



GEWONE ZITTING 2023-2024

8 FEBRUARI 2024

**BRUSSELS
HOOFDSTEDELIJK PARLEMENT**

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

**ertoe strekkende de financiering van de
gamingsector te verhogen en de
financieringsregels te herzien**

(ingediend door
de heer Christophe DE BEUKELAER (FR))

Toelichting

In 2024 spelen wereldwijd miljoenen mensen video-games¹. Gaming evolueert voortdurend en is heel wat meer dan een eenvoudige vorm van vermaak. Achter de sector gaat een veelbelovende industrie schuil, zowel op cultureel en economisch vlak als wat opleidingen en werkgelegenheid betreft. De sector is een belangrijke economische speler geworden, die de culturele creativiteit stimuleert, technologische innovatie bevordert en aanzienlijk bijdraagt aan de groei van de digitale economie.

De toenemende populariteit van videogames gaat gepaard met een reeks maatschappelijke uitdagingen in verband met opleiding, de ontwikkeling van beroepen in de digitale sector en de ontwikkeling van ondernemingen die rechtstreeks of onrechtstreeks een belangrijke rol bij de sociale en economische werking zullen spelen. De omvang van de industrie op zich² rechtvaardigt de aandacht van overheden en hun proactieve beleid om de sector zowel nationaal als gewestelijk te versterken.

- 1 Volgens Statista zijn er vandaag wereldwijd 3,24 miljard gamers, tegenover 2,5 miljard in 2021.
- 2 De markt was in 2023 goed voor een omzet van meer dan 200 miljard dollar.

SESSION ORDINAIRE 2023-2024

8 FÉVRIER 2024

**PARLEMENT DE LA RÉGION
DE BRUXELLES-CAPITALE**

PROPOSITION DE RÉOLUTION

**visant à augmenter le financement
du secteur des jeux vidéo et à en revoir
les règles de financement**

(déposée par
M. Christophe DE BEUKELAER (FR))

Développements

En 2024, des millions de personnes dans le monde jouent aux jeux vidéo¹. Le jeu vidéo est en constante évolution et représente bien plus qu'une simple forme de divertissement. Ce secteur représente une industrie prometteuse, tant au niveau culturel et économique, qu'au niveau des formations et de l'emploi. Le secteur est devenu une force économique majeure, stimulant la créativité culturelle, favorisant l'innovation technologique et contribuant de manière significative à la croissance de l'économie numérique.

La popularité croissante des jeux vidéo se traduit par l'émergence d'une multitude de défis sociétaux, que ce soit par rapport aux formations, au développement de métiers numériques, ainsi qu'au développement d'entreprises qui joueront, de près ou de loin, un rôle critique en termes de fonctionnement social et économique. La taille même de l'industrie² justifie l'attention des politiques publiques, ainsi qu'une action proactive pour renforcer le secteur tant au niveau national que régional.

- 1 La population mondiale de joueurs et de joueuses s'élève selon Statista à 3,24 milliards de joueurs contre 2,5 milliards en 2021.
- 2 Le marché dépasse le cap des 200 milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2023.

Videogames verdienen overigens ook onze aandacht door hun culturele en esthetische elementen, en voor hun sterke invloed op elke andere uitdrukkingsvorm binnen onze samenleving over welk thema dan ook, zoals energie, geschiedenis, sport en zelfs genderidentiteit³. De gaming-industrie is de grootste culturele industrie ter wereld geworden.

De groei van de gamingsector in België is onmiskenbaar: de industrie is vandaag in ons land goed voor ongeveer 600 miljoen euro. De groei is echter minder sterk in Brussel, dat 13 kleine studio's telt, tegenover een dertigtal in Wallonië en 82 in Vlaanderen.

Verscheidene factoren in het Brussels Gewest kunnen die slechte resultaten verklaren, zoals:

- een achterstand in de structurering van de sector en een gebrekkige toegang tot de financiering van het audiovisuele fonds screen.brussels;
- een plaatselijk systeem dat momenteel niet in staat is om nieuw talent aan te trekken;
- de braindrain.

Screen.brussels beschikt over een budget van 3,143 miljoen euro voor het gewest, maar dat bedrag is bestemd voor de hele audiovisuele sector (film, televisie, documentaire, muziek) en videogaming. Feitelijk heeft screen.brussels nooit enig project voor een videogame gefinancierd, hoewel er heel wat aanvragen werden ingediend. De financieringsvoorwaarden zijn niet aangepast aan, en zijn bovendien te strikt voor de sector, die behoefte heeft aan ondersteuning van bij het ontwerp van een game tot de ontwikkeling ervan. Het Brussels Gewest moet dan ook de strijd kunnen aangaan met middelen die vergelijkbaar zijn met die van Vlaanderen (VAF) en Wallonië (Wallimage), in het bijzonder door de financieringsregels van screen.brussels aan te passen of door de videogamingsector een specifieke financiering toe te kennen. Er zijn overigens al studio's uit het gewest weggetrokken om zich (met behoud van een kantoor in Brussel) in Wallonië te vestigen en zo steun van Wallimage te genieten.

In het Brussels Gewest biedt de sector een aanzienlijk potentieel inzake groei en werkgelegenheid. Door in te zetten op het talent in ons gewest – zelfstandige ontwikkelaars en kleinere studio's – kan een dynamisch systeem worden opgezet dat de creatie van banen stimuleert.

3 Johannes Fromme & Alexander Unger. (2012). *Computer Games and New Media Culture – A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Edition. ISBN 978-94-007-2777-9. Zie ook: Frazer Heritage. (2021). *Language, Gender, and Videogames: Using Corpora to Analyse the Representation of Gender in Fantasy Videogames*. Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-030-74398-7.

4 «Le secteur belge des jeux vidéo pèse 600 millions d'euros». *L'Echo* [weblink](#).

5 Cijfers voor 2023.

Par ailleurs, le jeu vidéo mérite notre attention pour ses éléments culturels et esthétiques, et la manière dont ils influencent de manière significative tout autre type d'expression au sein de notre société, que ce soit au niveau des thématiques sociétales telles que l'énergie, l'histoire, le sport, voire les identités de genre³. L'industrie du jeu vidéo est devenue la première industrie culturelle mondiale.

L'essor du jeu vidéo en Belgique est indéniable puisque cette industrie pèse aujourd'hui environ 600 millions d'euros⁴. Cependant, la progression est moindre à Bruxelles, avec 13 studios de petite taille, contre une trentaine en Wallonie et 82 en Flandre⁵.

Ces mauvais résultats s'expliquent par différents facteurs en Région bruxelloise, tels que:

- un retard dans la structuration du secteur et un manque d'accès aux financements du fonds de l'audiovisuel screen.brussels;
- un écosystème local qui n'est actuellement pas capable d'absorber les nouveaux talents;
- le phénomène de fuite de cerveaux.

Le *Screen Brussels Fund* dispose d'un budget d'environ 3,143 millions d'euros pour la Région, mais dont les montants sont distribués à l'ensemble du secteur audiovisuel (cinéma, télévision, documentaire, musique) et le jeu vidéo. Dans les faits, screen.brussels n'a jamais financé un projet de jeu vidéo alors que de nombreuses candidatures de financement ont été déposées. Les conditions de financement étant inadaptées et trop strictes pour le secteur, qui a besoin d'un soutien dès la conception du jeu vidéo et avant son développement. La Région bruxelloise doit donc pouvoir se battre à armes égales avec la Flandre (VAF) et la Wallonie (Wallimage), notamment en modifiant les règles de financement de screen.brussels ou en allouant un financement spécifique au secteur du jeu vidéo. Des studios bruxellois ont d'ailleurs quitté la Région pour s'installer en Wallonie (avec le maintien d'un bureau bruxellois) et bénéficier des fonds de Wallimage.

Rappelons qu'en Région de Bruxelles-Capitale, le potentiel de croissance et d'emploi que représente le secteur est considérable. En mettant l'accent sur les talents de notre Région – des développeurs indépendants et plus petits studios – il sera possible de créer un écosystème

3 Johannes Fromme & Alexander Unger. (2012). *Computer Games and New Media Culture – A Handbook of Digital Games Studies*. Springer Edition. ISBN 978-94-007-2777-9. Voir aussi: Frazer Heritage. (2021). *Language, Gender, and Videogames: Using Corpora to Analyse the Representation of Gender in Fantasy Videogames*. Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-030-74398-7.

4 «Le secteur belge des jeux vidéo pèse 600 millions d'euros». *L'Echo* [Référence Web](#).

5 Chiffres courant 2023.

Om dat potentieel te benutten, is het echter noodzakelijk dat er op een adequate manier in de ondersteuning van de sector wordt geïnvesteerd. In een context waarbinnen de andere gewesten in ons land aanzienlijke middelen besteden aan de ontwikkeling van de sector, moet het Brussels Gewest competitief blijven. Gepaste financiële steun is een sleutelement om talenten aan te trekken en te behouden, maar ook om innovatie aan te moedigen, zodat de Brusselse studio's en bedrijven zich kunnen ontwikkelen.

Dit voorstel van resolutie is dan ook gericht op de erkenning van de noodzaak om concrete actie te ondernemen om de competitiviteit van de gamingsector in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest te bevorderen. Dit voorstel van resolutie is bedoeld om de regering op te roepen tot een herziening van de financieringsregels van screen.brussels en een uitbreiding van de financiering van de gamingsector. Zo wordt de ontwikkeling verzekerd, wordt er talent aangetrokken en behouden en wordt innovatie aangemoedigd ten voordele van de Brusselse studio's en bedrijven.

dynamique qui favorise la création d'emplois. Cependant, pour exploiter pleinement ce potentiel, il est impératif d'investir de manière adéquate dans le soutien au secteur. Dans un contexte où les autres Régions de notre pays consacrent des ressources considérables au développement du secteur, il est impératif que la Région bruxelloise reste compétitive. Le soutien financier approprié est un élément clé pour attirer et retenir les talents, mais aussi encourager l'innovation, afin de garantir que les studios et entreprises bruxelloises se développent.

Dès lors, la présente proposition de résolution vise à reconnaître la nécessité de prendre des actions concrètes pour promouvoir la compétitivité du secteur du jeu vidéo en Région de Bruxelles-Capitale. Elle invite le Gouvernement à revoir les règles de financement de screen.brussels et à renforcer le financement du secteur du jeu vidéo afin d'en assurer le développement pour attirer et retenir les talents, et encourager l'innovation dans l'intérêt des studios et entreprises bruxelloises.

Christophe DE BEUKELAER (FR)

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

ertoe strekkende de financiering van de gamingsector te verhogen en de financieringsregels te herzien

Het Brussels Hoofdstedelijk Parlement,

Rekening houdend met het economische, technologische en culturele belang van de gamingindustrie in België;

Rekening houdend met het feit dat de gamingindustrie een essentiële rol speelt inzake economische ontwikkeling, culturele creativiteit en technologische innovatie;

Rekening houdend met het belang van de sector in termen van digitale economie en de creatie van uiteenlopende banen;

Rekening houdend met de noodzaak om innovatie en creatie te ondersteunen, aangezien videogames intrinsiek gelinkt zijn aan creativiteit en technologische ontwikkeling;

Rekening houdend met het feit dat financiële steun aan de sector essentieel is om de ontwikkeling van vernieuwende en originele games aan te moedigen;

Rekening houdend met de ontwikkeling van de sector en het potentieel benadrukkend inzake jobcreatie dat de sector heeft voor ontwikkelaars en ander talent in ons gewest;

Rekening houdend met de noodzaak voor het Brussels Hoofdstedelijk Gewest, als uithangbord van Europa en als Belgische hoofdstad, om voorop te lopen in deze sector in volle expansie;

Rekening houdend met het belang van innovatiecentra en gespecialiseerde fondsen voor de ontwikkeling van de sector, daarbij de noodzaak benadrukkend van een versterking van de bestaande infrastructuur, zoals screen.brussels;

Rekening houdend met het feit dat de financieringswijze van screen.brussels niet is aangepast aan videogames en dat de studio's in ons gewest geen steun genieten;

Rekening houdend met het feit dat de andere gewesten in het land massaal investeren in de ondersteuning van de sector, in het bijzonder met de hulp van adequate fondsen, en dat verscheidene Brusselse studio's het grondgebied van het gewest ondertussen al hebben verlaten;

Rekening houdend met de noodzaak om de middelen voor videogames uit te breiden en gespecialiseerde opleidingsprogramma's voor de ontwikkeling van vaardigheden in deze sterk evoluerende sector te stimuleren;

PROPOSITION DE RÉOLUTION

visant à augmenter le financement du secteur des jeux vidéo et à en revoir les règles de financement

Le Parlement de la Région de Bruxelles-Capitale,

Considérant l'importance économique, technologique et culturelle de l'industrie du jeu vidéo en Belgique;

Considérant que l'industrie du jeu vidéo joue un rôle essentiel en termes de développement économique, de créativité culturelle et d'innovation technologique;

Considérant l'importance du secteur en termes d'économie numérique et de création d'emplois variés;

Considérant la nécessité de soutenir l'innovation et la création, vu que le jeu vidéo est intrinsèquement lié à la créativité et au développement technologique;

Considérant que le soutien financier au secteur est essentiel pour encourager le développement de jeux vidéo novateurs et originaux;

Considérant le développement du secteur et le potentiel en termes de création d'emplois que représente ce secteur pour les développeurs et les talents dans notre Région;

Considérant la nécessité pour la Région Bruxelles-Capitale, vitrine de l'Europe et capitale belge, d'être à la pointe dans ce secteur en pleine expansion;

Considérant l'importance des incubateurs et des fonds spécialisés pour le développement du secteur, en soulignant la nécessité de renforcer les infrastructures existantes, comme le *Screen Brussels Fund*;

Considérant que le mode de financement du *Screen Brussels Fund* est inadapté au jeu vidéo et que les studios ne bénéficient d'aucune aide dans notre Région;

Considérant que les autres Régions du pays investissent massivement dans le soutien au secteur, notamment à l'aide des fonds adéquats, et que plusieurs studios bruxellois ont déjà quitté le territoire de la Région;

Considérant la nécessité de renforcer les fonds dédiés aux jeux vidéo et de promouvoir les programmes de formations spécialisées pour développer les compétences dans ce secteur en pleine évolution ;

Verzoekt de Brusselse Hoofdstedelijke Regering:

- om de gewestelijke ontwikkeling van de gamingsector te stimuleren door een adequaat financieringsmechanisme in te voeren;
- om de financieringsregels van *screen.brussels* specifiek aan te passen aan de ontwikkeling en ondersteuning van videogames;
- om de specifieke financiering van de gamingsector te verhogen om de ontwikkeling ervan te garanderen, voor zover de financieringsregels van *screen.brussels* niet zouden kunnen worden aangepast.

Demande au Gouvernement de la Région de Bruxelles-Capitale:

- de promouvoir le développement régional du secteur du jeu vidéo en établissant un mécanisme de financement adéquat;
- d'adapter spécifiquement les règles de financement du *Screen Brussels Fund* pour le développement et le soutien au jeu vidéo;
- d'augmenter le financement spécifique du secteur du jeu vidéo pour en assurer le développement, dans la mesure où les règles de financement de *Screen Brussels* ne pourraient être adaptées.

Christophe DE BEUKELAER (FR)