

Belgische festivalsector bijna terug op niveau van vóór de pandemie, terwijl de wereldwijde entertainment- en mediasector slabakt

PwC's Global Entertainment & Media Outlook voor 2023

Brussel, 3 juli 2023 - Ondanks een vertraagde groei voor de entertainment- en mediasector wereldwijd, blijkt de Belgische festivalscene en videogamesector goed voorbereid op toekomstige uitdagingen. Volgens [de Global Entertainment & Media Outlook 2023 van PwC](#) zal de Belgische live muzieksector tegen 2024 opnieuw het niveau bereiken van vóór de COVID-19-pandemie. Na twee moeilijke jaren zal de Belgische markt voor videogames de komende jaren een bescheiden groei laten optekenen tussen 3,9 % en 2,5 %.

2022 bleek een belangrijk keerpunt voor de entertainment- en mediasector wereldwijd. De sector liet een omzetsijging optekenen van 5,4 %. Een opmerkelijke vertraging in vergelijking met de stijging van 10,6 % in 2021, toen economieën en industrieën wereldwijd herstelden van de ontwrichtende COVID-19-pandemie. Volgens de 'Global Entertainment & Media Outlook 2023' van PwC, zal de groeicurve de komende vijf jaar geleidelijk afvlakken tot 2,8 % in 2027. De studie bestrijkt 52 regio's en 16 segmenten, en neemt ook de Belgische entertainment- en mediasector onder de loep. Met een groei van 5 % in België in 2022 en een verwachte groei van 2,5 % in 2027, zou de sector een omzet halen van € 16,06 miljard. De markt voor internettoegang, gevolgd door traditionele tv-reclame en internetreclame, vertegenwoordigt het grootste deel van de inkomsten van de sector in België. Dankzij de levendige entertainmentbranche en de succesvolle game ontwikkelingsindustrie, beschikt ons land over de nodige instrumenten om in deze onzekere tijden de woelige wateren in het entertainment- en medialandschap te doorvaren.

De impact van COVID-19 op live-evenementen: op weg naar herstel en de heropleving van de Belgische branche voor live muziek

De beperkingen als gevolg van COVID-19 hadden een grote impact op de live-evenementen in 2020 en 2021. Overheden over de hele wereld stelden lockdowns in en legden het bijwonen van live-events aan banden. Veel geplande evenementen werden geannuleerd of uitgesteld. De inkomsten van de live muziekindustrie daalden dan ook aanzienlijk. Het zal naar schatting nog een extra jaar duren vóór dit segment zich heeft hersteld tot het niveau van vóór COVID-19. Pas tegen 2024 zal de sector weer zijn oude niveau bereiken. De Belgische inkomsten uit livemuziek zullen blijven toenemen, van € 250 miljoen in 2022 tot € 292 miljoen in 2027, dankzij het drukke zomerseizoen dat bruist van de muziekfestivals. Tomorrowland, Rock Werchter,

Graspop Metal Meeting, Dour Festival, Les Ardentes, Pukkelpop, ... België kan terugvallen op een rijke festivalscene, dat een breed publiek van over de hele wereld aantrekt.

"Ons land staat bekend om zijn eersteklas zomerfestivals. Daar mogen we trots op zijn. De voorspelde groei van onze livemuziek-sector hebben we te danken aan de uitmuntende organisatie en populariteit van vele festivals zoals Tomorrowland, Rock Werchter en Les Ardentes. Deze festivals staan synoniem voor de Belgische topprestaties in de festivalbranche en ze trekken een publiek aan uit alle hoeken van de wereld." - Axel Smits, Chairman van PwC België

De drijvende kracht achter de gamesector: de Flanders Game Hub en vooruitstrevende ontwikkeling van gametechnologie in België

De gamesector is een belangrijk (en steeds groeiend) onderdeel van de wereldwijde entertainment- en mediasector (E&M). De sector trekt mensen van alle leeftijden aan, maar vooral de jongere generaties. Vandaag worden games ingezet als een manier om creativiteit te stimuleren, consumptie aan te moedigen en de reclamewereld te ondersteunen. De Belgische markt voor videogames heeft twee moeilijke jaren achter de rug. Dat had twee oorzaken: enerzijds een daling op korte termijn van de inkomsten uit social en casual games, anderzijds een stagnatie op langere termijn van de traditionele gamingmarkt. Nu trekt de Belgische gamingmarkt weer langzaam aan. De lichte groei van 0,2 % in 2023 zou de komende jaren van de prognoseperiode toenemen met 3,9 % tot 2,5 %. De totale inkomsten uit videogames in België bedroegen in 2022 € 833 miljoen. Met een CAGR (Compound Annual Growth Rate)-toename van 2,4 %, zullen de inkomsten in 2027 iets minder dan € 938 miljoen bedragen.

België beschikt over een uitzonderlijk ecosysteem voor talent in de gaming sector, waaronder de opleiding 'Digital Arts and Entertainment' aan Howest Kortrijk. Deze opleiding werd al drie keer gelauwerd met de prestigieuze Rookie Award voor beste game-ontwikkelingsopleiding ter wereld. Het aantal gamestudio's in België is de afgelopen jaren aanzienlijk toegenomen: van 65 naar 84. De Belgische overheden werken samen om de aanwezigheid van de gamingindustrie te stimuleren en een gunstig klimaat te scheppen voor de groei en ontwikkeling van de sector. Voorbeelden hiervan zijn de Tax Shelter-regeling op federaal niveau en de Flanders Game Hub van de Vlaamse overheid, die Vlaanderen tot een tophub voor de gamingindustrie wil maken.

"De gametechnologie evolueert razendsnel en opent zo voortdurend nieuwe groeimogelijkheden voor een land als België. Onze uitstekende onderwijsprogramma's, in combinatie met talent en ervaring van topniveau, stellen ons in staat om het voortouw te nemen in de ontwikkeling van de games van de toekomst. De inspanningen om van onze regio een bloeiend gebied voor de gamingindustrie te maken zijn absoluut noodzakelijk om onze positie in de sector te bestendigen." - Axel Smits, Chairman van PwC België

Over de [Global Entertainment & Media Outlook 2023-2027 van PwC](#)

De Global Entertainment & Media Outlook van PwC verscheen dit jaar voor de 24e keer en biedt een diepgaande analyse van de wereldwijde uitgaven op vlak van entertainment en media door consumenten en adverteerders. De Outlook bevat historische gegevens over een periode van vijf jaar, prognosegegevens voor de komende vijf jaar en toelichting bij 13 segmenten in 53 regio's. De segmenten in kwestie zijn: business-to-business; film; internettoegang en dataverbruik; internetreclame; muziek, radio en podcasts; kranten, consumententijdschriften en -boeken; out-of-homereclame; over-the-topvideo; traditionele televisie en home video; videogames en e-sports; virtual reality (VR) en augmented reality (AR). Raadpleeg [de volledige Outlook](#).

Over PwC

PwC wil bijdragen aan het vertrouwen in de maatschappij en aan het oplossen van belangrijke problemen – dat is ons doel. PwC-firma's vormen een netwerk van firma's in 156 landen met meer dan 295.000 medewerkers die zich engageren tot het leveren van kwaliteit in audit-, fiscale en adviesdiensten. Laat ons weten wat u belangrijk vindt en lees meer over ons op www.pwc.com.

'PwC' verwijst naar het PwC-netwerk en/of een of meer firma's die er deel van uitmaken. Elke firma is een afzonderlijke juridische entiteit. Zie www.pwc.com/structure voor meer gedetailleerde informatie hierover.

© 2022 PwC. Alle rechten voorbehouden.