

PMS

Estudio de Mercado Videojuegos en Bélgica

OCTUBRE 2017

Documento elaborado por la Oficina Comercial de Chile en Bélgica - ProChile

pro|CHILE
IMAGINA · CRECE · EXPORTA



Tabla de contenido

Tabla de contenido	2
I. Resumen Ejecutivo	4
1. Alcances del presente Estudio	4
2. Oportunidades en el mercado para el desarrollo de videojuegos	4
II. Definiciones	5
1. Definición de videojuego y videojuego serio	5
III. Panorama general del mercado belga	5
1. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado	5
2. El mercado de videojuegos	6
2.1. Flandes	9
2.2. Valonia	11
3. Marco regulatorio e institucionalidad para la creación de empresas	12
4. Instrumentos de apoyo público y privado	13
4.1. A nivel europeo: Creative Europe Media	13
4.2. A nivel regional: Flandes	14
4.3. A nivel regional: Valonia	15
4.4. A nivel regional: Bruselas	16
5. Sistema de registro e inscripción de patentes	16
6. Política de Atracción de Inversión Extranjera	17
6.1. Flandes	18
6.2. Valonia	18
6.3. Bruselas	19
IV. Principales Actores del ecosistema de videojuegos	19
1. Asociaciones privadas y empresariales vinculadas al sector de videojuegos	19
1.1. A nivel europeo	19
1.2. Al nivel nacional	20
2. Incubadoras y aceleradoras de negocios	21
2.1. A nivel europeo	21
2.2. A nivel nacional	22
2.3. A nivel regional	23
3. Centros de educación vinculados al quehacer empresarial	24
V. Principales empresas en ecosistema local y países competidores	25
1. Principales empresas de videojuegos en Bélgica	25
2. Distribución de videojuegos en Bélgica	26

3. Descripción de los principales desafíos y países competidores.....	27
3.1. Financiamiento	27
3.2. Otros países más competitivos.....	28
3.3. Fuga de cerebros - <i>Braindrain</i>	28
VI. Obstáculos a enfrentar.....	29
VII. Opiniones de actores relevantes en el mercado belga	29
1. Laurent Grumiaux, CEO de FISHING CACTUS y Representante de WALGA.....	29
2. David Verbruggen, Representante de la Asociación de videojuegos flamenca FLEGA.....	30
VIII. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado belga	31
IX. Contactos relevantes.....	32
X. Bibliografía	32

I. Resumen Ejecutivo

1. Alcances del presente Estudio

A través de este estudio se intenta proporcionar una primera mirada sobre el mercado de videojuegos en Bélgica. En primer lugar, se describe el mercado belga en general. ¿Cómo funciona el mercado?, ¿Cómo se crea una nueva empresa?, ¿Cómo se atraen inversionistas extranjeros?, etc. En segundo lugar, se enfoca específicamente en el mercado de videojuegos en Bélgica: ¿Existe un mercado de videojuegos desarrollado en Bélgica?, ¿Qué empresas han sido fundamentales para el desarrollo de este mercado?, etc. Finalmente, se comenta los desafíos y oportunidades para este mercado y se da algunas recomendaciones para las empresas chilenas en el sector.

2. Oportunidades en el mercado para el desarrollo de videojuegos

El mercado belga definitivamente tiene aún más potencial para desarrollarse. Aunque existe suficiente conocimiento, Bélgica cuenta con una de las mejores escuelas de videojuegos en el mundo¹, y muchas veces faltan recursos para invertir. El sector de videojuegos está ejerciendo presión sobre el gobierno belga para que éste sea apoyado como el sector audiovisual (de películas), que hoy en día cuenta con un fuerte apoyo financiero por parte del gobierno. Al lado de eso, un comentario frecuentemente escuchado es que a los productores de videojuegos que salen de la universidad muchas veces les falta el conocimiento para emprender. Entonces, inversiones en el mercado de videojuegos todavía son necesarias, lo que se refiere tanto a emprendimiento como recursos financieros.

¹ www.therookies.co/schools/best-game-design-development-schools-world-2017/

II. Definiciones

1. Definición de videojuego y videojuego educativo

FLEGA², Asociación Flamenca de Videojuegos, desarrolló junto con WALGA³, Asociación Valona de Videojuegos, la definición de videojuego que sigue: “un trabajo interactivo que generalmente se compone de audio, video, código informático, cuento de historias, sentimiento de juego y que se puede jugar con 1 o más personas al mismo tiempo en un computador, móvil, por internet, consola de juegos o Tablet con lo cual el interactivo y los mecanismos de juego están proyectados en un aparato audiovisual como una pantalla y con lo cual se puede utilizar aparatos periféricos”.⁴

Serious games o videojuegos educativos: “son juegos diseñados para un propósito principal distinto del de la pura diversión. Se utiliza las incentivas de motivación del diseño de videojuegos – como competición, curiosidad, colaboración, cambio individual – y de la media de videojuegos, [...], para aumentar la motivación de jugadores para embragarse en tareas complejas y/o aburridas.”⁵

El mercado del videojuego está compuesto por todos los desarrolladores, editores, productores, empresariales, distribuidores, vendedores, centros de educación, centro de innovación y emprendimiento, asesores, sociedades de servicio, titulares de licencia, empresas proveedoras, oficinas de prueba y otros. Es decir, todos los participantes que agregan valor al proceso.

III. Panorama general del mercado belga

1. Estabilidad económica, política, institucional y seguridad jurídica del mercado

Considerando su ubicación en el centro de Europa, su accesibilidad logística y teniendo a Bruselas como capital de la Unión Europea, Bélgica es un país muy interesante para invertir. Así, Bélgica sirve perfectamente como base de salida para llegar no solamente al consumidor belga, sino también al europeo. Este país tiene una economía abierta al mundo y logísticamente está muy bien desarrollado.

² www.flega.be

³ www.walga.be

⁴ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p.3.

⁵ <http://lexicon.ft.com/Term?term=serious-games>

Además cuenta con un alto nivel de educación, centros de investigación y emprendimiento reconocidos en el mundo y su estándar de vida es alto⁶. El **producto interno bruto** de Bélgica es US\$ 550 billones y se está previendo un crecimiento del PIB con 1,3% en 2019⁷.

Bélgica es un **estado federal** con aproximadamente **11 millones de habitantes**. Un 60% es de origen flamenco y habla neerlandés. El otro 40 % es de origen valón, que es la parte sur del país, donde se habla francés. Menos del 1% habla alemán y vive en la parte Este del país. Bélgica está dividido en **tres regiones**: Flandes, Valonia y la región de Bruselas. Las regiones se dedican a asuntos económicos. De igual modo, Bélgica tiene **tres comunidades** – la comunidad neerlandófono, francesa y alemana – que se ocupan con asuntos culturales. En esta página web <https://www.belgium.be/en> se puede encontrar toda la información (turística, económica, histórica,...) que se necesita sobre Bélgica⁸.

2. El mercado de videojuegos

El sector de videojuegos en Bélgica creció mucho en los últimos años. Sobre todo el *boom* (explosión) de los videojuegos en los teléfonos inteligentes y el avance online de las tiendas de videojuegos, ofreció muchas nuevas oportunidades para empresas emergentes a establecerse en el mercado⁹. Eso se refleja en las cifras; en 2015, 68,5% de los jugadores en Flandes utilizó un teléfono inteligente como *gaming device* (aparato para jugar videojuegos). Aunque el computador sigue ocupando el primer lugar como aparato más utilizado para jugar (91,2%), este último fue disminuyendo como aparato de videojuegos con un 5,8% en los últimos años¹⁰. En la página web de Newzoo¹¹ – un proveedor de *market intelligence* (inteligencia mercado) que abarca los temas de videojuegos mundiales, deportes electrónicos y mercados móviles – se puede comparar Bélgica con otros países en cuanto al uso e integración del teléfono inteligente¹². Por el momento, Bélgica ubica el lugar 42 en comparación con Chile, que se ubica en el lugar n° 39.

El crecimiento de la importancia de los videojuegos, también se nota en una diversificación más grande de los jugadores. En 2015, había 4,2 millones de jugadores activos en Bélgica. En términos de volumen de negocios (€ 239 millones en 2015), el mercado belga es el n° 29 más grande del mundo. Además, se estima que el mercado seguirá creciendo con un 2,4% por año¹³. En 2014, el mercado belga total de desarrolladores de videojuegos fue € 43.607.105 (sin IVA); un crecimiento de 6,63% con respecto a 2012¹⁴. Este crecimiento demuestra que todavía existe gran potencial de crecimiento para el sector en

⁶ www.business.belgium.be/en/investing_in_belgium/reasons_to_invest

⁷ <http://data.worldbank.org/country/belgium?view=chart>

⁸ www.belgiumfilm.be/about-belgium

⁹ Meeus, R (2013). “De speeltijd is voorbij”, en: Trends, 2013, p. 71.

¹⁰ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 8.

¹¹ <https://newzoo.com>

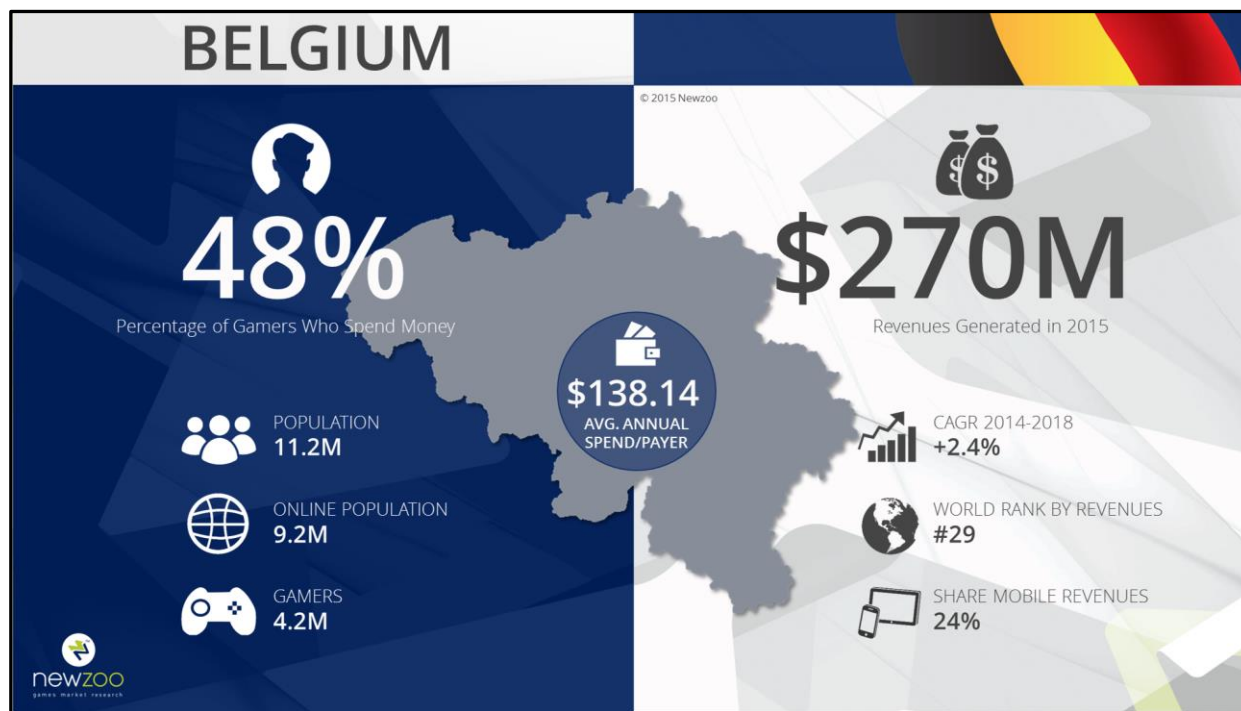
¹² www.newzoo.com/insights/rankings/top-50-countries-by-smartphone-penetration-and-users/

¹³ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 6.

¹⁴ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 24.

Bélgica. Igualmente, la nueva tendencia de *eSports*¹⁵, juego para profesionales, demuestra que el sector sigue creciendo¹⁶.

FIGURA 1



FUENTE: NEWZOO 2015 ¹⁷

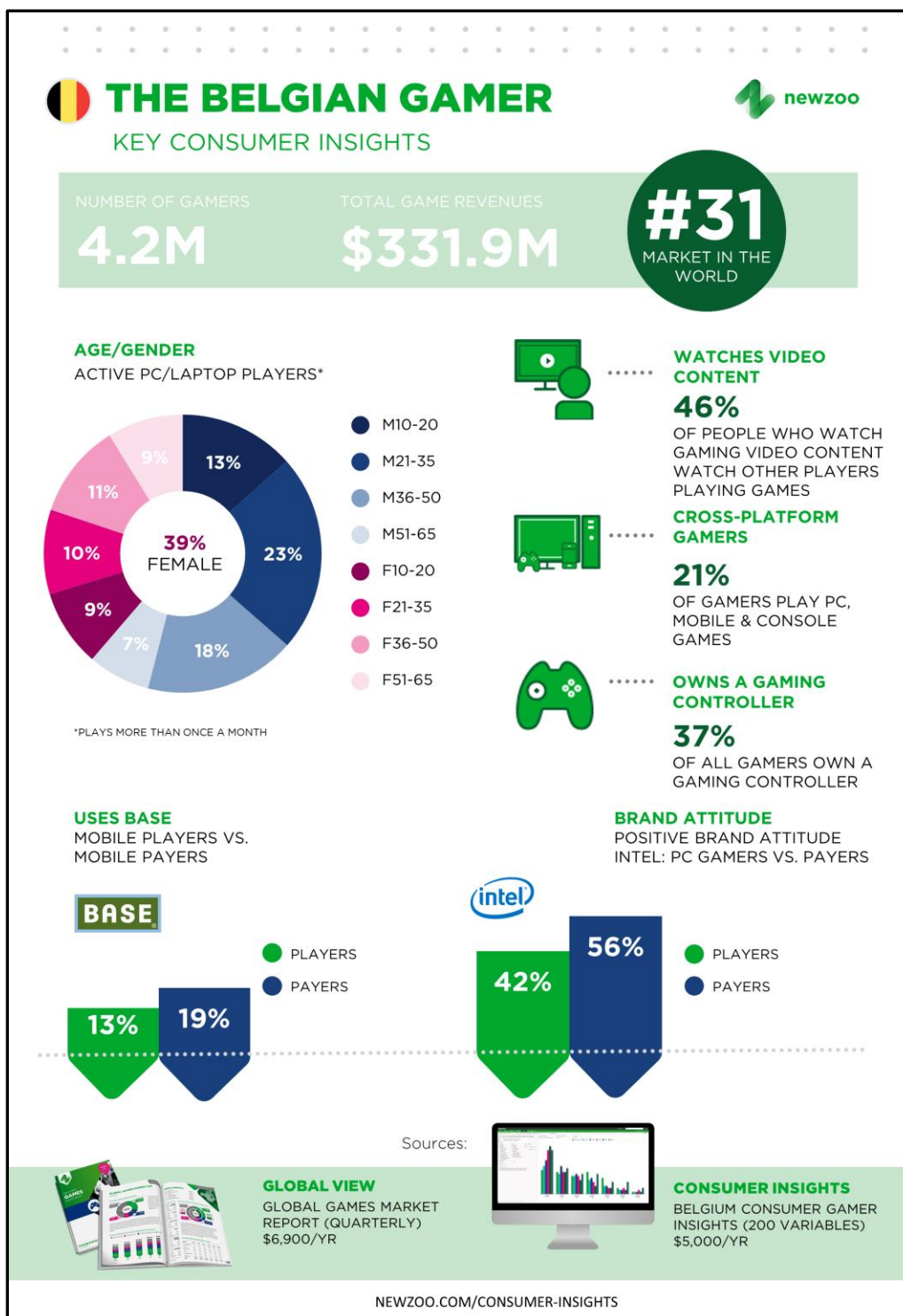
Newzoo reunió información sobre el jugador belga que se muestra en el esquema más abajo. De un total de 11 millones, 4,2 millón de habitantes es un jugador o sea, que juega por lo menos una vez por mes. Los ingresos del sector para Bélgica en 2017 eran USD 331,9 millones, llegando a posicionarse en el lugar n° 31 del mundo. El 39% de los jugadores belgas son mujeres y los jugadores belgas que juegan más frecuentemente tienen entre 21 y 35 años de edad.

¹⁵ Oxford Dictionaries: "Un juego jugado por múltiples jugadores profesionales al mismo tiempo con público."
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/us/e-sport>

¹⁶ www.retaildetail.be/nl/news/algemeen/gamesindustrie-blijft-opmars

¹⁷ www.newzoo.com/INSIGHTS/INFOGRAPHICS/NEWZOO-SUMMER-SERIES-24-BELGIAN-GAMES-MARKET/

FIGURA 2


FUENTE: NEWZOO 2017 ¹⁸
¹⁸ www.newzoo.com/insights/infographics/the-belgian-gamer-2017/

72 estudios de videojuegos están operativos hoy en día en Bélgica, lo que representa un crecimiento de 11% con respecto a 2015. Flandes cuenta con el 65% de los estudios de videojuegos, Valonia cuenta con 30% y Bruselas con 5%¹⁹.

Al lado del sector de entretenimiento, los videojuegos empiezan a tener un rol importante también en otros sectores de la sociedad belga, una tendencia que se conoce como *gamification*. *Gamification* es una tendencia en que las tecnologías de videojuegos se aplican en contextos que en general tienen nada que ver con videojuegos. Es decir, muy popular en estos días es la aplicación de videojuegos para la educación y el comercio. Escuelas utilizan videojuegos educativos como una herramienta didáctica, como por ejemplo la plataforma *Kweetet*²⁰ de la editora flamenca Die Keure²¹. Otro caso de *gamification* es el *advergaming*, un modo para promocionar productos o servicios en videojuegos como otra alternativa de marketing²².

2.1. Flandes

Los videojuegos forman parte del sector creativo. Entonces, para los productores de videojuegos extranjeros, se recomienda visitar la página web de la región para tener una idea del tamaño y la presencia del sector creativo en Flandes²³. El sector creativo se puede dividir en tres subsectores; las artes y el patrimonio cultural, los medios de comunicación y la industria de entretenimiento (de la cual forma parte los videojuegos), y prestación de servicios creativos / de negocios.

¹⁹ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 9.

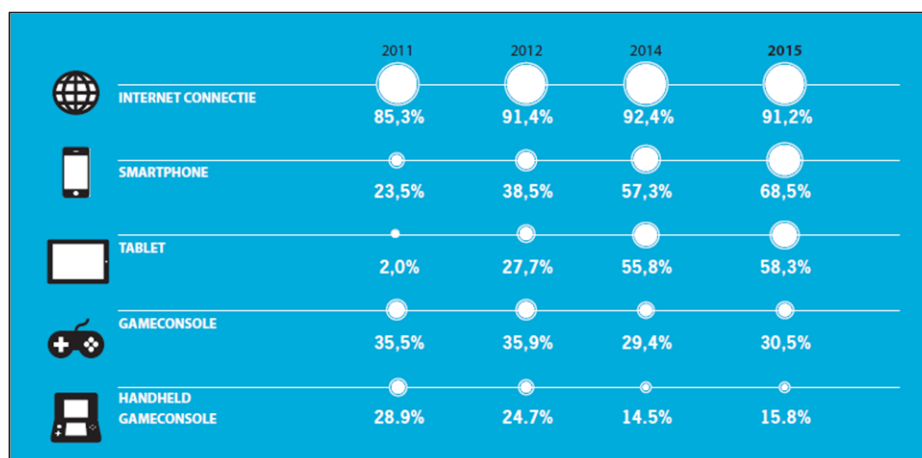
²⁰ www.kweetet.be

²¹ <https://www.diekeure.be/en-gb/die-keure>

²² Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 12.

²³ www.creatievesector.be

FIGURA 3 POSESIÓN Y USO MEDIOS DE COMUNICACIÓN FLANDES

FUENTE: FLANDERS DC²⁴

El sector creativo ocupa 2,7% del PIB en Flandes. Este sector crea trabajo para 12,9% de todos los independientes (trabajadores de cuenta propia) en Flandes y representa 2,4% de todos los empleados en Flandes. Para Flandes, las cifras se encuentran en el esquema abajo²⁵. El volumen de negocios del sector de videojuegos en Flandes fue €224 millones en 2013, lo que aumentó considerablemente desde 2008, cuyo monto era €137 millones²⁶.

FIGURA 4 VOLUMEN DE NEGOCIOS DEL SECTOR DE VIDEOJUEGOS EN FLANDES

	2013	2010	2008	Crecimiento con respecto a 2010	Crecimiento con respecto a 2008
VOLUMEN DE VENTAS	223.948.310 EUR	215.948.386 EUR	136.530.000 EUR	4%	64%
VALOR AÑADIDO	75.188.751 EUR	33.006.941 EUR	19.320.374 EUR	128%	289%
EMPLEADORES	59	43	39	37%	51%
EMPLEADO	451	289	101	56%	347%
INDEPENDIENTES	146	87	55	68%	165%

FUENTE: FLANDERS DC²⁷

²⁴ www.flandersdc.be/uploads/media/58861a56690d6/2016-flega-gaminginvlaanderen.pdf

²⁵ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 23-24.

²⁶ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 13.

²⁷ www.flandersdc.be/uploads/media/58861a56690d6/2016-flega-gaminginvlaanderen.pdf

Según el estudio *Gaming in Vlaanderen* de FLEGA²⁸, 33,5% de los Flamencos posee una consola de juego y/o *handheld* (de mano), lo que significa un crecimiento de 1% en comparación con el año 2014 y de 2% con respecto al 2013. Además, el estudio indica que el 55% de la población flamenca juega por lo menos una vez por mes, ya sea en el computador (31,2%), teléfono inteligente (30,4%) o Tablet (22,3%)²⁹. Aunque el computador sigue siendo por el momento el aparato más utilizado, como dicho anteriormente, desde 2014, el uso del Tablet y el Smartphone ha aumentado considerablemente³⁰.

El perfil del jugador flamenco depende mucho del aparato utilizado. Como demuestra la figura siguiente, los hombres juegan en general más videojuegos que las mujeres. El aparato preferido por los hombres son las consolas. Los medios de juego que son preferidos por las mujeres, en cambio, son el Tablet (53%) y el teléfono inteligente (51%). Por otro lado, el computador es un aparato preferido tanto por hombres como mujeres. Jugadores “móviles”, es decir, que utilizan su teléfono o Tablet, tienen en general menos que 50 años.

FIGURA 5

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

FUENTE: FLANDERS DC

2.2. Valonia

La página web del sector creativo de Valonia es www.creativewallonia.be. La región valona incluye en el sector todas las actividades de creación, producción, difusión y conservación de bienes y servicios. Este

²⁸ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA.

²⁹ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 13.

³⁰ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 9.

sector está formado por los siguientes subsectores: el cine, la televisión, los videojuegos, diseño, la moda, la música, las artes escénicas, edición, la radio y las artes visuales. El programa del gobierno valón hace un esfuerzo para estimular la creación y la innovación en su región a través de varias iniciativas como el festival *Semana de la Creatividad*, empresas emergentes, *coworking*, y financiamiento a través de la bolsa Boost³¹.

Como en Flandes, el sector de videojuegos valón empieza a amarse, sobre todo en la ciudad de Mons, donde está ubicado el estudio de producción FISHING CACTUS³², que muestra el camino para los más pequeños³³. Laurent Grumiaux, CEO de FISHING CACTUS en Mons es también el fundador de WALGA, la asociación valona de videojuegos, que se presenta más adelante en este estudio.

3. Marco regulatorio e institucionalidad para la creación de empresas

Para comenzar una empresa en Bélgica, se recomienda leer la información del siguiente link del sitio web del gobierno belga: https://www.belgium.be/en/economy/business/creation/important_steps

Se proporciona información dependiendo de la región: Flandes, Valonia o la capital Bruselas.

Flandes apoya la creación de nuevas empresas. Según la Agencia de Innovación e Emprendimiento³⁴, unas de las instancias que se debe contactar cuando piensas en empezar un negocio en Flandes y que en particular ayuda a PYMEs³⁵, reducciones en IVA pertenecen al negocio principal de las autoridades federales³⁶. A través de la página web de FIT³⁷ (Inversión y Comercio de Flandes), se puede obtener el manual *Configurando su negocio en Flandes* gratuitamente³⁸. FIT sostiene que en cuatro días, se puede crear una empresa en Flandes.

Igual que en Flandes, en Valonia se dirigen a la Agencia de Innovación y Emprendimiento (<https://www.aei.be>) para la creación de una empresa; es el punto primordial a visitar para empresas emergentes. Proporciona toda la información (técnica, financiera, legal,...) que se necesita para empezar.

La página web de la Región de Bruselas³⁹ publica también mucha información sobre cómo establecer un negocio en Bruselas. Incluye información sobre licencias, autorizaciones, contratar a personal, ubicación de su empresa, el medio ambiente, etc.

³¹ www.creativewallonia.be/boost-up/boost-up.htm?lng=fr

³² www.fishingcactus.com

³³ www.lavenir.net/cnt/dmf20170822_01043665?pid=3346827

³⁴ <https://www.vlaio.be/nl/andere-doelgroepen/foreign-investors>

³⁵ www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/investing-in-flanders/grant-incentives/aid-developing-and-growing-your-sme

³⁶ www.vlaio.be/artikel/government-support

³⁷ <https://www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/investing-in-flanders/setting-business-in-flanders-easier-you-think>

³⁸ www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/investing-in-flanders/setting-business-in-flanders-easier-you-think

³⁹ <http://be.brussels>

Por otro lado, existe la página web impulse.brussels⁴⁰ que está a la disposición de tanto empresas emergentes, como emprendedores “especialistas”, inversionistas extranjeros, PYMEs, etc⁴¹. Ayuda a los emprendedores en Bruselas en cualquier tema: subvenciones, financiamiento, administración, etc. También ofrece ayuda en temas como innovación, inversiones e internacionalización.

Una ley que se debe considerar es la de Directiva de Servicios; una ley europea que intenta facilitar hacer negocios o plantear su negocio en la Unión Europea. Para obtener más información sobre licencias y autorizaciones, debe dirigirse a un Punto de Contacto Singular⁴²; es un punto de contacto para emprendedores y ayuda a emprendedores con la administración.

4. Instrumentos de apoyo público y privado

4.1. A nivel europeo: Creative Europe Media

Creative Europe (Europa Creativa) es un programa de subvención de la Comisión Europea, que existe desde hace 7 años, para estimular y apoyar la cooperación internacional en los sectores culturales, audiovisuales y creativos. Para el período de 2014-2020, Creative Europe dispone de un monto de € 1,46 mil millones, del cual un 31% se asigna a Cultura, un 56% a Medios de Comunicación y un 13% a colaboración de gestión política y actividades multidisciplinarias. Videojuegos pertenecen al programa MEDIA contando con un monto de € 824 millones. Un proyecto puede obtener una subvención de € 10.000 hasta € 150.000 como apoyo de producción, a condición de que este monto no sea más que la mitad de los costos de producción total. Más información sobre el subprograma para el sector audiovisual, se encuentra en el siguiente link: https://ec.europa.eu/programmes/creative-europe/media/video-game-development_es

Hay oficinas en Flandes⁴³ y en Valonia⁴⁴ que ayudan en el proceso para postular a dichos fondos.

Al lado de Creative Europe, uno también puede intentar obtener fondos a través del programa Horizon 2020 de la Unión Europea. Horizon 2020 es el programa más grande para investigación e innovación. No es un fondo para videojuegos en específico, sino ofrece posibilidades interesantes para la industria. Por ejemplo, uno de las convocatorias H2020 (2016 – 2017) se dirige a los desarrolladores de videojuegos

⁴⁰ <http://www.abo-bao.be>

⁴¹ www.be.brussels/working-and-doing-business/doing-business-in-brussels?set_language=en

⁴² www.business.belgium.be/nl/uw_bedrijf_beheren/alle_stappen/ondernemingsloket

⁴³ www.creativeeurope.be/nl/creative-europe-desk-vlaanderen

⁴⁴ www.europecreative.be/fr/progr-media/soutiens-disponibles/production/jeux-videos

(serios) (ICT-24-2016: *Gaming and gamification*) (valor € 1 millón). El objetivo es realizar un aumento de iniciativas en temas como educación e inclusión social⁴⁵.

4.2. A nivel regional: Flandes

Las subvenciones para la innovación en Flandes, primeramente, vienen de la Agencia de Innovación y Emprendimiento⁴⁶; es el punto de contacto primordial del gobierno flamenco para los emprendedores. Estimulan el espíritu empresarial en Flandes a través de apoyo financiero. Para empresas extranjeras en Bélgica, la agencia, tanto como el gobierno federal, ayuda a través de subvenciones y medidas fiscales⁴⁷.

Un punto de contacto⁴⁸ de la Agencia de Innovación y Emprendimiento de Flandes⁴⁹ que ayuda a los emprendedores, es el Centro de Innovación⁵⁰. Ayuda a las PYMEs a perseguir fondos, por ejemplo, por medio de entregar un dossier de subvención, y conocimiento. En total, hay 5 centros en Flandes que ayudan a las PYMEs a familiarizarse con los diferentes centros e instituciones que hay.

Otro punto de contacto de VLAIO, es Flanders DC⁵¹, el cual proporciona a los empresarios información más bien comercial. Es decir, ayuda a los emprendedores durante el inicio, el crecimiento y expansión profesional de su empresa.

La Agencia de Innovación y Emprendimiento proporciona fondos a Screenflanders⁵², un apoyo económico para producciones audiovisuales tanto nacionales como internacionales que gastan (parte de) el presupuesto en la región de Flandes. Productores internacionales que están coproduciendo con un productor audiovisual belga que cumple con los criterios, pueden presentar una solicitud⁵³. El Fondo Flamenco Audiovisual (VAF⁵⁴) para videojuegos, que apoya al desarrollo (preproducción y producción) de videojuegos en Flandes, promociona y gestiona el fondo⁵⁵. Tanto la producción de videojuegos educativos como videojuegos de entretenimiento están considerados. El apoyo, en la forma de una subvención de proyecto, está limitado a 75% para videojuegos educativos y a 50% para videojuegos de entretenimiento. El fondo que se puede obtener del VAF, es bastante popular porque es un fondo especialmente creado para el sector de videojuegos y además, se proporciona condiciones favorables. Es

⁴⁵ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 38, 68.

⁴⁶ <https://www.vlaio.be/nl/andere-doelgroepen/foreign-investors>

⁴⁷ www.vlaio.be/artikel/government-support

⁴⁸ Front Office es la parte de la empresa que está en contacto con el cliente.

⁴⁹ <https://www.vlaio.be/nl/andere-doelgroepen/foreign-investors>

⁵⁰ www.innovatiecentrum.be

⁵¹ www.flandersdc.be

⁵² www.screenflanders.be

⁵³ www.belgiumfilm.be/film-financing/economic-funds

⁵⁴ <https://www.vaf.be/flanders-audiovisual-fund>

⁵⁵ www.vaf.be/steun-aan-creatie/vafgamefonds

decir, el VAF no se hace accionista, solamente en el caso de que la empresa obtenga beneficios, se necesita devolver el apoyo recibido⁵⁶.

Otra opción para obtener fondos es a través de PMV (Sociedad de Participación Flandes)⁵⁷; que es una sociedad que invierte en proyectos y PYMEs con potencial. PMV resulta ser una buena opción de financiamiento para empresas que necesitan más recursos. A través de su programa *Cultuurinvest*⁵⁸, PMS se hace socio de empresas de la industria creativa y cultural.

Por otro lado, el Centro de Inversión y Comercio de Flandes ofrece subvenciones a empresas flamencas innovadoras (PYMEs) para descubrir otros mercados con su producto o servicio. Estas empresas deben cumplir con ciertos criterios⁵⁹.

Imec⁶⁰ es un centro de investigación destacado en el mundo para nano electrónica y tecnología digital. En su página web, Imec se presenta como “el centro de I + D líder en el mundo en nanoelectrónica y tecnologías digitales. Como socio de confianza para empresas, empresas emergentes y el mundo académico, reúnen a gente inteligente de todo el mundo en un entorno creativo y estimulante. Al aprovechar su infraestructura de clase mundial y el ecosistema local y global de varios socios en una multitud de industrias, están acelerando el progreso hacia un futuro conectado y sostenible”⁶¹.

Imec ayuda a los productores de videojuegos flamencos a través de sus programas⁶²; ofrece tanto I+D soluciones para crear nuevas tecnologías como apoyo en innovación para el desarrollo de sus ideas.

También vale la pena mencionar Mediarte⁶³, quienes apoyan y estimulan cualquier iniciativa que fomenta la educación, la formación y el empleo en el sector audiovisual en Flandes. Invierten en capital humano para aumentar y optimizar la calidad de producciones audiovisuales.

4.3. A nivel regional: Valonia

Wallimage⁶⁴ sirve como el fondo económico audiovisual para Valonia (homólogo de Screenflanders en Flandes). Para poder disponer de dicho fondo, productores de videojuegos internacionales pueden encontrar un productor belga, que cumple con los criterios requeridos, para hacer una coproducción.

⁵⁶ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 19.

⁵⁷ www.pmv.eu

⁵⁸ www.pmv.eu/nl/financiering-voor-ondernemers/leningen/cultuurinvest

⁵⁹ www.flandersinvestmentandtrade.com/export/voorwaarden-voor-het-verkrijgen-van-subsidies

⁶⁰ www.imec-int.com

⁶¹ www.imec-int.com/nl/about-imec

⁶² www.imec-int.com/nl/what-we-offer

⁶³ www.mediarte.be

⁶⁴ www.wallimage.be

Digital Wallonia⁶⁵ forma parte del Plan Marshall 4.0⁶⁶ del gobierno Valón. Desde el 2016, se proporciona un monto de €503.263 para ser invertido en el sector digital. Al lado de esto, Digital Wallonia cuenta con un fondo de inversiones *W.IN.G Wallonia Innovation and Growth* (Valonia Innovación y Desarrollo) para start-ups digitales. El fondo está gestionado por la SRIW (La Sociedad Regional de Inversión Valona). El monto total disponible de este fondo es € 50 millones⁶⁷.

El homólogo de FIT en Valonia es AWEX (Agencia Valona de Exportación)⁶⁸ que se encarga de promocionar las exportaciones de Valonia en el extranjero. AWEX organiza misiones comerciales para que empresas valonas puedan conectarse al mundo, comparte conocimiento, atrae inversionistas a Valonia, etc. Contrariamente a FIT, AWEX apoya a desarrolladores de videojuegos para ir a la famosa feria internacional GDC⁶⁹ en San Francisco⁷⁰.

De la misma manera, la Dirección General Operacional de la Economía, el Empleo, y la Investigación apoya con financiamiento a los proyectos que incluyen innovación (aplicaciones innovadoras). La empresa Valona FISHING CACTUS⁷¹ fue apoyada a través de esta vía para desarrollar su proyecto⁷².

Al lado de la región, la comunidad francesa ofrece ayuda a PYMEs a través de *St'Art*⁷³, el cuál es un fondo para estimular la creación de empresas y el desarrollo continuo de estructuras ya existentes.

4.4. A nivel regional: Bruselas

En Bruselas, Screen Bruselas (www.screen.brussels/fund) ofrece ayuda financiera a proyectos audiovisuales que se producen en la región de la capital Bruselas.

5. Sistema de registro e inscripción de patentes

El tema de patentes es una opción que se puede hacer a nivel nacional, en este caso Bélgica, o al nivel europeo. Si uno tiene la intención de explotar solamente su producto en Bélgica, se recomienda solicitar una patente belga⁷⁴. Si se necesita tener su producto protegido en varios países, puede ser más

⁶⁵ www.digitalwallonia.be

⁶⁶ www.planmarshall.wallonie.be/

⁶⁷ Raats, T., Waebe, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 39.

⁶⁸ www.awex-export.be

⁶⁹ <http://www.gdconf.com/>

⁷⁰ Raats, T., Waebe, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 39.

⁷¹ <http://www.fishingcactus.com/>

⁷² Meeus, R (2013). "De speeltijd is voorbij", in: Trends, 2013, p. 73.

⁷³ www.start-invest.be

⁷⁴ www.economie.fgov.be/en/entreprises/Intellectual_property/Patents/Belgian_patents/#.WZ_7ND5JYdU

recomendable solicitar una patente al nivel europeo; así tendrán su producto protegido en varios de los 38 países socios del Convenio de Patente Europa⁷⁵.

Para obtener una patente, hay que presentar su solicitud al Servicio para Propiedad Intelectual⁷⁶.

6. Política de Atracción de Inversión Extranjera

Gracias a la economía abierta, la ubicación perfecta para llegar al consumidor europeo, la excelente fuerza laboral, beneficios tributarios y las buenas condiciones de vida, Bélgica es un destino interesante para invertir⁷⁷.

Para crear una empresa en Bélgica, uno tiene que decidir primeramente qué tipo de empresa quiere crear; sucursal o filial / subsidiaria. Después, se necesita registrar la empresa. Es importante seguir el orden indicado de los pasos a tomar, ya que a veces se necesita cierta información de un paso para poder cumplir otro paso.

Para atraer a la inversión extranjera, Bélgica ofrece algunos beneficios tributarios. En la página web www.business.belgium.be, altamente recomendado para leer para futuros inversionistas, se publican algunos beneficios tributarios como: deducción de intereses nocionales⁷⁸, deducción de ingresos imponibles, dividendos pagados hasta 95% libre de IVA, inversiones en Investigación & Desarrollo, transferencia de IVA de bienes importados (no hay necesidad para pagar el IVA, o un adelantado, de antemano), contribuciones de seguridad social reducidos para empleadores, ingresos de innovación de patentes, etc⁷⁹.

Tanto Flandes como Valonia y Bruselas son destinos de inversión atractivos. Dichas regiones se destacan por su buena ubicación y los servicios logísticos bien desarrollados de la zona, pero al lado de esto, tienen sus propias fuerzas y características.

⁷⁵ www.economie.fgov.be/en/entreprises/Intellectual_property/Patents/European_patents/#.WZ_7FD5JYdU

⁷⁶ www.economie.fgov.be/en/entreprises/Intellectual_property/Aspects_institutionnels_et_pratiques/OPRI/#.WeYkq2drwdV

⁷⁷ www.business.belgium.be/en/investing_in_belgium/reasons_to_invest

⁷⁸ La 'deducción por capital de riesgo' o 'deducción de intereses nocionales' es una medida nueva, innovadora y poderosa en el derecho tributario internacional, por la cual todas las empresas sujetas al impuesto de sociedades belga pueden aplicar una deducción de sus ingresos imponibles en forma de una tasa de interés ficticia que se calcula sobre la base de sus propios activos (activos netos). La medida es válida desde el 1 de enero de 2006 (año fiscal 2007).

https://finance.belgium.be/en/ondernemingen/vennootschapsbelasting/belastingvoordelen/notionele_interestaftrek#q1

⁷⁹ www.business.belgium.be/en/investing_in_belgium/tax_benefits

6.1. Flandes

Algunas cifras con que Flandes promueve su región como destino de inversión:

FIGURA 6

#8 en el Índice Global de Empleados Satisfechos	#4 en el mundo para educación
4 días para crear una empresa	#4 a nivel mundial para empleados rentables
Los mejores incentivos de Investigación & Desarrollo en Europa	0 euros para primer empleado contratado
#2 en Europa para esfuerzos innovadores	Es el 3er país más globalizado

FUENTE: FIT⁸⁰

Según Flanders Investment & Trade, establecer un filial o subsidiaria es muy fácil en Flandes, una región con una mentalidad práctica. En esta página web, “how-start-company-quickly-in-flanders”⁸¹, se encuentra información más detallada además de unas infografías. Por otro lado, Flandes ofrece incentivos fiscales para empresas involucradas en Innovación y Desarrollo⁸². Información específica sobre los medios creativos en Flandes, también se encuentra en la página web de FIT⁸³.

6.2. Valonia

Valonia tiene una página web⁸⁴ para orientar futuros inversionistas. Para atraer inversión extranjera, Valonia también provee algunos incentivos fiscales y facilita el acceso a financiamiento. A través de varias empresas o instancias en Valonia, es posible acceder a fondos para empresas belgas o extranjeras emergentes⁸⁵. La S.R.I.W. –Sociedad Regional de Inversiones⁸⁶ financia proyectos haciéndose socio o por conceder un préstamo que es convertible⁸⁷. Sowalfin SA (Sociedad valona de financiamiento y garantía para PYMEs)⁸⁸ ayuda en la creación, desarrollo y transmisión de PYMEs por conceder préstamos

⁸⁰ www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/why-invest-in-flanders

⁸¹ “Cómo comenzar rápido en Flandes”: www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/investing-in-flanders/setting-business/how-start-company-quickly-in-flanders

⁸² www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/investing-in-flanders/rd-and-innovation/flanders-tax-incentives-foreign-businesses-rd-activities

⁸³ www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/sectors/digital-society/creative-media-gaming-animation

⁸⁴ www.investinwallonia.be/wallonia-and-competitiveness-2/foreign-investment-figures/?lang=en

⁸⁵ www.investinwallonia.be/wallonia-and-competitiveness-2/10-good-reasons/access-to-capital/?lang=en

⁸⁶ <http://www.sriw.be/en/>

⁸⁷ Convertible en acciones (convertible loan)

⁸⁸ <http://www.sowalfin.be/>

subordinados, además de los préstamos bancarios (actividad de *co-funding*). Al lado de esto, hay iniciativas privadas como E-Capital⁸⁹ y Start-it⁹⁰.

Además, la región valona ha creado incentivos fiscales para estimular el comercio y la deslocalización más el desarrollo de nuevas empresas creadoras de empleo, y para inversiones ecológicas⁹¹.

6.3. Bruselas

Invest in Brussels⁹² también entrega información para futuros inversionistas extranjeros, como tipo de compañía y registro, empleo, costos salariales, contratos de empleo, permiso de trabajo, tarjeta profesional, legislación laboral y seguridad social, impuestos, incentivos tributarios, ubicación y una base de datos para inversionistas extranjeros.

IV. Principales Actores del ecosistema de videojuegos

1. Asociaciones privadas y empresariales vinculadas al sector de videojuegos

1.1. A nivel europeo

La Federación Desarrolladora Europea de Videojuegos⁹³ se dedica a estimular y desarrollar un sector europeo de videojuegos estable, vibrante y creativo que es competitivo globalmente y reconocido culturalmente. Representa desarrolladores y estudios de videojuegos que se ubican en Austria, Bélgica, Croacia, Dinamarca, Finlandia, Francia, Alemania, Noruega, Polonia, España, Suecia, Turquía y el Reino Unido, en total 1.500 estudios de videojuegos y 25.000 profesionales del sector europeo.⁹⁴ El sitio web expone información sobre las leyes y los fondos europeos y publica datos e investigaciones sobre los distintos mercados de sus miembros.

⁸⁹ www.e-capital.be

⁹⁰ www.startit.be

⁹¹ www.investinwallonia.be/wallonia-and-competitiveness-2/10-good-reasons/access-to-capital/?lang=en

⁹² www.investinbrussels.com/en/index.cfm/setting-up-for-business/advisors-database-for-foreign-investors

⁹³ www.egdf.eu

⁹⁴ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 70.

1.2. Al nivel nacional

Hay asociaciones gremiales que se dedican a reunir y representar a los productores y emprendedores en Flandes o en Valonia. A lado de esto, hay una asociación coordinadora, que es el BEA.

- **BEA**⁹⁵ - Asociación belga de entretenimiento: representa la industria de entretenimiento en Bélgica en general y sus socios en particular. Los socios de BEA Games son: Activision / Blizzard, Bethesda Softworks Benelux, Disney Interactive Studios, Electronic Arts, Microsoft Belgique, Nintendo, Rockstar Games, Sony Computer Entertainment Benelux, Take 2 Interactive Benelux, Ubisoft y Warner Bros Interactive.
- **FLEGA**⁹⁶ - Asociación flamenca de videojuegos: Apoya a la industria de entretenimiento en su conjunto, reúne cualquier industria o persona flamenca conectado o activo en la industria de entretenimiento flamenco, defiende y promueve de manera proactiva los intereses de sus miembros, proporciona información y aconseja a sus miembros de compartir *know-how* (conocimiento), representa sus miembros en conferencias, ante el gobierno, organizaciones internacionales, etc. Los socios también se encuentra en su página web.
- **WALGA**⁹⁷ - Asociación valona de videojuegos: Promociona y estimula la producción y el desarrollo de videojuegos en Valonia. La misión de WALGA es triple: promoción, networking y representación. La asociación agrupa a 23 estudios de videojuegos y 15 independientes.
- **Mode 4**⁹⁸: productor independiente de videojuegos situado en Bruselas, que al mismo tiempo representa a todos los productores de videojuegos en esta región. También, es el organizador de BRO TARU⁹⁹, un evento mensual de networking en Bruselas, donde se reúnen los productores de videojuegos.
- **4 Entertainment**¹⁰⁰: fundado en 2010, 4Entertainment ha estado al tanto de lo que sucede en el mundo de los videojuegos desde el principio. Desarrollado en un mercado en crecimiento, ayuda a otras empresas en realizar sus ideas. Con una amplia red de contactos en el mundo de eSports, la industria de videojuegos y el sector de hardware, ha llegado a ser el líder en el mercado para la creación de campañas creativas. Dentro de sus proyectos, se incluye Digital Gaming Revolution, Gameforce, RSCA, 4Gamers, Consulting, BIG, Esports Festival, Events Booths.

⁹⁵ www.belgianentertainment.be

⁹⁶ www.flega.be

⁹⁷ www.walga.be

⁹⁸ www.mode4.com

⁹⁹ www.brotaru.com

¹⁰⁰ www.4entertainment.be

- **FAB Games**¹⁰¹ - Asociación Federal de Videojuegos Belgas: FLEGA, WALGA, Mode4 y BEA, juntos crearon la Asociación Federal de Videojuegos Belgas. FAB Games representa la industria de videojuegos belga, las regiones y defienden los intereses socio- económicos de sus socios ante el gobierno belga u otras instancias internacionales¹⁰².

Por otro lado, VOKA¹⁰³, la cámara de comercio más grande en Flandes, también está regularmente involucrado en actividades alrededor del sector de videojuegos como, por ejemplo, una sesión Protection@lunch para informar emprendedores sobre los derechos y la protección de su videojuego¹⁰⁴. Para Valonia, hay que dirigirse a la cámara valona de comercio industrial Chambre Wallonie de Commerce d' Industrie CCI (www.cciwallonie.be).

2. Incubadoras y aceleradoras de negocios

2.1. A nivel europeo

En Colonia (Alemania), a dos horas de Bruselas, se organiza cada año el Festival Gamescom (www.gamescom-cologne.com), la cual es la feria más reconocida en Europa para la cultura digital de videojuegos y la industria de videojuegos en general. La feria atrae muchos empresarios, desarrolladores, proveedores de fondos e interesados de todo el mundo. En la última edición participaron 16 empresas belgas, siendo publicado en el diario Valón *L'avenir* el siguiente esquema:

¹⁰¹ www.walga.be

¹⁰² Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 31.

¹⁰³ www.voka.be

¹⁰⁴ www.flandersdc.be/nl/agenda/jouw-app-of-game-beschermen

FIGURA 7



FUENTE L'AVENIR

Evidentemente es importante participar en ferias internacionales como la Gamescom, dado que los beneficios de una participación son múltiples. En Bélgica, AWEX (La agencia valona de exportaciones e inversiones extranjeras), ha apoyado con cierto financiamiento para que empresas valonas puedan participar tanto en esta feria como en la GDC (Conferencia de Desarrolladores de Juegos)¹⁰⁵ en San Francisco, California, Estados Unidos, que es una de las ferias de videojuegos más importantes del mundo.¹⁰⁶

2.2. A nivel nacional

Solo hace algunos años, los videojuegos forman parte del sector creativo, por eso, casi todas las empresas de videojuegos son todavía muy pequeñas y consideradas como empresas emergentes¹⁰⁷. Una iniciativa del gobierno belga apoya a empresas de tecnología emergentes en ponerles en contacto con inversionistas, consumidores y expertos. Funciona como la voz de las empresas emergentes en Bélgica. Para mayor información, puede visitar el sitio web www.startups.be.

Además se organizan concursos para empresas emergentes funcionando de la siguiente manera: los participantes demuestran a través de un plan de negocios, contactos y presentaciones el potencial de su proyecto para ser exitoso. El ganador recibe un capital inicial y supervisión para poder mejorar y desarrollar su negocio. Algunos casos de éxito son¹⁰⁸: Bizidee¹⁰⁹, Telenet Kickstart¹¹⁰, Battle of Talents¹¹¹, Protopitch¹¹², Start Academy¹¹³, Startit KBC¹¹⁴.

¹⁰⁵ www.gdconf.com

¹⁰⁶ www.awex-export.be/fr/plus-d-infos/actualites/le-jeu-faeria-d-abrakam-depasse-le-demi-million-de-telechargements

¹⁰⁷ Vanbesien, C., (2015). *De Game-Industrie in een Creatieve Economie*. Universiteit Antwerpen.

¹⁰⁸ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 40.

¹⁰⁹ www.bizidee.be

¹¹⁰ www.telenetkickstart.be

¹¹¹ www.battleoftalents.be

¹¹² www.protopitch.eu

¹¹³ www.start-academy.be

¹¹⁴ www.startit.be

2.3. A nivel regional

En Flandes, la ayuda a través de **incubadoras** está creciendo; apoyan de manera fiscal, logística y administrativa. Algunas incubadoras en Flandes son The House of Indie¹¹⁵ en Amberes, C-mine en Genk¹¹⁶; The Hive¹¹⁷ en Cortrique; De Hoorn¹¹⁸ en Lovaina. Ofreciendo información sobre el mercado, espacios de oficina, vinculándose con los centros educativos y conectándose con otros actores en el mercado, incubadoras ayudan a nuevas empresas de videojuegos a instalarse en el mercado¹¹⁹.

Para promocionar el sector en Flandes y los productores de videojuegos flamencos, la Asociación Flamenca de Videojuegos considera muy importante participar en festivales y ferias internacionales. Como señaló David Verbruggen, representante de FLEGA, los desarrolladores de videojuegos flamencos tienen mucho ánimo para presentarse y hacerse conocidos en la industria, el público y la política (extranjera)¹²⁰. Por eso se organizan en Bélgica también **festivales y eventos** de los cuales algunos son bastantes conocidos en el mundo:

- **Screen Shake Festival**¹²¹ en Amberes: festival internacional de *indie games*, único festival de arte en Bélgica donde se presenta el videojuego como un medio de arte. El foco del festival es el video juego independiente, que en general son videojuegos más pequeños (hechos con menos recursos), personales e innovadores.
- **FACTS**¹²² - the Belgian Comic Con - en Gante: Es una feria llena de fantasía, animación, comics, juegos, la ciencia ficción, videojuegos y *cosplay* (del inglés 'costume play'; que significa disfrazarse en héroe de un videojuego).
- **GAMEFORCE**¹²³ en Malinas: el mayor evento en Bélgica para los videojuegos.
- **Frag-o-Matic**¹²⁴ en Lebbeke: una serie de festivales de videojuegos, organizado por lo menos una vez al año, en el cual se da una alternativa para las famosas *LAN-parties* (*Local Area Network*, un evento en el cual se conectan los computadores de todos los participantes de tal forma que los asistentes pueden jugar uno contra el otro).
- **MEET + BUILD**¹²⁵: Es una conferencia en Charleroi que tiene como objetivo seguir desarrollando el sector de videojuegos en Bélgica y promocionarlo como un medio cultural.

¹¹⁵ www.thehouseofindie.com

¹¹⁶ www.c-minecrib.be

¹¹⁷ www.thehive.howest.be

¹¹⁸ www.dehoorn.eu/creative-minds

¹¹⁹ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 20.

¹²⁰ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 21.

¹²¹ www.screenshake.be

¹²² www.facts.be

¹²³ www.gameforce.be

¹²⁴ www.fom.be

¹²⁵ www.meet-build.be

3. Centros de educación vinculados al quehacer empresarial

La creación de valor comienza, según Flanders DC¹²⁶, con la educación de futuros productores de videojuegos¹²⁷. En Flandes, hay carreras de videojuegos muy cualitativas. Desde 2006, **HOWEST** (Universidad de Flandes Oeste)¹²⁸ ofrece una formación en **Arte Digital y Entretenimiento**¹²⁹ en inglés en la cual asisten unos 770 estudiantes. Es la carrera de videojuegos más grande e importante en el Benelux¹³⁰. La DAE (Arte Digital y Entretenimiento) es una carrera muy internacional; por la calidad que ofrece, atrae muchos estudiantes extranjeros y también están presentes en ferias como Gamescom.

Otras universidades que están contribuyendo en el sector son, por ejemplo, PXL-MAD School of Arts¹³¹ con la carrera de **Media, Arte y Diseño** y el Karel de Grote Hogeschool¹³² que enseña una carrera de **Tecnología Multimedia**¹³³ que implica web, audio, video, 3D, *mobile games* (videojuegos para móviles).

En cuanto a las otras regiones, hay dos centros que se destacan. Uno es **La Academia Ludus**¹³⁴ que tiene su sede principal en Estrasburgo pero también tiene un campus en la región de Bruselas. Ésta es una escuela europea para la creación y desarrollo de videojuegos y videojuegos educativos. Y el otro centro, ubicado en la región Valona, es **La Escuela Superior Albert Jacquard**¹³⁵ en Namur; ofrecen diferentes programas en la formación de videojuegos, como, Animación de Videojuego, Arte para Videojuegos y Arte Tecnológico.

¹²⁶ www.flandersdc.be

¹²⁷ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 23.

¹²⁸ <https://www.howest.be/en>

¹²⁹ www.digitalartsandentertainment.be

¹³⁰ www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/en/news/game-developers-course-draws-foreign-students-flanders

¹³¹ www.pxl-mad.be

¹³² www.kdg.be

¹³³ www.kdg.be/multimedia-technology

¹³⁴ www.ludus-academie.fr

¹³⁵ www.heaj.be

V. Principales empresas en ecosistema local y países competidores

1. Principales empresas de videojuegos en Bélgica

- **Larian Studios** (www.larian.com)

Desarrollador internacional de videojuegos y ubicado en Gante, es una de las empresas de videojuegos más famosas de Bélgica. Su juego *Divinity: Original Sin*, del tipo RPG (*role-playing game* o juegos de rol), ganó muchos premios y nominaciones ya que fue muy bien recibido en el extranjero. Así, Larian Studios fue responsable por el gran volumen de ventas en Flandes en 2014 (43,6 millones de euros)¹³⁶. Después del éxito del videojuego, Larian Studios abrió otro taller en Quebec, Canadá¹³⁷. Larian Studios ha podido financiar sus proyectos gracias a Kickstarter¹³⁸, una empresa que a través de su comunidad virtual apoya a realizar proyectos creativos.

- **Crazy Monkey Studios** (www.crazymonkeystudios.com)

Reconocido estudio de videojuegos está ubicado en Kontich, Flandes. Son conocidos como una compañía de desarrollo de videojuegos. Crearon los videojuegos *Guns, Gore y Canneloni & Empire*.

- **Fishing Cactus** (www.fishingcactus.com)

Empresa de videojuegos en Mons, Valonia. También es una empresa de desarrollo de videojuegos 3D. Como se puede leer en su página web, han hecho videojuegos para un gran número de plataformas (iOS, Android, Windows, Mac, Linux, Xbox Live, PSN, Kinect et 3DS) y tienen bastante experiencia entregando sus servicios para Ubisoft, SEGA, Scientific Games, Disney como *work-for-hire* (prestación de servicios). Hoy en día cuenta con 20 trabajadores.

- **Little Big Monkey** (www.littlebigmonkey.com)

Fundado en 2012, es un desarrollador de videojuegos que se enfoca sobre todo en videojuegos independientes y videojuegos educativos.

- **LuGus Studios** (www.lugus-studios.be)

¹³⁶ www.flandersdc.be/uploads/media/58861a56690d6/2016-flega-gaminginvlaanderen.pdf

¹³⁷ www.demorgen.be/technologie/gentse-gamestudio-larian-breidt-uit-naar-canada-bd69553a/

¹³⁸ www.kickstarter.com/projects/larianstudios/divinity-original-sin-2

Desarrolla videojuegos más bien educativos, artísticos e innovadores. Están trabajando en un futuro creativo e innovador no solamente para su empresa sino también para la industria de videojuegos belga con el fin de alcanzar un nivel más internacional.

Otros estudios belgas reconocidos son **I-Illusions** (www.i-illusions.com) – conocido por *virtual reality games* (realidad virtual) como *Space Pirate Trainer* – y **Glowfish Interactive** (www.glowfishinteractive.com).

Una vista general de las empresas flamencas y valonas, se encuentra en las páginas web de FLEGA¹³⁹ y WALGA¹⁴⁰, respectivamente.

Un proyecto que merece ser mencionado, es la colaboración entre un diseñador de videojuegos y un escritor flamenco para la creación de un videojuego literario. El Fondo de Literatura Neerlandesa y el Fondo para Videojuegos lanzaron juntos en 2015 una convocatoria abierta para estimular nuevas creaciones entre la literatura y los videojuegos. La colaboración entre ambas disciplinas abrió nuevas oportunidades; “Por un lado, la literatura se encuentra fuera del libro, juega con la tecnología y se dirige a un público más joven y amplio. Por otro lado, los escenarios literarios atribuyen una nueva dimensión más profunda al videojuego y fortalecen así la sensación de jugar”¹⁴¹.

Así se creó el videojuego *The Almost Gone* de Happy Volcano¹⁴², un diseñador de videojuegos ubicado en Lovaina, Flandes, y Joost Vandecasteele, escritor flamenco. En cada nivel del videojuego el jugador necesita intentar dar un muerto “respetuoso” a otra persona y al mismo tiempo está obligado en pensar en su propio muerto. En 2017, el videojuego ganó en la feria Gamescom en Colonia el *PC Indie Pitch Award* (premio de lanzamiento videojuego indie para computadores) y también fue mencionado en el periódico británico *The Guardian* (2017) como “uno de los mejores videojuegos en Gamescom”¹⁴³.

2. Distribución de videojuegos en Bélgica

Hoy en día, los desarrolladores de videojuegos intentan cada vez más de trabajar en forma independiente para la venta de sus productos, lo que implica trabajar cada vez menos con publicadores para conservar sus derechos del IP *Intellectual Property* (Propiedad Intelectual). Esto es posible gracias a los avances tecnológicos de hoy que han generado un gran aumento en la distribución digital y plataformas como STEAM¹⁴⁴, lo que ha facilitado mucho más el lanzamiento de un videojuego al mercado. Estas plataformas

¹³⁹ <http://www.flega.be/members/>

¹⁴⁰ http://www.walga.be/?page_id=42

¹⁴¹ www.letterenfonds.nl/nl/entry/1239/literatuur-en-games-komen-samen-in-vernieuwende-producties

¹⁴² www.happyvolcano.com

¹⁴³ www.theguardian.com/technology/2017/aug/25/gamescom-best-games-mario-odyssey-assassins-creed-cuphead-monster-hunter-video-games-event

¹⁴⁴ <http://store.steampowered.com>

como STEAM, Playstation Store¹⁴⁵ o Xbox Marketplace¹⁴⁶ funcionan como publicadores; desarrolladores de videojuegos están en contacto directo con ellos para distribuir su videojuego. En casos excepcionales, ayudan financieramente con el desarrollo de videojuegos muy prometedores¹⁴⁷.

Según Sr. Verbruggen¹⁴⁸ de FLEGA, 95% de lo que se vende hoy en el mercado belga se distribuye digitalmente. STEAM¹⁴⁹, por ejemplo, se utiliza mucho en Bélgica; el desarrollador puede cargar su videojuego(s) en la plataforma – pagando un 30% de la venta – y el consumidor puede descargar los videojuegos que desee. Trabajando con STEAM, el desarrollador no pierde los derechos y, por consecuencia, sale más barato que publicar un videojuego físicamente. Gracias a la distribución digital, se ha presentado un crecimiento en el sector de videojuegos en la Unión Europea en los últimos años¹⁵⁰.

Por otro lado, existe en Bélgica CLD Distribution¹⁵¹, que es la distribuidora más grande en Valonia para tiendas de videojuegos (como Smartoys¹⁵²). Fuera de la venta de accesorios para videojuegos y electrónica de consumo, CLD Distribution distribuye videojuegos para computadores y consolas en Bélgica, Holanda y Francia.

3. Descripción de los principales desafíos y países competidores

3.1. Financiamiento

Los principales desafíos del mercado de videojuegos belga son buscar y encontrar recursos e inversiones con el fin de financiar el sector para que éste pueda seguir creciendo. Es decir, muchas empresas belgas son empresas emergentes, startups, entonces muchas veces tienen dificultad para convencer a inversionistas o proveedores de financiamiento. Se necesita enfocar más la posible rentabilidad del sector creativo y de videojuegos en específico. Atraer fondos para que el enorme potencial, gracias a la buena formación de emprendedores y empresarios belgas, del sector de videojuegos pueda desarrollarse. Según David Verbruggen, director de FLEGA, algunos inversionistas encuentran demasiado arriesgado invertir en el sector. Además, desarrollar un videojuego exige mucha mano de obra, y dado los altos costos laborales en Bélgica, no se está contratando a mucha gente en el sector por el momento.

¹⁴⁵ <https://www.playstation.com>

¹⁴⁶ <http://marketplace.xbox.com/es-CL>

¹⁴⁷ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 43.

¹⁴⁸ David Verbruggen de FLEGA cfr. p.28.

¹⁴⁹ STEAM es una plataforma para videojuegos hechos para computadores.

¹⁵⁰ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 67.

¹⁵¹ <https://www.cld.be/Default.aspx>

¹⁵² <http://www.smarttoys.be/catalog/index.php>

Para reducir el riesgo, empresas jóvenes de videojuegos a veces tienen que invertir en diferentes sectores, como hizo FISHING CACTUS. Invirtieron en videojuegos educativos que en ese momento aún eran subdesarrollados. También, antes trabajaban en la mayor parte de los casos a demanda en vez de desarrollar sus propias ideas. Trabajar en subcontrato es menos arriesgado pero los beneficios a fin de cuenta son menores también¹⁵³.

3.2. Otros países más competitivos

Otro desafío es que Bélgica tiene muchos competidores en el mercado; es decir, Bélgica tiene que competir tanto con países con bajos costos salariales como con países que aprovechan ventajas fiscales, como es el caso de Canadá, Finlandia, Francia y el Reino Unido¹⁵⁴. Además, la competencia se diferencia en que otros países presentan un espíritu empresarial más desarrollado o están más avanzados en la forma de cómo hacer negocios.

3.3. Fuga de cerebros – *Brain drain*

No obstante el crecimiento del sector durante los últimos años, se necesitarán nuevas inversiones si la industria de videojuegos en Bélgica quiere seguir siendo competitiva. Es decir, en el pasado, muchos productores belgas se veían obligados a trasladarse al extranjero porque, entre otros, los costos salariales en Bélgica son elevados. Tanto FLEGA como WALGA están haciendo un gran esfuerzo para que el gobierno invierta en el sector y así garantizar el volumen de negocios y el empleo en el futuro. Lo que se está negociando en estos momentos es la creación de un sistema como el Tax Shelter¹⁵⁵ en el sector de cine belga, lo que podría brindar un apoyo en temas de impuestos y empleo para el sector de los videojuegos. De esta manera, se podría prevenir que empresas belgas se trasladen al extranjero y de esta manera se generará empleo que seguiría garantizando el sector. Además, teniendo un sector de videojuegos más desarrollado, la capacidad innovadora aumentará generando oportunidades tanto para los emprendedores locales como para otras iniciativas vinculadas a la tecnología del videojuego¹⁵⁶.

¹⁵³ www.lavenir.net/cnt/dmf20170822_01043665?pid=3346827

¹⁵⁴ Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT, p. 46.

¹⁵⁵ www.belgiumfilm.be/film-financing/tax-shelter

¹⁵⁶ Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA, p. 31.

VI. Obstáculos a enfrentar

Se estima que el idioma puede ser un obstáculo para los empresarios chilenos. El mundo de videojuegos es muy internacional, por lo cual en general toda la comunicación se realiza en inglés. Se recomienda hablar inglés a un nivel avanzado.

Dicho lo anterior, es importante haber pensado detalladamente cuál sería el valor agregado del producto o servicio chileno en el mercado belga. Este mercado es pequeño pero bastante desarrollado por lo cual habría que visualizar de qué forma se podría complementar la oferta local para que exista una colaboración entre ambas partes y/o en que se diferencia la oferta chilena para poder competir en este mercado. Tener claro este punto, facilitará su acceso al mercado y a los negocios con futuros socios o compradores.

VII. Opiniones de actores relevantes en el mercado belga

1. Laurent Grumiaux, CEO de FISHING CACTUS y Representante de WALGA

Laurent Grumiaux comenta que el sector de videojuegos ha crecido mucho en los últimos 8-10 años. El caso ejemplar de este crecimiento es Larian Studios¹⁵⁷, la empresa belga más exitosa de videojuegos hasta el momento. Sin embargo, confirma que hay pocos recursos en el sector. El gobierno sí invierte, pero les gustaría recibir un mayor apoyo al actual y el sector privado tiene que tener una mayor confianza en el sector creativo para invertir. Visto los pocos recursos disponibles, el sector de videojuegos necesitaba estar mucho más creativo para destacarse globalmente. Así se crearon los *indie games* (videojuegos independientes), que corresponden a videojuegos desarrollados con recursos propios de la empresa. No dependen de una fuente de ingresos externo y es el equipo de desarrolladores quienes venden el videojuego. En otras palabras, el videojuego es totalmente propiedad del estudio desarrollador.

Según Sr. Grumiaux, los belgas son demasiado humilde o modesto para promocionar su trabajo. Hay buenas carreras de videojuegos en Bélgica, por lo cual debería aprovecharse de mejor forma este conocimiento. El *brain drain* es un hecho; según el Sr. Grumiaux, 40% de los flamencos y 95% de los

¹⁵⁷ <http://larian.com/>

valones se va al extranjero. Los países líderes en este momento son Canadá, Reino Unido y Francia, donde se invierte mucho más en el sector. Por los altos costos salariales, no se está contratando a mucha gente en Bélgica, sino más bien se necesita crear una propia empresa.

WALGA intenta de enfrentar la fuga de cerebros y hace esfuerzos para que el tax shelter, que el gobierno desarrolló para el sector audiovisual, se aplique para los videojuegos también. Pero es un trabajo de largo plazo.

Por otro lado, menciona que la asociación valona también ayuda a las empresas de la región para participar en ferias y se les apoya en temas de marketing también.

El sector de videojuegos es en esencia internacional. Entonces siempre están interesados en conocer nuevas empresas, desarrolladores o inversionistas, de otros países incluyendo a Chile. Ya tienen contactos en Brasil por ser bien avanzado en el sector de videojuegos y por el gran mercado que implica.

2. David Verbruggen, Representante de la Asociación de videojuegos flamenca FLEGA

El Sr. Verbruggen menciona que aunque el sector de videojuegos en Bélgica creció mucho en los últimos años, sigue siendo un mercado pequeño en comparación con Países Bajos, Canadá, Reino Unido o Francia. Las razones son generalmente económicas; Bélgica tiene un mercado pequeño para los videojuegos, un gran cargo administrativo y los costos laborales son altos. Dado lo anterior, no siempre se cuenta con inversiones lo que conlleva a la fuga de cerebros que existe hoy en día. No solamente fluyen empleados a otros países sino también empresas por condiciones laborales y fiscales mejores.

Al igual que WALGA, FLEGA está intentando que el gobierno belga acepte que el tax shelter sea aplicable al sector de videojuegos también. Por otro lado, esta asociación capacita a sus socios y les apoya para que participen juntos en ferias.

Por las razones indicadas previamente, por el momento existe poca inversión extranjera en este sector. Por supuesto, sí están presentes en nuestro mercado editores como Nintendo o Microsoft, pero en cuanto a desarrolladores, muy pocos. Se espera que en el futuro pueda existir mayor colaboración entre empresas extranjeras grandes y PYMES belgas, lo que podría incentivar las inversiones extranjeras en el sector o por lo menos crear más puestos laborales en el sector, como ha sido el caso en Países Bajos con Guerilla Games¹⁵⁸ que ahora es un filial de Sony Interactive Entertainment¹⁵⁹.

Siendo un sector muy internacional, los videojuegos belgas siempre intentan dirigirse al extranjero: 90% de lo que se crea en Bélgica es exportado hacia China, Japón, América, etc. Solamente los videojuegos educativos, producidos más bien a demanda por la educación primaria y secundaria, son para el mercado interno.

¹⁵⁸ <https://www.guerrilla-games.com/>

¹⁵⁹ <https://www.sie.com/en/index.html>

Al igual que WALGA, FLEGA siempre está abierto a conocer otras realidades e intercambiar conocimiento (por ejemplo con Chile). Sin embargo, primeramente hay que verificar si hay un interés o ánimo por parte de los desarrolladores, quienes son los socios de FLEGA para encontrarse con otros países. Dice también que las ferias son los lugares ideales para conocerse e intercambiar ideas, proyectos y conocimiento.

VIII. Recomendaciones de la Oficina Comercial sobre la estrategia comercial en el mercado belga

En el caso de que desarrolladores chilenos quieran establecerse en el mercado belga, se recomienda buscar un buen socio que conozca la realidad (y complejidad) del mercado belga de modo que se pueda enfrentar los trámites administrativos de manera conjunta. Aunque Bélgica cuenta con una economía abierta y sólida, siempre es bueno relacionarse con un socio que conozca el mercado, la cultura y el idioma. Además, para poder aprovechar los incentivos fiscales o ayuda gubernamental es necesario que la empresa sea belga.

En general, los belgas son consecuentes a lo que dicen. Presentan las cosas como son y también son bastantes directos. Entonces, cuando se pretende hacer negocios con los belgas en general es bien visto ir rápidamente a lo importante, no extenderse mucho, sino centrarse en lo relevante y esencial. El respeto por el otro y cumplir con su palabra, es importante. Por otro lado, la cultura belga es muy abierta, la gente siempre está dispuesta a conocer otra cultura u otras realidades.

Al lado de esto, se recomienda ir conociendo el mercado belga a través de la participación en ferias. Es decir, en las ferias internacionales que se participe se podría generar un encuentro con las delegaciones de empresas belgas que también estén presentes en dicha feria. Bruselas está a dos horas de Colonia (Alemania), donde se organiza la famosa feria gamescom¹⁶⁰. Se podría fácilmente organizar un encuentro en esta feria o viajar en tren a Bélgica para prospectar el mercado. Como se menciona en este estudio, en Bélgica también se realizan varios eventos/ferias locales que podrían ser visitadas durante el año para conocer la realidad local del sector de videojuegos.

De la misma forma, podrían también existir posibilidades para organizar una a la universidad de HOWEST¹⁶¹, donde se enseña el estudio Arte Digital y Entretenimiento. Visto que la carrera que ofrecen

¹⁶⁰ www.gamescom-cologne.com

¹⁶¹ <https://www.howest.be/en>

es reconocida internacionalmente como una de las mejores, sería interesante intercambiar experiencia y conocimiento con este centro de educación.

IX. Contactos relevantes

- David Verbruggen, Representante de FLEGA¹⁶², Asociación Flamenca de Videojuegos.
- Laurent Grumiaux, Representante de WALGA¹⁶³, Asociación Valona de Videojuegos.
- Rik Leenknecht, Responsable de la carrera Digital Arts and Entertainment HOWEST¹⁶⁴ en la ciudad de Kortrijk.
- Guy Vanpaesschen, Proyect Maganer en AWEX¹⁶⁵, Agencia valona de exportación e inversiones extranjeras.

X. Bibliografía

- Bogte, K. (2016). *Gaming in Vlaanderen*. FLEGA.
- *Better Access to Finance for Creative & Cultural Industries*. Creative Wallonia. Wallonia, European Creative District.
- Meeus, R (2013). “De speeltijd is voorbij”, in: *Trends*, 2013, p. 70 – 73.
- Raats, T., Waeben, J., Bleumers, L., Ruelens, S., Vandenplas, R., Vermeulen, L. & Van Looy, J. (2016). *Doorlichting van het Vlaams gamingbeleid. Studie in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*. Gent en Brussel: IMEC-MICT en IMEC-SMIT.
- Vanbesien, C., (2015). *De Game-Industrie in een Creatieve Economie*. Universiteit Antwerpen.

¹⁶² www.flega.be

¹⁶³ www.walga.be

¹⁶⁴ www.digitalartsandentertainment.be

¹⁶⁵ www.awex-export.be

El presente documento, de investigación de mercado e informativo, es propiedad de ProChile, organismo dependiente del Ministerio de Relaciones Exteriores de Chile. El acceso a este documento es de carácter público y gratuito. No obstante lo anterior, su reproducción íntegra o parcial sólo podrá ser efectuada citándose expresamente la fuente del mismo, indicándose el título de la publicación, fecha y la oficina o unidad de ProChile que elaboró el documento. Al ser citado en una página Web, deberá estar linkeado al sitio de ProChile para su descarga.