse overheid heeft de afgelopen jaren verschillende initiatieven genomen om de Vlaamse gamesector te ondersteunen en te versterken:

- In 2018 werd met het eerste Actieplan Gaming de basis gelegd voor verdere beleidsontwikkelingen en ondersteuning van de sector.
- In navolging hiervan werd in 2022 met de Visienota “Level Up Vlaanderen”¹ (2022-2025) een breder strategisch beleidskader ontwikkeld met de ambitie om de Vlaamse gamesector aansluiting te laten vinden bij de (sub)top van de gamesector in Europa.
- Het Gamefonds onder het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) werd vanaf 2022 verder uitgebouwd en in 2023 werd de Flanders Game Hub gelanceerd om begeleiding te geven aan startups en scale-ups.

In de Beleidsnota Media (2024-2029)² geeft de huidige Vlaamse minister van Media, Cielte Van Achter, aan dat ze het gamebeleid kracht wil bijzetten met een nieuwe visienota (2026-2030) en wil nagaan of er een specifiek investeringsinstrument kan ontwikkeld worden voor de gamesector om haar internationale ambities te versterken.

Binnen deze context wenste het Departement Cultuur, Jeugd en Media (CJM) een studie te laten uitvoeren ter voorbereiding van een nieuwe visienota over het Vlaams gamebeleid.

1.2 Scope onderzoek en onderzoeksvragen

Deze studie bestaat uit een actualisering van de resultaten en aanbevelingen van de studie “Doorlichting van het Vlaamse audiovisueel beleid” (2021)³. In de opdrachtomschrijving voor dit onderzoek wordt verwacht dat een aantal secties uit deze studie worden bijgewerkt, dat er een reflectie gebeurt op de Visienota Level Up Vlaanderen in verhouding tot de noden van de Vlaamse gamesector en dat (de noodzaak van) een nieuwe investeringsmaatregel en/of economische steunmaatregel wordt onderzocht. Dit opzet is vertaald naar onderstaande concrete onderzoeksvragen:

Reflectie op de Visienota Level Up Vlaanderen (2022-2025) en actualisering van de studie “Doorlichting van het Vlaamse audiovisueel beleid” (2021)

- Welke externe factoren hebben een invloed (gehad) op de ontwikkeling van de gamesector sinds 2022? Hoe is de globale en lokale gamesector geëvolueerd sedertdien?

¹ https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2022-04/Visienota_Gamebeleid_levelup_def.pdf

² <https://www.vlaanderen.be/publicaties/beleidsnota-2024-2029-media>

³ <https://www.vlaanderen.be/publicaties/doorlichting-van-het-vlaams-audiovisueel-beleid-2021>



- Wat zijn de huidige Vlaamse steunmaatregelen en hoe verhouden ze zich tot de maatregelen die bestaan in andere landen? Wat kan uit een vergelijking geleerd worden?
- Wat kan er in het bijzonder geleerd worden uit de werking van het VAF/Gamefonds?
- Hoe zijn de noden van de Vlaamse gamesector geëvolueerd? In welke mate spelen de acties in de huidige visienota en de instrumenten in het gamebeleid momenteel in op deze noden?
- Welke beleidsaanbevelingen kunnen worden geformuleerd om het gamebeleid in Vlaanderen verder te versterken en welke aandachtspunten dienen in acht genomen te worden bij de opmaak van een volgende visienota?

Onderzoek en uitwerking van een mogelijke investeringstool en/of economische steunmaatregel specifiek voor het Vlaamse game-ecosysteem

- Welke scenario's zijn mogelijk voor een nieuwe (of aangepaste) investeringstool of economische steunmaatregel voor de Vlaamse gamesector?
- Welke potentiële impact of hefboomwerking kan dit genereren?
- Welke beleidsaanbevelingen kunnen hierrond geformuleerd worden?

1.3 Onderzoeksmethodologie

Voor dit rapport werden volgende onderzoeksmethoden ingezet:

- Een literatuur- en documentenanalyse. We verwijzen naar de bijlage B.1.1 voor een lijst van geraadpleegde bronnen.
- Diepte-interviews met stakeholders die direct betrokken zijn bij de implementatie van het Vlaams gamebeleid. In bijlage B.1.2 geven we een overzicht van de geïnterviewde stakeholders.
- Interviews met een selectie van Vlaamse gamebedrijven. In bijlage B.1.2 geven we een overzicht van de geïnterviewde gamebedrijven.
- Twee interne workshops met het onderzoeksteam en extern adviseur Arthur Le Gall (directeur KEA Public Affairs⁴).
- Een stakeholderworkshop waarin met verschillende stakeholders en financiële experts mogelijke pistes voor een maatregel ter versterking van het Vlaamse game-ecosysteem werden besproken en geanalyseerd. Een overzicht van de deelnemers is terug te vinden in bijlage B.1.3.

1.4 Begrippenlijst

- **Type gamebedrijven**
 - **Gameontwikkelaars:** Ondernemingen die instaan voor het creatieve en technische proces van het ontwerpen en ontwikkelen van games. Zij kunnen zowel entertainment- als serious of educatieve games maken.
 - **Game publisher:** Bedrijven die instaan voor de marketing, distributie en financiering van games. Ze zijn vaak verantwoordelijk voor het uitbrengen van games ontwikkeld door andere studio's en kunnen ook platformondersteuning en QA-diensten leveren.
 - **Game technologie ontwikkelaars:** Ondernemingen die technologieën of tools ontwikkelen die essentieel zijn voor gameontwikkeling, zoals engines, middleware of SDK's. Zij leveren

⁴ <https://keanet.eu/about/#team>



ondersteunende infrastructuur voor ontwikkelaars, bijvoorbeeld in AR/VR, AI of renderingtechnologie.

- **Gamesegmenten**

- **Console games:** Games die worden gespeeld op spelconsoles zoals PlayStation, Xbox of Nintendo Switch.
- **PC games:** Games bedoeld voor desktop of laptopcomputers (Windows, macOS, Linux).
- **Mobiele games:** Games voor smartphones, tablets en andere draagbare apparaten. Ze zijn meestal gratis of freemium en richten zich op korte interactiemomenten.

- **Type games**

- **Entertainment games:** Videogames die primair ontwikkeld worden voor recreatie en vermaak.
- **Educatieve games:** Videogames met een educatief doel, vaak gericht op het aanleren van vaardigheden of kennis.
- **Applied/ serious games:** Videogames ontwikkeld met een specifiek maatschappelijk, educatief, cultureel of gezondheidsdoel.
- **Artistieke games:** Games die worden ontwikkeld als artistieke expressie, waarbij de nadruk ligt op esthetiek, narratief experiment of interactieve kunst.

- **Gametechnologieën**

- **Augmented Reality (AR):** voegt op een realistische manier visuele elementen toe aan beelden van de werkelijkheid. Gamers kunnen een interactief videospel in een echte omgeving spelen.
- **Virtual Reality (VR):** simuleert een realistische situatie in een virtuele en interactieve 3D-omgeving. Spelers kunnen bewegen en praten in deze virtuele realiteit.
- **Cloud Computing:** stelt spelers in staat om games te streamen en te spelen op verschillende apparaten, waarbij de videogame op een externe server draait en de video- en audio-output naar je apparaat wordt gestreamd.
- **AI (Artificial Intelligence):** kan zowel gebruikt worden in functie van gameontwikkeling (genereren van afbeeldingen, video's, animaties, 3D-modellen..), als in functie van de gameplay van het videospel (AI-gestuurde personages, AI-genereerde storytelling...)
- **Blockchain:** Wordt gebruikt voor het registreren van game-transacties, bijvoorbeeld voor het kopen van in-game items of het registreren van spelersrecords.
- **Game Engines:** Software die gebruikt wordt om games te ontwikkelen, waaronder Unreal Engine en Unity.

1.5 Afkortingen

- **CJM:** Departement Cultuur, Jeugd en Media
- **FIT:** Flanders Investment and Trade
- **FLEGA:** Flemish Games Association
- **PMV:** Participatiemaatschappij Vlaanderen
- **VAF:** Vlaams Audiovisueel Fonds
- **VGFB:** Video Games Federation Belgium
- **VLAIO:** Vlaams Agentschap voor Innoveren en Ondernemen



2. Actualisering van de studie “Doorlichting van het Vlaamse audiovisueel beleid” (2021) en reflectie op de Visienota Level Up Vlaanderen (2022-2025)



In dit hoofdstuk maken we een beknopte (omgevings)analyse van de videogamesector. We schetsen de context waarbinnen de videogamesector is geëvolueerd, aangevuld met een overzicht van de omvang van de Vlaamse game markt, relevante karakteristieken van de Vlaamse gamesector (in de vorm van een SWOT-analyse) en beschikbare steunmaatregelen in Vlaanderen. Het hoofdstuk gaat verder met een internationale benchmarking van steunmaatregelen en eindigt met meer specifieke inzichten over de werking het VAF/Gamefonds.

2.1 Omgevingsanalyse

Sinds de vorige studie “Doorlichting van het Vlaams audiovisueel beleid” (2021) en de opmaak van de Visienota “Level Up Vlaanderen” (2022) is de wereld sterk gewijzigd op economisch, geopolitiek technologisch en sociaal-cultureel vlak. Deze veranderingen hebben ook een belangrijke invloed op de gamesector.

WERELDWIJDE AFKOELINGSPERIODE NA CORONA

De coronapandemie zorgde in 2020-2021 onverwacht voor een sterke stijging in de vraag naar videogames, wat wereldwijd leidde tot een ambitieuze golf van investeringen, overnames en fusies in de gamesector. Tussen 2020 en 2024 vonden 16 van de 22 duurste overnames in de geschiedenis van videogames plaats, waarbij grote spelers zoals Microsoft, Sony, Embracer Group, Tencent, Take-Two Interactive en Electronic Arts elk minstens één overname deden. Toen de pandemie haar einde kende, plooidde de vraag echter terug naar het niveau van vóór de pandemie en bleek de snelle groei niet houdbaar. In combinatie met toenemende economische en geopolitieke onzekerheid vond er een omslag plaats in de explosieve groei van investeringen, met een grote impact op de globale gamesector. Dit uitte zich al snel in de annulering van nieuwe projecten en honderden of zelfs duizenden ontslagen bij bedrijven als Microsoft, Embracer, Activision Blizzard, Sony, Electronic Arts, maar ook bij bedrijven die gametechnologie aanbieden, zoals Unity Technologies, Epic Games en dergelijke. In 2024 en 2025 heeft de sector wereldwijd te kampen gehad met **grootschalige ontslagrondes door herstructureringen, dalende inkomsten en het mislukken van overambitieuze groeiplannen** uit de pandemiejaren. Globaal gezien is de sector qua verkoopcijfers blijven groeien, maar het **over de brug halen van investeerders** en ophalen van financiering is sedertdien **steeds moeilijker** geworden, wat in het bijzonder druk legt op kleine en middelgrote studio's.

STIJGENDE PRODUCTIE- EN MARKETINGKOSTEN

De **ontwikkeling en marketing van games wordt in vele gevallen alsmaar duurder** en ook de concurrentie neemt wereldwijd toe. Door de groeiende gamemarkt én de concurrentie van alle mogelijke online platformen en vormen van entertainment, vragen positionering en promotie grotere inspanningen, waardoor **ook marketingkosten de hoogte inschieten**. Een recent rapport van het Britse Competition and Markets Authority (2023)⁵, beschrijft hoe de stijging van kosten de laatste jaren evolueerde. In 2016 lag het kostenplaatje voor de publicatie van een AAA-game gemiddeld nog tussen \$50-150 miljoen, terwijl dit vandaag stijgt naar een kost van \$200 miljoen of meer. De productiekost voor games als Call of Duty ligt hoger dan \$300 miljoen. Samen met de ontwikkelings- en marketingkosten, stijgen ook de omzetten binnen de gamesector, al gebeurt dit niet in verhouding met elkaar. **De manier waarop blockbuster games ontwikkeld worden door grote bedrijven met hoge beschikbare budgetten, vergroot ook de kloof tussen kleine en grote bedrijven in de gamesector**. Kleinere gamebedrijven hebben een veel kleiner budget ter beschikking voor de ontwikkeling van eigen IP, waardoor ze vaak genooddaakt zijn om 'work for hire' voor grote bedrijven aan te nemen en er minder capaciteit overblijft om eigen games te ontwikkelen. Hierdoor loopt de gamemarkt risico om gedomineerd te worden door grote gamebedrijven die blockbustergames uitbrengen.

CONCURRENTIEHANDICAP MET ANDERE LANDEN

De Vlaamse gamesector worstelt (net als vele sectoren) met **hoge loonkosten in België**, die de groei van de sector tegenhouden. België neemt al jaren een van de hoogste plaatsen in de Europese ranglijsten van loonkosten in. Andere landen in Europa compenseren loonkosten met fiscale gunstmaatregelen, wat hen aantrekkelijk maakt voor gamebedrijven om zich te vestigen. Zo vestigden grote bedrijven als Meta en Google zich al in Ierland omwille van lage belastingen. Ook Frankrijk en het Verenigd Koninkrijk zijn aantrekkelijk voor gamebedrijven omwille van hun belastingkredieten voor de gamesector. In Vlaanderen kunnen gamebedrijven beroep doen op een Tax Shelter, maar die wordt om verschillende redenen nog niet optimaal gebruikt (zie sectie 3.2.2).

GEOPOLITIEKE EVOLUTIES

Op geopolitiek vlak zorgde de oorlog in Oekraïne voor een **migratiegolf van gameontwikkelaars en studio's** naar naburige landen, waardoor in het bijzonder in Polen op korte tijd een bloeiende gamesector ontstond⁶. Uit recente publicaties als het Manifesto 2024-2029 van Video Games Europe⁷ en initiatieven als het 'European Games Society'-onderzoeksproject⁸ blijkt dat er in Europa een verhoogde aandacht is voor de gamesector, die sterk de nadruk legt op competitiviteit en strategische onafhankelijkheid⁹. Mede door de recente verhoogde aandacht voor defensie, stijgt de belangstelling in Europa voor de gamesector, hoewel dit niet in alle landen even sterk speelt. Bevroegde stakeholders geven aan dat er momenteel meer buitenlandse dan binnenlandse belangstelling is voor toepassingsmogelijkheden van games in defensie. De huidige handelsoorlog tussen de Verenigde Staten en andere grootmachten brengt ook onzekerheid teweeg in de gamesector, hoewel dit vooral gamehardware zou treffen (door importheffingen op gameconsoles als Nintendo, Playstation...).

⁵ Coleman, M., Thanassoulis, J., Battcock, H., Gunn, A., & Competition and Markets Authority. (2023). Anticipated acquisition by Microsoft of Activision Blizzard, Inc. In *Final Report*.

⁶ Fondation Robert Schuman. (2024). *The Schuman report on Europe: State of the Union 2024*. Éditions Marie B. <https://www.robert-schuman.eu/en/actualite/6121-the-schuman-report-on-europe-state-of-the-union-2024>

⁷ Video Games Europe. (2029). *Video Games Europe Manifesto 2024-2029*.

⁸ <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/value-gaming>

⁹ Ecorys & KEA. (2023b). *Understanding the Value of a European Video Games Society* (1st edition) [Report]. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2759/666266>;



In Vlaanderen zelf stellen we na de Vlaamse regeringsswissel in 2024 in de beleidsnota's media en economie een continuïteit vast in aandacht voor de opportuniteiten en uitdagingen van de gamesector. Dit wordt niet vermeld in de huidige beleidsnota onderwijs.

NIEUWE (GEAVANCEERDE) TECHNOLOGIEËN BIEDEN KANSSEN EN UITDAGINGEN

Snel opkomende **nieuwe technologieën bieden kansen en uitdagingen** voor de gamesector. De opkomst van VR, AR en XR-technologie loste volgens geraadpleegde stakeholders toch niet alle verwachtingen in voor een nieuw segment aan games, zowel door hardwarematige uitdagingen als door het uitblijven van een grote tractie bij spelers. Sinds 2023 wordt wereldwijd **generatieve AI vaak gebruikt in gameontwikkeling**, wat leidt tot tijds- en kostwinst in het creëren van nieuwe gamedecors en werelden¹⁰. Innovaties zoals cloud gaming, virtual reality en augmented reality drijven de groei van de sector en zullen nog meer geavanceerde vormen van personalisering en afstemming mogelijk maken. Deze technologieën bieden nieuwe mogelijkheden voor game-ervaringen.

Zoals vermeld in de Beleidsnota media (2024-2029)¹¹, vormen extra investeringskosten, gebrek aan voldoende technische profielen in de mediasector en onduidelijke regelgevende kaders drempels voor gamebedrijven om nieuwe technologieën te implementeren in hun games. Daarnaast brengen nieuwe technologieën ook nieuwe verdienmodellen (als microtransities, abonnementen, freemiummodellen...) met zich mee, waarop de klassieke businessmodellen en bestaande IP-beschermingen nog niet op afgestemd zijn. Ook deze herzieningen vergen extra inspanningen van de sector.

De **platformisering** van de media/tech-industrie heeft ook effect op de videogamesector. Samen met de groei van videogameplatformen, kennen de gameontwikkelingsplatformen een opmerkelijke groei. Door de platformisering van gameontwikkeling wordt het almaar toegankelijker en makkelijker voor iedereen om videogames te creëren, waardoor een **democratisering van gameontwikkeling** optreedt. Tegelijkertijd vergroot de concurrentie van andere videogames ook.

SOCIAAL-CULTURELE VERANDERINGEN

Globaal neemt de **culturele erkenning van games** toe met de jaren. De versnelde groei van de gamesector tijdens de coronapandemie, droeg hier onder andere toe bij¹². Op sociaal-cultureel vlak dienen zich **veranderingen aan in het gamepubliek**, met steeds meer ouderen die gamen (ouderen van nu kwamen eerder in contact met technologie & games dan vorige generaties), de stijging van het aantal vrouwelijke gamers (hoewel ze in de minderheid blijven t.o.v. mannelijke gamespelers) en kinderen die op steeds jongere leeftijd games beginnen spelen.

De gamesector staat onder toenemende druk om **inclusiever te worden op vlak van gender, etniciteit, LGBTQ+ en neurodiversiteit**. Dit geldt zowel voor de inhoud van games als voor het personeelsbeleid binnen de sector. Demografisch gezien wordt Vlaanderen alsmaar diverser, het aantal vreemdelingen (personen die in België verblijven, maar geen Belgische nationaliteit hebben) en personen van buitenlandse herkomst (personen met een buitenlandse geboortenationaliteit of met minstens een ouder met een buitenlandse geboortenationaliteit) stijgt en ook de diversiteit binnen deze groepen neemt toe. Het is dan ook belangrijk om de **toenemende superdiversiteit** zowel te reflecteren in het ontwerp van games als in het personeelsbeleid binnen de sector.

Multiplayer- en onlineplatforms zijn belangrijke sociale ruimtes geworden, vooral voor jongeren. Door de opkomst van online gemeenschappen en de sterke nadruk op sociale interactie tussen gamers over fysieke afstand heen, zijn gameplatforms geëvolueerd naar sociale platformen waar hechte vriendschappen en gemeenschappen ontstaan. De groei van eSports en populaire

¹⁰ Rapport: AI in films, series, games en podcasts. (z.d.). VAF. <https://www.vaf.be/over-de-sector/data/rapport-het-gebruik-van-artificiele-intelligentie>

¹¹ Beleidsnota 2024-2029. Media. (z.d.). Vlaanderen.be. <https://www.vlaanderen.be/publicaties/beleidsnota-2024-2029-media>

¹² Games - Cultuurmonitor. (2025, 22 april). Cultuurmonitor. <https://www.cultuurmonitor.nl/domein/games/>



streamingplatformen heeft deze sociale trend verder gestimuleerd. Daarnaast kan gamen bijdragen tot cognitieve, emotionele en sociale ontwikkeling van spelers¹³.

Ook de wereldwijde aandacht voor het **educatief potentieel** van games verhoogt. Videogames worden ingezet bij de reconstructie van cultureel erfgoed, zoals archeologische sites, en spelen een rol in **gamebased learning**, bijvoorbeeld bij taalverwerving. Bovendien helpen videogames bij het ontwikkelen van specifieke vaardigheden zoals digitale geletterdheid, fijne motoriek, multitasking, probleemoplossend vermogen, geheugen, besluitvorming en strategisch denken. In Vlaanderen vinden educatieve games echter moeilijk ingang in onderwijs. Mogelijke redenen hiervoor zijn het eerder traditioneel onderwijssysteem waarbinnen minder ruimte is voor innovatieve leervormen, het gebrek aan kennisuitwisseling over gamebased learning en vernetwerking tussen de gamesector en de onderwijssector en het aanbod van educatieve games dat onvoldoende is afgestemd op het Vlaamse curriculum.

MEER AANDACHT VOOR DE ECOLOGISCHE VOETAFDruk VAN TECHNOLOGIE

De afgelopen decennia is er een **stijgende aandacht voor de ecologische gevolgen** van internetgebruik. 'Internet pollution' blijkt verantwoordelijk te zijn voor 3,7% van de wereldwijde uitstoot van broeikasgassen. Elke digitale download gaat gepaard met een aanzienlijke consumptie aan energie¹⁴. De winning van zware edelmetalen voor de productie van gameconsoles wordt onder de kritische loep gelegd en aandacht voor 'ethical mining' groeit. Ook het elektronisch afval die consoles & games produceren, zowel tijdens het productie- als recyclageproces heeft een wezenlijke impact op het milieu.

Binnen de culturele en creatieve sectoren hebben ICT-gerelateerde activiteiten, waaronder videogames, samen met publicatie-activiteiten de grootste negatieve milieu-impact¹⁵. Tegelijkertijd ontstaat er een tegenbeweging in de gamesector, waarbij volop ingezet wordt op **ecologische initiatieven** als digitale abonnementen en 'Game as a service'. Volgens een recent rapport (Untangling the carbon complexities of the video gaming industry, 2023) van 'Playing for the planet', een initiatief dat ondersteund wordt door het Milieuprogramma van de Verenigde Naties (UNEP), kunnen videogames **bijdragen aan oplossingen voor de sociale en ecologische uitdagingen** van de wereldwijde bevolking door hen bewust te maken van problemen als de klimaatverandering en luchtvervuiling. De organisatie stimuleert gamebedrijven om een actief engagement op te nemen ten gunste van een duurzame leefwereld gaande van het verlagen van de uitstoot van broeikasgassen tot de integratie van groene activiteiten in games (vb.: Workout for the planet). Daarnaast zet de organisatie ook in op sensibilisering, kennisdeling en netwerkopbouw.

Ook op Europees niveau is er aandacht voor de ecologische impact van de videogame sector. In het kader van het Horizon project 'Sustainable Transition for Europe's Game Industries (STRATEGIES)¹⁶' (2024-2028) slaan verschillende kennis-, wetenschaps- en gamepartners de handen in elkaar om de Europese gamesector te ondersteunen in belangrijke veranderingen die het hele productieproces van de gamesector kunnen vergroenen. Er wordt ingezet op dataverzameling en onderzoek met betrekking tot **verduurzaming van de gamesector**, de ontwikkeling van een duurzaam businessmodel voor de gamesector en een praktische toolkit die gamebedrijven stimuleert om innovatieve én milieuvriendelijke praktijken te integreren in hun activiteiten en de stap naar een groene transitie te zetten.

¹³ Ecorys & KEA. (2023). *Understanding the Value of a European Video Games Society* (1st edition) [Report]. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2759/666266>

¹⁴ Horckmans, M. (2022, 11 september). Ecologische voetafdruk van videogames mag niet worden onderschat. *Business AM*. <https://businessam.be/ecologische-voetafdruk-van-videogames-mag-niet-worden-onderschat/>

¹⁵ Vuijlsteke, C., De Voldere, I., IDEA Consult, Izsak, K., Technopolis Group, Technopolis Group, Moreno, C., & Borbon, Y. (z.d.). *Monitoring the twin transition of industrial ecosystems*.

¹⁶ <https://www.strategieshorizon.eu/>



Ook op de Vlaamse gamemarkt is er aandacht voor verduurzaming en ecologische bewustwording¹⁷. Zo ontwikkelde de Vlaamse studio Poppins & Wayne in opdracht van de Europese Commissie 'Pollinator Park', een game die spelers laat ervaren hoe de wereld eruit zou zien in 2050 als er geen insecten meer zouden zijn. Een ander voorbeeld is 'CosmiClean', ontwikkeld door Lugus Studios, een educatief puzzelspel waarin spelers leren om geautomatiseerde recyclageinstallaties te bouwen. Ook Pajama Llama Games heeft ervaring in de ontwikkeling van dit type ecologische games.

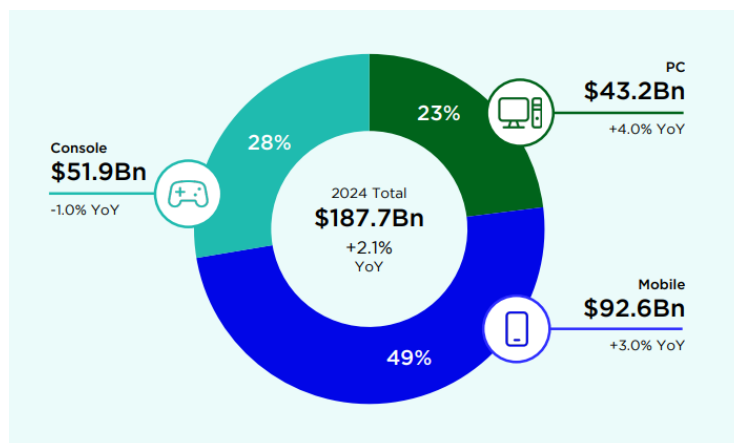
2.2 Omvang globale en Vlaamse markt

2.2.1 Globale markt

GlobALE VERKOOPCIJFERS BLIJVEN STIJGEN

De globale verkoopcijfers van de gamesector blijven stijgen, hoewel dit trager gebeurt dan voorspeld in 2021. Tijdens de wereldwijde coronapandemie kende de gamesector in 2020 een exponentiële groei in omzet van 9,3% in vergelijking met het voorgaande jaar. In de daaropvolgende jaren lag de jaarlijkse groei in omzet telkens tussen 1% en 3%. De omzet van de globale gamesector steeg tussen 2021 en 2024 met 6,77%, van een geschatte omzet van \$175.8 miljard (€156.44 miljard) in 2021 naar een geschatte omzet van \$187.7 miljard (€165.33 miljard) in 2024.

Figuur 1: Samenstelling omzet van de globale gamesector in 2024



Bron: Global Games Market Report, Newzoo, 2024

De omzet van de globale gamesector in 2024 steeg met 2,1% in vergelijking met het voorgaande jaar. Zoals Figuur 1 aangeeft, werd de sterkste groei in omzet (+4,0%) gerealiseerd binnen het kleinste game segment, PC games. De omzet van mobiele games kent een jaarlijkse groei van 3%, terwijl de omzet van console games jaarlijks daalt met 1,0%, hoewel dit momenteel het tweede grootste segment van de game markt is. Het aandeel omzet van mobiele games in de totale omzet daalt jaarlijks, sinds het einde van de pandemie. Mogelijke redenen hiervoor zijn privacygerelateerde uitdagingen m.b.t. het genereren van inkomsten en aantrekken van gebruikers.

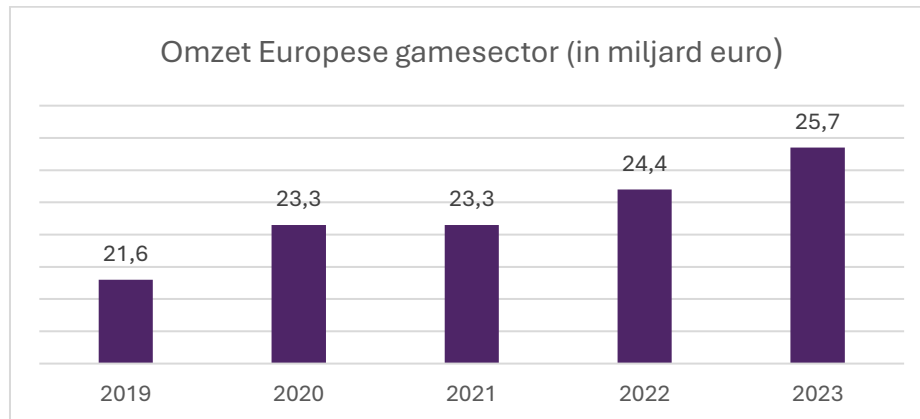
¹⁷ [Belgische games schoppen spelers een geweten: "De virtuele wereld die de echte wereld redt" - Trends Kanaal Z](#)



EUROPESE GAMESMARKT KENT STABIELE GROEI

Op Europees niveau kende de gamesector een groei in omzet van 8% tijdens de wereldwijde coronapandemie in 2020. In 2021 stagneerde de Europese gamemarkt en kende vervolgens een stabiele groei in omzet in 2022 (24,4 miljard euro) en 2023 (25,7 miljard euro)¹⁸. Over de omzet van de Europese gamesector in 2024 publiceerde de European Games Developer Federation vooralsnog geen officiële cijfers, hoewel uit voorspellingen van marktanalist Newzoo blijkt dat de Europese sector ook in 2024 gegroeid is in omzet¹⁹.

Figuur 2: Omzet van de Europese gamesector



Bron: IDEA Consult op basis van data European Games Developer Federation.

Hoewel de meeste invloedrijke gamebedrijven buiten Europa gevestigd zijn, zijn toch enkele Europese gamebedrijven van groot belang in de globale gamesector.

- Het Franse Ubisoft is een van de meest bekende gamebedrijven ter wereld, met populaire franchises als Assassin's Creed, Far Cry, Just Dance en Rainbow Six.
- Embracer Group AB is als Zweeds gamebedrijf een van de grote krachten in de sector, met meer dan honderd gamestudio's op wereldschaal en bekend van populaire franchises als Tomb Raider, The Lord of the Rings en Kingdom Come: Deliverance.
- Ook CD Project Polen blijft een belangrijke speler in de gamesector. Het bedrijf is vooral bekend van the Witcher-serie en Cyberpunk 2077.

AANTAL GAMERS STIJGT WERELDWIJD

Het aantal gamers wereldwijd steeg in 2024 naar schatting met 4,5% naar 3.42 miljard personen. Hoewel het grootste aandeel hiervan mobiele gamers zijn (2.85 miljard), vertoont het aantal PC gamers de sterkste jaarlijkse groei met 3,9% (908 miljoen). Het aantal console gamers groeit eerder traag aan met 2,3% t.o.v. het voorgaande jaar. Volgens marktonderzoek van Newzoo (Global Games Market Report, 2024) zal het aantal gamers evolueren naar 3.76 miljard personen in 2027, met een jaarlijkse groei van 2% tot 4% per segment.

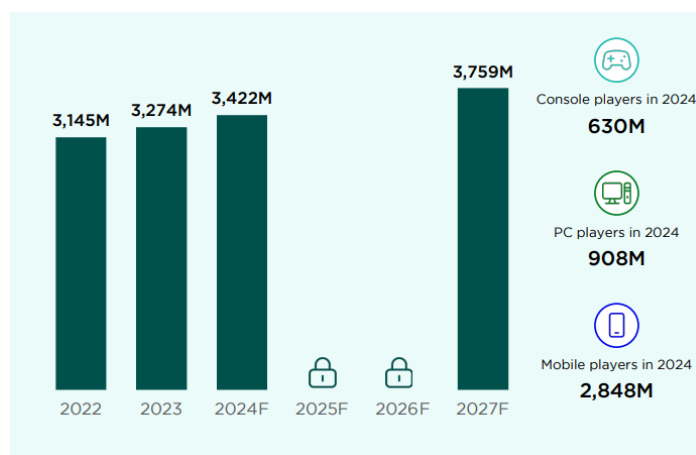
Het merendeel van gamers bevindt zich in Azië (53%), het Midden-Oosten & Afrika (16%), gevolgd door Europa (13%), Latijns-Amerika (11%) en Noord-Amerika (7%). De gemiddelde tijd gespendeerd aan gamen is gedaald sinds het einde van de pandemie. Gamers blijven spelen, maar spenderen minder uren in virtuele werelden dan tijdens de pandemie.

¹⁸ Hester Woodliffe & Hendrik Lesser. (z.d.). All about Video Games. In *European Key Facts 2023*.

¹⁹ Reis, T., Kuzuhara, T., Hunt, B., Simon, L. I., Wagner, M., Buijsman, M., Spyros Georgiou, Gu, T., Nguyen, N. L., Brennan, D., & Alejandro Marin Vidal. (2024). *Global Games Market Report* [Report]. Newzoo. https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024_Newzoo_Global_Games_Market_Report.pdf



Figuur 3: Wereldwijde evolutie aantal gamers



Bron: Global Games Market Report, Newzoo, 2024

LANDENVERGELIJKING

In onderstaande tabel zijn kerncijfers van de gamesector in verschillende landen weergegeven. Met 40 miljoen gamers telt het Verenigd Koninkrijk het hoogste aantal videogame spelers. Duitsland, het Verenigd Koninkrijk, Frankrijk en Canada genereren de meeste omzet in de gamesector, hoewel Zweden en Finland ook veel omzet genereren met beduidend minder overheidssteun dan de vier grootste marktspelers van onderstaande lijst. Het Verenigd Koninkrijk, Zweden en Duitsland tellen het hoogste aantal gamebedrijven, terwijl het Verenigd Koninkrijk, Canada en Frankrijk de meeste werknemers tellen binnen de gamesector. Voor onderstaand overzicht werd zoveel mogelijk gebruik gemaakt van cijfers uit het European video games industry insight report²⁰ (2022). De verzamelde cijfers op EU-niveau komen eveneens uit dit rapport en omvatten de landen Griekenland, Letland, Slovenië, Kroatië, Slowakije, België, Italië, Litouwen, Roemenië, Nederland, Denemarken, Polen, Spanje, Zweden, Finland, Frankrijk en Duitsland.

Tabel 1: Overzicht kerncijfers gamesector per land

Land	# Gamers	Totale bedrijfsomzet	# Bedrijven	# Werknemers
België (2022)	4.500.000	€73.500.000	163	963
Zweden (2022)	4.700.000	€3.058.000.000	939	8445
Denemarken (2022)	3.100.000	€489.000.000	163	1.281
Frankrijk (2022)	39.100.000	€3.750.000.000	577	15.000
Duitsland (2022)	24.600.000	€9.970.000.000	750	11.242
Nederland (2022)	9.600.000	€420.000.000 - €440.000.000	630	4.560
Finland (2022)	2.800.000	€3.200.000.000	232	3.700
Noorwegen (2022)	1.320.000	€55.000.000	24	824

²⁰ <https://www.egdf.eu/2022-european-video-games-industry-insight-report>



Verenigd Koninkrijk (2025)	39.900.000	€ 9.075.000.000	2.000	26.000
Canada (2022)	21.250.000	€5.100.000.000	821	34.010
EU ²¹ (2022)	124.400.000	€18.900.000.000	5.300	90.000

Bron: IDEA Consult o.b.v. secundaire databronnen²²

2.2.2 Vlaamse markt

DE VLAAMSE GAMER

Volgens het imec digimeter rapport (2024)²³, is er weinig verandering waarneembaar in het gaminggedrag van de Vlaming t.o.v. 2023. Tijdens de coronapandemie won ook de gamesector in Vlaanderen aan populariteit. De groei van actieve gamers kende **na afloop van de coronacrisis een kleine terugval en stagneerde** vanaf dan tot heden.

Het percentage Vlamingen in bezit van spelconsoles vertoont een lichte daling t.o.v. 2023 (aangesloten op tv 28%; draagbaar 11%, hybride 10%), enkel de smartphone wint aan terrein in de gamingsector. 39% van de Vlamingen doet aan mobiel gamen (+2% t.o.v. 2023), waarmee mobiele gamers, net als op wereldschaal, het grootste aandeel van Vlaamse videogamespelers zijn. **Een vierde van de 55-64-jarigen en 65-74-jarigen** maken gebruik van hun smartphone om te gamen.

18-24-jarigen blijken het meest te gamen, ongeacht het toestel dat ze daarvoor gebruiken. In deze leeftijdscategorie zien we een stijging van het aantal actieve gamers op zowel de smartphone (72%, +7), pc (46%, +4), console (38%, +4), en tablet (13%, +4). Slechts 3% van de jongeren speelt actief a.d.h.v een VR-bril. Jongeren (13%) en jongvolwassenen (19%) volgen het meest streams van gamers.

AANTAL BEDRIJVEN IN DE VLAAMSE GAMESECTOR NEEMT TOE

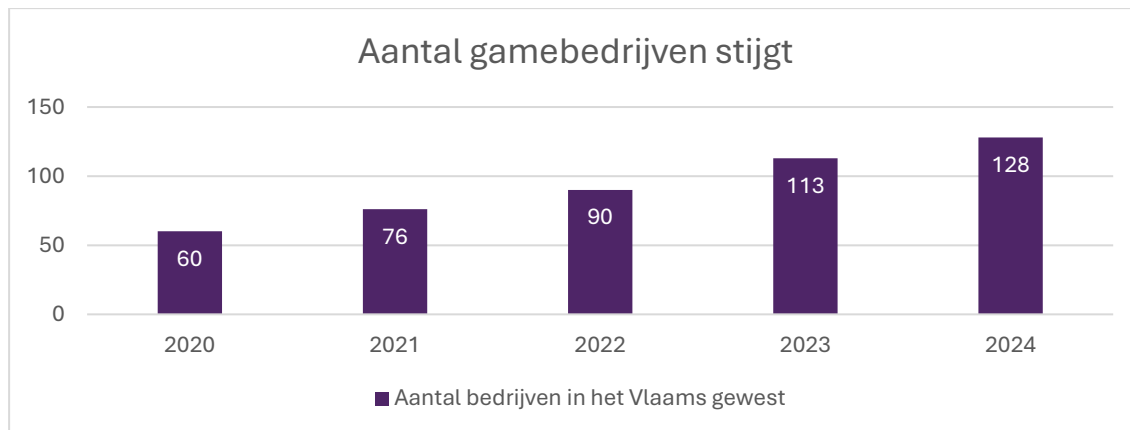
Op basis van cijfergegevens van sectorfederatie FLEGA (2024) stellen we vast dat het aantal bedrijven actief in de gamesector in het Vlaams gewest in de voorbije periode gegroeid is van 90 in 2022 naar 128 in 2024.

²¹ Geaggregeerde cijfers voor de EU omvatten Griekenland, Letland, Slovenië, Kroatië, Slowakije, België, Italië, Litouwen, Roemenië, Nederland, Denemarken, Polen, Spanje, Zweden, Finland, Frankrijk, Duitsland. Bron: European video games industry insight report (2022)

²² Cijfers Zweden, Denemarken, Nederland, Frankrijk, Duitsland, Finland en Noorwegen: European video games industry insight report (2022); Cijfers Canada: Canada's Video Game Industry, Nordicity (2024); Games Monitor Report, Cijfers UK: Ukie - https://ukie-cms.project-n.com/wp-content/uploads/2025/04/Ukie-key-facts-2025_compressed.pdf

²³ De Marez, L., Georges, A., Sevenhant, R., Devos, E., & imec. (2025). imec.digimeter 2024. In *Imec.Digimeter*. Imec. <https://www.imec.be/sites/default/files/2025-03/imec.digimeter-2024-rapport.pdf>

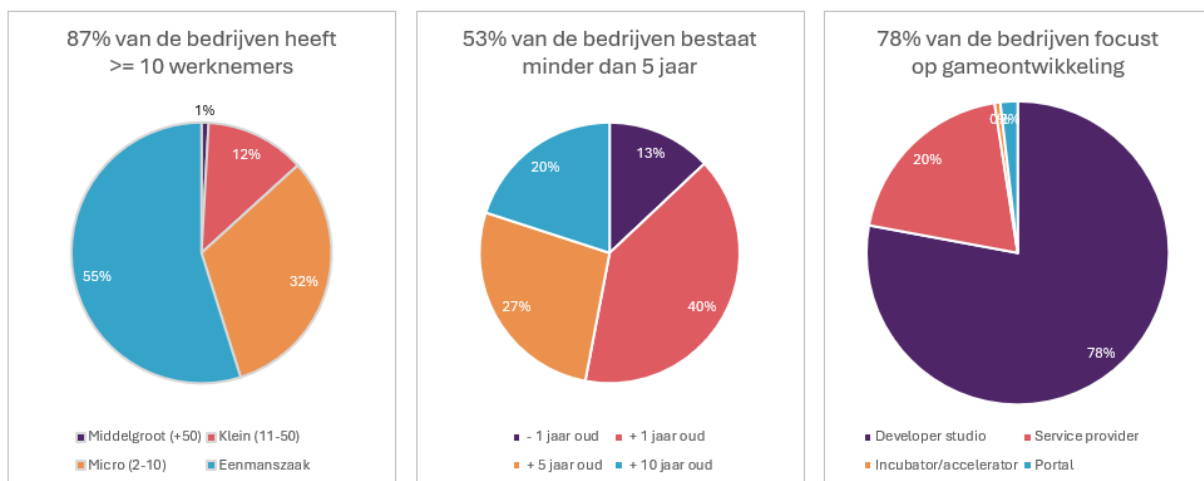




Bron: IDEA Consult o.b.v. Belgian games industry reports (FLEGA)

Kijken we naar het profiel van de bedrijven in de sector, dan blijkt het merendeel heel klein en jong te zijn: 55% zijn solo-ondernemers en 32% microbedrijven met minder of gelijk aan tien werknemers. 53% van de bedrijven bestaat minder dan 5 jaar. De overgrote meerderheid (78%) van de sector bestaat uit gameontwikkelaars die werken aan entertainmentgames. Slechts een minderheid van de bedrijven focust zich op andere activiteiten gerelateerd aan games (bv. gametechnologie of publishing). Naar geografische spreiding telt de provincie Oost-Vlaanderen de meeste gamebedrijven die de hoogste omzet per studio genereren. De grootste studio's zijn echter gevestigd in provincie Antwerpen, met een gemiddeld VTE van 5,8 per studio. Samen zijn alle bedrijven in het Vlaams gewest goed voor gemiddeld 80% van de totaal bedrijfsomzet van de Belgische gamesector.

Figuur 3: profiel van de Vlaamse gamebedrijven



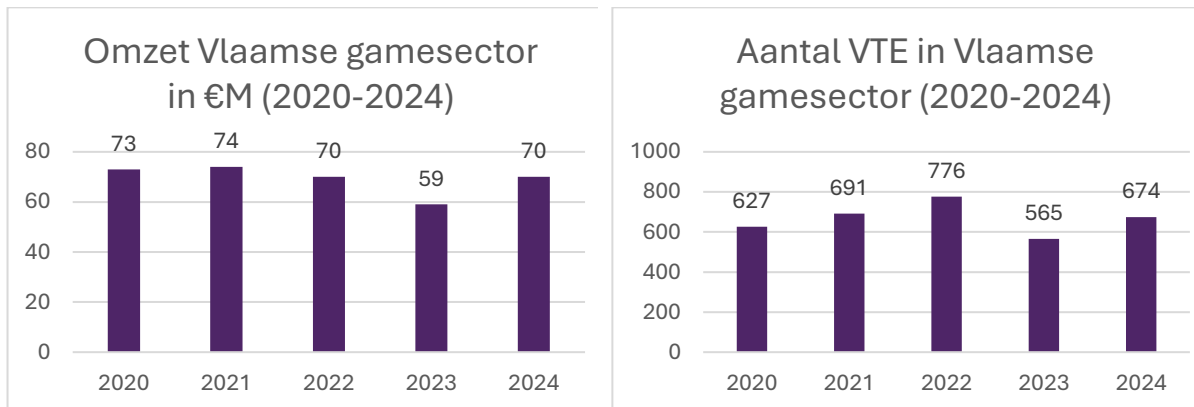
Bron: IDEA Consult o.b.v. Belgian games industry reports (FLEGA)

EVOLUTIE TEWERKSTELLING EN OMZET VAN DE VLAAMSE GAMESECTOR

Uit beschikbare publieke cijfers van sectorfederatie FLEGA blijkt dat de **tewerkstelling** in de Vlaamse gamesector tussen 2020 en 2024 steeg van 627 naar 674 VTE. De omzet kent een eveneens een stijging tussen 2020 (73 miljoen euro) en 2022 (74 miljoen euro) en daalde vervolgens naar 70 miljoen euro in 2024. Volgens FLEGA is de dip in daling in tewerkstelling en omzet in 2023 vooral te verklaren door een veranderde methodologie in het berekenen van de cijfers. Sedert 2023 wordt niet langer de wereldwijde tewerkstelling en omzet van Larian meegeteld, maar enkel die van de studio in Gent. Exacte cijfers werden hierover niet ter beschikking gesteld. Een belangrijk aanvullend element bij deze cijfers is dat stakeholders aangeven dat momenteel deze omzet en werkgelegenheid quasi volledig



bepaald wordt door een handvol bedrijven uit de sector. De grote meerderheid aan bedrijven draagt hier dus op dit moment weinig aan bij.



Bron: IDEA Consult o.b.v. Belgian games industry reports (FLEGA)

Ook het VAF/Gamefonds houdt sinds 2023 cijfers bij over omzet en tewerkstelling. Belangrijk om te vermelden is dat het VAF echter enkel cijfers van gesteunde bedrijven in kaart brengt. Uit hun cijfers blijkt dat de **totale bedrijfsomzet van gesteunde bedrijven tussen 2022 en 2024 stijgt** van 14,7 miljoen euro naar 22,1 miljoen euro. Het percentage 'work for hire' (het aandeel inkomsten dat komt van opdrachtwerk voor anderen) in de samenstelling van de bedrijfsomzet daalt van 32,3% in 2022 naar 19,98% in 2024. Eén op de vijf studio's (20,5%) genereerde in 2024 geen omzet omdat ze de ontwikkeling van hun eigen game niet combineren met 'work for hire'. Het merendeel van deze studio's zijn jonge bedrijven die zich in de beginfase van hun project bevinden en enkel VAF/Gamesteun als financiële bron hebben.²⁴ Uit de rapportering van het VAF/Gamefonds blijkt dat het vooral de wat oudere en grotere bedrijven zijn die 'work for hire' inzetten: "Studio's die dus al even meedraaien, hebben ondertussen ook al een redelijk team opgebouwd. We zien effectief dat bij oudere studio's het gemiddelde aantal VTE toeneemt. Maar de buffers zijn mogelijk nog te laag om dat team ook te kunnen betalen, dus wordt er duidelijk op zoek gegaan naar andere inkomsten. En eens er voldoende buffer is opgebouwd, neemt dit percentage dus terug af, met 8,5% in de volgende leeftijdscategorie (10+ jaar)."

De meeste bevroegde studio's in de rapportering van het VAF/Gamefonds verwachten naar eigen gevoel in de **komende vijf jaar stabiel te blijven of te groeien**, maar 6% van de bevroegde studio's vreest echter te moeten sluiten.

Kijken we naar het **aantal VTE** in de rapportering van het VAF/Gamefonds, dan zien we hier een stijging. Het aantal VTE van een vergelijkbaar aantal van 48 deelnemende studio's²⁵ in de rapportering van het VAF/Gamefonds ging van 271,32 VTE in 2022 naar 307,73 VTE in 2024 (een toename van 13%). Wat de samenstelling van deze tewerkstelling betreft, is het aandeel vaste medewerkers in dezelfde groep van studio's quasi constant gebleven: van 65,6% naar 65,4%. Verder stelt het VAF/Gamefonds een stijging in het percentage freelancers (17,5%, +1,1pp) en een daling bij de stagiairs (17,1%, -0,9pp) vast. Bij 30 nieuwe studio's die in 2024 voor het eerst rapporteren, neemt het percentage vaste werknemers merkbaar af naar 62,8%, ten voordele van het percentage freelancers (21,2%).

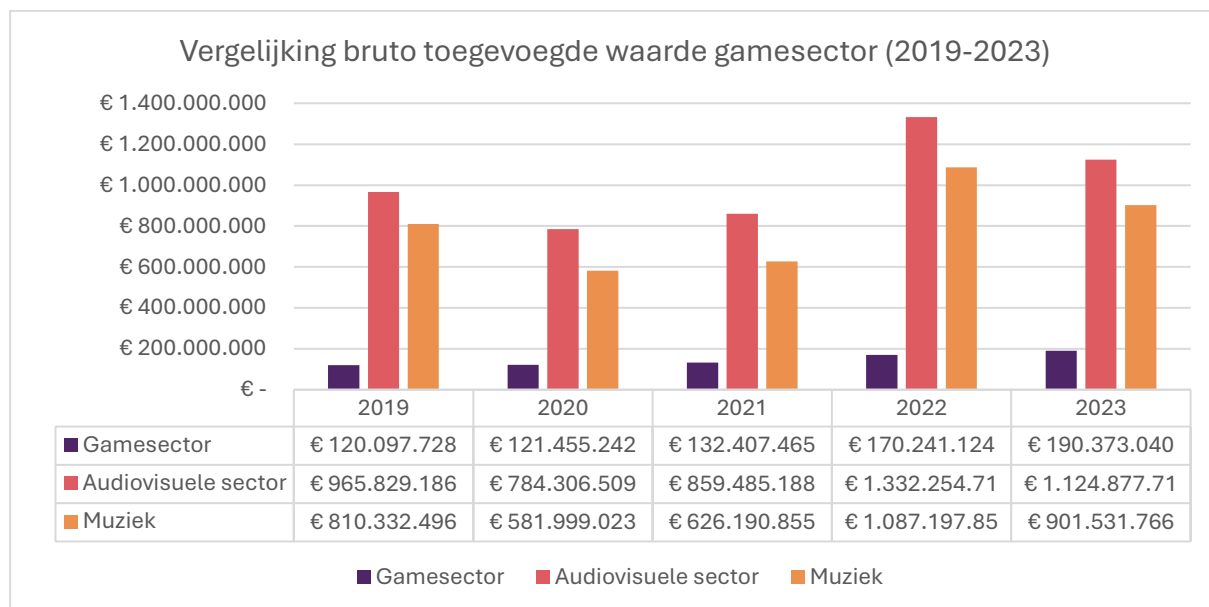
NOG BEPERKTE, MAAR SNEL STIJGENDE BRUTO TOEGEVOEGDE WAARDE

²⁴ Het VAF/Gamefonds vraagt gegevens op over Vlaamse en Brusselse studio's die ooit steun kregen bij het VAF. Voor het rapport van 2024 komt dit volgens het VAF/Gamefonds overeen met 79,6% van de alle game development studio's, en qua omzet rond de 35%.

²⁵ In 2023 rapporteerden 48 studio's cijfers aan het VAF, terwijl in 2024 78 bedrijven dit deden. Het gaat hier om de cijfers van de 48 studio's die in zowel 2023 als 2024 cijfers hebben gedeeld.



Voorgaande cijfers over omzet en tewerkstelling geven een beeld over de omvang van de sector, maar zeggen niets over de winstgevendheid of economische efficiëntie. De bruto toegevoegde waarde (de waarde die bedrijven hebben toegevoegd aan de goederen en diensten die ze hebben gekocht) weerspiegelt de daadwerkelijke bijdrage van een sector aan de economie. Uit beschikbare cijfers²⁶ voor alle culturele en creatieve sectoren berekend door VLAIO en het departement WEWIS stellen we vast dat de gamesector t.a.v. andere subsectoren zoals de audiovisuele sector en de muzieksector nog een zeer bescheiden bruto toegevoegde waarde heeft, maar dat die wel tussen 2019 en 2023 in verhouding tot die twee sectoren procentueel veel meer is gestegen. Waar tussen die jaren de bruto toegevoegde waarde van de audiovisuele sector steeg met 16,47% en die van de muzieksector met 11,25%, ging die van de gamesector omhoog met 58,2 %.



Bron: IDEA Consult o.b.v. data www.creatievesector.be

Een succesverhaal: Larian en Baldur's Gate III

Hoewel de economische impact van de Vlaamse gamesector nog beperkt is in vergelijking met andere sectoren, wist de Gentse studio Larian wel de sector wereldwijd op de kaart te zetten en met haar game "Baldur's Gate III" een monsterhit te scoren. De rollenspelgame kaapte in 2023 zes prijzen weg op The Game Awards in Los Angeles. De omzet van de gamemaker steeg in 2023 explosief naar 428 miljoen euro, terwijl het verlies werd omgezet in 226 miljoen euro nettowinst.

DE SECTOR WORDT LANGZAAM DIVERSER

Globale cijfers over diversiteit in de Vlaamse gamesector worden momenteel niet bijgehouden. Bij het VAF/Gamefonds wordt wel sinds 2018 genderrepresentatie in aanvragen gemeten. Cijfers voor de gamesector uit 2020-2021 tonen weinig diversiteit, maar zijn volgens het VAF echter weinig representatief omdat het fonds over onvoldoende data beschikte om zinvolle conclusies te trekken. In latere rapporteringen zien we tussen 2022 en 2024 een toename van het aantal vrouwen in

²⁶ Op www.creatievesector.be verzamelen VLAIO en WEWIS cijfers over de economische impact van de culturele en creatieve sectoren in het Vlaams gewest.



aanvragen van 17,6% naar 21%²⁷. Het aandeel werknemers met een beperking ging van 1,6% in 2022 naar 4,1% in 2024 en het percentage medewerkers met een migratieachtergrond ging van 3,5% naar 7,3%.

De Vlaamse gameopleidingen geven eveneens een indicatie over (toekomstige) diversiteit in de sector. Het VAF/Gamefonds stelt in haar rapportering over de gamesector vast dat in de Digital Arts & Entertainment-opleiding (DAE) bij Howest het aantal ingeschreven vrouwelijke studenten toenam van 15,9% in 2023 naar 17,2% in 2024. Bij LUCA is eveneens een stijging waarneembaar van 14% in 2023 naar 20% in 2024. Tegelijkertijd blijkt uit de rapportering van het VAF/Gamefonds dat het aandeel van afgestudeerde vrouwen in beide opleidingen afnam. Bij de Belgische studenten van DAE zakte het percentage van 16,7% in 2023 naar 16,2% in 2024. Bij LUCA daalde het dan weer van 11,1% naar 4,8%.

Samengevat is er op basis van deze beschikbare informatie nog steeds een grote onbalans in genderrepresentativiteit en diversiteit in de sector, maar zijn er wel indicaties dat er langzaam meer vrouwelijke studenten voor een game-opleiding kiezen. In de laatste bevraging die het VAF/Gamefonds deed naar aanleiding van haar rapport over de Vlaams gamesector 2024 geven jonge studio's aan weinig ruimte te hebben om extra werknemers aan te werven; volgens oudere studio's is er onvoldoende divers talent beschikbaar op de arbeidsmarkt.

2.3 Steunmaatregelen voor de gamesector

2.3.1 Vlaamse steunmaatregelen

VAF/GAMEFONDS

Het VAF/Gamefonds werd in 2012 opgericht vanuit de beleidsdomeinen Media en Onderwijs, als onderdeel van het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) dat al sinds 2002 bestaat. Het VAF/Gamefonds ondersteunt gamestudio's en bedrijven op verschillende manieren. Het biedt financiële projectondersteuning, stimuleert talentontwikkeling en organiseren extra initiatieven ter promotie van de Vlaamse gamesector. Gamebedrijven kunnen in zowat iedere fase van het ontwikkelingsproces van een gameproject een beroep doen op de steun van het VAF/Gamefonds, door middel van volgende steunmaatregelen: prototypesteun, vertical slice steun²⁸, productiesteun, promotiesteun, steun na release, steun voor een educatieve versie van een game. In sectie 2.3.3 gaan we dieper in op de rol en werking van het VAF/Gamefonds.

TAX SHELTER VOOR VIDEOGAMES

De Tax Shelter voor videogames is van kracht sinds juli 2022, dus een relatief recent beleidsinstrument in België, en biedt een aanvullende financieringsmogelijkheid voor erkende gameprojecten. De Tax Shelter biedt een extra financieringsbron naast het VAF/Gamefonds, VLAIO, en private investeringen. Het systeem is een fiscale stimulans voor vennootschappen om te investeren in Europese videogames. Investeerders kunnen een voorlopige belastingvrijstelling van 421% van hun investering verkrijgen, gevolgd door een fiscale vrijstelling van 203% bij oplevering van het project. Om in aanmerking te komen voor deze steunmaatregel, dient het werk positief te scoren op een culturele test²⁹, goedgekeurd door de Europese Commissie. Wanneer het gamebedrijf al steun verkrijgt van het

²⁷ In 2024 werden 30 nieuwe studio's ook door het VAF/Gamefonds bevestigd. Als ook de nieuwe studio's hier worden bijgeteld dan ligt het aandeel vrouwen op 21,7%.

²⁸ Vertical slice steun is een financiële tegemoetkoming om tot een vlot speelbaar, afgewerkt en representatief level te komen waarin de 'core gameplay loop' verwerkt zit en waaruit de productiewaarden die worden nagestreefd voor de afgewerkte game voldoende blijken.

²⁹ Aandachtspunten in de culturele test zijn: culturele context en inhoud moet Vlaams, Belgisch of Europees zijn, minstens 50% van het team heeft hoofdverblijfplaats in België, wezenlijk deel van de creatieve arbeid moet in België gebeuren, aanmoediging van jong, cultureel talent, het videospel is artistiek, creatief en innovatief.



VAF/Gamefonds, dient ervoor gezorgd te worden dat de steun van het fonds en de Tax Shelter samen niet meer dan 50% van het productiebudget bedragen.

Op basis van de beschikbare informatie uit de jaarrapporten³⁰ over de Tax Shelter blijkt dat het huidige gebruik van de maatregel voorlopig beperkt is. In het eerste jaar van werking (2023) werden acht aanvragen erkend, goed voor een geraamde investering van € 3.599.000. In 2024 werden negen aanvragen voor een totale geraamde investering van € 2.586.000 erkend. Alle erkende werken in 2024 vallen onder de categorie entertainmentgames, met een gezamenlijk productiebudget van ruim € 13 miljoen.

MEDIA INVEST VLAANDEREN

Media Invest Vlaanderen (MIV) is een joint venture tussen VRT & PMV dat nieuwe initiatieven in de mediasector ondersteunt om de sector te doen groeien. Momenteel ondersteunt Media Invest twee gamebedrijven in Vlaanderen door middel van een converteerbare lening: Cyborn en Cybernetic Walrus. Naast financiële ondersteuning, biedt Media Invest Vlaanderen ook raad en advies over financiële, contractuele en innovatieve vraagstukken. Media Invest is daarnaast ook een actieve speler in het Seeds and Growth for Media-initiatief dat met ecosysteemversterkende activiteiten en een incubatorprogramma het Vlaamse media-ecosysteem wil versterken. Dit programma is vooral gericht op startende mediabedrijven en scale-ups. Gamebedrijven (zoals bv. Pretence games) namen al eerder deel aan dit programma.

FLANDERS GAME HUB

In april 2023 werd een 'Flanders Game Hub' opgericht met als doel game development en/of game-technologie bedrijven succesvol te laten starten en helpen groeien in Vlaanderen. € 2 miljoen aan middelen werden hiervoor voorzien vanuit het Relanceplan Vlaamse Veerkracht (2023-2026). In deze hub bundelen HANGAR K, FLEGA en HOWEST- DAE Studios samen de krachten. De hub zet in op drie clusters van activiteiten:

- Inspiratie & kennisdeling
- Community building & matchmaking
- Incubatie & acceleratie

De focus van Flanders Game Hub ligt vooral op cluster 1 en 2. Voor cluster 3 wil Flanders Game Hub in de eerste plaats partnerschappen aangaan met reeds bestaande incubatoren en acceleratoren. Flanders Game Hub heeft momenteel zo een samenwerking lopen met DAE Studios en organiseert hierbij twee programma's:

- Het SPARK-programma voor jonge en ambitieuze startende studio's: een zakelijke en productionele begeleiding door professionals uit de gamesector gedurende een jaar. De doelstelling van het programma is om een vertical slice en pitch klaar te hebben voor een volgende financieringsronde.
- Het IGNITE-programma voor gamestudio's die minder dan 5 jaar bestaan en minstens één game hebben uitgebracht. Geselecteerde studio's kunnen extra technische en zakelijke expertise aanvragen, waarbij Flanders Game Hub tot 50% van de kosten voor financiert. Het programma heeft als doel om de professionalisering van gamestudio's te ondersteunen, zodat ze op lange termijn succes kunnen boeken.

17 Vlaamse startups hebben inmiddels coaching gekregen. Drie gamebedrijven slaagden erin om private investeringen aan te trekken, hoger dan 1 miljoen euro. Drie andere gamebedrijven konden private investeringen aantrekken van ongeveer 650.000 euro.

³⁰ https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2025-04/Jaarrapport_TaxShelter_2024.pdf



2.3.2 Buitenlandse steunmaatregelen

We vergelijken de Vlaamse steunmaatregelen voor de gamesector met deze in Canada, Noorwegen, Zweden, Denemarken, Frankrijk, Duitsland, Nederland, Verenigd Koninkrijk en Finland en voorzien een beknopt overzicht van de Europese steunmaatregelen voor de sector. Het doorlichtingsrapport van het Vlaams Audiovisueel beleid in 2021³¹ dient als vertrekpunt voor deze benchmark.

OMGEVINGSANALYSE

In onderstaande tabel wordt een overzicht van de verschillende types steunmaatregelen per land weergegeven. In vergelijking met andere Europese landen, biedt België (Vlaanderen) een verscheidenheid van steunmaatregelen aan, hoewel deze niet allemaal exclusief gericht zijn op de gamesector. Hoewel Denemarken en Zweden toegang hebben tot een beperkt aantal steunmaatregelen, kennen deze landen toch een bloeiende gamesector. De Europese Unie ondersteunt de gamesector indirect d.m.v. de financiering van projecten binnen programma's zoals Creative Europe (MEDIA); Horizon Europe; Digital Europe; Erasmus+; CERV; EIC; SMP; Interreg etc.

Tabel 2: overzicht beschikbare steunmaatregelen per land

land	subsidies	tax incentive	leningen	investeringen	game hub
					
			x	x	
					x
	x	x	x		
		x	x	x	
				x	
		x	x		
		x			x
				x	
		x			x
		x	x		x
legende	 enkel voor videogames  voor verschillende audiovisuele/ digitale media/ creatieve sectoren  beschikbaar voor allerlei sectoren				

Bron: IDEA Consult o.b.v. secundaire data

³¹ Delaere, S., Van Den Bulck, H., Tintel, S., Braet, O., Van Dam, T., imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel, Universiteit Antwerpen, & Ballon, P. (2021). *Doorlichting van het Vlaams audiovisueel beleid 2021*. imec-SMIT-VUB, i.s.m. Universiteit Antwerpen.



STEUNFONDSEN

Veel landen bieden financiële steunmaatregelen aan om de ontwikkeling en promotie van gameprojecten te financieren. In onderstaande tabel maken we een vergelijking op hoofdlijnen:

Tabel 3: steunfondsen andere landen

land	fonds	Beleids-domein	Totaal steunbudget	soort	Aandeel voor steun aan games	bron
	VAF/ gamefonds	cultuur	€1.700.000		€1.700.000	VAF
	Canada Media Fund	cultuur	€346.000.000		€1.000.000: Video Games Business Development Program + steun van CMF programma's, open voor media sectoren (incl. video games sector)	Canada Media Fund
	Norwegian Film Institute	cultuur	€66.000.000		In 2022 ging €3.700.000 (van het €5.200.000 beschikbare budget) naar game ontwikkeling & lancering.	Regierungen Norsk filminstitut
	Tillväxtverket / Vinnova	economie / innovatie	€171.000.000/ €321.000.000		Gamebedrijven maken gebruik van deze fondsen, geen gegevens beschikbaar over de exacte bedragen voor de gamesector.	Tillväxtverket
	NIMBI (voor 2025 deel van DFI)	cultuur	€1.600.000		Jaarlijks is er €2.000.000 beschikbaar voor de video game sector (productie & promotie).	Danish Film Institute
	Fonds d'aide au jeu vidéo	cultuur	€5.000.000		€5.000.000	Syndicat National du Jeu Vidéo
	BMWK* 'Computersp ieleförderung des Bundes'	economie	€5.000.000		€5.000.000	BMWK
	Simulerings- fonds creatieve industrie	cultuur	€25.300.000		Gamebedrijven kunnen steun ontvangen binnen programma's, gericht op digitale cultuur; innovatie.	Stimulerings- fonds
	UK Game Fund	cultuur	€5.400.000		De Britse overheid heeft Games Growth Package van £30 miljoen (= €35 miljoen) aangekondigd ter uitbreiding van het UK Game Fund & London Games Festival (over 3 jaar).	UK Game Fund
	Business Finland	economie	€416.000.000		Gamebedrijven maken gebruik van dit fonds, geen gegevens beschikbaar over de	Business Finland



					exacte bedragen voor de gamesector.	
	Creative Europe MEDIA**	cultuur	€200.000.000		Voor de oproep CREA-MEDIA-2024-DEVGIM was een budget van €7.000.000 beschikbaar.	Creative Europe
legende	 enkel voor videogames  voor verschillende audiovisuele/ digitale media/  creatieve sectoren  beschikbaar voor allerlei sectoren					

Bron: IDEA Consult o.b.v. secundaire data

Zweden heeft daarnaast een sterk privaat investeringsfonds, Behold Ventures³². Dit Zweeds fonds werd in 2021 opgericht en investeert exclusief in de gamesector. Het richt zich specifiek op startups en scale-ups in de gamesector binnen de Noordse (Denemarken, Finland, IJsland Noorwegen en Zweden) en bredere Europese regio. Het jaarlijks investeringsbudget wordt geschat op €2.500.000-€7.000.000. Daarnaast kunnen gamebedrijven beroep doen op R&D-subsidieprogramma's als Tillväxtverket (beleidsdomein economie) en Vinnova (beleidsdomein innovatie). Deze programma's zijn beschikbaar voor allerlei sectoren.

In augustus 2024 werd Denmark's Institute for Game Development (NIMBI) opgericht als een onafhankelijke instelling onder het Ministerie van Cultuur met als doel de ontwikkeling van digitale games te bevorderen en betere randvoorwaarden voor de Deense gamesector te creëren. Op 1 januari 2025 werd het subsidieprogramma voor de Deense gamesector overgedragen van de Danish Film Institute naar NIMBI.

FISCALE VOORDELEN

Tax incentives voor videogames oefenen een grote aantrekkingskracht uit op gamebedrijven omdat ze helpen de loonlasten te dragen. Tax incentives die uitsluitend gericht zijn op de gamesector, worden momenteel enkel door Canada, Frankrijk en het Verenigd Koninkrijk aangeboden. Deze landen oefenen dan ook een grote aantrekkingskracht uit op grote en kleine buitenlandse gamestudio's die zich omwille van gunstige belastingvoordelen daar vestigen.

Naast het regionaal videogame tax credit, biedt Canada ook een federaal belastingvoordeel aan R&D projecten in alle sectoren, inclusief de gamesector. Canada biedt een mooie combinatie van subsidies en belastingvoordelen aan, die vaak regionaal verschillen, waardoor gamebedrijven toegang hebben tot een diversiteit van steunmaatregelen. In Noorwegen kunnen gamebedrijven enkel beroep doen op het SkatteFUNN Tax Incentive voor R&D-activiteiten. Deze tax incentive is toegankelijk voor alle sectoren. In België bestaat de Tax Shelter sinds 2003 voor de audiovisuele sector. De maatregel dient als stimulans voor bedrijven om te investeren in de audiovisuele sector, vanwege een belastingvrijstelling. In 2016 werd de Tax Shelter uitgebreid naar de podiumkunsten en sinds 2022 werd dit instrument ook beschikbaar gesteld voor de gamesector.

³² <https://behold.vc/>



Tabel 4: Overzicht fiscale gunstmaatregelen per land

land	naam	niveau	vorm	sector
	Tax Shelter	federaal	credit/relief (30-35%)	
	Video game tax credit	regionaal	credit (37,5-40%)	
	SR&ED Tax Credit program	federaal	credit (15-35%)	
	SkatteFUNN Taks Incentive	nationaal	credit (18-20%)	
	Crédit d'Impôt Jeu Vidéo	nationaal	credit (30%)	
	Video games tax relief	nationaal	relief (20%)	

Bron: IDEA Consult o.b.v. secundaire data

INVESTERINGSFONDSEN

In de meerderheid van de landen komen gamebedrijven in aanmerking voor middelen van investeringsfondsen, hoewel deze vaak niet uitsluitend op de gamesector gericht zijn. Zowel publieke als private investeringsfondsen bieden financiële middelen voor de gamesector. In onderstaande tabel zijn enkele voorbeelden van nationale/regionale investeringsfondsen opgelijst waar gamebedrijven beroep op kunnen doen, ter indicatie van het type beschikbare fondsen per land.

In België biedt Media Invest Vlaanderen, als joint venture van PMV en VRT, steun aan KMO's die actief zijn in mediacontent of mediatechnologie. Het investeringsfonds financiert geen individuele projecten, maar richt zich hoofdzakelijk op de groei van duurzame ondernemingen door middel van het aanbieden van achtergestelde leningen of kapitaalparticipaties.

Tabel 5: overzicht investeringsfondsen per land

land	fonds	soort
	Media Invest Vlaanderen, Cronos Invest, Fors VC	
	Games Seer Venture Partners, District Ventures Capital, Goden Ventures etc.	
	SNO Ventures, Alliance Venture, ProVenture, Katapult VC	
	Creandum; EQT Venture (Europees), Industrifonden, GP Bullhound, Behold Ventures	
	Growth Fund	
	BpiFrance	
	IBB Ventures – VC Fund; INVEST	
	RVO-innovatiekrediet, Midgame Fund: GameOn	
	Innovate UK	
	Private Venture Capital: Play Ventures, Sisu Game Ventures, Lifeline Ventures	
	InvestEU Equity	
legende	 enkel voor videogames  voor verschillende audiovisuele/ digitale media/ creatieve sectoren  beschikbaar voor allerlei sectoren	

Bron: IDEA Consult o.b.v. secundaire data³³

GAME HUBS

Naast financiële middelen, zijn ook infrastructuur, opleiding en netwerkcontacten zeer belangrijk voor de ontwikkeling van een gezonde gamesector. In het merendeel van Europese landen zien we hoe bepaalde regio's gamebedrijven aantrekken en uitgroeien tot volwaardige game hubs. Steden waar gespecialiseerde (game)onderwijsinstellingen of grotere gamebedrijven gevestigd zijn, een goede infrastructuur en woningmarkt bieden en financiële voordelen voorzien voor bedrijven en starters en een rijk cultureel leven bieden trekken doorgaans heel wat gamebedrijven aan, waardoor hubs ontstaan.

In België ondersteunt Flanders Game Hub gamestudio's in Vlaanderen door het organiseren van netwerkevents, het aanbieden van opleidingen en coaching, het faciliteren en openstellen van een netwerk van gamebedrijven etc.

³³ [European Games Funding Guide; An international review of financing for video game companies](#)



Tabel 6: overzicht game hubs per land

Game hubs per land										
										
●	●	x	●	●	●	●	x	●	x	x

Bron: IDEA Consult o.b.v. secundaire data

2.3.3 Leerlessen uit vergelijking met buitenland

- België biedt in vergelijking met andere landen diverse steunmaatregelen aan de gamesector, maar geen specifieke belastingkredieten of -verminderingen.
- Landen als Canada, het Verenigd Koninkrijk of Frankrijk, die reeds een sterke gamesector ontwikkelden bieden toegang tot een diversiteit van steunmaatregelen waarvan een deel specifiek gericht is op de gamesector (tax incentives) en een deel gericht is op verschillende sectoren. Naast een aanbod van voldoende diverse steunmaatregelen bieden deze landen ook niet-financiële groeistimulansen aan de sector, zoals kwalitatieve game-opleidingen, game hubs, game netwerken & internationale promotie.
- Heel wat Europese landen ervaren moeilijkheden met het aantrekken van privaat investeringskapitaal. Onzekere marktoekomst schrikken private investeerders vaak af om gamebedrijven financieel te ondersteunen.
- Verschillende landen in Europa zoals Zweden, Finland en België, kampen met een brain drain problematiek in de gamesector van talentvolle gameontwikkelaars³⁴. Gameontwikkelaars worden aangetrokken tot het Verenigd Koninkrijk, Frankrijk, Verenigde Staten, China en Japan omwille van hun sterke positie in de gamesector en/of gunstig fiscaal klimaat. Door een toestroom van talent uit Rusland, Belarus en Oekraïne, geniet Polen van een brain gain die de gamesector sterk laat groeien³⁵.
- Veel gamebedrijven in verschillende landen als Zweden, Duitsland en België missen ondersteuning om hun startend bedrijf te laten uitgroeien tot een meer matuur bedrijf. Gerichte begeleiding, kennisdeling en gepaste financiering voor groei kunnen gamestudio's helpen om deze stap te zetten³⁶.
- Grotere landen als Canada, Frankrijk en Duitsland hebben een sterke gamemarkt, maar ook kleinere landen als Finland en Denemarken slaagden erin om een sterke gamemarkt te ontwikkelen. Door een duidelijke visie op de gamesector te ontwikkelen, in te zetten op een verscheidenheid van gamebedrijven (én business modellen) en zich slim te positioneren op de buitenlandse markt, tonen ook kleinere landen aan dat ze hun gamesector op korte termijn erg doen groeien.

³⁴ In Vlaanderen ging in 2024 35% van de alumni van de Digital Arts & Entertainment-opleiding aan Howest naar het buitenland. Zie <https://www.digitalartsandentertainment.be/page/7/Alumni>.

³⁵ Lyonnet, L., Rabineau, D., & Fondation Robert Schuman. (2023). The video games industry in Europe: current situation, issues and prospects. In *Schuman Paper*. <https://server.www.robert-schuman.eu/storage/en/doc/questions-d-europe/qe-724-en.pdf>

³⁶ Ecorys & KEA. (2023a). *Understanding the Value of a European Video Games Society* (1st edition) [Report]. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2759/666266>



2.3.4 Leerlessen m.b.t. het VAF/Gamefonds

VERHOOGDE DOTATIE INGEZET VOOR TALENTONTWIKKELING EN MEER CREATIESTEUN

In het kader van de beheersovereenkomst 2022-2025 steeg de jaarlijkse dotatie van het VAF/Gamefonds naar € 2.974.000 voor begrotingsjaar 2022 en € 2.721.000 voor begrotingsjaren 2023 tot en met 2025. In 2021 bedroeg de dotatie € 2.019.000. De verhoogde dotatie voor het Gamefonds is strategisch ingezet voor:

- Talentontwikkeling: Een aanzienlijk deel van de middelen is ingezet om talentontwikkeling te bevorderen. Dit omvat initiatieven om jonge en nieuwe talenten te begeleiden en te ondersteunen, evenals het organiseren van evenementen en workshops.
- Promotie: Er is ook geïnvesteerd in promotieactiviteiten om de zichtbaarheid van Vlaamse games te vergroten. Dit omvat steun voor de promotie van individuele games en het initiëren van internationale acties.
- Creatie: Het grootste deel van de middelen is besteed aan de creatie van nieuwe games. Dit omvat directe steun aan gameontwikkelaars om hun projecten te realiseren.

Van de totale dotatie is er jaarlijks (2022-2025) gemiddeld 1,7 miljoen euro voor steun aan creatie gebudgetteerd. Dat is lager dan de beschikbare budgetten voor steun bij soortgelijke fondsen in een vergelijkbare markt:

- Denemarken beschikt over € 2 miljoen³⁷.
- In Noorwegen ging bij het Norwegian Film Institute in 2022 € 3,7 miljoen euro (van het € 5.200.000 beschikbare budget) naar steun voor games.
- Wallimage beschikt over 2 miljoen euro³⁸.

Er werd in 2021 - 2023 wel telkens meer steun door het VAF/Gamefonds toegekend dan gebudgetteerd. Dit werd grotendeels gecompenseerd door minder uitgaven voor extra en eigen initiatieven binnen de gamesector.

GROTE TOENAME IN AANTAL STEUNAANVRAGEN

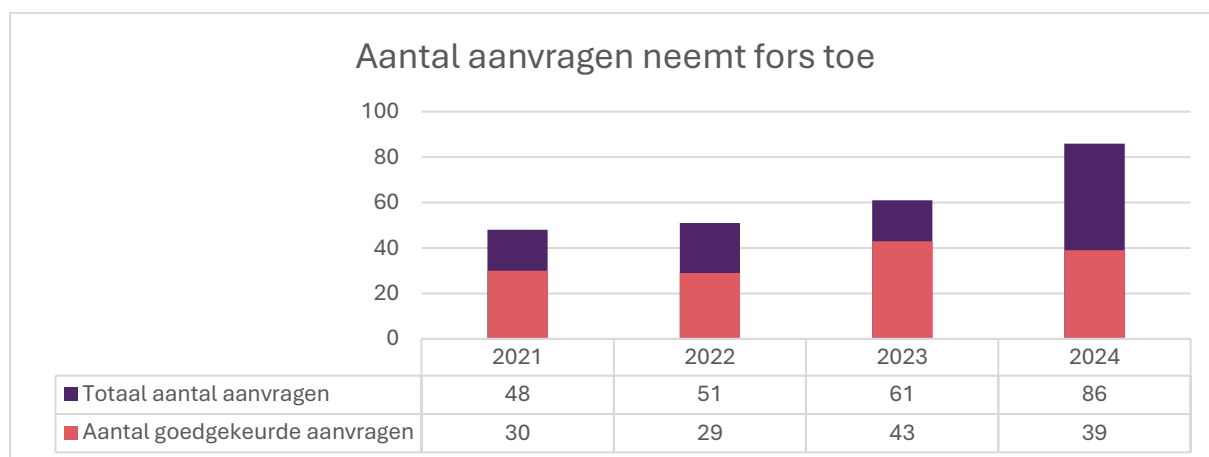
In de periode 2021-2024 nam het totaal aantal aanvragen voor steun van het VAF/Gamefonds sterk toe. 2024 bleek daarbij een recordjaar met maar liefst 86 aanvragen, een stijging van 79% t.a.v. het aantal aanvragen in 2021. De slaagkans voor steun ging van 63% in 2021 naar 70% in 2023. Zowel de stijgingen in het aantal aanvragen als de procentuele stijging van de goedkeuringen zijn volgens het fonds grotendeels te verklaren door de introductie van nieuwe, bijkomende steunmaatregelen en doordat meer jong talent de stap zet naar een eigen gamestudio. Daarnaast is het opmerkelijk dat meer ervaren studio's (51% met vijf of meer jaar ervaring in 2023 en 46% in 2024) uit noodzaak naar het fonds zijn teruggekeerd, omdat ze ervaren dat het op dit moment lastig is om investeerders in de markt te vinden, vooral voor de vroege fases van ontwikkeling zoals prototype en vertical slice.

³⁷ Danish Film Institute. (2023). Facts & figures Danish Film Institute 2022.

³⁸ Wallimage. (2024). Bilan des activités de l'année 2024.



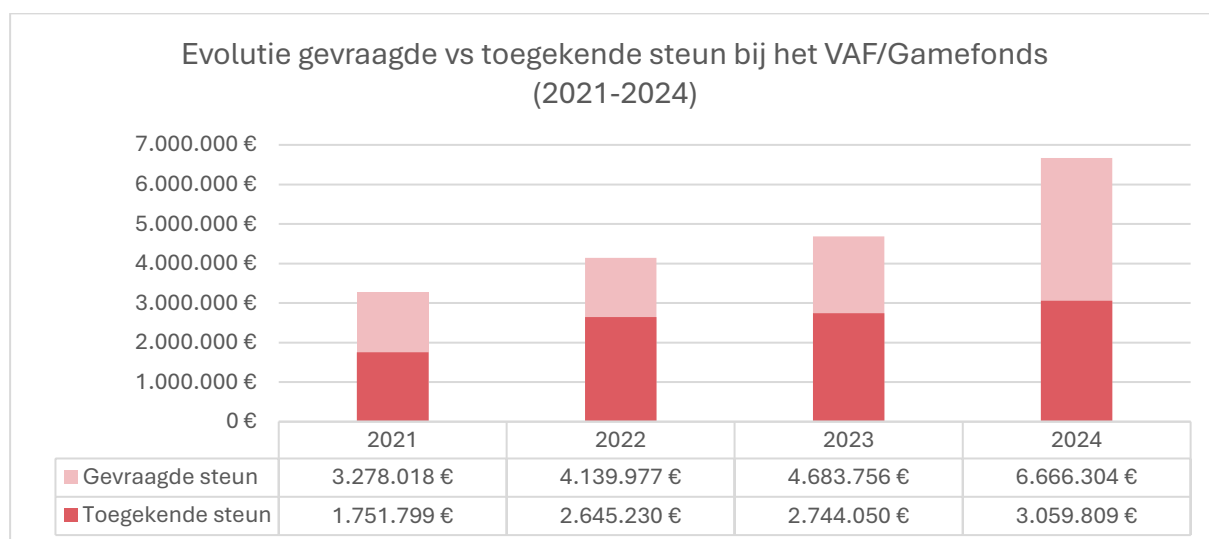
Figuur 4: Aantal aanvragen bij het VAF/Gamefonds (2021-2024)



Bron: IDEA Consult o.b.v. data VAF/Gamefonds

Gepaard gaande met die stijging van aanvragen valt ook een grote toename in het gevraagd bedrag op in de voorbije vier jaar, zoals de grafiek hieronder aangeeft:

Figuur 5: evolutie gevraagde en toegekende steun VAF/Gamefonds (2021-2024)



Bron: IDEA Consult o.b.v. jaarverslagen en data VAF/Gamefonds

NIEUWE STEUNVORM VOOR PROTOTYPES ERG POPULAIR

Om beter tegemoet te komen aan de manier van werken in de gamesector en in navolging van aanbevelingen uit een vorige doorlichting van het Vlaams gamebeleid (2021) werden in 2022 nieuwe steunvormen voorzien binnen het VAF/Gamefonds:

- prototypesteun (voor het bekomen van een proof of concept)
- vertical slice steun (voor het maken van een afgewerkte doorsnede van de spelervaring)
- steun na release (voor het produceren van extra content of aanboren van nieuwe markten)
- steun voor educatieve versie (voor het aanpassen van een bestaande game om te gebruiken in het Vlaamse onderwijs - vanaf eind 2023)



Het maximum toe te kennen bedrag aan de totale creatiesteun (prototype, vertical slice, productie en steun na release) bedraagt 400.000 euro. De gamestudio kiest zelf hoeveel steun hij per steunvorm binnen creatiesteun aanvraagt.

De nieuwe steunvormen kwamen bovenop de reeds bestaande steun voor productie en steun voor promotie (max. 75.000 euro per project – deze steun wordt niet meegeteld voor de maximum toe te kennen creatiesteun). Preproductiesteun verdween als aparte steunvorm, maar wordt opgevangen door prototype- en vertical slice steun. Daarnaast werd het ook mogelijk om een deel van de vertical slice en/of productiesteun aan promotie te besteden. Zo wil het VAF/Gamefonds gamestudio's stimuleren om reeds in een vroeg stadium een community uit te bouwen en publieksinteresse op te wekken voor hun spel. Vooral de nieuwe steunvorm voor prototypes blijkt echt populair: in 2023 was die goed voor 33 van de 61 aanvragen bij het VAF/Gamefonds (waarvan 26 werden goedgekeurd).

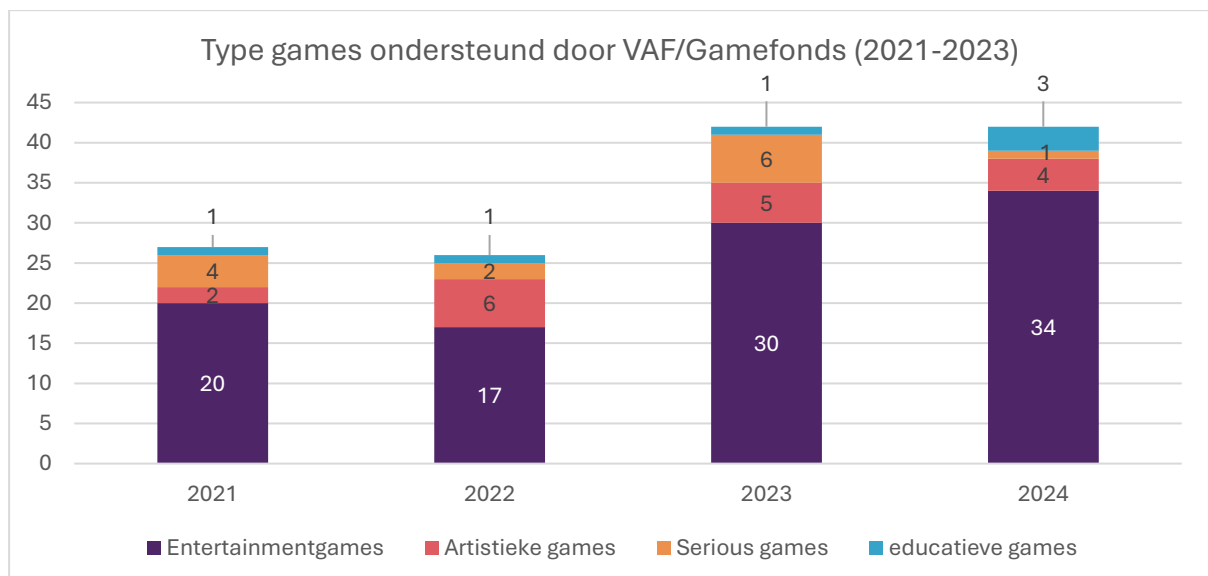
MEER GELD NAAR MINDER PROJECTEN EN MEER GEFASEERDE EN FLEXIBELERE AANPAK IN STEUN

Naast de nieuwe vormen van steun werden in 2022 ook hogere maximumbedragen voor steun mogelijk gemaakt. Het maximaal totaalbedrag aan creatiesteun (prototype, vertical slices, productie en steun na release) bedraagt 400.000 euro. Gamebedrijven kunnen daarbovenop maximaal 75.000 euro aan promotiesteun en maximaal 25.000 euro aan steun om een niet-educatieve game af te stemmen op de Vlaamse onderwijskundige context ontvangen. Volgens het VAF/Gamefonds zijn ook steeds grotere budgetten nodig om internationaal competitieve videogames te kunnen produceren. Om de kans op succes te vergroten en bij te dragen aan kwalitatief sterkere games, geeft het fonds aan de keuze te maken om meer geld aan minder projecten te besteden. Daarbij hanteert het fonds ook een meer gefaseerde aanpak, waarbij steun wordt verleend in verschillende stadia van de game-ontwikkeling (zoals prototype, productie, promotie) en ontwikkelt het flexibiliteit om snel in te spelen op de behoeften van gamebedrijven.

ENTERTAINMENTGAMES BLIJVEN GROOTSTE ONDERSTEUNDE CATEGORIE

Uit de jaarverslagen van het VAF/Gamefonds blijkt dat entertainmentgames qua steunaanvragen veruit de grootste categorie blijven in de periode 2021-2024. De categorie educatieve games daarentegen is met slechts één steunaanvraag in 2022 en 2023 het kleinst. De verhoopde opleving van het genre door het digitaliseringsbeleid van de vorige minister van onderwijs bleef uit.

Figuur 6: aantal types games ondersteund door het VAF/Gamefonds (2021-2023)



REFLECTIES M.B.T. DE TOEKOMSTIGE ROL EN WERKING VAN HET VAF/GAMEFONDS

- **Het VAF/Gamefonds blijft een cruciale pijler:** Alle geraadpleegde stakeholders zijn het erover eens dat het VAF/Gamefonds in het gamebeleid een belangrijke rol heeft. Ze pleiten voor een verdere verhoging van de jaarlijkse dotatie. Het beschikbare budget voor creatie ligt momenteel lager dan bij soortgelijke buitenlandse fondsen in een vergelijkbare markt. Vertegenwoordigers uit de sector geven aan dat een verhoogde dotatie in de eerste plaats zou moeten ingezet worden op meer steun aan gamebedrijven voor creatie en promotie, wat ze zien als de kerntaak voor het fonds.
- **Hoofdfocus op steun:** verschillende geraadpleegde stakeholders zien de grootste meerwaarde van het fonds in steun verlenen aan beloftevolle projecten en jonge gameontwikkelaars de kans te bieden om hun eerste games te ontwikkelen en in de markt te zetten. Dat zien ze als de kerntaak van het fonds. Wat het gamefonds volgens hen niet of minder zou moeten doen, is zich bezighouden met activiteiten die verder weg staan van deze kernfunctie, zoals zakelijke coaching en begeleiding, internationale promotieactiviteiten organiseren en het verzamelen en publiek maken van data over de hele sector.
- **Duidelijke(re) rolverdeling tussen het VAF/Gamefonds en Flanders Game Hub:** bevroegde stakeholders ervaren (niettegenstaande er een afsprakennota is tussen beide organisaties) een gebrek aan duidelijkheid tussen de rollen van het VAF/Gamefonds en de Flanders Game Hub op het vlak van begeleiding en coaching, wat voor verwarring zorgt bij gamebedrijven en de perceptie leeft dat er zelfs wat onderling concurrentiegevoel is. Er is nog steeds ruimte voor verbetering in de afstemming en aanpak van samenwerking. Stakeholders zien daarbij eerder een inhoudelijke begeleidende rol weggelegd voor het VAF/Gamefonds bij aanvraag van steun en bij Flanders Game Hub eerder in de zakelijke begeleiding. Die laatste dient er dan wel op toe te zien dat haar activiteiten voldoende Vlaams-breed zijn qua organisatie en bereik.
- **Nood aan flexibiliteit:** de reeds ontwikkelde gefaseerde en flexibele aanpak wordt positief bevonden, maar stakeholders geven aan dat er naar de toekomst toe manieren moeten worden gevonden om nog meer op snel veranderende behoeftes in de gamesector (met bv. kortere ontwikkelingscycli) te kunnen inspelen.

2.4 Relevante karakteristieken Vlaamse gamemarkt

We vatten de relevante karakteristieken van de Vlaamse gamemarkt samen in de vorm van een SWOT-analyse. De verschillende punten onder elk SWOT-element zijn hierbij in een willekeurige volgorde opgelijst.

2.4.1 Sterktes

- **Talent pipeline:** De Vlaamse gamesector heeft een sterke talentenpijplijn die internationaal gewaardeerd wordt. Mede dankzij opleidingen zoals Digital Arts and Entertainment aan Howest en de Game Design-opleiding aan LUCA School of Arts is er een goede instroom van jong talent. Vlaamse gameontwikkelaars zijn algemeen goed opgeleid en leveren kwalitatief hoogstaand werk af.
- **Beleidsoverschrijdend gamebeleid:** De Vlaamse overheid werkt over beleidsdomeinen heen met stakeholders uit de sector actief aan een (sterker) gamebeleid, wat voor een solide basis zorgt om het game-ecosysteem, dat momenteel nog zeer pril is, verder uit te bouwen.
- **Diverse vormen van ondersteuning:** Er is een diversiteit aan overheidsinstrumenten om de sector te ondersteunen, zoals het VAF/Gamefonds, de Tax Shelter, de Flanders Game Hub,



initiatieven om de sector internationaal te promoten en verschillende (generieke) instrumenten om onderzoek en ontwikkeling in (technologische) innovatie mogelijk te maken.

- **Centrale en stabiele locatie:** Vlaanderen is centraal gelegen in Europa, wat aantrekkelijk is voor gamebedrijven die internationaal opereren vanwege de korte reistijden naar steden zoals Parijs, Amsterdam en Londen. Politieke stabiliteit, een hoge levenskwaliteit en een goed uitgewerkte sociale zekerheid dragen bij aan de aantrekkelijkheid van de regio.
- **Kennisdeling:** Er is (momenteel) weinig rechtstreekse concurrentie tussen Vlaamse gamebedrijven en er is een sterke onderlinge peer-to-peer ondersteuning en kennisdeling onder gameontwikkelaars.

2.4.2 Zwaktes

- **Onevenwichtige samenstelling sector:** de sector bestaat momenteel voor het overgrote deel uit heel kleine, startende bedrijven. Er is een gebrek aan (groeierende) middelgrote en grotere bedrijven. Daardoor kunnen pre-starters in Vlaanderen ook weinig ervaring opdoen voor ze zelf een studio starten. Het grote deel kleine bedrijven in de sector heeft het ook moeilijk om bedrijfseconomische stabiliteit te vinden, met pieken en dalen in tewerkstelling en omzet als gevolg. Hoewel de cijfers tussen 2022-2024 aantonen dat de sector groeit in omzet en tewerkstelling, is de sector momenteel (nog) te klein om voldoende (op eigen benen) omzet te genereren voor verdere groei.
- **Beperkte ondernemersfocus:** er ontbreekt ondernemingszin – en ondernemerschap in de gamesector. Startende, maar ook groeiende bedrijven focussen vaak te eenzijdig op de ontwikkeling van een (eerste) game en te weinig aandacht hebben voor de business- en marketingaspecten die erbij komen kijken, voor de algemene bedrijfsvoering en voor een diversificatie van inkomstenbronnen.
- **Gebrek aan complementaire profielen:** er is een tekort aan complementaire (marketing, financiële, productie...) profielen die technische en creatieve profielen in gamestudio's kunnen versterken.
- **Weinig investeringsklare bedrijven:** de meeste gamebedrijven leven momenteel eerder van project tot project en hebben (nog) geen toekomstgericht ondernemingsplan.
- **Jong beleid en ondersteuningsinstrumentarium:** het Vlaamse gamebeleid is in ontwikkeling en verschillende (ondersteunende) instrumenten zijn nog maar recent opgestart of versterkt. In de praktijk blijkt in sommige gevallen momenteel overlap of modaliteiten die nog kunnen verbeterd worden. Hoewel er algemeen een goede samenwerking onder beleidsdomeinen wordt ervaren, maken wissels van regeringen het niet altijd evident om vanuit alle betrokken beleidsdomeinen een continuërend beleid te kunnen voeren.
- **Bijzonder businessmodel:** het businessmodel van gamebedrijven die enkel eigen games ontwikkelen heeft inherent een aantal kenmerken die het aantrekken van investeerders kunnen bemoeilijken. Het succes van een game is moeilijk voorspelbaar, gamebedrijven kennen vaak hoge ontwikkelkosten en onvoorspelbare inkomsten en er is slechts een beperkt aantal niche investeerders/financiers die knowhow hebben in het waarderen van hun immateriële activa (IP).
- **Gebrek aan grote (internationale) speler(s) in de regio:** kenmerkend voor bloeiende industriële ecosystemen is de aanwezigheid van een grote (internationale) speler die als inspirator en trekker voor het ecosysteem fungeert, het ecosysteem op de kaart zet en de toeleverketen op gang trekt. Larian kan gezien worden als zo'n actor, maar is eigenlijk maar beperkt meer aanwezig in Vlaanderen en voorlopig ontbreekt het aan een volgende "grote" trekker.



2.4.3 Kansen

- **Technologische innovatie:** de ontwikkelingen rond het Vlaamse entertainment technology-project (en de bijhorende cluster) alsook het VLAIO innovatie-instrumentarium bieden kansen aan Vlaamse gamebedrijven om enerzijds nieuwe technologieën te verkennen en te integreren in gameontwikkeling en anderzijds gametechnologieën te introduceren in andere domeinen, wat kan leiden tot nieuwe investeringsmogelijkheden en een hogere aantrekkelijkheid voor investeerders.
- **“Early access” games:** het gegeven van jarenlang aan een game te werken en die dan op de markt te brengen, maakt nu vaker plaats voor de release van zogenaamde “early access” games³⁹. Het maakt het mogelijk om games in een vroeg stadium bij consumenten te testen en zo een publiek op te bouwen. Het verder ontwikkelen en uitbreiden van games biedt vervolgens kansen om een blijvende inkomstenstroom rond een game te genereren.
- **Brain gain:** geopolitieke ontwikkelingen in Europa en in de Verenigde Staten kunnen een opportuniteit zijn zowel talent als bedrijven uit het buitenland naar Vlaanderen te halen.
- **Europese samenwerking:** meer samenwerking op Europees niveau kan, zij het eerder op middellange termijn, in het algemeen de visibiliteit van en steun voor Europese (en dus ook Vlaamse) gamebedrijven versterken door gezamenlijke Europese promotie- en samenwerkingsprojecten (bv. op vlak van coproductie van games, met bv. landen zoals Nederland, Denemarken, Polen en Kroatië, wat ook kan leiden tot een bredere markttoegang) op te zetten en meer aandacht binnen het Europese beleidsinstrumentarium voor games te genereren.
- **Internationale profilering van het Vlaamse game-ecosysteem:** een sterkere buitenlandse profilering van het Vlaamse game-ecosysteem kan op middellange termijn kansen bieden om Vlaanderen nog meer internationaal te positioneren als aantrekkelijke regio voor investeerders, uitgevers en platformen.
- **Meer aandacht voor ondernemerschap:** de komst van de Flanders Game Hub, een nieuwe opleiding gaming business aan de PXL Hogeschool⁴⁰, een toenemende interesse voor meer ondernemersgerichte curricula (zoals het Independent Game Production-traject bij Howest) in game-opleidingen en verhoogde aandacht bij het VAF/Gamefonds bij het toekennen van steun voor de zakelijk kant van een game maken het mogelijk dat gamebedrijven hun ondernemerscompetenties (verder) kunnen ontwikkelen.

2.4.4 Bedreigingen/uitdagingen

- **Concurrentie en oversaturatie:** De globale markt wordt steeds meer verzadigd met meer games, wat het moeilijker maakt voor Vlaamse ontwikkelaars om zich te onderscheiden en succesvol te zijn. De sector moet daarbij ook in toenemende mate concurreren met andere vormen van entertainment (zoals TikTok en YouTube) en technologische evoluties, zoals de opkomst van door artificiële intelligentie gegenereerde games.
- **Overheidsbesparingen:** overheden op verschillende niveaus staan voor belangrijke besparingen om hun begroting in evenwicht te brengen, wat mogelijks een bedreiging kan inhouden voor (meer) steun aan de gamesector.
- **Stijgende marketing- en productiekosten:** om te kunnen opvallen in het toenemende aanbod moet meer geïnvesteerd worden in marketing. Tegelijkertijd stijgen ook de productiekosten om kwalitatief hoogstaand te kunnen blijven en om tegemoet te kunnen blijven komen aan de

³⁹ Om strategische en praktische redenen, zoals het meer spreiden van de kosten, het verkleinen van risico's, snelle feedback te krijgen van spelers en omdat platformen deze evolutie mee hebben mogelijk.

⁴⁰ *Gaming Business* | PXL-Business. (z.d.). PXL-Business. <https://pxl-business.pxl.be/gaming-business>



verzuchtingen van consumenten die steeds vaker nieuwe content of uitbreidingen van bestaande games verwachten. Financieringsinstrumenten zijn vaak nog onvoldoende afgestemd op deze nieuwe vormen van blijvende productieontwikkeling.

- **Terughoudende internationale investeringsbereidheid:** De internationale terugval in de game- en techsector na het succes tijdens de coronapandemie heeft een negatieve impact op het aantrekken van investeringen in de gamesector gehad. Er zijn momenteel meer voorafgaande investeringen in een demo's of vroege versies van games nodig en bewijs van tractie in de markt om investeerders en uitgevers over de brug te kunnen halen.
- **Tekort aan durfkapitaal in Europa:** er is een aanzienlijk tekort aan venture capital in Europa, vooral vergeleken met de Verenigde Staten en China. Het aandeel van de EU in het wereldwijde aandeel van het aangetrokken risicokapitaal bedraagt slechts 5 %, tegenover 52 % in de Verenigde Staten en 40 % in China⁴¹.
- **Zware loonlasten:** De impact van de loonkost op de gamesector in Vlaanderen is een structureel en terugkerend knelpunt dat de laatste jaren in meerdere beleidsdocumenten en voorgaande analyses wordt benoemd. In het laatste rapport over de Vlaamse gamesector van het VAF/Gamefonds (2024) geven de bevroegde studio's aan dat de hoge en stijgende loonkosten één van hun grootste uitdagingen blijft. Die vormen ook een concurrentiehandicap met andere landen (bv. Canada, Verenigd Koninkrijk, Frankrijk), waar vaak een gunstiger loonbeleid geldt en bedrijven in de gamesector kunnen genieten van loonkostverlagingen via belastingkredieten of andere stimuleringsmaatregelen.

2.5 Reflecties m.b.t. de noden van de Vlaamse gamesector en de Visienota Level Up Vlaanderen

In dit deel gaan we in op in welke mate de acties in de huidige visienota en de instrumenten in het gamebeleid inspelen op de (evoluerende) noden van de Vlaamse gamesector.

2.5.1 Algemene ambitie en set van strategische doelstellingen Vlaams gamebeleid

In voorgaande beleidsdocumenten en ook in de beleidsnota media 2024-2029 is de ambitie geformuleerd om de Vlaamse gamesector tegen 2030 structureel te verankeren aan de Europese (sub)top. In de huidige visienota "Level Up" rond het Vlaams gamebeleid (2022-2025) werden hiervoor zes strategische doelstellingen geformuleerd:

1. **Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling:** Het creëren van een aantrekkelijk investeringsklimaat voor gameontwikkelaars.
2. **Meer informatiedeling, nauwere afstemming en monitoring:** Het verbeteren van de interne samenwerking en het delen van kennis binnen de sector.
3. **Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod:** Het aanbieden van gerichte opleidingen en begeleiding voor professionals in de gamesector.
4. **Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking:** Het bevorderen van innovatieve projecten en samenwerking tussen de gamesector en andere sectoren.

⁴¹ https://research-and-innovation.ec.europa.eu/strategy/strategy-research-and-innovation/jobs-and-economy/eu-startup-and-scaleup-strategy_en



5. **Inzetten op promotie, marketing en internationalisering:** Het vergroten van de zichtbaarheid en internationale aanwezigheid van Vlaamse games.
6. **Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games:** Het erkennen en benutten van de bredere waarde van games in de samenleving.

REFLECTIES

- **Nood aan scherper geformuleerde ambitie:** We stellen vast dat de algemene ambitie achter het Vlaams gamebeleid momenteel vaag geformuleerd is en dat betrokken stakeholders in het gamebeleid verschillende perspectieven hebben op wat “de Vlaamse gamesector tegen 2030 bij de Europese subtop verankeren” concreet voor hen inhoudt, waarbij sommige geconsulteerde stakeholders er vooral een economische interpretatie aan geven (streven naar een sector die qua economische impact bij de Europese subtop zit), terwijl anderen dit ook breder zien (streven naar een sector die qua kwaliteit en creativiteit internationaal toonaangevend is of een sector die qua innovatiegehalte Europees hoog scoort). Een sterkere explicitering van de eindfinaliteit achter het Vlaams gamebeleid kan helpen om alle neuzen in dezelfde richting te hebben en laat ook een betere evaluatie van het gamebeleid toe (momenteel is het moeilijk om te bepalen in welke mate die doelstelling gehaald wordt).
- **Nood aan shift in focus:** het wereldwijde investeringsenthousiasme in de gamesector tijdens de corona-hype heeft plaats gemaakt voor nuchter realisme. Verschillende geconsulteerde stakeholders ervaren op dit moment weinig investeringsbereidheid en wereldwijd neemt de concurrentie steeds toe. Toch wordt er perspectief op bijkomende groei gezien, ook al waarschuwen sommige stakeholders voor een dip op korte termijn. Die bijkomende groei kan er echter volgens verschillende van de geraadpleegde stakeholders pas komen als er een meer gefocust en meer geïntegreerd beleid komt dat in een strakkere regie de uitdagingen en zwaktes aanpakt. De huidige visienota is wat dat betreft nog teveel het gewoon samenbrengen van (bestaande) acties. De sector is momenteel bijzonder onevenwichtig samengesteld (met vooral heel kleine, jonge startende gamebedrijven en heel weinig mature, grotere en groeiende bedrijven) en presteert (in vergelijking met andere creatieve sectoren en andere landen) economisch eigenlijk nog vrij zwak. Een grote uitdaging ligt in de zogenaamde “missing middle” (een fenomeen dat zich ook in andere creatieve sectoren voordoet⁴²): te weinig Vlaamse gamebedrijven slagen er momenteel in om uit overlevingsmodus te geraken, gezond te worden bedrijfseconomisch vlak en door te groeien. Het gamebeleid heeft zich het voorbije decennium vooral gefocust op talentontwikkeling (en pas recent met de Flanders Game Hub ook op incubatie en acceleratie) wat ervoor heeft gezorgd dat de sector wel groeide qua aantal nieuwe bedrijven, maar dit vooral dankzij overheidssteun. Nu is het zaak om in te zetten op consolidatie en groei van bedrijven. Stakeholders verwachten dat hiervoor de focus meer moet geplaatst worden op het opschalen van bedrijven, op meer omkadering en toegang tot kapitaal en netwerken en nog meer naar het versterken van ondernemingszin en ondernemerscompetenties.
- **Governance:** we stellen vast dat er in het game-ecosysteem verschillende sleutelpersonen een dubbele pet op hebben doordat ze meerdere rollen opnemen bij verschillende organisaties, wat mogelijks tot belangenconflicten kan leiden. We vermelden dit als een aandachtspunt omdat het creëren en onderhouden van een context van vertrouwen essentieel is voor het goed functioneren van een ecosysteem.

⁴² <https://www.flandersdc.be/uploads/media/5893a4df80eab/2014-03-ams-demissingmiddleincreatieveindustrieen.pdf?production-23e709f>



2.5.2 Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling: Het creëren van een aantrekkelijk investeringsklimaat voor gameontwikkelaars.

Initiatieven in de huidige visienota:

1. Het budget van het VAF/Gamefonds wordt verhoogd. De steunmogelijkheden worden uitgebreid.
2. De Vlaamse overheid stelt een duidelijk samenwerkingsakkoord op omtrent de uitbreiding van het Tax Shelter-systeem naar de gamesector en brengt het systeem in uitvoering.
3. Aanbieden en onderhouden van een transparant en up-to-date overzicht van alle subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden voor de Vlaamse gamesector.
4. VRT investeert via Media Invest Vlaanderen, haar joint venture met PMV, in gamebedrijven, al dan niet met crossover-potentieel.
5. De Vlaamse overheid ondersteunt de uitvoering van de nieuwe editie van het Europese subsidieprogramma Creative Europe.

REFLECTIES

- **Optimalisatie huidige steunmaatregelen:** de bestaande initiatieven worden door alle geraadpleegde stakeholders als waardevol beschouwd, maar kunnen nog verder geoptimaliseerd en nog meer op elkaar afgestemd worden. Verder gaan we in op elk van deze aspecten (zie hoofdstuk 3, maar algemeen:
 - Het huidig instrumentarium moet nog meer geïntegreerd worden, zodat het optimaal op elkaar aansluit.
 - Het huidige instrumentarium moet sneller en flexibeler worden om in te spelen op de evoluties in de sector, zoals de verschuiving naar kortere ontwikkelingscycli en de noodzaak om snel te valideren of een game succesvol kan zijn.
 - Het huidig instrumentarium moet nog meer inzetten op ondernemingszin en vaardigheden bij gameontwikkelaars.
 - Er is een lacune in de ondersteuning voor bedrijven die groeistap zet van (startend) klein naar middelgroot bedrijf.
- **VAF/Gamefonds blijft een cruciale pijler:** gezien de huidige moeilijkheden om private investeerders aan te trekken, benadrukken alle geraadpleegde stakeholders dat overheidssteun, vooral in de vroege fases van gameontwikkeling, cruciaal is en verhoogd dient te worden om (mee) de ambities inzake het Vlaams gamebeleid waar te kunnen maken. Het totale steunbudget van het VAF/Gamefonds wordt hierbij als te beperkt ervaren.
- **Tax Shelter wordt (nog) niet voldoende gevaloriseerd:** er wordt opgemerkt dat de Tax Shelter omwille van verschillende redenen (nog) niet voldoende gevaloriseerd kan worden:
- **Gunstiger fiscaal klimaat:** Gamebedrijven in het algemeen benoemen de nood aan een gunstiger fiscaal klimaat, bijvoorbeeld door (aanpassingen aan bestaande) belastingkredieten en meer stabiliteit en continuïteit in de toepassing te voorzien van bestaande maatregelen waar ze een beroep op doen. Geraadpleegde game studio's geven aan dat de aanvraag van zulke maatregelen complex is, de maatregelen (of modaliteiten) snel veranderen en vaak gespecialiseerd advies vereisen om er een beroep op te kunnen doen.
- **Financieringstekort:** niettegenstaande er de voorbije jaren diverse steunmaatregelen zijn ontwikkeld en/of versterkt, geven verschillende stakeholders aan dat er momenteel vooral een financieringstekort blijft voor gamebedrijven die een groeispiong (willen) maken en behoefte hebben aan grotere budgetten voor commerciële projecten. Die passen volgens hen niet altijd binnen de criteria en steunmogelijkheden van het VAF/Gamefonds. Verschillende stakeholders



benadrukken dat de huidige financieringsmogelijkheden niet voldoende zijn om grotere producties te ondersteunen.

- **Verder optimaliseren van toeleiding naar het generieke VLAIO-instrumentarium:** geraadpleegde stakeholders geven aan dat de samenwerking met VLAIO in toeleiding naar (generieke) steunmaatregelen en subsidies voor ondernemers nog pril is en verder kan versterkt worden.
- **Perceptie rol Media Invest Vlaanderen:** Stakeholders ervaren dat dit fonds in de eerste plaats gericht is op bedrijven in de mediasector (mediacontent en -technologie) en in die mate slechts beperkt interessant is voor de gamesector.

2.5.3 Meer informatiedeling, nauwere afstemming en monitoring: Het verbeteren van de interne samenwerking en het delen van kennis binnen de sector.

Initiatieven in de huidige visienota:

1. Het structureel overlegplatform Vlaamse games⁴³ maakt een doorstart.
2. De monitoring van de economische activiteit van de Vlaamse gamesector wordt verder opgevolgd en aangescherpt.
3. Academisch onderzoek naar onderwerpen rond games wordt gestimuleerd.
4. De positie van eSports binnen bestaande regelgevende kaders en binnen het overheidsbeleid wordt in kaart gebracht.

REFLECTIES

- **Kennisdeling verbeterd:** Alle geraadpleegde stakeholders erkennen dat de interne kennisdeling binnen de sector de afgelopen jaren verbeterd is, wat een positief en gewaardeerd gevolg is van het toewerken naar een gedeelde visienota en van meer overleg. Er is soms zelfs sprake van vergadermoeheid omdat dezelfde mensen vaak aan verschillende overlegmomenten deelnemen, wat kan leiden tot inefficiëntie.
- **Vraag naar meer sturing in het overlegplatform:** verschillende stakeholders geven aan dat het Level Up-overleg meer sturend mag worden en zich meer kan richten op het agenderen en aanpakken van specifieke uitdagingen en prioriteiten in plaats van alleen informatie uit te wisselen.
- **Vraag naar duidelijke(re) rolverdeling:** verschillende stakeholders zien nog ruimte voor verbetering in de duidelijkheid van rollen en verantwoordelijkheden tussen verschillende organisaties in het game-ecosysteem om te voorkomen dat bedrijven niet weten waar ze terecht kunnen voor specifieke ondersteuning en om parallelle werkingen te vermijden. We stellen vast dat overlap in functies het voor gamebedrijven onduidelijk maakt voor wat ze bij wie terecht kunnen en ook voor wroeging tussen de verschillende organisaties betrokken in het gamebeleid.
- **Monitoring stroomlijnen:** verschillende betrokken stakeholders zijn bezig met het verzamelen en monitoren van data over (delen van) de gamesector, wat ervoor zorgt dat gamebedrijven ook door meerdere partijen om (dezelfde) informatie worden bevraagd. Een centrale en uniforme aanpak

⁴³ Het overlegplatform Vlaams gamebeleid, onder coördinatie van het kabinet van de minister van Media en het Departement CJM, komt samen voor overleg wanneer gebeurtenissen of evoluties in de sector dat vragen. Het beoogt hierbij minstens twee overlegmomenten per jaar waarbij alle kernleden van het overlegplatform aanwezig zijn. De kernleden zijn Departement CJM, Departement Onderwijs en Vorming, Flanders Investment & Trade, Vlaams Audiovisueel Fonds, Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid, VLAIO, VRT en FLEGA.



voor de hele sector ontbreekt momenteel nog, waardoor er ook geen eenduidig beeld is over waar de sector staat. Er is discussie over de rol van het VAF/Gamefonds in het verzamelen en analyseren van data over de gamesector. Sommige stakeholders vinden dat dit niet de taak van het Gamefonds zou moeten zijn, maar eerder bij een sectorfederatie zou moeten liggen. Monitoring van de economische impact van de Vlaamse gamesector wordt ook als moeilijk ervaren omwille van het ontbreken van duidelijk afgebakende en toegepaste NACE-codes voor Vlaams gamebedrijven.

- **Stimuleren van (academisch) onderzoek:** we stellen vast dat er over verschillende aspecten van het gamebeleid en de gamesector in Vlaanderen nog maar weinig onderzoek wordt gedaan. Het kenniscentrum van VAF neemt dit deels op, maar is beperkt in capaciteit en middelen. Meer kennisopbouw zou de sector beter kunnen ondersteunen. Een meer proactieve gezamenlijke agendering van onderzoeksthema's binnen het Level Up-overleg kan hieraan bijdragen.
- **Standpunt eSports:** de standpuntbepaling rond eSports is een onderwerp waar weinig bevroegde stakeholders zich over hebben uitgesproken, behoudens de Video Games Federation Belgium, die zich kan vinden in het standpunt dat Sport Vlaanderen in 2023 publiceerde⁴⁴. De organisatie benadrukt dat het belangrijk is dat eSports niet onder sportwetgeving vallen om eigendomsrechten en IP te beschermen.
- **Beperkte capaciteit voor samenwerking:** goede samenwerking vereist ook de nodige capaciteit (tijd & mankracht) om te kunnen samenwerken. De kernactoren betrokken bij het gamebeleid zijn wat dat betreft beperkt in aantal voltijdse equivalenten die zich kunnen inzetten om werk te maken van de strategische doelstellingen en acties. De sectorfederatie FLEGA in het bijzonder draait op een zeer beperkte personeelsinzet. Sommige stakeholders merken op dat deze inzet versterkt dient te worden.

2.5.4 Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod: Het aanbieden van gerichte opleidingen en begeleiding voor professionals in de gamesector.

Initiatieven in de huidige visienota:

1. Verhogen van de zakelijke vaardigheden en stimuleren van meer ondernemerschap binnen de gamesector.
2. Het VAF/Gamefonds werkt, in navolging van het Film- en Mediafonds, een aanbod rond talentontwikkeling uit voor game-ontwikkelaars.
3. Oprichting van de Flanders Game Hub en uitrol van een incubatie- en acceleratietraject voor Vlaamse gamebedrijven.
4. VRT nodigt actief de game-opleidingen uit en biedt jaarlijks verschillende stageplaatsen aan binnen de game-opleidingen.

- **Ondernemingszin en -competenties:** ondanks dat verschillende spelers meer inzetten op het sensibiliseren over en het bijbrengen van ondernemingszin en -competenties, geven veel geraadpleegde stakeholders aan dat dit een belangrijk structureel pijnpunt blijft. Meer focus op dit aspect blijft ook in de toekomst broodnodig.
- **Aantrekken van complementair talent:** er is nog te weinig communicatie naar de buitenwereld toe om mensen met een interessant complementair (zakelijk/marketing) profiel warm te maken

⁴⁴Kennisplatform Sport Vlaanderen. (2023). Esports. In *Standpuntbepaling Vlaams Sportbeleid* (pp. 2–4).



voor een job in de gamesector. In de cultuursector wordt gewerkt aan projecten waarbij organisaties samenwerken om personeel uit te wisselen en gezamenlijke zakelijke activiteiten te ondernemen. Mogelijks kan dit ook voor gamebedrijven inspirerend zijn.

- **Eerstelijns wegwijzer:** verschillende stakeholders geven aan dat het momenteel ontbreekt aan een centraal punt waar prestarters, maar ook startende en gevestigde bedrijven terecht kunnen voor eerstelijnsadvies en wegwijs in het ondersteuningsinstrumentarium.
- **Duidelijkere rolverdeling rond talentontwikkeling en begeleiding:** De afstemming en rolverdeling tussen het VAF/Gamefonds en de Flanders Game hub dient nog verder te worden verbeterd om overlappingen te voorkomen en de complementariteit te versterken.
- **Bestendigen kwaliteit opleidingen:** De huidige opleidingen in Vlaanderen worden nog steeds als zeer goed beschouwd. De kwaliteit is hoog, maar er zijn zorgen over het bestendigen van deze kwaliteit in de toekomst. Dat heeft te maken met de explosieve groei van het aantal studenten aan de Digital Arts and Entertainment-opleiding van Howest. Het huidige financieringssysteem van het onderwijs, dat gebaseerd is op studentenaantallen, maakt het moeilijk om de lat hoog te houden zonder financiële nadelen voor de instellingen. Daarnaast is er de vrees dat curricula omwille van de logheid van het onderwijssysteem niet snel genoeg mee kunnen evolueren met de snel evoluerende technologieën en evoluties in de gamesector.
- **Uitbreiding opleidingsaanbod:** verschillende geraadpleegde stakeholders vinden het wenselijk dat er ook meer game(gerelateerde) opleidingen bijkomen. De nood aan een bijkomende masteropleiding⁴⁵ werd reeds in de studies over het Vlaams gamebeleid in 2016 en 2021 vermeld en wordt nog steeds als een knelpunt ervaren. Door het uitbreiden van een gespecialiseerde technische game-opleiding naar een mastertraject zou de Vlaamse markt op lange termijn beschikken over meerdere technische onderbouwde profielen. Dit soort profielen zijn schaars, maar wel cruciaal voor het ontwikkelen van videogames. Andere bijkomende opleidingen (bv. bij Syntra of centra voor volwassenenonderwijs) zouden ook kansen kunnen bieden aan zij-instromers die een carrière-switch ambiëren in de gamesector en met hun voorgaande professionele achtergrond andere kennis en competenties kunnen inbrengen.

2.5.5 Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking: Het bevorderen van innovatieve projecten en samenwerking tussen de gamesector en andere sectoren.

Initiatieven in de huidige visienota:

1. Het VAF stimuleert innovatie en cross-mediale producties.
2. Kruisbestuiving en samenwerking stimuleren tussen de gamesector en andere relevante sectoren (aan de hand van kleinere, recurrente evenementen en grotere, langlopende initiatieven).
3. Binnen het relanceproject Digitale transformatie van de Vlaamse mediasector wordt ingezet op projecten waarbij gamebedrijven kunnen samenwerken met actoren uit de brede mediasector.
4. Cultuurconnect zet in op het gebruik van game-ervaringen binnen de cultuursector.

- **Openheid voor samenwerking:** geraadpleegde stakeholders geven aan dat bestaande initiatieven om innovatie en cross-sectorale samenwerking in de gamesector te stimuleren waardevol zijn, maar er is nog ruimte voor verbetering in de mindset van Vlaamse bedrijven (zowel

⁴⁵ Momenteel biedt PXL-MAD een masteropleiding in gamedesign aan en de DAE-opleiding aan HOWEST een master in game-technology in samenwerking met Breda University of Applied Sciences.



binnen de gamesector als in andere sectoren) om meer open te staan voor cross-sectorale samenwerking en de opportuniteiten die dit biedt. In het bijzonder wordt aangegeven dat het water toch nog vrij diep blijft tussen de media- en gamesector. Het huidig overheersend narratief in de Vlaamse gamesector is dat de focus van gamebedrijven zich vooral moet richten op het opbouwen van eigen IP. Sommige bevroagde stakeholders stellen zich de vraag of het stimuleren van cross-sectoraal samenwerken (dat vooral work for hire genereert) dan wel zo prioritair moet zijn. Anderen vinden het net belangrijk dat gameontwikkelaars hun inkomstenbronnen meer gaan differentiëren.

2.5.6 Inzetten op promotie, marketing en internationalisering: Het vergroten van de zichtbaarheid en internationale aanwezigheid van Vlaamse games.

Initiatieven in de huidige visienota:

1. Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing.
2. FIT verleent steun voor deelname aan internationale B2B-gamebeurzen en informeert de sector over andere internationale opportuniteiten.
3. Het stimuleren en ondersteunen van ontwikkelaars om met hun games deel te nemen aan competities en festivals.

- **Versterking van de promotie en zichtbaarheid van het gehele Vlaamse game-ecosysteem:** naast het promoten van individuele games of gamebedrijven, geven bevroagde stakeholders aan dat er behoefte is aan meer initiatieven die de sterktes van het gehele Vlaamse game-ecosysteem en de aanwezige beleidsinstrumenten assertiever profileren in binnen- en buitenland. Bevroagde stakeholders geven aan dat het erg belangrijk is om ook in te zetten op een positieve perceptie over de gamesector in Vlaanderen zelf. De sterktes van de Vlaamse gamesector zijn weinig bekend in België zelf. Verschillende geraadpleegde stakeholders zien hierin een sterkere rol voor de VRT weggelegd.
- **Verhoging middelen en aandacht voor promotie:** dat het VAF/Gamefonds meer en flexibeler inzet op steun voor promotie wordt als waardevol beschouwd, maar bevroagde stakeholders geven aan dat het maximumbedrag voor promotiesteun (momenteel 75.000 euro) te laag is en op zijn minst mag verdubbelen voor games met een hoog marktpotentieel. Ter illustratie geven een aantal stakeholders aan dat voor elke euro die besteed wordt aan de ontwikkeling van een game, er een halve tot een hele euro naar promotie en marketing zou moeten gaan⁴⁶. Het wordt als positief beschouwd dat organisaties zoals het VAF/Gamefonds en de Flanders Game Hub ook meer bewustzijn creëren over het belang van promotie en marketing in een vroeg stadium van het ontwikkelen van een game, maar tegelijkertijd blijkt dat veel startende gameontwikkelaars hier (nog) niet altijd voor openstaan en te eenzijdig gefocust zijn op het ontwikkelen van hun game.
- **Verdieping relatie met Flanders Investment and Trade (FIT):** over het algemeen wordt de inzet van FIT en de aanwezigheid van een aanspreekpunt in de organisatie voor de internationale promotie van de Vlaamse gamesector en in het aantrekken van buitenlandse bedrijven naar Vlaanderen als positief gewaardeerd. De ondersteuning bij Gamescom door FIT wordt als essentieel beschouwd, maar geraadpleegde stakeholders geven aan dat de organisatie meer steun kan bieden en nog flexibeler en sneller op de bal zou kunnen spelen op ad hoc promotionele kansen die zich aandienen in het buitenland. Hierbij is het belangrijk om continu de vinger aan de pols te houden en te zien welke internationale beurzen en fora daadwerkelijk verschil kunnen maken in de visibiliteit van Vlaamse games. Ook de planning van en interesse voor buitenlandse missies zou meer kunnen doorgesproken worden met de sector, waarbij suggesties van onderaf

⁴⁶ Dit wordt ook bevestigd door diverse online “game industry guides”.



kunnen worden meegenomen om te bepalen welke regio's interessant zijn voor economische missies. Sommige stakeholders geven aan dat er meer aandacht kan zijn voor het bieden van fora om internationale platformen en uitgevers aan te trekken, die een belangrijke rol kunnen spelen in het vergroten van de zichtbaarheid van Vlaamse games. FIT zelf geeft aan dat de budgetten voor de gamesector beperkt zijn en dat dit een uitdaging vormt in vergelijking met andere landen die grotere budgetten hebben voor internationale acties. Daarnaast is het planningsproces bij FIT meer gestructureerd en op voorhand gepland en dient de organisatie ook haar eigen KPI's te halen wat minder ruimte laat voor spontane of flexibele acties.

- **Duidelijkheid in rolverdeling rond internationale promotie:** verschillende geraadpleegde stakeholders geven aan dat ze ook inzake internationale promotie een duidelijke rolverdeling willen (om te vermijden dat acties naast elkaar worden opgezet zonder overleg, wat kan leiden tot overlap en verwarring bij gamebedrijven). Er is bijvoorbeeld kritiek bij een aantal geraadpleegde stakeholders dat het VAF/Gamefonds nu ook zelf los van FIT internationale acties op Gamescom heeft opgezet.

2.5.7 Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games: Het erkennen en benutten van de bredere waarde van games in de samenleving.

Initiatieven in de huidige visienota:

1. Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid en zijn partners ondernemen verschillende initiatieven om de burger en het mediawijsheidsveld te informeren over games.
2. De Vlaamse overheid houdt actief de vinger aan de pols inzake het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information).
3. Het Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs (VAD) besteedt gepaste aandacht aan de risico's van problematisch gamedrag.
4. Het VAF/Gamefonds verleent specifieke steun aan artistieke en serious games.
5. Stimuleren en ondersteunen van initiatieven die de Vlaamse gamesector en de maatschappelijke meerwaarde van games in de kijker zetten.
6. Stimuleren van educatieve games en game-based learning in het onderwijs.
7. Er wordt doelgericht ingezet op het stimuleren van diversiteit, om een betere representativiteit in de gamesector te bereiken.
8. Er worden stappen gezet om ontwikkelaars bewust te maken van de ecologische impact van hun werk.

- **Bredere erkenning en benutting van games belangrijk:** verschillende stakeholders benadrukken dat bredere erkenning voor de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games belangrijk is en dat hierop blijvend moet worden ingezet.
- **Meer dialoog en onderzoek m.b.t. de risico's van problematisch gamedrag:** een aantal bevroegde stakeholders uit de gamesector benadrukken dat een meer genuanceerde boodschap over games wenselijk is, waarbij ook de positieve aspecten worden belicht. Ze ervaren een gebrek aan dialoog met het Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs (VAD). Het VAD zelf geeft aan dat in de huidige visienota te weinig aandacht besteed wordt aan het welzijns- en gezondheidsperspectief van gamers, en vindt dat er meer aandacht moet gaan naar preventie.
- **Specifieke steun van VAF/Gamefonds aan artistieke en serious games** wordt gewaardeerd door de meeste stakeholders, maar uit de jaarrapporteringen van het fonds blijkt wel dat tussen



2022-2024 er slechts een beperkt aantal aanvragen is voor deze categorieën en dat het merendeel van de steun naar entertainmentgames gaat.

- **Verhoopte (verhoogde) aandacht voor educatieve games blijf uit:** verschillende geraadpleegde stakeholders zien momenteel weinig marktpotentieel in het segment van educatieve games. Hoewel de aandacht voor het educatief potentieel van games wereldwijd verhoogt, percipiëren bevroagde stakeholders hier in het huidige Vlaamse onderwijs en onderwijsbeleid nog weinig aandacht voor. Curricula in het Vlaamse onderwijs zijn eerder traditioneel opgebouwd, waarin weinig ruimte is voor innovatieve leervormen als educatieve games. Een cross-sectorale samenwerking met het beleidsdomein onderwijs om educatieve games te integreren in lijn met de opgestelde leerdoelen kan kansen bieden, net zoals werken aan een open mindset voor cross-sectoraal samenwerken bij gamebedrijven (zie reflectie bij 2.5.5).



3. Onderzoek naar een nieuwe (of aangepaste) investeringstool of economische steunmaatregel



Aan de hand van de verzamelde inzichten uit de vorige fase diepen we in dit hoofdstuk de noodzaak verder uit van een bijkomende of aangepaste investeringstool en/of economische maatregel die het Vlaamse game-ecosysteem kan versterken. Hierbij analyseren we hoe het huidig instrumentarium momenteel inspeelt op noden, wat de gewenste situatie naar de toekomst toe is, en welke acties of veranderingen nodig zijn om die kloof te overbruggen.

3.1 Mapping van het huidig instrumentarium

Onderstaande tabel geeft een overzicht van de huidige publieke instrumenten die project- of bedrijfsfinanciering voorzien voor de gamesector. Daarbij valt op dat in de huidige sectorspecifieke publieke instrumenten enkel op projectfinanciering wordt ingezet. Er zijn momenteel geen sectorspecifieke financieringsinstrumenten die de ontwikkeling, opschaling en consolidatie/expansie van bedrijven in de gamesector ondersteunen. Bij de huidige sectorspecifieke projectfinanciering moeten projecten ook positief scoren op een culturele test. Europa staat immers staatssteun enkel aan bedrijven toe op basis van specifieke uitzonderingsgronden⁴⁷. De culturele test helpt in dit geval aan te tonen dat een game binnen de toelaatbare categorie “steun voor cultuur” valt.

Tabel 7: mapping financieringsinstrumentarium gamesector

	Gameprojecten				Gamebedrijven		
Fase	Pre-productie	Productie	Post-productie	Innovatie	Startup	Scale-up	Matuur bedrijf
Sector-specifieke instrumenten	Gamefonds	Gamefonds Tax Shelter	Gamefonds				
Generieke instrumenten				VLAIO	VLAIO PMV Micro-kredieten FIT	VLAIO PMV FIT Fiscale stimuli	VLAIO PMV FIT Fiscale stimuli

Bron: IDEA Consult

⁴⁷ Zie: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/NL/TXT/HTML/?uri=CELEX:32014R0651#enc_1

3.2 Aandachtspunten in het publieke financieringsinstrumentarium

3.2.1 VAF/Gamefonds

Hoewel de financiële steun van het VAF/Gamefonds als een cruciale pijler in het Vlaamse gamebeleid wordt gezien, wordt het fonds door verschillende geraadpleegde stakeholders omwille van een aantal redenen als onvoldoende of niet volledig geschikt beschouwd om aan alle financieringsnoden tegemoet te kunnen komen:

- **Beperkte budgetten:** het totale steunbudget van het VAF/Gamefonds voldoet niet om aan de totale vraag aan steun tegemoet te kunnen komen. Het maximaal toe te kennen bedrag aan creatiesteun voor een individueel project bedraagt momenteel 400.000 euro ((prototype, vertical slice, productie en steun na release⁴⁸), wat door stakeholders als onvoldoende groot beschouwd om grote projecten te ondersteunen.
- **Vaste oproepmomenten:** Het VAF/Gamefonds werkt met vaste oproepmomenten voor steun, wat als voordeel heeft dat het hiermee voor een evenwichtig spreiding van het toekennen van steun doorheen het jaar kan zorgen, maar wat volgens geraadpleegde stakeholders betekent dat bedrijven hun productiecycclus moeten afstemmen op deze momenten. Dit kan leiden tot vertragingen of het te vroeg lanceren van projecten, wat niet altijd in het voordeel is van de marktsituatie op dat moment. Daarnaast geven sommige stakeholders aan dat de aanvraagprocedures voor subsidies niet altijd goed aansluiten bij de snelle en iteratieve aard van gameontwikkeling, waarbij bedrijven snel moeten kunnen schakelen en inspelen op markttrends.
- **Culturele test als ontvankelijkheidsvoorwaarde:** om voor steun van het VAF/Gamefonds in aanmerking te komen, dient een project vooraf positief te scoren op een culturele test. Deze culturele test is een vereiste vanuit Europa om staatssteun op projectniveau te kunnen bieden die hoger kan gaan dan de toelaatbare de-minimissteun (die momenteel over een periode van drie jaar maximum € 300.000 bedraagt). Diverse geraadpleegde stakeholders zijn van mening dat hierdoor ook games met marktpotentieel uit de boot vallen die niet voldoen aan de voorwaarden uit de test. Gezien het VAF/Gamefonds momenteel het enige fonds is waar zij kunnen aankloppen, zou dat impliceren dat zij, om kans te maken op ondersteuning, hun game moeten aanpassen. Het VAF/Gamefonds geeft aan dat onontvankelijkheid op basis van dit criterium eerder zeldzaam is. Meestal gaat het dan om studio's die niet Vlaams genoeg zijn qua samenstelling (wat vooral voorkomt bij games van Brusselse studio's of coproducties). Op basis van de informatie waarover we beschikken, kunnen we niet objectief vaststellen hoeveel gamebedrijven helemaal geen aanvraag indienen omwille van deze ontvankelijkheidsvoorwaarde.

3.2.2 Tax Shelter voor video games

De Tax Shelter komt doorgaans later in het ontwikkeltraject en fungeert als aanvullende financiering, vooral gericht op de productiefase. Het huidige gebruik van de maatregel blijft voorlopig beperkt. In het eerste jaar van werking (2023) werden 8 aanvragen erkend, goed voor een geraamde investering van € 3.599.000. In 2024 werden 9 aanvragen voor een totale geraamde investering van € 2.586.000 erkend. Volgens bevraagde stakeholders kent de Tax Shelter voor video games in zijn huidige vorm volgende beperkingen:

- **Interpretatieonduidelijkheden bij het gebruik van de maatregel⁴⁹:** de maatregel bestaat nog niet zo lang en door het uitblijven van een verduidelijkende “Frequently Asked Questions”-lijst van de federale overheid die onduidelijkheden in het gebruik van de maatregel moet wegnemen, wordt de maatregel vanuit de sector voorlopig weinig gepromoot.

⁴⁸ Gamestudio's kiezen daarbij zelf hoeveel steun ze per steunvorm binnen creatiesteun aanvragen.

⁴⁹ Zie: <https://www.tiberghien.com/nl/3721/tax-shelter-voor-de-game-industrie-spelen-met-rechtszekerheid>



- **Onzekerheid bij game studio's over juist moment voor aanvraag:** de periode van in aanmerking komende uitgaven loopt ten laatste tot 24 maanden na ondertekening van de raamovereenkomst. Op het einde van die periode moet er ook een afgeleverd product zijn. Stakeholders geven aan dat het voor gameontwikkelaars niet evident is om in het productieproces van een game het juiste moment te bepalen om Tax Shelter-middelen aan te vragen zodat ze binnen die periode op tijd hun game klaar hebben.
- **Beperkte periode voor uitgaven na eerste commerciële release:** de periode van in aanmerking komende uitgaven loopt tot uiterlijk 3 maanden na de eerste commerciële uitgave van het videospel. Deze termijn wordt door stakeholders als problematisch beschouwd in de context van een “early access game”-strategie en voor de doorlopende investeringen (voor bv. uitbreidingen van een game of voor de publicatie van games op verschillende platformen) die nodig zijn om een game succesvol te maken op lange termijn.
- **Beperking van op te halen kapitaal:** voor grote producties wordt het maximale investeringsplafond als te beperkt ervaren.
- **Steunintensiteit:** het aandeel Tax Shelter mag nooit hoger zijn dan 50% en steun van het VAF/Gamefonds en Tax Shelter samen mag niet meer dan 50% van het productiebudget bedragen. Als een studio dus al steun van het VAF/Gamefonds heeft verkregen, dan kan het momenteel nog slechts een beperkt bedrag aan Tax Shelter-middelen ophalen.
- **Drempels bij Europese coproducties:** ongeacht de grootte van het bedrag dat een studio via de Tax Shelter ophaalt, is het op dit moment verplicht dat een deel van de wezenlijke creatieve arbeid in Vlaanderen gebeurt of dat minstens 50% van de teamleden hebben hun hoofdverblijfplaats en/of worden belast in Vlaanderen. Dit kan in het bijzonder bij Europese coproducties voor onevenwichtige situaties zorgen.
- **Drempels voor jonge/beginnende studio's:** stakeholders geven aan dat voor startende studio's met een beperkte personeelsbezetting de aanvraag een tijdrovende en complexe procedure is. Jonge studio's denken vaak ook nog te weinig op voorhand na over hun financieringsmix en het mogelijke aandeel van de Tax Shelter hierin.

3.2.3 Generieke VLAIO-instrumenten

VLAIO biedt generieke subsidies voor ondernemingen in het algemeen voor opleiding, advies, groei en onderzoek & ontwikkeling. Het hanteert daarbij criteria die focussen op het economische en maatschappelijk valorisatiepotentieel. Hoewel de toeleiding van bedrijven uit de gamesector naar dit instrumentarium verbetert, is het aantal gamebedrijven dat effectief nog gebruik maakt van dit instrumentarium beperkt. Gamestudio's zijn momenteel ook nog niet altijd in staat om op overtuigende wijze hun economisch valorisatiepotentieel in kaart te brengen.

3.2.4 Participatiemaatschappij Vlaanderen

De Participatiemaatschappij Vlaanderen (PMV) investeert niet in individuele gameprojecten, enkel in gamebedrijven. Enkel investeren in gameprojecten wordt als zeer risicovol gezien en een vertegenwoordiger van de investeringsmaatschappij geeft aan dat de organisatie niet over de diepgaande expertise beschikt om gameprojecten op hun marktpotentieel te beoordelen. PMV merkt op dat gamebedrijven de weg naar hen wel vinden, maar dat over het algemeen de financiering ervan bij velen niet altijd vanzelfsprekend is omwille van een gebrek aan ondernemerschaps/marketing-



expertise en sterke zakelijke profielen in het team. Met Media Invest Vlaanderen (MIV) heeft het tot op heden in twee gamebedrijven geïnvesteerd. De hoofdfocus van MIV ligt echter op bedrijven in de mediasector die werken rond mediacontent en -technologie.

3.2.5 Fiscale stimuli

Gamestudio's kunnen potentieel ook in aanmerking komen voor fiscale stimuli, zoals de innovatieaftrek⁵⁰, het belastingkrediet voor onderzoek & ontwikkeling⁵¹ of de fiscale regeling voor auteursrechten⁵². De wat grotere en meer ervaren studio's die werden geraadpleegd in het kader van deze studie geven aan dat ze inzake financiële steun dit soort maatregelen het meest waardevol vinden, maar signaleren twee belangrijke aandachtspunten:

- **Complex:** weten waar je voor in aanmerking (kan) komen en hoe je het aanvraagt vergt vaak tussenkomst van gespecialiseerde consultant/fiscalist. Enkel grotere studio's kunnen dit financieren.
- **Veranderende interpretaties:** regelmatige veranderingen in de regels van deze maatregelen zorgen voor onzekerheid en onduidelijkheid in het welke maatregel toepasbaar is en voor hoelang in de tijd studio's er (nog) van kunnen gebruik maken.

3.3 Pistes aangereikt door betrokken stakeholders in het gamebeleid

Verschillende geraadpleegde stakeholders betrokken bij het gamebeleid hebben in de loop van deze studie pistes aangereikt ter versterking van het Vlaamse game-ecosysteem:

- Sommige stakeholders pleiten voor **een nieuw economisch fonds** dat complementair is aan het VAF/Gamefonds. Ze zien dit als een fonds dat zich volledig richt op economische groei en inzet op **projectfinanciering voor startende en gevestigde gamebedrijven** die meerwaarde creëren in marktaandeel, groei, kapitaal of jobcreatie (en in de selectie enkel daarop worden beoordeeld). Dat zijn projecten die mogelijks minder nadruk leggen op storytelling, diversiteit, culturele meerwaarde enz. dan de projecten die bij het VAF/Gamefonds in aanmerking komen. De beschikbare steunbedragen moeten voldoende groot zijn (met een minimale steun van € 400.000 - € 500.000 per project) zodat dit gamebedrijven in staat stelt om hun IP zoveel mogelijk bij zich (en in Vlaanderen) te houden. Deze stakeholders geven aan dat een fonds dat enkel naar economische/commerciële meerwaarde van het bedrijf/project kijkt een positieve impact kan hebben bij de waardering van de ondernemerschaps-mindset van het bedrijf door andere investeringsfondsen of door publishers.
- Anderen stellen een (publiek-privaat) “**stimuleringsfonds**” voor dat in de eerste plaats **bedrijfsfinanciering en begeleiding biedt om beloftevol jong talent op te schalen** naar een financieel duurzame studio die vervolgens de stap kan zetten naar private marktfinanciering. Steun binnen zo'n fonds (naar schatting een €150.000 - €200.000 per bedrijf) is dan gekoppeld aan een verplicht coachingprogramma en wordt gefaseerd gegeven op basis van het behalen van op voorhand afgesproken mijlpalen. Een dergelijk fonds kan volgens hen de kloof tussen de vroege steun van het VAF/Gamefonds en private marktfinanciering overbruggen.
- Sommige stakeholders zien een **economische steunmaatregel zoals Screen Flanders** voor de gamesector (idealiter in combinatie met een verbeterde Tax Shelter) als een mogelijke uitbreiding,

⁵⁰ <https://www.vlaio.be/nl/subsidies-financiering/subsidiedatabank/innovatieaftrek>

⁵¹ <https://www.vlaio.be/nl/subsidies-financiering/subsidiedatabank/belastingkrediet-voor-onderzoek-en-ontwikkeling>

⁵² <https://www.vlaio.be/nl/subsidies-financiering/subsidiedatabank/fiscale-regeling-voor-auteursrechten-en-naburige-rechten>



omwille van het financiële hefboomeffect en de focus op verplichte bestedingen in Vlaanderen. Een dergelijke maatregel kan helpen om buitenlandse gamebedrijven naar Vlaanderen aan te trekken.

- Tot slot vinden nog andere stakeholders het te vroeg om nu al nieuwe maatregelen te introduceren. Ze bepleiten in de eerste plaats een **versterking en optimalisatie van het bestaande** (en nog vrij jonge) **instrumentarium, gecombineerd met een betere toeleiding** naar generieke ondernemerschapsondersteuning zoals het PMV-instrumentarium en VLAIO-subsidies, vooraleer nieuwe instrumenten worden geïntroduceerd. Zij vrezen bij de introductie van een nieuw instrument voor teveel versnippering van middelen en een toename van onduidelijkheid over welk financieringskanaal geschikt is voor welk gamebedrijf.

Tenslotte is er nog een groep geraadpleegde stakeholders, met name gamebedrijven zelf, die in de eerste plaats pleiten voor (de optimalisatie van bestaande) **fiscale gunstmaatregelen**. Verschillende bevroegde studio's halen ook de wenselijkheid van een puur economisch fonds aan dat afhankelijk van grootte van bedrijf, projectambities, succesratio schaalbare steun voor projecten kan bieden. Een constante verzuchting doorheen alle gevoerde gesprekken met gamebedrijven is dat zowel bestaande als mogelijke nieuwe instrumenten **snel, flexibel en met zo eenvoudig mogelijke procedures** werken.

3.4 Concretisering en analyse van mogelijke pistes ter versterking van het Vlaamse game-ecosysteem

Op basis van de input van geraadpleegde stakeholders werden vier mogelijke pistes verder geanalyseerd in een workshop met stakeholders en investeerders betrokken bij het Vlaamse gamebeleid. Hieronder beschrijven we kort elke piste en vatten we samen wat het kan toevoegen aan het bestaande ecosysteem, welke impact (in het licht van de langetermijnambitie die Vlaamse overheid heeft geformuleerd in haar gamebeleid) het kan hebben en welke aandachtspunten elk van de pistes met zich meebrengen. In sectie 3.4.5 vatten we de conclusies van de workshop samen.

3.4.1 Piste 1: versterking en optimalisering VAF/Gamefonds

Beschrijving:	De steun van het VAF/Gamefonds voor creatie verhogen ⁵³ en de steunmogelijkheden waar mogelijk verder optimaliseren.
Bijdrage aan ecosysteem?	• Biedt steunkansen voor diverse types van games, waaronder ook artistiek of experimenteel werk • Enige instrument voor (startende) gameontwikkelaars dat ervaring opdoen in gameontwikkeling ondersteunt. • Biedt steunmogelijkheden voor alle fases van een project (van idee/prototype tot promotie en steun na release). • Vertical slice-steun biedt kansen om investeerders te benaderen.
Aandachtspunten?	• Momenteel minder geschikt voor projecten met een heel sterke commerciële focus die minder binnen de huidige criteria van het fonds passen. • Enkel projectfinanciering: biedt geen bedrijfsfinanciering voor fasen tussen projecten of voor het opschalen van gamebedrijven
Impact?	• Meer games kunnen worden ondersteund • Stimuleert een cultureel divers gamelandschap

⁵³ Een versterking met een rechtstreekse dotatie vanuit economie (zoals nu gebeurt met een dotatie vanuit onderwijs voor educatieve games) kan daarbij leiden tot meer kansen voor projecten met een zuiver commerciële focus.



- Stimuleert behoud van IP in Vlaanderen

3.4.2 Piste 2: een steunfonds voor gameprojecten met een zeer sterke commerciële focus

Beschrijving:	Een economische steunmaatregel (met terugbetalingsregeling) die projectfinanciering biedt zonder een culturele test en met criteria die enkel gericht zijn op de potentiële economische impact van een project.
Bijdrage aan het ecosysteem?	• Biedt mogelijkheden tot projectfinanciering van games met een heel sterke commerciële focus die zich minder kunnen vinden in de criteria van het VAF/Gamefonds. • Een toetsing op zuiver economische criteria kan ondernemingszin in het ecosysteem stimuleren. • Kan in combinatie met tax-sheltermiddelen een versterkend vliegwieleffect hebben
Aandachtspunten?	• Een dergelijke maatregel is een vorm van staatssteun. Zonder culturele test moet dit binnen de Algemene Groepsvrijstellingsverordening voldoen aan de criteria voor steun aan kleine en middelgrote ondernemingen (kmo's) en/of steun voor toegang van kmo's tot financiering en dan zijn de mogelijke financieringspercentages (10-20%) beperkt. • Biedt enkel financiering op projectbasis - geen financiering voor fasen tussen projecten of voor het opschalen van gamebedrijven • Indien gekoppeld aan territoriale bestedingsverplichting zoals bij Screen Flanders kan dit game studio's beperken in hun flexibiliteit om met het beste (buitenlandse) talent te werken • Geen garanties op reële economische return voor de overheid – de begunstigden betalen enkel terug als er netto-ontvangsten zijn • Mogelijke overlap of concurrentie met VAF/Gamefonds.
Impact?	• Versterkt de financieringskansen voor games met potentiële economische meerwaarde die zich minder kunnen vinden in de criteria van het VAF/Gamefonds. • Stimuleert behoud van IP in Vlaanderen • Kan gunstig effect hebben op aantrekken van (bijkomende) private investeerders

3.4.3 Piste 3: Oprichting van een publiek risicokapitaalfonds⁵⁴ specifiek voor de gamesector, met economische return als hoofddoel en gericht op bedrijfsfinanciering van gamebedrijven met groeiambities

Beschrijving:	Een risicokapitaalfonds op maat van de gamesector, met gerichte communicatie, market intelligence en financiële expertise voor de beoordeling van investeringsdossiers uit de gamesector.
----------------------	---

⁵⁴ Hierbij kan bekeken worden of dit onder de hoede van de Participatiemaatschappij Vlaanderen kan.



Bijdrage aan ecosysteem?	• Biedt bedrijfsfinanciering aan op maat van bedrijven in de gamesector met gespecialiseerde expertise • Toetsing op zuiver economische criteria kan ondernemingszin in het ecosysteem stimuleren
Aandachtspunten?	• Vereist een sterke pipeline van investeringsklare bedrijven, maar die zijn er momenteel (te) weinig. • In functie van het te behalen economisch rendement zal een dergelijk instrument strikte terugbetalingsvoorwaarden hanteren. • De modaliteiten van een publiek investeringsfonds dienen in overeenstemming te zijn met de Europese regels rond staatssteun.
Impact?	• Kan de toegang tot risicokapitaal verhogen voor investeringsklare bedrijven met positieve financiële groeivoorzichten • Kan een gunstig effect hebben op aantrekken van private investeerders • Stimuleert behoud van IP in Vlaanderen

3.4.4 Piste 4: Oprichting van een business acceleratie programma met zaai kapitaal voor beloftevolle game startups

Beschrijving:	Een programma gefocust op het opschalen van beloftevolle startups dat bedrijfsfinanciering biedt, gekoppeld aan een verplicht begeleidingsprogramma. Het programma stelt progressief middelen ter beschikking op basis van voortgang van de studio (volgens een aantal vooraf vastgelegde mijlpalen).
Bijdrage aan ecosysteem?	• Voorziet gefaseerde bedrijfsfinanciering die kan ingezet worden voor het uitbouwen van een complementair team • Schaalt startende gameontwikkelaars op naar een investeringsklaar bedrijf door ondersteuning te bieden op verschillende aspecten • Verplichte coaching & gefaseerde financiering kan ondernemingszin in het ecosysteem stimuleren
Aandachtspunten	• Intensieve opvolging en begeleiding noodzakelijk • Conditie van dit programma dienen in overeenstemming te zijn met de Europese regels rond staatssteun
Impact	• Groei van het aantal investeringsklare startups • Vormt een brug naar private vervolfinanciering

3.4.5 Naar een toekomstbestendig game-ecosysteem

Welke piste sluit nu het meest aan bij de huidige uitdagingen van de Vlaamse gamesector, gegeven de ambities vanuit de Vlaamse overheid met het gamebeleid? Rond die vraag gingen we in gesprek met de deelnemers aan de workshop (zie bijlage B.1.3 voor een overzicht).

Tijdens de workshop werd ten eerst gewezen op het verschillend karakter van de pistes. Piste 1 en piste 2 zijn gericht op projectfinanciering, terwijl piste 3 en piste 4 bedrijfsfinanciering bieden. Deelnemers in de workshop geven aan dat de beide vormen van financiering belangrijk zijn voor de gamesector. Tegelijk werd opgemerkt dat er op dit moment al twee instrumenten bestaan die gericht zijn op projectfinanciering (VAF/Gamefonds en de Tax Shelter). Deelnemers stelden zich de vraag of,



mits een aantal optimalisaties, het game-ecosysteem zoveel mist qua projectfinanciering dat niet kan gefinancierd worden via deze twee instrumenten. Games met een zeer sterke commerciële focus die mogelijks minder in de huidige criteria van het VAF/Gamefonds passen, kunnen misschien wel naar de toekomst toe sterker op andere criteria beoordeeld worden met aanvullende expertise in de huidige beoordelingscommissies. Deelnemers vrezen dat met nog een derde instrument – en met name met nog een tweede apart fonds naast het VAF/Gamefonds - er teveel versnippering komt en een grijze zone ontstaat m.b.t. welk project binnen welk instrument past. Concluderend kunnen we stellen dat deelnemers in de workshop het belangrijk vinden dat **wat projectfinanciering van games betreft** in eerste instantie **het bestaande instrumentarium wordt geoptimaliseerd**.

In het licht van de ambitie die de Vlaamse overheid voor ogen heeft met het gamebeleid geven deelnemers aan dat er wel nood is aan een instrument dat bedrijfsontwikkeling ondersteunt. Kijken we naar de uitdagingen waar de sector voor staat, dan stellen we vast dat er in de voorbije periode weliswaar meer nieuwe bedrijven zijn bijgekomen, maar dat de sector momenteel bijzonder onevenwichtig is samengesteld, met vooral veel kleine/jonge (en vaak solo-)ondernemingen en weinig bedrijven die (door)groeien. Voorlopig slagen er nog maar weinig Vlaamse gamebedrijven in om op te schalen en een duurzame financiële inkomstenstroom te genereren. Er is **meer begeleiding en (risico)financiering nodig om gamebedrijven duurzaam te laten opschalen**. Dit soort van risicofinanciering kan bijvoorbeeld komen van business angels of risicokapitaalfondsen. Deelnemende stakeholders in de workshop wijzen er echter op dat het op dit moment **ontbreekt aan voldoende investeringsklare bedrijven in de gamesector om dit soort financiers naar de sector te trekken**. De huidige gameontwikkelaars missen nog (te vaak) een ondernemend team met complementaire profielen en een ondernemende mindset die voorbij de ontwikkeling van individuele gameprojecten gaat en zich richt op meer toekomstgerichte ondernemingsplannen, terwijl dit net een heel belangrijk criterium is in de investeringsbeoordeling van risicokapitaalverschaffers. Piste 4 of een combinatie van piste 3 en piste 4 kunnen dit aanpakken.

Daarnaast wordt gesignaleerd dat het eveneens belangrijk is dat er **meer mature buitenlandse bedrijven worden aangetrokken** om zich in Vlaanderen te vestigen, zodat dit ook de werkgelegenheidskansen in Vlaanderen (en kansen voor verder leren in een werkomgeving) voor afstuderend talent vergroot. Gegeven dat stakeholders melden dat er een groeiende interesse is van buitenlandse bedrijven, wordt aanbevolen om in nauwe samenwerking met Flanders Investment and Trade nog sterker in te zetten op het aantrekken van deze bedrijven.

In het licht daarvan geven stakeholders aan dat een bijkomende economische maatregel gekoppeld aan een investeringsverplichting in Vlaanderen (naar het voorbeeld van Screen Flanders⁵⁵) ook overwogen kan worden. In combinatie met een geoptimaliseerde Tax Shelter kan die een versterkend effect hebben op het aantrekken van buitenlandse bedrijven naar Vlaanderen en ook versterkend werken voor de meer mature Vlaamse bedrijven en het ecosysteem als geheel. Er wordt wel gepleit om hier niet te overhaast in te werk te gaan omwille van verschillende redenen:

- De algemene groepsvrijstellingsverordening, die lidstaten toestaat bepaalde staatssteun te verlenen zonder voorafgaande kennisgeving aan de Europese Commissie, zal in 2026 herzien en mogelijks geactualiseerd worden, wat in 2026 en 2027 een periode van ingrijpende veranderingen in het staatssteunlandschap kan teweegbrengen. Het strekt dus tot aanbeveling om het ontwerp van nieuwe economische steunmaatregelen (met steun die hoger is dan de huidige de minimis-steun) te temporiseren tot hierover meer duidelijkheid is.
- Geraadpleegde stakeholders betrokken bij de uitvoering van Screen Flanders geven aan dat de huidige regeling voor de audiovisuele sector niet zomaar kan uitgebreid of gekopieerd worden naar de gamesector. Zo is bv. de kostenstructuur en het productieproces verschillend en is er een veel minder gangbare praktijk van coproducties op dit moment in de gamesector. Het is raadzaam om

⁵⁵ Screen Flanders is de economische maatregel van de Vlaamse overheid die de productie van speelfilms en series in het Vlaamse Gewest ondersteunt. Het doel van de maatregel is de Vlaamse audiovisuele sector economisch te stimuleren en de regio internationaal op de kaart te zetten als aantrekkelijke partner voor internationale coproducties. Meer info: www.screenflanders.be.



voldoende tijd uit te trekken om samen met de sector een traject of werkgroep te organiseren om de exacte werking en modaliteiten voor de gamesector van zo een maatregel uit te tekenen (bv. welke uitgaven worden ondersteund; hoe kan de territoriale bestedingsverplichting vormgegeven worden en hoe kan dit gecontroleerd worden; welke vorm van recoupment is wenselijk en waar in de rangorde staat de Vlaamse overheid t.o.v. andere financiers, hoe kan het aanvraagproces zo ideaal mogelijke verlopen voor gamebedrijven en dergelijke meer). Een dergelijke maatregel is ook gebaat bij een zo goed mogelijke afstemming met de Tax Shelter voor videogames. Momenteel wordt de sector geconsulteerd m.b.t. het gebruik van deze maatregel. Ook hier lijkt het volgens de deelnemers in de workshop het opportuun om mogelijke optimaliseringen van de Tax Shelter voor videogames af te wachten.



4. Conclusies



EVOLUTIES IN DE OMGEVING

Sedert de vorige studie “Doorlichting van het Vlaams audiovisueel beleid” (2021) en de opmaak van de Visienota “Level Up Vlaanderen” (2022) is de **wereldwijde gamesector beïnvloed door verschillende externe factoren op economisch, geopolitiek, technologisch en sociaal-cultureel vlak**. De sector kende wereldwijd een afkoeling na het succes tijdens de coronapandemie en de investeringsbereidheid nam af. Globaal gezien is de sector qua verkoopcijfers blijven groeien, maar het over de brug halen van investeerders en ophalen van financiering verloopt sedertdien moeilijker. De ontwikkeling en marketing van games wordt in vele gevallen alsmat duurder en ook concurrentie neemt wereldwijd toe. De oorlog in Oekraïne en bredere geopolitieke spanningen hertekenen het Europese gameslandschap, waarbij Polen wordt versterkt als regionale hotspot. Nieuwe technologieën zoals generatieve AI, cloud gaming en VR/AR brengen zowel kansen als uitdagingen. Ze vergroten het potentieel voor innovatie, maar vereisen ook extra investeringen, technische profielen en aangepaste regelgevende kaders. Platformisering leidt tot democratisering van ontwikkeling, maar versterkt tegelijk de concurrentie en druk op zichtbaarheid. Games worden steeds breder erkend als cultureel medium. Er is meer aandacht voor inclusie en representatie en het spelerspubliek diversifieert (meer vrouwen, ouderen, kinderen). Games en gameplatformen evolueren tot sociale omgevingen en gemeenschappen, vooral bij jongeren, met implicaties voor welzijn, educatie en identiteitsvorming. De gamesector heeft daarnaast een significante ecologische voetafdruk, o.a. via energieverbruik, hardwareproductie en e-waste. Tegelijk ontstaan initiatieven voor vergroening van de sector.

OMVANG VAN DE SECTOR

De omzet van de globale gamesector steeg tussen 2021 en 2024 met 6,77%, van een geschatte omzet van 156.44 miljard euro in 2021 naar 165.33 miljard euro in 2024. Het aantal bedrijven actief in de gamesector in het Vlaams gewest is in de voorbije periode gegroeid van 90 in 2022 naar 128 in 2024. Uit beschikbare publieke cijfers van sectorfederatie FLEGA blijkt dat de tewerkstelling in de Vlaamse gamesector tussen 2022 en 2024 daalde van 776 naar 674 VTE. De omzet stagneerde tussen 2022 en 2024 en bedroeg 70 miljoen euro. Een belangrijk aanvullend element bij deze cijfers is dat stakeholders aangeven dat momenteel deze omzet en werkgelegenheid quasi volledig bepaald wordt door een handvol bedrijven uit de sector. De grote meerderheid aan bedrijven draagt hier dus op dit moment weinig aan bij.

STERKTES, ZWAKTES, KANSSEN EN BEDREIGINGEN

De Vlaamse gamesector beschikt over een aantal uitgesproken sterktes. De sector kan rekenen op een **internationaal gewaardeerde talentenpijplijn**, gevoed door hoogstaande opleidingen zoals Digital Arts and Entertainment (Howest) en Game Design (LUCA School of Arts), wat resulteert in een toevoer van goed opgeleide ontwikkelaars. De Vlaamse overheid heeft daarnaast een **beleidsoverschrijdend gamebeleid en een breed scala aan ondersteuningsinstrumenten**



uitgewerkt, waaronder het VAF/Gamefonds, de Tax Shelter en de Flanders Game Hub, evenals initiatieven rond internationale promotie.

Een aantal kansen dienen zich ook aan. **Technologische innovaties**, onder meer via het Vlaamse entertainment technology-project en het innovatie-instrumentarium van VLAIO, openen deuren voor zowel de integratie van nieuwe technologieën in gameontwikkeling als de toepassing van gametechnologieën in andere sectoren, wat bijkomende investeringskansen kan creëren. **Nieuwe marktstrategieën zoals “early access”** van games bieden studio's de mogelijkheid om vroegtijdig gebruikersfeedback te verzamelen en in vroeg stadium een community op te bouwen. Geopolitieke ontwikkelingen in Europa en de VS creëren bovendien **kansen voor een ‘brain gain’**, waarbij talent en bedrijven aangetrokken kunnen worden naar Vlaanderen.

Daartegenover staat dat de sector kampt met een aantal structurele **zwaktes** die haar duurzame groei belemmeren. De sector bestaat voornamelijk uit kleine, startende ondernemingen, met een **opvallend gebrek aan middelgrote of grotere studio's**. Gamebedrijven focussen sterk op creatie, maar besteden (nog) te weinig aandacht aan businessontwikkeling en marketing. Momenteel zijn **te weinig gamebedrijven voldoende investeringsklaar**, wat de toegang tot externe financiering belemmert. Het inherente risico van gameproductie – met hoge ontwikkelkosten, onvoorspelbare opbrengsten en moeilijk te waarderen IP, vormt daarbij eveneens een belangrijke barrière voor het aantrekken van investeerders.

Tot slot staat de gamesector voor een reeks externe **bedreigingen** die haar ontwikkelingspotentieel onder druk zetten. De internationale markt is verzadigd, met een **steeds groter aanbod aan games** en toenemende concurrentie van andere vormen van digitale entertainment en nieuwe technologieën zoals AI-gegenereerde content. Dit maakt het moeilijker voor Vlaamse studio's om zichtbaarheid te verwerven. Tegelijk stijgen productie- en marketingkosten, terwijl financieringsinstrumenten hier onvoldoende op zijn afgestemd. De sector blijft kampen met een **zware loonlast**, wat een concurrentieel nadeel vormt ten opzichte van andere regio's met gunstigere loonvoorwaarden. De **internationale terugval in investeringsbereidheid na de coronapieak bemoeilijkt het aantrekken van kapitaal**.

KANTELMOMENT VOOR HET TOEKOMSTIG GAMEBELEID

De Vlaamse gamesector bevindt zich op een kantelmoment waarbij **een strategische koerswijziging in beleid noodzakelijk is**. Na de tijdelijke wereldwijde investeringsgolf tijdens de coronaperiode is de sector teruggevallen op een realistischer, maar moeilijker klimaat, gekenmerkt door lage investeringsbereidheid en toenemende internationale concurrentie. Hoewel er nog steeds groeiperspectieven zijn, benadrukken stakeholders dat bijkomende groei enkel mogelijk is mits een **meer geïntegreerd en resultaatgericht beleid**. De huidige visienota mist volgens hen een strakkere regie en focus en blijft te veel steken in het opsommen van bestaande acties. De sector blijft economisch fragiel, met een oververtegenwoordiging van kleine startups en een uitgesproken gebrek aan middelgrote, groeiende bedrijven. Deze zwakte wordt versterkt door het inherent risicovolle businessmodel en het tot nu toe beperkte beleid dat zich richt op opschaling van bedrijven en stimuleren van risicokapitaalinvesteringen voor duurzame bedrijfsgroei. Om de sector duurzaam te versterken, dient de focus meer gelegd te worden op omkadering en ondersteuning voor opschaling, versterking van ondernemerscompetenties en toegang tot kapitaal.

PISTES VOOR EEN INVESTERINGSTOOL EN/OF ECONOMISCHE STEUNMAATREGEL

Geraadpleegde stakeholders benadrukken dat zowel project- als bedrijfsfinanciering belangrijk zijn voor de ontwikkeling van een duurzame gamesector. Omdat er al twee projectgerichte instrumenten bestaan (VAF/Gamefonds en Tax Shelter), is het aangewezen om eerst deze bestaande projectinstrumenten te optimaliseren vooraleer nieuwe projectfinancieringsmaatregelen te introduceren. Uit het onderzoek blijkt echter wel een duidelijke nood aan (meer) ondersteuning voor bedrijfsontwikkeling. De sector kampt met veel jonge, kleine bedrijven zonder voldoende



schaalgrootte of ondernemerschap. Ook wordt gewezen op het belang van het aantrekken van buitenlandse, meer mature gamebedrijven, om jobkansen en work for hire-opportunities binnen de gamesector te vergroten.



5. Aanbevelingen

In deze studie werd door de opdrachtgever gevraagd om reflecties te formuleren ter voorbereiding van een nieuwe visienota rond het gamebeleid (zie sectie 2.5) en daarop aansluitend toegespitst onderzoek te doen naar (de noodzaak van) een investeringstool en/of economische steunmaatregel ter versterking van het Vlaamse game-ecosysteem.

Op basis van alle bevindingen in dit onderzoek, zien we voor een volgende visienota **drie belangrijke speerpunten** waarop prioritair kan worden ingezet om de gamesector in Vlaanderen duurzaam te verder te ontwikkelen en waarin een nieuwe maatregel complementair aan reeds bestaande instrumenten versterkend kan werken:

- **Speerpunt 1:** inzetten op het meer investeringsklaar maken van beloftevolle gamebedrijven
- **Speerpunt 2:** sterker proactief inzetten op het aantrekken van buitenlandse gamebedrijven naar Vlaanderen
- **Speerpunt 3:** Optimaliseren van het bestaand ondersteuningsinstrumentarium

5.1 Speerpunt 1: inzetten op het meer investeringsklaar maken van beloftevolle gamebedrijven

Om tegemoet te komen aan de vaststelling dat er op dit moment te weinig investeringsklare bedrijven zijn die zelfstandig de stap kunnen zetten naar investeerders en zo minder afhankelijk worden van de huidige projectgedreven (overheids)financiering, strekt het tot aanbeveling om, naast de beschikbare projectondersteuning, nu vooral meer in te zetten op **ondersteuning voor bedrijfs- en organisatieontwikkeling**, op meer omkadering in het uitbouwen van een bedrijf, op het faciliteren van toegang tot risicokapitaal & netwerken voor gamebedrijven die willen groeien en het verder versterken van ondernemingszin en ondernemerschapscompetenties in de sector.

- We adviseren om bij de ontwikkeling van een nieuwe investeringstool en/of economische steunmaatregel in de eerste plaats in te zetten op **bedrijfsfinanciering die het opschalen mogelijk maakt** van kleine, startende beloftevolle gameontwikkelaars (geselecteerd op basis van een aantal instapvoorwaarden) naar een bedrijf met een complementair team dat niet alleen uit creatieve en technische profielen bestaat, maar ook met aanvullende zakelijke en marketingprofielen. Het doel hiervan is om hen de tijd en middelen te bieden om een sterk team en businessmodel uit te bouwen zodat ze sneller investeringsklaar worden en aldus meer kansen maken bij het ophalen van externe (private) financiering. De in deze studie voorgestelde piste⁵⁶ van een **business acceleratieprogramma met bijhorende financiële injectie** sluit daarbij het dichtst op aan. Gekoppeld aan een verplicht begeleidingsprogramma, kan zo een instrument

⁵⁶ Zie 3.4.4.

progressief bedrijfsmiddelen ter beschikking stellen op voorwaarde van het behalen van een aantal vooraf vastgelegde mijlpalen.

Inspirerend voorbeeld van een business accelerator-programma: imec.istart

Een inspirerend praktijkvoorbeeld naar aanpak, structuur en maturiteit van werking van een business acceleratie-instrument met financiering is het istart-programma⁵⁷ van imec, dat zich richt op de techsector en reeds een aantal entertainmentbedrijven in haar portfolio⁵⁸ heeft (zoals bv. EXR⁵⁹ en Cybernetic Walrus⁶⁰). Het ondersteunt ondernemers bij de vroege ontwikkeling van hun startup gedurende minimaal 12 maanden, met als doel hen in staat te stellen om zelf extra financiering aan te trekken op de private markt om hun groei te stimuleren. Het imec.istart-programma biedt een combinatie van pre-seed financiering, coaching & andere vormen van ondersteuning (bijv. gedeelde werkruimte, software-overeenkomsten, advies op het gebied van marketing & communicatie, toegang tot investeerders, enz.). imec.istart biedt daarbij € 50.000 pre-seed financiering, met een optionele extra investering van € 100.000 onder bepaalde voorwaarden.

Naar architectuur en uitwerking van zo'n instrument bevelen we aan om vanuit de overheid te verkennen hoe de sterktes en opgebouwde expertise van bestaande acceleratieprogramma's zoals imec.istart (zie box hierboven), maar ook van de media-accelerator Seeds and Growth for Media⁶¹ (meer) gecombineerd kunnen worden met de sectorspecifieke kennis en netwerken van Flanders Game Hub. Een samenwerking rond een meer geïntegreerde aanpak, met bijvoorbeeld verschillende sectorgerichte tracks – voor games, media, entertainment en eventueel XR/creatieve technologie – zou de schaalgrootte, slagkracht en maturiteit van begeleiding aanzienlijk kunnen versterken. Het zou ook de transversale kruisbestuiving bevorderen tussen games, media en entertainment en de brug kunnen leggen naar de nieuwe Vlaamse speerpuntcluster voor de entertainmenttechnologie-sector ENT.A, die met haar sterke focus op onderzoek & ontwikkeling technologische innovatie in deze sectoren kan stimuleren. Tegelijk is het belangrijk om bij zo een samenwerking voor de gamesector wel een duidelijk herkenbare "toegangspoort" en voldoende sectorspecifieke knowhow en ervaring te (blijven) voorzien. Tot slot is het ook raadzaam om, in het kader van zo een initiatief, vinger aan de pols te houden van ontwikkelingen in de nieuwe Europese Startup & Scale-up-strategie, waarvan één van de pijlers de oprichting is van een publiek-privaat Scale-up Europe Fund⁶².

Daarop aanvullend:

- Zet met Flanders Game Hub en met partners uit het onderwijsveld aan de hand van inspirerende (netwerk)activiteiten in op het **sensibiliseren van aanvullende business/marketingprofielen** (bv. studenten/professionals met business-opleidingen of opleidingen handelsingenieur/business-marketing) om een carrière in de gamesector te overwegen en organiseer netwerkkansen voor gameontwikkelaars om met dergelijke profielen in contact te komen. Een goede gameontwikkelaar is immers niet automatisch een goede

⁵⁷ <https://www.imecistart.com/en/about>

⁵⁸ <https://www.imecistart.com/en/portfolio>

⁵⁹ <https://exrgame.com>

⁶⁰ <https://www.cyberneticwalrus.com/>

⁶¹ <https://www.seedsandgrowth.be>

⁶² https://research-and-innovation.ec.europa.eu/strategy/strategy-research-and-innovation/jobs-and-economy/eu-startup-and-scaleup-strategy_en



ondernemer, maar in duo met een sterk ondernemersprofiel kan het talent van de gameontwikkelaar wel de basis zijn voor de opstart van een duurzaam gamebedrijf.

- **Stimuleer vanuit het beleidsdomein onderwijs een aanbod aan opleidingen dat kansen bieden aan zij-instromers** om te starten in de gamesector. Het valt op dat de meest succesvolle gamebedrijven in Vlaanderen geleid worden door mensen die geen gameopleiding hebben gehad en/of eerdere werkervaring in andere sectoren hebben opgedaan vooraleer ze met een gamestudio begonnen. De sector is gebaat met meer profielen met meer diverse werkachtergronden.
- **Moedig sectororganisaties aan om samenwerking onder individuele gameontwikkelaars en kleine gamebedrijven te stimuleren**, zodat er alternatieve ondernemerschapsmogelijkheden ontstaan voor gameontwikkelaars met een idee voor een eigen game die niet per se een eigen (groeierende) onderneming willen uitbouwen, maar mogelijk wel waarde zien in samenwerking met andere (kleine) ondernemingen om schaalvoordelen te realiseren:
 - Faciliteer vanuit de overheid sectorinitiatieven⁶³ rond het organiseren van een financieel laagdrempelig en herkenbaar **aanbod van coworkingplekken** voor startende gameontwikkelaars waar ze makkelijk(er) in contact kunnen komen met andere gameontwikkelaars en bedrijven uit de gamesector. Mogelijks kunnen hier ook binnen het beleid rond “bedrijvige kernen”⁶⁴ en met verweefcoaches⁶⁵ acties worden geïnitieerd om aantrekkelijke werklocaties te vinden.
 - **Verken samen met sectororganisaties samenwerkingsmodellen die schaalvoordelen kunnen creëren** door bv. gedeeld personeel in te zetten, gedeelde studioformats die werken in een collectief kader stimuleren of werknemerscoöperaties⁶⁶. Het onderzoek van VLAIO en Departement CJM i.s.m. Cultuurloket⁶⁷ dat momenteel hierrond gebeurt, kan inspirerend zijn voor gamebedrijven.
 - **Zet verder in op initiatieven die coproducties in de hand werken, zowel in binnen- en buitenland**: stimuleer de organisatie van regelmatige matchmaking-events, peer learning sessies en gezamenlijke showcases, zoals bv. de “play-test nights” die het VAF/Gamefonds de voorbije jaren organiseerde om Vlaamse en Nederlandse gameontwikkelaars bij elkaar te brengen.
 - Werk samen met sectororganisaties een praktische **checklist met juridische en zakelijke aandachtspunten** voor gameontwikkelaars en -bedrijven uit bij samenwerking in de gamesector, zodat het evenwicht tussen eigen autonomie en samenwerking bewaakt wordt.
 - **Stimuleer via sectororganisaties kennis- en ervaringsuitwisseling rond samenwerken**: organiseer bv. meetups waar bedrijven hun specialisaties aan elkaar kunnen voorstellen of mentorship-programma’s waar meer ervaren profielen starters begeleiden.

⁶³ Zoals bv. Game Nest in Gent (<https://www.gamenest.be>).

⁶⁴ <https://www.vlaio.be/nl/vlaio-netwerk/lokale-besturen/bedrijvige-kernen-en-verweving/bedrijvige-kern-werk-aan-de-winkel>

⁶⁵ <https://www.vlaio.be/nl/vlaio-netwerk/lokale-besturen/bedrijvige-kern/verweefcoaches>

⁶⁶ De Franse studio Motion Twins is bv. georganiseerd als een werknemerscoöperatie. Motion Twin bestaat momenteel uit 7 partners die elk op gelijke basis invloed hebben op de koers die het bedrijf vaart. Meer info: <https://motiontwin.com>. Een ander voorbeeld is Future Club: <https://www.futureclub.dev>.

⁶⁷ Zie o.a. <https://www.cultuurloket.be/inspiratie/van-knelpunt-naar-kans-samenwerken-door-het-delen-van-cultuurwerkers>



- Stimuleer en creëer openheid in de gamesector om **toekomstgerichte businessmodellen** te exploreren waarbij gameontwikkelaars meer diversificatie van inkomstenstromen kunnen bekomen. Sectorfederatie FLEGA en Flanders Game Hub kunnen hierin een belangrijke rol spelen:
 - Documenteer en **deel inspirerende praktijkvoorbeelden** van gamebedrijven die dit al doen.
 - Stimuleer het opzetten van een **praktijkgemeenschap in de sector rond het ontwikkelen van een proactieve strategie om work for hire** aan te trekken en deel succesvolle voorbeelden om een positievere perceptie te creëren rond work for hire als onderdeel van een duurzaam business model
 - In combinatie met het aantrekken van buitenlandse bedrijven en investeringen (zie punt 5.2) kan er ook meer gefocust worden op het stimuleren van **work for hire-opportunities in de gamesector zelf** (bv. rond pre- en postproductie of motion capture). Creëer daarbij positieve beeldvorming rond de vaardigheden waar gameontwikkelaars en alumni van Vlaamse game-opleidingen sterk in zijn.
 - Blijf **inzetten op het stimuleren van innovatie en op kruisbestuiving met andere sectoren**: overweeg bv. het herorganiseren van events zoals Gamemedia om de media- en gamesector samen te brengen, of netwerk/matchmaking events rond het gebruik van gametechnologie in innovatie (bv. i.s.m. de Vlaamse speerpuntclusters).

5.2 Speerpunt 2: sterker proactief inzetten op het aantrekken van buitenlandse gamebedrijven naar Vlaanderen

Het ontbreekt momenteel aan meer grote (internationale) spelers die als inspirator en trekker voor het ecosysteem fungeren, het ecosysteem (internationaal) op de kaart zetten en de toeleverketen op gang trekken. De recente geopolitieke ontwikkelingen in Europa en in de Verenigde Staten kunnen een opportuniteit zijn om zowel talent als bedrijven uit het buitenland naar Vlaanderen te halen. Verschillende stakeholders uit de gamesector getuigen ook van een verhoogde toename in interesse van buitenlandse bedrijven.

- Zet niet enkel in op het promoten van individuele gamebedrijven in het buitenland, maar ook (meer) op een **positieve beeldvorming en profilering van het game-ecosysteem op zich en van het gerichte Level up-beleid om de gamesector te ontwikkelen**. Zet onder een gezamenlijke vlag de verschillende betrokken organisaties, de steunmogelijkheden voor de gamesector en in bredere zin de instrumenten voor (technologisch) onderzoek & ontwikkeling in de kijker. Promoot evenzeer ook de sterke talent-pipeline die er is, de centrale locatie en de hoge standaard van levenskwaliteit in Vlaanderen. Met grotere spelers kunnen ook meer interessante werkplekken, work for hire-opportunities rond gameontwikkeling en kennisdeling ontstaan binnen de gamesector zelf (tussen ervaren profielen en starters in de sector). Stimuleer daarom binnen de acties van Flanders Investment and Trade voldoende aandacht voor deze positieve beeldvorming en voor het aantrekken van buitenlandse bedrijven naar Vlaanderen. Verder is het creëren van deze positieve beeldvorming een gedeeld verhaal waarin het raadzaam is om samen af te stemmen met de verschillende actoren betrokken bij het Vlaams gamebeleid welke rol ze hierin kunnen opnemen.
- **Op langere termijn** kan een **bijkomende economische maatregel** gekoppeld aan een bestedingsverplichting in Vlaanderen (naar het voorbeeld van Screen Flanders⁶⁸) overwogen worden. Die kan in combinatie met de Tax Shelter een gunstig effect hebben op het aantrekken

⁶⁸ Screen Flanders is de economische maatregel van de Vlaamse overheid die de productie van speelfilms en series in het Vlaamse Gewest ondersteunt. Het doel van de maatregel is de Vlaamse audiovisuele sector economisch te stimuleren en de regio internationaal op de kaart te zetten als aantrekkelijke partner voor internationale coproducties. Meer info: www.screenflanders.be.



van buitenlandse bedrijven en investeringen in Vlaanderen en kan ook versterkend werken voor de meer mature Vlaamse bedrijven. We zien een dergelijke maatregel eerder op de langere termijn omwille van volgende redenen:

- Indien er vanuit overheidswege budgettaire keuzes dienen gemaakt te worden, dan is ons inziens op dit moment het hoger vermelde business acceleratie-instrument prioritair om de gamesector te versterken.
- De algemene groepsvrijstellingsverordening (AGVV), die lidstaten toestaat bepaalde staatssteun te verlenen zonder voorafgaande kennisgeving aan de Europese Commissie, zal in 2026 herzien en mogelijks geactualiseerd worden, wat in 2026 en 2027 een periode van ingrijpende veranderingen in het staatssteunlandschap kan teweegbrengen. Het strekt dus tot aanbeveling om het ontwerp van nieuwe economische steunmaatregelen (met steun die hoger is dan de huidige de minimis-steun) te temporiseren tot hierover meer duidelijkheid is.
- Geraadpleegde stakeholders betrokken bij de uitvoering van Screen Flanders geven aan dat de huidige regeling voor de audiovisuele sector niet zomaar kan uitgebreid of gekopieerd worden naar de gamesector. Zo is bv. de kostenstructuur en het productieproces verschillend en is er een veel minder gangbare praktijk van coproducties op dit moment. Het is raadzaam om voldoende tijd uit te trekken om samen met de sector een traject of werkgroep te organiseren om de exacte werking en modaliteiten voor de gamesector (bv. welke uitgaven worden ondersteund; hoe kan de territoriale bestedingsverplichting vormgegeven worden en hoe kan dit gecontroleerd worden; welke steunintensiteit is wenselijk en hoe kan die afgestemd worden op andere steunmaatregelen, welke vorm van recoupment is wenselijk en waar in de rangorde staat de Vlaamse overheid t.o.v. andere financiers, hoe kan het aanvraagproces zo ideaal mogelijk verlopen voor gamebedrijven en dergelijke meer).
- Een dergelijke maatregel is gebaat bij een zo goed mogelijke afstemming met de Tax Shelter voor videogames. Momenteel wordt de sector ook geconsulteerd m.b.t. het gebruik van deze maatregel. Ook hier lijkt het ons opportuun om mogelijke optimaliseringen van de Tax Shelter voor videogames mee in rekening te nemen.

5.3 Speerpunt 3: optimaliseren van het bestaand ondersteuningsinstrumentarium

Bestaande instrumenten zoals het VAF/Gamefonds, de Tax Shelter voor videogames en de Flanders Game Hub zijn waardevolle en relevante bouwstenen in het Vlaamse game-ecosysteem die nog verder geoptimaliseerd kunnen worden.

- **Neem drempels weg die het gebruik van de Tax Shelter beïnvloeden:**
 - **Stimuleer de optimalisering van de huidige regelgeving:** bepleit vanuit de Vlaamse overheid op federaal niveau dat onduidelijkheden in het gebruik van het systeem worden uitgeklaard en ondersteun een oplossingsgerichte dialoog over tekortkomingen⁶⁹ in de regeling die vanuit de sector worden gesignaleerd, zoals het als te beperkt ervaren investeringsplafond voor grote projecten en de voor games beperkte periode voor in aanmerking komende uitgaven na een eerste commerciële uitgave van een game.
 - **Stimuleer een verhoogde instroom:**
 - Werk aan **communicatie en kennisopbouw** over de gamesector/markt bij erkende tussenpersonen die de Tax Shelter voor audiovisuele werken en/of podiumkunsten aanbieden, zodat de maatregel ook meer potentiële investeerders bereikt.
 - Werk aan **meer kennisdeling in de gamesector** over het op voorhand nadenken en plannen van de financieringsmix voor een gameproject, waarbij aandacht wordt

⁶⁹ We verwijzen hierbij ook naar sectie 3.2.2.



geschonken aan de (toelaatbare) complementariteit van Tax Shelter-middelen met andere publieke financieringsinstrumenten en het bepalen van de gepaste timing van het aanvragen Tax Shelter-middelen in het productieproces van een game.

Sectororganisaties zoals FLEGA, maar ook de Flanders Game Hub en het VAF/Gamefonds kunnen een belangrijke rol in spelen om het instrument te promoten en praktijkgerichte tips en goede voorbeelden te verspreiden.

- **Optimaliseer verder waar mogelijk de steunmogelijkheden van het VAF/Gamefonds** op vlak van administratieve vereenvoudiging en snelheid van procedures. Onderzoek of voor zeer uitgesproken commerciële games mogelijks de focus en het gewicht in de beoordeling meer kan gericht worden op het marktpotentieel (met bv. een groter belang van marktonderzoek en -analyse) en op bedrijfsmatige aspecten (bv. mate waarin er een lange termijn bedrijfsstrategie aanwezig is en hoe de game hierin past; of mate waarin er een complementair team aanwezig is). Mogelijks kunnen voor dit soort games beoordelingscommissies uitgebreid/aangepast worden met meer zakelijke profielen die (meer) ervaring hebben met dit soort games.
- Voorzie **continuering in de expertise en werking rond game-ondernemerschap** van Flanders Game Hub, ook in het geval een bredere samenwerking wordt verkend samen met Seeds and Growth for Media en imec.istart (zie aanbeveling onder Speerpunt 1: inzetten op het meer investeringsklaar maken van beloftevolle gamebedrijven). In dat geval kan de bestaande expertise bij Flanders Game Hub (mee) ingezet worden in de coaching bij het eerder vermelde business accelerator-instrument. Verduidelijk daarbij in de beheersovereenkomsten de kerntaken van Flanders Game Hub en van het VAF/Gamefonds op het vlak van begeleiding van gamestudio's om overlappingen te voorkomen en de complementariteit te versterken.
- Zet in op een **eerstelijns wegwijzer**: een centraal aanspreekpunt dat sectororiëntatie hier in Vlaanderen biedt en waar prestarters, zij-instromers die een carrière in de gamesector overwegen, maar ook startende en gevestigde bedrijven of actoren die willen samenwerken met een gamebedrijf terecht kunnen voor eerstelijnsadvies rond ondernemen in/met de gamesector en wegwijs gemaakt worden in het ondersteuningsinstrumentarium en de financieringsmogelijkheden. Deze rol kan mogelijks door Flanders Game Hub opgenomen worden.
- **Stimuleer voor gamebedrijven een faire toegang tot fiscale stimuli** zoals de innovatieaftrek, het belastingkrediet voor de onderzoek & ontwikkeling en de fiscale regeling voor auteurs- en naburige rechten. Bepleit verdere administratieve vereenvoudiging in de aanvraag van deze stimuli en continuïteit in de modaliteiten van hun werking. Voor gamebedrijven worden toegankelijke belastingkredieten nog steeds gezien als de meest gunstige optie om hen financieel te ondersteunen, omdat dit het bedrijf een rechtstreeks voordeel geeft, terwijl er voor de Tax Shelter nog steeds nood is aan een geldschietster.
- Blijf de **toeleiding naar het generieke ondersteuningsinstrumentarium** voor ondernemingen van VLAIO en Participatiemaatschappij Vlaanderen (PMV) stimuleren:
 - Zet in op kennisdelingsactiviteiten over hoe gamebedrijven hun economisch valorisatiepotentieel in kaart kunnen brengen en aantonen i.f.v. aanvragen bij VLAIO. Dit kan ook gecombineerd worden met een breder netwerk van externe experts die een eerste advies kunnen geven in de beoordeling van aanvragen.
 - Versterk kennisdeling tussen het VAF/Gamefonds, Flanders Game Hub en PMV over de gamemarkt en over beloftevolle gamestudio's die voldoende investeringsklaar zijn voor PMV.

5.4 Andere ondersteunende aanbevelingen in het licht van een nieuwe visienota

Tot slot formuleren we een aantal meer ondersteunende aanbevelingen:



- **Maak de huidige ambitie achter het Vlaams gamebeleid concreter** (momenteel in beleidsdocumenten geformuleerd als “de Vlaamse gamesector verankeren aan de Europese subtop”) zodanig dat ze tot een helder en gedeeld begrip leidt bij alle betrokken stakeholders en beter toelaat om de voortgang t.a.v. die ambitie in kaart te brengen en op te volgen. Het opnemen van concrete streefresultaten in de aparte doelstellingen kan ook bijdragen om het beleid in zijn geheel en de acties van de verschillende actoren op te volgen en te evalueren. De huidige ambitie kan bv. concreter gemaakt worden door duidelijk te benoemen wat als Europese subtop⁷⁰ wordt gezien en welke parameters t.a.v. die subtop wenselijk zijn om te monitoren. Durf tegelijkertijd de huidige ambitie ook uit te dagen: op welke manier kan de Vlaamse gamesector en het ecosysteem errond toekomstgericht met haar sterktes het verschil maken t.a.v. deze Europese subtop?
- **Versterk en verduidelijk de governance binnen het game-ecosysteem:**
 - Het huidig overleg onder de actoren betrokken bij (de uitvoering van) het gamebeleid focust momenteel vooral op kennisdeling. Dit is zeker relevant en waardevol, maar in functie van het gerichter toewerken naar de geformuleerde ambitie in het gamebeleid bevelen we aan om een opsplitsing te maken tussen het bestaande Level-up overleg, dat 1 à 2 keer per jaar alle betrokken stakeholders kan bijeenbrengen, en een kleine **stuurgroep met de belangrijkste bevoegde beleidsactoren** (in eerste instantie Departement CJM, VLAIO en FIT) die op regelmatigere tijdstippen bijeenkomt en die meer proactief de belangrijkste uitdagingen in het game-ecosysteem agendeert, de strategische focus bewaakt en acties onderneemt en opvolgt. Dit kan ook meer afstemming en een duidelijkere rolverdeling onder beleidsactoren en stakeholders betrokken bij het gamebeleid in de hand werken.
 - Naar een nieuwe visienota toe is het game-ecosysteem gebaat bij **het verankeren van rollen** die voor **samenwerking en afstemming zorgen en geen onderlinge concurrentie**, zodanig dat het ook voor bedrijven in de sector helder is voor wat ze bij wie terecht kunnen. We stellen vast dat intermediaire actoren in het gamebeleid hierin ook nog zoekende zijn. Help daarbij vanuit de voorgestelde stuurgroep en samen met alle betrokken stakeholders te vermijden dat individuele actoren zonder voorgaand overleg acties opzetten die overlappen met de rol van andere betrokken actoren.
 - **Stimuleer transparante persoonlijke rollen:** Gezien de beperkte schaal van de Vlaamse gamesector nemen sleutelpersonen soms meerdere (betalende) rollen op zich binnen het ecosysteem, wat risico's op (de perceptie van) belangenvermenging verhoogt. Om het vertrouwen rond een eerlijk en professioneel gamebeleid te stimuleren, is het aangewezen om naar de toekomst een gedragscode of transparantieregister hierbij te hanteren.
- Zet in op **een uniforme economische impactmonitoring** (van omzet, tewerkstelling, toegevoegde waarde) van de Vlaamse gamesector. Momenteel verzamelen verschillende organisaties uit de sector cijfers volgens verschillende methodologieën, waardoor het moeilijk is om een eenduidig beeld te krijgen. Het strekt tot aanbeveling om ook **meer onderzoek** te stimuleren naar andere parameters, zoals de overlevingsgraad van gamebedrijven, evoluties in de financieringsmix van gamebedrijven, evoluties in de samenstelling van het personeelsbestand, in carrière-paden (bv. aantal zij-instromers die starten in de gamesector) en in de sociaal-economische situatie van professionals actief in de gamesector (hierbij kan het onderzoek “Loont passie?”⁷¹ uit de cultuursector een inspirerend voorbeeld zijn).

⁷⁰ Denemarken kan bv. een referentieland zijn dat naar omvang vergelijkbaar is met Vlaanderen en momenteel qua omzet en tewerkstelling in de subtop zit.

⁷¹ <https://www.vlaanderen.be/publicaties/loont-passie-meting-2-2021>





Bijlagen

Eindrapport – 9 juli 2025

In opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd en Media
(Vlaamse overheid)



Bijlage 1. Bronnen

B.1.1 Studies, documenten en artikels

Beleidsnota 2024-2029. Media. (z.d.). Vlaanderen.be.

<https://www.vlaanderen.be/publicaties/beleidsnota-2024-2029-media>

Cloosterman, E., Erven, C., Van Der Veldt, B., Nillissen, J. W., Van Der Veen, G., VIVE, KU Leuven & Nazarbayev University School of Business, & Université libre de Bruxelles & CEPR Londen. (2024). *Evaluatie screen Flanders* [Report].

Coleman, M., Thanassoulis, J., Battcock, H., Gunn, A., & Competition and Markets Authority. (2023). Anticipated acquisition by Microsoft of Activision Blizzard, Inc. In *Final Report*.

https://assets.publishing.service.gov.uk/media/644939aa529eda00c3b0525/Microsoft_Activision_Final_Report_.pdf

Danish Film Institute. (2023). *Facts & Figures 2023*.

https://www.dfi.dk/sites/default/files/docs/2023-06/Facts%20and%20Figures%202023_DanishFilmInstitute.pdf

Danish Producers' Association, & Ramskov, J. (2024). *Danish Content Producers 2024* [Report].

De Marez, L., Georges, A., Sevenhant, R., Devos, E., & imec. (2025). imec.digimeter 2024. In *Imec.Digimeter*. Imec. <https://www.imec.be/sites/default/files/2025-03/imec.digimeter-2024-rapport.pdf>

De Vlaamse gamesector in beeld. (z.d.). <https://www.mediapuntvlaanderen.be/updates-analyse/de-vlaamse-gamesector-in-beeld>

Delaere, S., Van Den Bulck, H., Tintel, S., Braet, O., Van Dam, T., imec-SMIT, Vrije Universiteit Brussel, Universiteit Antwerpen, & Ballon, P. (2021a). *Doorlichting van het Vlaams audiovisueel beleid 2021*. imec-SMIT-VUB, i.s.m. Universiteit Antwerpen.

Dierickx, S., Van Lombeek, R., Totté, M., & Vlaamse Overheid. (z.d.). AANVULLENDE FINANCIERING VIA TAXSHELTER Podiumkunsten Audiovisuele werken Videogames Evaluatie 2024. In *Evaluatie 2024*.

Ecorys & KEA. (2023a). *Understanding the Value of a European Video Games Society* (1st edition) [Report]. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2759/666266>

Flanders Game Hub vzw. (2024). Groei creëren voor de Vlaamse Game industrie. In *Tussentijdse Rapportage Ter Aanvraag Schijf2*.

Flanders Investment & Trade. (2024). De gamingmarkt in België en Italië. In *Marktstudie*. https://export.flandersinvestmentandtrade.com/sites/fit_domains/files/2024-12/2024-gamingindustrie_website.pdf

Flintberg, B., RISE, & Nylander, J. (2023). PowerUP Games industry. In Vinnova, *RISE* (report RISE report 2023:11). <https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0> (Oorspronkelijk gepubliceerd 2023)



Fogolin, P., Entertainment Software Association of Canada, & Nordicity. (2024). Canada's video game industry. In *Canada's Video Game Industry*.

Fondation Robert Schuman. (2024). *The Schuman report on Europe: State of the Union 2024*. Éditions Marie B. <https://www.robert-schuman.eu/en/actualite/6121-the-schuman-report-on-europe-state-of-the-union-2024>

Annual Report of the German Games Industry. (2024). *The German Games Industry Association, & Falk, F. 2024*.

Games - Cultuurmonitor. (2025, 22 april). Cultuurmonitor. <https://www.cultuurmonitor.nl/domein/games/>

GaMeS MONiTOR. (2022). *GAMES MONiTOR 2022*.

Gaming Business | PXL-Business. (z.d.). PXL-Business. <https://pxl-business.pxl.be/gaming-business>

Godbille, J. (2025, 26 maart). Game-industrie verre van game over in België. *Forbes België*. <https://www.forbes.be/nl/game-industrie-verre-van-game-over-in-belgie/>

Hester Woodliffe & Hendrik Lesser. (2023). In *Key Facts Report 2023*.

Horckmans, M. (2022, 11 september). Ecologische voetafdruk van videogames mag niet worden onderschat. *Business AM*. <https://businessam.be/ecologische-voetafdruk-van-videogames-mag-niet-worden-onderschat/>

Jakobsen, M. (2023, 29 juli). *A new generation is booming: The game industry is reaching adulthood*. TechSavvy. <https://techsavvy.media/en/a-new-generation-is-booming-the-game-industry-is-reaching-adulthood/>

Kennisplatform Sport Vlaanderen. (2023). Esports. In *Standpuntbepaling Vlaams Sportbeleid* (pp. 2–4).

Kultur- og likestillingsdepartementet. (2024). Tid for spill – regjeringens dataspillstrategi 2024–2026. In *Kultur- Og Likestillingsdepartementet* [Report].

Legrand, R. (2023, 23 augustus). Aantal jobs in Vlaamse gamesector groeit. *De Tijd*. <https://www.tijd.be/ondernemen/technologie/aantal-jobs-in-vlaamse-gamesector-groeit/10487945.html>

Level Up Vlaanderen. (2022). Visienota Vlaams gamebeleid 2022-2025. In *Visienota Vlaams Gamebeleid 2022-2025* (p. 2) [Report]. https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2022-04/Visienota_Gamebeleid_levelup_def.pdf

Lyonnet, L., Rabineau, D., & Fondation Robert Schuman. (2023). The video games industry in Europe: current situation, issues and prospects. In *Schuman Paper*. <https://server.www.robert-schuman.eu/storage/en/doc/questions-d-europe/qe-724-en.pdf>

Neogames Finland, European Games Developer Federation, EIT KIC CCSI CLC North, Hiltunen, K., Latva, S., Sauri, L., Tyynelä, E., & Kaleva, J.-P. (2024). And how to unleash its full potential: the state of the European Industry. In *Culture & Creativity*.

Neogames, Hiltunen, K., Latva, S., Kaleva, J.-P., Tyynelä, E., & Sauri, L. (2022). *The Finnish Game Industry 2022 Report*.



Nws, V. (2024, 20 augustus). Kwart meer gamingbedrijven in jaar tijd in Vlaanderen, “maar sector wordt beknot in zijn groei” | VRT NWS: nieuws. VRTNWS.

<https://www.vrt.be/vrtnws/nl/2024/08/20/kwart-meer-gamingbedrijven-in-jaar-tijd-in-vlaanderen/>

Nylander, J., Carlsson, E., Milton, A., Kreativ Sektor, & Dataspelebranschen. (2025). Uppdaterad statistik för de kulturella och kreativa branscherna (J. Nylander, Red.). Kreativ Sektor.

<https://www.kreativsektor.se>

Poole, N., Ukie, & Woodley, T. (2024). UKIE Annual Review 2024. In *Ukie Annual Review*.

Producentforeningen, & Ramskov, J. (2024). *Danske indholdsproducenter 2024* [Report].

Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L., & IMEC-MICT en IMEC-SMIT. (2016). Doorlichting van het Vlaamse gamebeleid. In *Studie i.o.v. Het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap* [Studie]. IMEC-MICT en IMEC-SMIT.

https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2020-02/161108_doorlichting_van_het_vlaamse_gamebeleid.pdf

Rapport: AI in films, series, games en podcasts. (z.d.). VAF. <https://www.vaf.be/over-de-sector/data/rapport-het-gebruik-van-artificiele-intelligentie>

Reis, T., Kuzuhara, T., Hunt, B., Simon, L. I., Wagner, M., Buijsman, M., Spyros Georgiou, Gu, T., Nguyen, N. L., Brennan, D., & Alejandro Marin Vidal. (2024). *Global Games Market Report* [Report]. Newzoo.

https://best-of-gaming.be/wp-content/uploads/2024/09/2024_Newzoo_Global_Games_Market_Report.pdf

Segers, K., & Rombouts, T. (2022). Verslag van de hoorzitting namens de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media over Level Up Vlaanderen, de visienota Vlaams Gamebeleid 2022-2025 van de Vlaamse Regering. In Vlaams Parlement, *Vlaams Parlement* (1380 (2021-2022) – Nr. 1; pp. 1–5).

<https://www.vlaamsparlement.be>

Strategies. (2025, 13 mei). Strategies. <https://www.strategieshorizon.eu/>

Swedish Games Industry, & Nylander, J. (2024). *Game Developer Index 2024* (J. Nylander, Red.; Sarah Fagerström, Vert.). The Swedish Games Industry.

Szymanowicz, M. & European Commission. (z.d.). European financial support for the Video Games sector. In *European Financial Support For The Video Games Sector*.

Van Achter, C. & Vlaamse Regering. (2024). *Beleidsnota 2024-2029 Media* (p. 148) [Report].

Vanhaverbeke, A. (2024, 17 juli). *Belgian video game industry recovers in 2023, but grows more slowly than expected*. PwC Belgium. <https://press.pwc.be/belgian-video-game-industry-recovers-in-2023-but-grows-more-slowly-than-expected>

Video Games Europe. (2029). *Video Games Europe Manifesto 2024-2029*.

Vlaams Audiovisueel Fonds. (2021). *Jaarverslag 2021*.

https://www.vaf.be/files/Jaarverslagen/JV_2021-DEF.pdf

Vlaams Audiovisueel Fonds. (2022). *Jaarverslag 2022*. <https://www.vaf.be/files/Jaarverslagen/VAF-jaarverslag-2022.pdf>

Vlaams Audiovisueel Fonds. (2023). *Jaarverslag 2023*.

https://www.vaf.be/files/Jaarverslagen/Jaarverslag_VAF_2023.pdf



Vlaams Audiovisueel Fonds. (2024). *Jaarverslag 2024*. [VAF_2024_jaarverslag.pdf](#)

Vlaamse Regering, M.-P. van de V. R. en V. M. van B. B. en O. E., Vlaamse Minister van Onderwijs en Viceminister-President van de Vlaamse Regering, V. M. van W., Economie, Innovatie en Sport, & Vlaamse Minister van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel. (z.d.). Nota voor de Vlaamse Regering - Actieplan Gaming - transversale visie en concrete maatregelen voor een gecoördineerd en geïntegreerd Vlaams gamebeleid. In *Nota Voor de Vlaamse Regering* (pp. 1–3). https://www.ewi-vlaanderen.be/sites/default/files/actieplan_gaming_-_nota_voor_de_vlaamse_regering.pdf

Vuijlsteke, C., De Voldere, I., IDEA Consult, Izsak, K., Technopolis Group, Technopolis Group, Moreno, C., & Borbon, Y. (2024). *Monitoring the twin transition of industrial ecosystems*.

Wallimage. (2024). Bilan des activités de l'année 2024.

B.1.2 Interviews

Gamebedrijven

- Lugus Studio – Kevin Haelterman (14/05/25)
- Cybernetic Walrus – Mike Coeck (16/05/25)
- I-Illusions – Dirk Van Welden (19/05/25)
- Crazy Games – Raf Mertens (per e-mail)
- Cyborn – Ives Agemans (22/05/25)
- Pixel Nexus – Johnie Aelbrecht (22/05/25)
- Triangle Factory – Timothy Vanherberghen (27/05/25)
- Poppins & Wayne – Wim Wouters (27/05/25)
- Moon Monster – Gilles Vancoillie (27/05/25)
- Larian – Jan Swaelens (28/02/25)
- Rogueside – Steven Verbeek (30/05/25)

Stakeholders & sectororganisaties

- CJM - Rafaël Huybrechts (15/05/2025)
- VLAIO - Gonda De Smedt & Kris Honraet (09/05/2025)
- FLEGA - Natascha Rommens & Jeroen Janssen (07/05/2025)
- VAF/Gamefonds - Youri Loedts & Karla Puttemans (12/05/2025)
- VGFB - David Verbruggen (08/05/2025)
- Flanders Game Hub - Rik Leenknecht & Michiel Houwen (13/05/2025)
- Flanders Investment & Trade – Lothe Verstraete (22/05/2025)
- Digital Arts & Entertainment aan Howest & LUCA School of Arts - Regis Leroy, Alexander Delagrange, Robin Gielis (19/05/2025)
- PMV – Marie Delbeke (10/06/2025)
- Internationaal expert Jason Della Rocca (04/06/2025)
- Screen Flanders – Miek Geiregat, Wolf Cleymans, Lynn De Vlieger (gepland op 26/05/2026)
- ForsVC – Arne Ottoy (16/06/2025)



B.1.3 Deelnemers workshop (20/06/2025)

- Rafael Huybrechts (CJM)
- Emma Vandeveldde (CJM)
- Gonda De Smedt (VLAIO)
- Natascha Rommens (Flega)
- Katrien Maes (VAF – Screen Flanders)
- Youri Loedts (VAF – Gamefonds)
- Arne Ottoy (ForsVC)
- Michiel Houwen (Flanders Game Hub)
- Marie Delbeke (PMV)
- Miek Geiregat (VLAIO – Screen Flanders)
- Wolf Cleymans (VLAIO – Screen Flanders)





**idea
consult**
moving society

IDEA Consult

Jozef II-straat 40 B1
1000 Brussel

T +32 (0)2 282 17 10
info@ideaconsult.be
www.ideaconsult.be

IDEA Consult is member of IDEA Group