



Venerdì 13 Gennaio 2023

[Notizie mercati esteri](#) [1]

## Videogiochi e gaming online: il Belgio è pronto ad accogliere produttori esteri

Negli ultimi tre anni, il Belgio ha esteso gli orizzonti di un nuovo settore economico estremamente promettente, quello della produzione di **videogiochi**. I videogiochi sono infatti da molti anni un business da miliardi di dollari che è destinato a crescere in futuro. Le recenti previsioni stimano che entro la fine dell'anno il settore avrà un valore di 196 miliardi di dollari a livello globale, mentre si prevede che raggiungerà 269 miliardi di dollari entro il 2025.

Analizzando l'andamento settoriale negli ultimi due anni, l'Agenzia Belga per il Commercio Estero evidenzia che la pandemia ed il conseguente lockdown hanno portato in alto la curva dei guadagni prodotti dal video gaming. A fine 2020, le 84 compagnie di gaming attive in Belgio hanno registrato un **aumento del fatturato** del 17%, raggiungendo gli 82 milioni di euro. Nel 2021 sono stati venduti poi videogiochi e dispositivi per un valore di 600 milioni di euro, pari a una crescita del 4% rispetto al 2020, secondo la federazione di settore BelgianGames.

Tra i dispositivi video, il Nintendo Switch è stato il *device* più venduto in Belgio nel 2021. Al secondo posto si trova la PlayStation 5 di Sony, seguito dall'auricolare per la **realtà virtuale (VR)** Quest 2, prodotto da Meta che sta ottenendo buoni risultati a livello internazionale e che dimostra che anche in Belgio c'è un crescente interesse per i giochi e le applicazioni VR da parte dei consumatori, tanto che il 19% dei videogiochi sviluppati da aziende belghe consiste proprio nella realtà virtuale (VR).

Per quanto riguarda la vendita di videogiochi, i più venduti sono stati "FIFA 22", "Grand Theft Auto V", "FIFA 21", "Call of Duty: Vanguard", "Mario Kart 8 Deluxe". Negli ultimi anni, inoltre, alcuni videogiochi online free-to-play come "Fortnite" di Epic Games hanno conquistato una quota significativa del mercato.

Anche il gioco mobile è molto popolare. In Belgio, nel 2021 sono stati scaricati ben 147 milioni di giochi mobili dall'App Store di Apple e dal Play Store di Google. In cima alla lista c'è "Pokémon Go", seguito da "Brawl Stars" e "Candy Crush Saga".

Anche il consumo di **e-sport**, ovvero la visione di partite di videogiochi professionali online, ha ricevuto un notevole impulso grazie alla pandemia. Secondo una ricerca di Deloitte, un belga su otto guarda le partite ogni settimana. Sebbene i fan si trovino in tutte le fasce d'età, i consumatori abituali sono tuttavia più **giovani** di 40 anni. Oltre ai **servizi di streaming** specializzati più popolari Twitch e YouTube Gaming, un buon esempio in Belgio è



Proximus, che trasmette le partite di e-sport attraverso la sua piattaforma televisiva digitale, Pickx.

Soprattutto a partire dal 2020, il settore del gaming ha rivelato le sue potenzialità, portando il Belgio ad essere uno dei **Paesi europei leader della creazione di videogiochi** sul mercato globale, creando concorrenza alle aziende americane che ad oggi occupano una posizione di mercato particolarmente forte. Di fatti, oltre all'introduzione di un incentivo fiscale da parte delle autorità belghe per incoraggiare la produzione di videogiochi, sono stati fatti molti **investimenti** finalizzati alla crescita di uno dei settori economici più innovativi e creativi del quadro economico internazionale.

In particolare, è stato creato un nuovo fondo di investimento privato, ForsVC, dall'Università di Scienze Applicate di Howest, dall'investitore tecnologico Cronos Group e da BNP Paribas Fortis, il cui capitale si stima possa arrivare a 18 milioni di euro nei prossimi anni. Con il finanziamento di ForsVC, si spera che il settore dei videogiochi in Belgio diventi così forte che **giovani creatori digitali** provenienti da tutto il mondo decidano di costruire qui la loro carriera.

Il dato incoraggiante lascia ben sperare per le prospettive future: nel 2021 il mercato globale del gaming ha registrato 2,9 miliardi di utenti; nel 2023, la previsione è quella di un aumento a 3,2 miliardi di acquirenti del mercato, con una fetta importante di appassionati in Asia e in Europa. Il Belgio si prospetta quindi come un **bacino pronto ad accogliere l'import-export del gaming globale**, con un'apertura necessaria all'innovazione estera.

Fonte: <https://bit.ly/3CN7PT0> [2]

(Contenuto editoriale a cura della [Camera di Commercio Belgo-Italiana](#) [3])

Ultima modifica: Venerdì 13 Gennaio 2023

## Condividi

## Reti Sociali

## ARGOMENTI

**Source URL:** <https://www.assocamerestero.com/notizie/videogiochi-gaming-online-belgio-pronto-ad-accogliere-produttori-esteri>

### Collegamenti

[1] [https://www.assocamerestero.com/notizie/%3Ffield\\_notizia\\_categoria\\_tid%3D1122](https://www.assocamerestero.com/notizie/%3Ffield_notizia_categoria_tid%3D1122)

[2] <https://bit.ly/3CN7PT0>

[3] <https://www.assocamerestero.com/ccie/camera-commercio-belgo-italiana>