MITTELSTAND GLOBAL
MARKTERSCHLIESSUNGS-PROGRAMM FÜR KMU

Niederlande: Games und Apps in der Kreativwirtschaft

Markterschließungsprogramm für KMU 2022

Durchführer

AHK Deutsch-Niederländische Handelskammer
Duits-Nederlandse Handelskamer

Mit der Durchführung des Bundesförderprogramms Mittelstand Global/Markterschließungsprogramm beauftragt:

AHK Deutsch-Niederländische Handelskammer Duits-Nederlandse Handelskamer

IMPRESSUM

Herausgeber
AHK Niederlande

Text und Redaktion
Larissa Müller
Laura Vollebregt
Jasmin Dittmer

Stand
März 2022

Gestaltung und Produktion
AHK Niederlande

Bildnachweis
Adobe Stock

Das Markterschließungsprogramm für kleine und mittlere Unternehmen ist ein Förderprogramm des:

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz

MITTELSTAND GLOBAL
MARKTERSCHLIESSUNGS-PROGRAMM FÜR KMU

Die Studie wurde im Rahmen des Markterschließungsprogramms für KMU für das Projekt Geschäftsanbahnung Niederlande Kreativwirtschaft erstellt.

Das Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Die Zielmarktanalyse steht der Germany Trade & Invest GmbH sowie geeigneten Dritten zur unentgeltlichen Verwertung zur Verfügung.
Sämtliche Inhalte wurden mit größtmöglicher Sorgfalt und nach bestem Wissen erstellt. Der Herausgeber übernimmt keine Gewähr für die Aktualität, Richtigkeit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Für Schäden materieller oder immaterieller Art, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen unmittelbar oder mittelbar verursacht werden, haftet der Herausgeber nicht, sofern ihm nicht nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden zur Last gelegt werden kann.

Inhalt

1. Abstract 4
2. Niederlande allgemein 5
2.1. Länderprofil 5
2.2. Wirtschaftsstandort Niederlande 6
2.3. Handelsbeziehungen Niederlande und Deutschland 7
2.4. Auswirkungen der COVID-19 Pandemie 7
2.5. Digitale Infrastruktur 8
2.6. Schlussbetrachtung Niederlande 8
3. Die niederländische Kreativwirtschaft 9
3.1. Überblick und Marktumfang 9
3.2. Aufbau der niederländischen Kreativwirtschaft 9
3.3. Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft 10
3.3.1. Überblick 10
3.3.2. Politische Richlinien und Rahmenbedingungen 11
3.3.3. Missigedreven Topsectoren- en Innovatiebeleid (MBIT) 11
3.4. Topkonsortium Kreativwirtschaft: CLICKNL 12
3.4.1. Wissens- und Innovationsagenda für die Kreativwirtschaft 2020-2023 12
3.4.2. Zusammenarbeit mit privaten Marktakteuren 12
3.4.3. Projekte von CLICKNL 12
4. Games & Apps 14
4.1. Marktentwicklungen: Games 14
4.1.1. Marktumfang in den Niederlanden 14
4.1.2. Konsumentenverhalten 16
4.1.3. Einfluss der Covid-19 Pandemie auf die Games-Branche 17
4.1.4. Regionale Schwerpunkte 17
4.1.5. Applied vs. Entertainment Games 18
4.1.6. Bildung und Forschung 20
4.1.7. Internationaler Vergleich 21
4.2. Marktentwicklungen: Apps 22
4.2.1. Marktumfang in den Niederlanden 23
4.2.2. Konsumentenverhalten 23
4.2.3. Forschung: aktuelle Projekte 24
4.2.4. Apps der niederländischen Regierung 24
5. Marktchancen für deutsche Unternehmen 26
5.1. Zukunftsfelder und Trends 26

5.2. Marktchancen für deutsche Unternehmen 27
5.3. SWOT-Analyse der Games und App Branche 28
6. Rechtliche Rahmenbedingungen und Finanzierungsmöglichkeiten 29
6.1. Förderprogramme in der Kreativwirtschaft 29
6.1.1. Ausschreibungsverfahren 31
6.1.2. Ausschreibungsplattformen 32
6.2. Urheberrecht 32
6.3. Digitale Barrierefreiheit 33
7. Markteintritt in der Praxis 34
7.1. Vertriebsaktivitäten und Handelsvertretung 34
7.2. Gesellschaftsformen 34
7.3. Steuern 35
7.4. Kulturunterschiede 36
7.5. Sieben Tipps im Umgang mit niederländischen Geschäftspartnern 36
8. Marktakteure und Plattformen 38
8.1. Staatliche Instanzen und politische Stellen der Regierung 38
8.2. Regionale Wirtschaftsförderungen 39
8.3. Forschungseinrichtungen 41
8.4. Cluster, Branchenorganisationen und Unternehmerverbände 45
8.5. Unternehmen 48
8.5.1. Game Development Studios, Publisher und Distributoren 48
8.5.2. App-Entwickler 53
8.6. Fachzeitschriften 57
8.7. Messen 59
9. Tabellen- und Abbildungsverzeichnis 62
10. Quellenverzeichnis 63

1. Abstract

Ziel der niederländischen Regierung ist es, im Jahr 2025 die kreativste Wirtschaft Europas zu sein. Zur Verwirklichung dieses Ziels investiert die Regierung in Zusammenarbeit mit Unternehmen und der Wissenschaft gezielt in die Stärkung der Kreativwirtschaft. Insbesondere Games und Apps bieten vielversprechende Chancen für dieses Wachstum: allein 2020 haben niederländische App-Hersteller 620 Millionen Euro erwirtschaftet, während dieser Betrag in der Games-Industrie jährlich bei über eine Milliarde Euro liegt. Mit einer staatlichen Förderung der Kreativwirtschaft von fast 1,5 Millionen Euro sowie einem Fonds von 25 niederländischen Games-Herstellern mit Investitionen von bis zu 150.000 Euro pro Projekt, soll dieses Wachstum in den kommenden Jahren weiter gefördert werden.

Die niederländische Games-Branche wächst seit Jahren kontinuierlich – sowohl in Bezug auf die Anzahl der Unternehmen und Jobs in der Branche als auch in Bezug auf den Marktumsatz. Im Jahr 2020 gab es rund 615 aktive Games-Unternehmen in den Niederlanden. Der Markt zeichnet sich durch eine Vielzahl kleiner und mittelgroßer Unternehmen aus und vereinzelten Großunternehmen, wie Guerilla Games, Azerion oder Game House. Auch haben die Niederlande eine der aktivsten App-Herstellergemeinschaften der Welt, bestehend aus kleinen und großen Entwicklern. Aktuelle Marktdaten zeigen sogar, dass die Niederlande in Europa führend sind, wenn es um das Verhältnis von Arbeitsplätzen aus der App-Wirtschaft und der arbeitenden Bevölkerung geht.

Insbesondere in den Kategorien Konsolen- und PC-Games, Mobile App Games, VR, AR und E-Sports erwarten niederländische Games-Experten in den kommenden Jahren ein starkes Wachstum. Für deutsche Games- und App-Entwickler und -Dienstleister bieten sich einerseits durch eine Vielzahl potentieller Kooperationspartner Marktchancen in den Niederlanden. Niederländische Games-Unternehmen gehen zunehmend internationale Kooperationen ein, z.B. im Bereich der Co-Entwicklung, dem Vertrieb oder der beauftragten Projekte.

In den Niederlanden erwartet deutsche Unternehmen zudem eine herausragende digitale Infrastruktur sowie eine Gesellschaft mit starken digitalen Fähigkeiten. Sowohl der weit fortgeschrittene Ausbau des Glasfasernetzwerks als auch die tägliche Nutzung des Internets durch 86 Prozent der Bevölkerung bieten ideale Grundvoraussetzungen für deutsche Unternehmer aus der digitalen Branche. Auch die Nutzung von Apps durch niederländischen Regierung spiegelt die hohe Bereitschaft zur Nutzung digitaler Lösungen im Alltag sowie die Förderung digitaler Anwendungen durch die Regierung wieder.

Gleichzeitig können deutsche Unternehmen aufgrund der starken Marktposition und Erfahrung vieler niederländischer Games-Unternehmen im Bereich der Applied Games von der Erfahrung und dem Netzwerk niederländischer Unternehmen profitieren. Obwohl der Markt für Applied Games während der Covid-19-Pandemie stark getroffen wurde, erwarten Experten in den kommenden Jahren eine Erholung dieses Teilbereichs des Gaming Marktes in den Niederlanden. Darüber hinaus ist im Zuge der Covid-19-Pandemie vor allem der Markt für Entertainment Games gewachsen und bietet sich auch dieser Markt für Kooperationsmöglichkeiten an.

Die vorliegende Zielmarktanalyse Niederlande: Games und Apps in der Kreativwirtschaft ist im Rahmen des durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz geförderten BMWK-Markterschließungsprogramms entstanden. Das Markterschließungsprogramm ermöglicht es deutschen Unternehmen, Geschäftspartnerschaften mit niederländischen Unternehmen aufzubauen. Um die Exportbemühungen adäquat zu unterstützen, werden den teilnehmenden Unternehmen mit der Zielmarktanalyse alle wichtigen Marktdaten und Rahmenbedingungen an die Hand gegeben.

2. Niederlande allgemein

2.1. Länderprofil

Die Niederlande sind eine der fünf größten Exportnationen weltweit. Ihre geographische Lage und die traditionell enge Anbindung an die europäischen und interkontinentalen Märkte machen sie zu einem internationalen Knotenpunkt für Handel und Logistik. Die Niederlande grenzen im Osten an Deutschland, im Süden an Belgien. Der Westen des Landes ist durch seine Nähe zur Nordsee geprägt.

Die vier westlichen Großstädte der Niederlande – Amsterdam, Rotterdam, Den Haag und Utrecht – werden unter der Oberbezeichnung *Randstad* zusammengefasst. Diese Region bildet den Motor der niederländischen Wirtschaft und ist zugleich das kulturelle Zentrum des Landes. In der Randstad leben 42 Prozent der Gesamtbevölkerung. Die Hälfte aller Arbeitsplätze befindet sich dort.

Abbildung 1: Karte der Niederlande

Tabelle 1: Eckdaten der Niederlande im Überblick

Name	Königreich der Niederlande (Koninkrijk der Nederlanden)
Fläche	41.540 km2
Hauptstadt	Amsterdam
Parlaments- und Regierungssitz	Den Haag
Staatsform	Parlamentarische Monarchie
Staatsoberhaupt	Willem-Alexander, König der Niederlande, Prinz von Oranien-Nassau (seit 30. April 2013)
Regierungschef	Mark Rutte (VVD)
Regierungsparteien	Nach dem Rücktritt des Kabinetts Rutte-III am 15. Januar 2021 und den Neuwahlen im März 2021 ist seit dem 10. Januar 2022 ein neues Kabinett im Amt. Dabei handelt es sich um die Fortsetzung des alten Kabinetts: VVD (34 Sitze) D66 (24) CDA (15) CU (5) Zusammen haben die Parteien 78 der 150 Sitze in der Zweiten Kammer.
Nationalfeiertag	27. April = Königstag (Koningsdag)
Landessprachen	Niederländisch (Verbreitung in Prozent: 100), Friesisch (Provinz Friesland), Limburgisch (Provinz Limburg)
Religionen	Römisch-Katholisch: 20 % Protestantisch: 15 % Islamisch: 5 % Sonstige: 6 % Keine Zugehörigkeit: 54 %
Einwohnerzahl	17,2 Millionen (November 2021)
Einwohnerdichte	509,3 Personen pro Quadratkilometer (2021)
Überseegebiete	Niederländische Antillen
Währung	Euro (EUR)

Quellen: CBS, Germany Trade & Invest.

2.2. Wirtschaftsstandort Niederlande

Der Wirtschaftsstandort Niederlande ist durch seine geographische Lage und die traditionell enge Anbindung an die europäischen und interkontinentalen Märkte geprägt. In Rotterdam befindet sich der viertgrößte Hafen der Welt mit einem Güterumschlag von 436,8 Millionen Tonnen im Jahr 2020. Der Güterumschlag im Rotterdamer Hafen belief sich im dritten Quartal 2021 auf 118,5 Millionen Tonnen, das entspricht einem Anstieg von 14,6 Prozent gegenüber dem gleichen Zeitraum des Vorjahres.[1] Auch der Flughafen Schiphol in Amsterdam zählt zu den weltweit größten. Hinzu kommen eine leistungsfähige Infrastruktur, unternehmerfreundliche Genehmigungsverfahren und günstige rechtliche Rahmenbedingungen, vor allem bezüglich der Steuergesetzgebung für ausländische Unternehmen. Darüber hinaus punkten die Niederlande mit einer herausragenden Logistik, kostengünstigen gewerblichen Immobilien und hochqualifizierten, mehrsprachigen und flexiblen Arbeitskräften.[2]

Tabelle 2: Wirtschaftsinformationen und -wachstum

Basisinformationen	2017	2018	2019	2020	2021 (est.)	2022 (est.)
Wirtschaftswachstum [% zum Vorjahr][3]	2,9	2,6	1,7	-3,8	3,9	3,5
Inflationsrate [% zum Vorjahr][4]	1,3	1,6	2,7	1,1	2,1	2,2
BIP [Mrd. Euro]	738,1	773,9	810,2	800,1	843,6	886,7
BIP pro Kopf [Euro]	43.090	44.920	46.710	45.962	48.324	50.646
Erwerbsbevölkerung [x 1.000]	9.348 (Dezember 2020), 9.329 (März 2021)					
Arbeitslosigkeit[5]	3,9 % (Dezember 2020), 3,5 % (März 2021)					
Export (Güter)	Gesamtexport: 551,4 Mrd. Euro (2020) Haupthandelspartner: 1. Deutschland (121,9 Mrd. Euro) 2. Belgien (56,2 Mrd. Euro) 3. Frankreich (42,5 Mrd. Euro)			Hauptwarengruppen: 1. Chemie (98,7 Mrd. Euro) 2. Nahrungsmittel (75,5 Mrd. Euro) 3. Elektronik (64,5 Mrd. Euro)		
Import (Güter)	Gesamtimport: 484,1 Mrd. Euro (2020) Haupthandelspartner: 1. Deutschland (85,7 Mrd. Euro) 2. China (51,3 Mrd. Euro) 3. Belgien (47,4 Mrd. Euro)			Hauptwarengruppen: 1. Elektronik (73,6 Mrd. Euro) 2. Chemie (67,3 Mrd. Euro) 3. Nahrungsmittel (49,4 Mrd. Euro)		

Quellen: CBS, Eurostat.

Die Lage auf dem Arbeitsmarkt hat sich in Folge der Coronakrise in 2020 zunächst angespannt. Die Arbeitslosenquote erreichte im dritten Quartal 2020 mit 4,5 Prozent ihren Höchststand, blieb aber unter dem von der EU-Kommission erwarteten Anstieg auf 5,9 Prozent.[6] Beschäftigungsschutzmaßnahmen der niederländischen Regierung, insbesondere Arbeitszeitverkürzungen und finanzielle Unterstützung für Selbstständige, haben seither jedoch dazu beigetragen, die Arbeitslosigkeit zu verringern. Mittlerweile befindet sich die Arbeitslosenquote wieder auf dem Vorkrisenniveau. Trotzdem wird die Aufhebung dieser Maßnahmen voraussichtlich mit Kündigungen und Insolvenzen einhergehen, was zu einem Anstieg der Arbeitslosenquote führen wird.[7]

Gleichzeitig zeichnet sich der Arbeitsmarkt seit Beginn 2021 durch einen Anstieg der offenen Stellen aus, die in Kombination mit der sinkenden Arbeitslosenquote zu großer Anspannung auf dem Arbeitsmarkt führt. Auf 100 Arbeitslose kamen 126 freie Stellen. Im zweiten Quartal 2021 überstieg die Zahl der offenen Stellen zum ersten Mal die Zahl der Arbeitslosen. Während im zweiten Quartal

[1] Vgl. Port of Rotterdam, 2021.
[2] Vgl. Interne Publikationen der Deutsch-Niederländischen Handelskammer.
[3] Vgl. CBS, 2021b.
[4] Vgl. GTAI, 2021b.
[5] Vgl. CBS, 2021c.
[6] Vgl. CBS, 2021d.
[7] Vgl. CBS, 2021e.

auf 100 Arbeitslose 106 offene Stellen kamen, stieg diese Zahl im dritten Quartal auf 126. Der Anstieg ist vor allem auf die anhaltende Zunahme der Zahl der unbesetzten Stellen (um 45 Tsd.) zurückzuführen.[8]

Zudem herrschte im Jahr 2020 in vielen niederländischen Geschäftsfeldern Zurückhaltung und Unternehmen investierten weniger als in den Vorjahren. Im Mai 2020 war das Volumen der Ausrüstungsinvestitionen um 18,8 Prozent geringer als im Mai 2019. Seit März 2021 steigen die Investitionen im Vergleich zu 2020 wieder an (9,6 %). Zugenommen haben insbesondere die Investitionen in Maschinen, Wohnungen, Software und F&E.[9] Die im Januar 2022 angetretene Regierung Rutte IV plant in den kommenden Jahren zudem Investitionen in Klima, Landbau und Häuserbau sowie in die innere Sicherheit des Landes. Auch in die Stärkung von Kultur und Wirtschaft soll durch zunehmende Digitalisierung investiert werden.[10]

2.3. Handelsbeziehungen Niederlande und Deutschland

Das Handelsvolumen zwischen den Niederlanden und Deutschland erreichte in den ersten neun Monaten im Jahr 2021 ein Volumen von 147,7 Milliarden Euro. Im Vergleich zum letzten Jahr ist das ein Zuwachs von mehr als 16 Prozent.[11] Damit stehen die Niederlande im bilateralen Außenhandel hinter der Volksrepublik China und vor den Vereinigten Staaten an zweiter Stelle der deutschen Handelspartner. Das bilaterale Handelsvolumen gehört zu den weltweit größten. Gründe dafür sind im Wesentlichen die geographische Nähe und die Größe des deutschen Marktes. Deutschland ist seit Jahren mit Abstand der größte Handelspartner der Niederlande. Die wirtschaftlichen Entwicklungen in Deutschland haben dementsprechend einen großen Einfluss auf die Niederlande. Der niederländische Export reagiert schnell auf Konjunkturschwankungen im Nachbarland. Die wichtigsten niederländischen Produkte auf dem deutschen Markt sind Brennstoffe wie Erdöl und Erdgas, Kokerei- und Mineralölerzeugnisse sowie chemische Erzeugnisse. Aus Deutschland werden vor allem Maschinen und Fahrzeuge sowie pharmazeutische und chemische Produkte in die Niederlande exportiert.[12]

Als Importland für Deutschland liegen die Niederlande mit einem Wert von 88 Milliarden Euro (2020) hinter China (116 Milliarden Euro) auf Platz zwei. Die Niederlande nehmen auf der Rangliste der wichtigsten Exportländer Deutschlands im Jahr 2020 erneut den vierten Platz ein. Laut Statistischem Bundesamt exportierte Deutschland Güter im Wert von rund 84 Milliarden Euro in das westliche Nachbarland. Nur die Vereinigten Staaten (104 Milliarden Euro), die Volksrepublik China (96 Milliarden Euro) und Frankreich (91 Milliarden Euro) rangieren davor.[13]

2.4. Auswirkungen der COVID-19 Pandemie

Vor Ausbruch der COVID-19-Pandemie war die niederländische Wirtschaft gekennzeichnet von einem ununterbrochenen sechsjährigen Wachstum, das jedoch von der Krise ausgebremst wurde. Im Jahr 2020 hat das BIP um real 3,8 Prozent abgenommen. Dieser Rückgang war jedoch deutlich geringer als im Schnitt der Europäischen Union (EU) (-5,9 %).[14]

Um Massenentlassungen und eine daraus resultierende hohe Arbeitslosenquote zu vermeiden, hat die Regierung in der COVID-19-Pandemie ein breites Bündel an Fördermaßnahmen für Unternehmen und Selbstständige aufgelegt wie beispielsweise Programme für Kurzarbeit. Außerdem verfügen die Niederlande über eine herausragende (digitale) Infrastruktur, einen flexiblen und belastbaren Arbeitsmarkt und ein starkes soziales System, was während der Lockdowns geholfen hat und wodurch die Niederlande laut einer Studie des World Economic Forum aus dem Jahr 2020 bestens ausgerüstet sind um sich schnell von der Krise zu erholen.[15] Im Jahr 2021 wird das BIP laut der Europäischen Kommission voraussichtlich wieder um 4 Prozent und im Jahr 2022 um 3,3 Prozent steigen.[16]

---

[8] Vgl. CBS, 2021f.
[9] Vgl. CBS, 2021g.
[10] Vgl. Rijksoverheid, 2021a.
[11] Vgl. Statisches Bundesamt, 2021a.
[12] Vgl. CBS, 2021h.
[13] Vgl. Statistisches Bundesamt, 2021b.
[14] Vgl. GTAI, 2021a.
[15] Vgl. Investinholland, 2020.
[16] Vgl. GTAI, 2021a.

2.5. Digitale Infrastruktur

Die Niederlande gehören seit Jahren zu den Vorreitern der digitalen Entwicklung in Europa und setzen sich mit ihrer Digitalisierungsagenda aktiv dafür ein, dass digitale Anwendungen gefördert und die richtigen Rahmenbedingungen in allen Sektoren geschaffen werden. Wichtige Voraussetzung einer digitalen Infrastruktur ist der Zugang zum Internet – auch hier sind die Niederlande im europäischen Vergleich weit vorangeschritten. Aktuell wird an einem flächendeckenden Glasfasernetzwerk in der gesamten Niederlande gearbeitet. Die Grundvoraussetzung, ein hochwertiges Kabelnetzwerk im gesamten Land, ist bereits geschaffen. Momentan sind etwa 3,7 Millionen der rund 8 Millionen Haushalte in den Niederlanden an ein Glasfasernetzwerk angeschlossen. Prognosen zufolge kann ganz Niederlande bis 2030 an das Glasfasernetzwerk angeschlossen sein.[17]

Laut einer europäischen Untersuchung verfügen 98 Prozent der niederländischen Haushalte über einen Internetanschluss (vgl. Deutschland: 94 %). Die Nutzung des Internets unter Niederländern ist in den vergangenen Jahren angestiegen. Während 2012 76 Prozent der Niederländer ab 12 Jahren täglich bzw. fast täglich das Internet nutzten, lag diese Zahl 2018 bereits bei 86 Prozent. Am meisten wird das Internet unter Niederlanden auf Smartphones, Laptops und Tablets genutzt. Auch Smart-TVs werden zunehmend verwendet, jedoch nimmt die Nutzung von Desktop-PCs ab. Während diese in 2012 noch von 64 Prozent der Haushalte genutzt wurden, sank die Zahl bis 2018 auf 50 Prozent. Daraus lässt sich schließen, dass die Niederländer mobile Geräte bevorzugen. Besonders beliebt ist das Smartphone, welches 87 Prozent der niederländischen Bevölkerung zwischen 16 und 75 Jahren besitzen (Stand 2018).[18]

2.6. Schlussbetrachtung Niederlande

Die Niederlande sind eine Handelsnation und gehören zu den fünf größten Exportnationen weltweit. Das Land bietet ein gutes Umfeld für innovative kleine und mittlere Unternehmen. Die hervorragende Infrastruktur, auch im IT-Bereich, und die weltoffene Bevölkerung ziehen Investoren ins Land. Mit rund 41.500 Quadratmetern und 17 Millionen Einwohnern zählen die Niederlande zu den kleinsten Ländern Europas. Der Binnenmarkt ist überschaubar. Hinsichtlich der wirtschaftlichen Größe gehört das Land jedoch zu den führenden Nationen der Europäischen Union (EU). Neben der Coronakrise führt auch der Brexit zu Unsicherheiten, da zwischen den Niederlanden und dem Vereinigten Königreich starke wirtschaftliche Verflechtungen bestehen.

[17] Vgl. Rijksoverheid, 2021b.
[18] Vgl. CBS, 2019.

3. Die niederländische Kreativwirtschaft

3.1. Überblick und Marktumfang

Die Kreativwirtschaft ist eine der schnellst wachsenden und einflussreichsten Branchen in den Niederlanden. Mit einer Wertschöpfung von 25,5 Milliarden Euro, was 3,7 Prozent des BIP im Jahr 2019 entspricht, war dieser Sektor nur etwas kleiner als das Baugewerbe, aber doppelt so groß wie die Landwirtschaft.[19] Seit 2015 verzeichnet der Sektor ein durchschnittliches jährliches Wertschöpfungswachstum von 3,5 Prozent und liegt damit 1 Prozent über dem nationalen Gesamtdurchschnitt. Bereits 2011 war dem niederländischen Kabinett bewusst, dass die Kreativwirtschaft die Innovationskraft der Niederlande stärkt, als es die Branche zu einem der zehn Topsektoren für mehr Innovation in den Niederlanden bezeichnete. Topsektoren werden in den Niederlanden durch staatliche Investitionen gefördert, um Talente zu entwickeln, Internationalisierung voranzutreiben und mehr Forschung zu stimulieren und umfasst neben der Kreativwirtschaft auch Sektoren wie die Energie-, Wasser- und Landwirtschaft. Eine detaillierte Erläuterung folgt in Kapitel 3.3.2.

Diese Vorgehensweise war durchaus erfolgreich, denn die Kreativwirtschaft stellt den dynamischsten aller Topsektoren der Niederlande dar. Dennoch ist es aufgrund der Zusammenarbeit mit Unternehmen aus anderen Branchen (sogenannten Cross-Overn) und der Zunahme an kreativen Dienstleistungen in anderen Sektoren, schwierig die Größe der niederländischen Kreativwirtschaft exakt zu definieren. Laut aktuellem Branchenreport der Kreativwirtschaft entfallen rund 368.000 Arbeitsplätze auf die niederländische Kreativwirtschaft (Stand: April 2020). Die Kreativwirtschaft setzt sich außerdem maßgeblich aus kleinen und mittelständigen Unternehmen und Selbständigen zusammen; rund 43 Prozent der Beschäftigten in der Kreativwirtschaft arbeiten als Selbständige.

Des Weiteren gehört die niederländische Kreativwirtschaft mittlerweile weltweit zu den größten Kreativwirtschaften und genießt international hohes Ansehen: mit einem Anteil von 29,5 Prozent sind die Niederlande der weltweit größte Exporteur von kreativen Dienstleistungen.[20] Niederländische Unternehmen sind international bekannt für ihren ‚Dutch Approach', der sich durch Innovationsgeist, pragmatischen Lösungen und vorantreibender Forschung auszeichnet.[21]

Obwohl die Kreativwirtschaft laut Monitor Creatieve Industrie stark durch die COVID-19-Pandemie getroffen wurde, blicken Experten zuversichtlich in die Zukunft. Insgesamt sank die Wertschöpfung infolge der Pandemie um 4,7 Milliarden Euro, die Zahl der Beschäftigten (ohne Selbstständige) sank um 7,5% und die Umsätze von Unternehmen der Kreativwirtschaft sind auf verschiedenen Märkten drastisch zurückgegangen. Am stärksten waren die Umsatzeinbußen bei Unternehmen in den Bereichen Kunst und kulturelles Erbe. Dennoch betonen Experten, dass die Kreativwirtschaft weiterhin ein wichtiger Jobmotor für die Niederlande bleibt.[22]

3.2. Aufbau der niederländischen Kreativwirtschaft

Die Kreativwirtschaft setzt sich aus einer Reihe verschiedener Disziplinen zusammen, die häufig eng mit anderen Branchen verknüpft sind. Gemeinsames Ziel aller Akteure aus der Kreativwirtschaft ist es mittels Kreativität zu einem wirtschaftlichen oder sozialem Ziel und einer positiven Entwicklung der Gesellschaft beizutragen. Zu den Disziplinen der Kreativwirtschaft gehören unter anderem: Design, Architektur und Städtebau, Digital Design, Gaming, Advertising, Kommunikation, Fashion, Photographie, Film und Medien, Popmusik und kulturelles Erbe.

Entsprechend dieser Disziplinen werden Unternehmen in der niederländischen Kreativwirtschaft in folgende drei Kategorien unterteilt[23]:

- Kreative Dienstleistungen für Unternehmen: Produktdesigner, Architekten, Modedesigner, Digitaldesigner, Grafikdesigner,

[19] Vgl. Cultureel en Creatief, 2020.
[20] Vgl. RVO, 2021a.
[21] Vgl. DCC, 2017.
[22] Vgl. Media Perspectives, 2022.
[23] Vgl. DCC, 2017.

Fotografen, UX Designer, etc.
- Medien und Unterhaltung: Verleger, Game-Entwickler, Film-, Fernseh- und Radio-Produzenten, DJs, etc.
- Kunst und kulturelles Erbe: darstellende Künste, kreative Künste, kulturelles Erbe, etc.

Um alle Unternehmen und Disziplinen gemeinsam voranzubringen, konzentriert der Topsektor Kreativwirtschaft sich auf drei Teilbereiche: Wissen & Innovation, Internationalisierung und Humankapital.

Wissen & Innovation

Zur Stärkung der Wissensinfrastruktur wurde das Kompetenzzentrum Wissen und Innovation (CLICKNL) gegründet. Hier treffen sich Fachleute aus der Kreativwirtschaft, die an relevanter Forschung in diesem Bereich interessiert sind. Gemeinsam mit diesen Fachleuten erarbeitet CLICKNL Wissens- und Innovationsagenden (nl. kennis- en innovatieagenda, KIA). Die aktuelle Agenda läuft von 2020 bis 2023 und fokussiert sich auf das Wissen und die Methoden, die erforderlich sind, um eine widerstandsfähige und relevante Kreativwirtschaft zu schaffen. Darüber hinaus beschreibt die Agenda die Rolle der Kreativwirtschaft bei den Aufgaben der Innovationspolitik der Niederlande: von einer CO2-freien bebauten Umwelt im Jahr 2050 über Diabetesprävention und nachhaltiger Mode bis hin zu Smartphone-Apps, die höchsten Sicherheitsstandards genügen.[24]

Internationalisierung

Im Rahmen der Internationalisierungsagenda wurde Creative Holland gegründet. Der Partnerschaftsverband besteht aus Vertretern der Regierung, Wissenseinrichtungen und Branchenverbänden und dient zur Verbesserung der internationalen Position der niederländischen Kreativwirtschaft, indem niederländische Unternehmen bei der Erschließung ausländischer Märkte unterstützt werden. Zu den Fokusländern gehören neben Deutschland auch China und die Vereinigten Staaten von Amerika.[25]

Humankapital

Im Rahmen der Human Capital Agenda Roadmap 2020-2023 bemühen sich alle zehn Topsektoren der Niederlande um die Entwicklung einer unternehmerischen Kultur, in der Kreativität und Engagement eine zentrale Rolle spielen und die Unternehmen in Bezug auf Umsatz und Mitarbeitendenzahl wachsen können. Ziel ist es Unternehmen und Wissenseinrichtungen dabei zu unterstützen, dass derzeitige und künftige Talente über die richtigen Fähigkeiten und die richtige Einstellung verfügen, Lösungen für gesellschaftliche Herausforderungen zu entwickeln.[26]

3.3. Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft

3.3.1. Überblick

Das niederländische Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft (nl. Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, OCW) ist verantwortlich für Bildung, Kultur und Forschung in den Niederlanden. Das Ministerium wird geleitet von der Ministerin für Bildung, Kultur und Wissenschaft, Robbert Dijkgraaf (D66), dem Minister für primäre, sekundäre Bildung und Medien, Dennis Wiersma (VVD) und der Staatssekretärin für Kultur und Medien (D66).[27] Ziel des Ministeriums ist es, dass jeder in den Niederlanden eine gute Ausbildung erhält, sich auf Unabhängigkeit und Verantwortung vorbereiten und Kunst erleben kann und dass Lehrer, Künstler und Wissenschaftler ihrer Arbeit nachgehen können. Das Ministerium setzt sich sowohl für Schüler, Studierende und Eltern ein als auch für Künstler, Museumsbesucher, Forscher und Mitarbeitende von Rundfunk, Fernsehen, Bibliotheken und Kunsteinrichtungen.[28]

Das Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft ist in drei Generaldirektorate eingeteilt: das Generaldirektorat für primäre und sekundäre Bildung, das Generaldirektorat für Hochschulbildung, Berufsbildung, Wissenschaft und Emanzipation und das Generaldirektorat für Kultur und Medien. Die Kreativwirtschaft fällt innerhalb des dritten Generaldirektorats unter das Direktorat Medien und

[24] Vgl. Creatieve Industrie, 2021a.
[25] Vgl. Creatieve Industrie, 2021b.
[26] Vgl. Creatieve Industrie, 2021c.
[27] Vgl. Rijksoverheid, 2021c.
[28] Vgl. Topsectoren, 2021.

Kreativwirtschaft und umfasst nach Definition des Ministeriums folgende Disziplinen: 1) Film, 2) Architektur und Städtebau, 3) Design und Mode, 4) Digitale Kultur (e-Kultur) und (serious) Gaming[29]. Aktueller Leiter des Direktorats Medien und Kreativwirtschaft ist Herr Youssef Louakili.[30]

3.3.2. Politische Richlinien und Rahmenbedingungen

Die politischen Rahmenbedingungen im Bereich Kreativwirtschaft sind geprägt von der Agenda der Topsektoren der Niederlande. Nachdem die niederländische Wirtschaft schwer von der Finanzkrise 2008 getroffen wurde, beschloss die niederländische Regierung die Wirtschaft in Topsektoren einzuteilen, um Innovationen und Investitionen in diesen Sektoren gemeinsam zu organisieren und nachhaltig zu fördern. So gibt es seit 2011 die folgenden zehn Topsektoren in den Niederlanden:

- Agri & Food;
- Chemistry NL (Chemie);
- Kreativwirtschaft;
- Energie;
- Health Holland (Life Sciences & Health);
- Logistik;
- Holland High Tech (High Tech Systeme & Materialien);
- Gartenbau und Ausgangmaterialien;
- Wasser & Maritim;
- Dutch Digital Delta (Team IKT).

In den Topsektoren arbeiten Vertreter von Wirtschaft, Wissenschaft und Regierung zusammen, um Innovationen zu fördern und Wissen zu teilen. Dabei arbeiten Regierungen und Wissenseinrichtungen (öffentlich) eng mit Unternehmen (privat) an gemeinsamen Projekten. Dies wird als öffentlich-private Partnerschaft (nl. publiek-private samenwerking, PPS) bezeichnet. Ziel der öffentlich-privaten Partnerschaften ist es, gemeinsam das bestmögliche Ergebnis zu erzielen, das mit weniger Risiko für Unternehmer und besseren Lösungen und aktuellem Fachwissen aus der Wirtschaft einhergeht.[31]

Für jeden Topsektor in den Niederlanden wird ein sogenanntes Topteam errichtet. Dieses Team berät die Regierung und besteht aus Vertretern der Regierung, Wissensinstitutionen und der Wirtschaft.[32] Das Topteam Kreativwirtschaft (nl. Topteam Creatieve Industrie) befasst sich mit den Themen Wissen und Innovation, Internationalisierung und Human Capital (siehe Kapitel 3.2.). Darüber hinaus verfügt jeder Topsektor über eine eigene Wissens- und Innovationsagenda (nl. Kennis- en Innovatieagenda, KIA), die durch ein Topkonsortium (nl. Topconsortium voor Kennis en Innovatie, TKI) ausgeführt wird. Das Topkonsortium für die niederländische Kreativwirtschaft ist CLICKNL (siehe Kapitel 3.4).[33]

3.3.3. Missigedreven Topsectoren- en Innovatiebeleid (MBIT)

In der Missionsorientierten Agenda für Topsektoren und Innovation (nl. Missiegedreven Topsectoren- en Innovatiebeleid, MBIT) ist die Zusammenarbeit der zehn Topsektoren mit Wirtschaft, Wissenschaft und Regierung ausgearbeitet. Gemeinsam setzen die Topsektoren sich für 25 Missionen zu den folgenden vier gesellschaftlichen Themen ein: Energiewende und Nachhaltigkeit; Landbau, Wasser und Nahrungsmittel; Gesundheit und Pflege; Sicherheit. Dafür werden jährlich rund 4,9 Milliarde Euro zur Verfügung gestellt. Außerdem verfolgt die niederländische Regierung bis 2025 das Ziel, die kreativste Wirtschaft in Europa zu haben.[34]

Der Minister des niederländischen Ministeriums für Wirtschaft, Stef Blok, betont dabei folgendes: „Auftragsorientierte Innovation konzentriert sich auf mehr als nur Technologieentwicklung. Es geht auch um Verhalten, Regulierung und Erschwinglichkeit, mit Blick auf den Endverbraucher. Dazu arbeiten Unternehmen, Wissenschaftler und die Regierung in öffentlich-privaten Konsortien zusammen. Konsortien, die verstehen, dass Innovation viel von Menschen abverlangt, und daher erkennen, dass Herausforderungen von verschiedenen Blickwinkeln angegangen werden müssen. Der von den Niederlanden gewählte Ansatz ist einzigartig, aber weder selbstverständlich noch einfach.“[35]

---

[29] Vgl. Rijksoverheid, 2021d; Rijksoverheid, 2021e.
[30] Vgl. Rijksoverheid, 2021f.
[31] Vgl. Rijksoverheid, 2021d.
[32] Vgl. Rijksoverheid, 2021d.
[33] Vgl. Rijksoverheid, 2021d.
[34] Vgl. VNO-NCW, 2021.
[35] Vgl. Rijksoverheid, 2021g.

3.4. Topkonsortium Kreativwirtschaft: CLICKNL

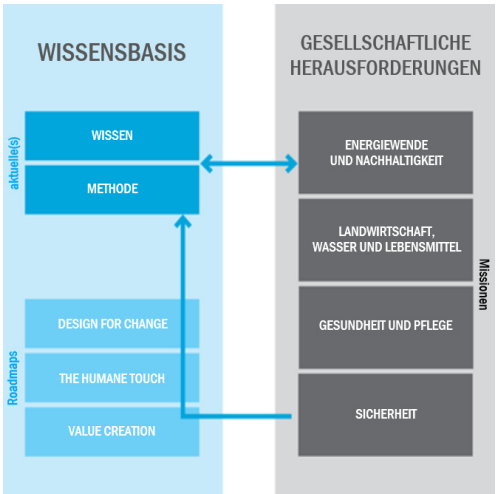
3.4.1. Wissens- und Innovationsagenda für die Kreativwirtschaft 2020-2023

CLICKNL bildet das Topkonsortium für die niederländische Kreativwirtschaft und ist damit verantwortlich für die Ausführung einer Wissens- und Innovationsagenda des Topsektors Kreativwirtschaft. Anfang 2020 hat CLICKNL die fünfte Version der Agenda für die Kreativwirtschaft publiziert. Die aktuelle Agenda bezieht sich auf den Zeitraum 2020 – 2023 und gibt die zukünftige Richtung der Entwicklung von Wissen und Innovationen in der Kreativwirtschaft an.

Die Wissens- und Innovationsagenda basiert auf einem Rahmenwerk, das den Beitrag und die Position der Kreativwirtschaft auf das gesamte Ökosystem darstellt (Abbildung 2). Zentral steht dabei, wie bisheriges Wissen und Methoden eingesetzt werden können, um gesellschaftliche Herausforderungen zukünftig zu meistern. Im Fokus dieser Herausforderung stehen die Themen: Energiewende und Nachhaltigkeit; Landbau, Wasser und Nahrungsmittel; Gesundheit und Pflege; Sicherheit. Zur Wissensförderung in der Kreativwirtschaft wurden daher die folgenden drei Roadmaps erstellt[36]:

- **Roadmap 1**: Design for Change
- Entwicklung von Strategien, die Menschen in Bewegung bringen, motivieren und ihr Verhalten beeinflussen.
- **Roadmap 2**: The Humane Touch
- Strategien, um Menschen in immer komplexer werdende Produkte und Dienstleistungen einzubinden.
- **Roadmap 3**: Value Creation
- Strategien zur Verwirklichung von Lösungen und neuen Vorschlägen; Kenntnisse über Innovations- und Gestaltungsfähigkeiten.

Abbildung 2: Rahmenwerk der Wissens- und Innovationsagenda für die Kreativwirtschaft 2020-2023



3.4.2. Zusammenarbeit mit privaten Marktakteuren

Zur Umsetzung der Wissens- und Innovationsagenda will CLICKNL die öffentlich-private Zusammenarbeit in der Kreativwirtschaft stärken (vgl. Kapitel 3.3.2)[37]. Dies soll unter anderem durch die Nutzung der PPS-Förderung Forschung und Innovation ermöglicht werden. CLICKNL kann zur Finanzierung solch öffentlich-privater Forschung bei der Netherlands Enterprise Agency (RVO), eine so genannte PPS-Förderung beantragen. Mithilfe dieser Förderung können bis zu 30 Prozent der privaten Beiträge des Forschungsprojekts abgedeckt werden. Allein 2020 wurden CLICKNL PPS-Förderungen in Höhe von knapp 3,5 Millionen Euro vergeben.[38] Detaillierte Informationen zum Projektantrag und -ablauf der PPS-Förderung folgt in Kapitel 6.1).

3.4.3. Projekte von CLICKNL

PPS-Projekte

Bisher wurden CLICKNL für 48 Projekte PPS-Förderungen bereitgestellt. Fünf dieser Projekte sind bereits abgeschlossen, die anderen 43 Projekte laufen weiterhin. Eine Auswahl dieser Projekte ist in folgender Tabelle angegeben.[39]

[36] Vgl. CLICKNL, 2020.
[37] Vgl. CLICKNL, 2021a.
[38] Vgl. RVO, 2021b.
[39] Vgl. CLICKNL, 2021d.

Tabelle 3: Auswahl an Projekten mit PPS-Förderung

Projekt	Beschreibung	Projektstart	Angefragt durch	Höhe der PPS-Förderung
Virtual Humans	Forschung nach der Übertragung menschlicher Merkmale auf animierte Figuren, sogenannten Embodied Conversational Agents (ECA's), die menschliche Kommunikation nachahmen (z.B. in Form von Patient Assistenten im Gesundheitswesen)	01.09.2021	TiU	€540.410
VisXP	Forschung nach der allgemeinen Anwendbarkeit von KI in Medienarchiven und damit zusammenhängend nach der Kombination der verschiedenen Arten von Datenquellen in den Archiven	01.07.2021	Beeld & Geluid en UvA	€397.000
i-Tree	Forschung nach der Physiognomie und Physiologie von Bäumen im Zusammenhang mit der Verbesserung des städtischen Mikroklimas	Juni 2021	TU Delft	€398.573
RE-FRAME 2	Forschung nach dem Nutzen und den Herausforderungen von audiovisuellen Daten und digitalen Werkzeugen in audiovisuellen journalistischen Produktionen	Januar 2021	Beeld en Geluid	€244.970
Doclab 2020	Beschäftigt sich mit dem künstlerischen Potenzial von neuen digitalen Technologien wie künstlicher Intelligenz, virtueller Realität und interaktiven Medien, besonders mit Bezug auf Dokumentarfilme	26.5.2020	IDFA DocLab	€494.094

Fieldlabs

Die Kreativwirtschaft zeichnet sich durch eine experimentierfreudige Herangehensweise aus. Daher setzt CLICKNL sich neben Projekten der PPS-Förderung aktiv für Fieldlabs, Living Labs und andere Versuchsräume und -einrichtungen ein. Ziel dieser Labore und Einrichtung ist die Entwicklung und Testung neuer Anwendungen und Technologien mit Hilfe neuester Wissenserkenntnisse. Dabei steht die Zusammenarbeit mit Universitäten, Fachhochschulen und der Niederländischen Organisation für Angewandte Naturwissenschaftliche Forschung (TNO) zentral. Neben dem DGA Gaming Fieldlab (nähere Informationen in Kapitel 4.1.6), fördert CLICKNL u.a. das Fieldlab Sense of Home, das sich auf die Forschung von Bewohnern mit Demenz in Altenheimen fokussiert, sowie das Virtual Reality Design Methods Lab, das den Einsatz von Virtual Reality im Entwicklungsprozess von Gebäuden, Regionen und Landschaften untersucht.[40]

Immersive Content

Weitere Projekte, die von CLICKNL gefördert werden, fallen unter die Kategorie Immersive Content bzw. Immersive Technologien. Immersive Technologien, wie Extended Reality (XR), Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) können CLICKNL zufolge einen relevanten und wertvollen Beitrag zur Lösung gesellschaftlicher und geschäftlicher Herausforderungen leisten. Die Technologien können beispielsweise in Ausbildungen im Gesundheitswesen, in Sicherheitssystemen oder bei der Wartung von Maschinen eingesetzt werden. Daher arbeitet das Topkonsortium aktuell an der Ausarbeitung eines Förderungsprogramms für immersive Technologien. [41]

[40] Vgl. CLICKNL, 2021b.
[41] Vgl. CLICKNL, 2021c.

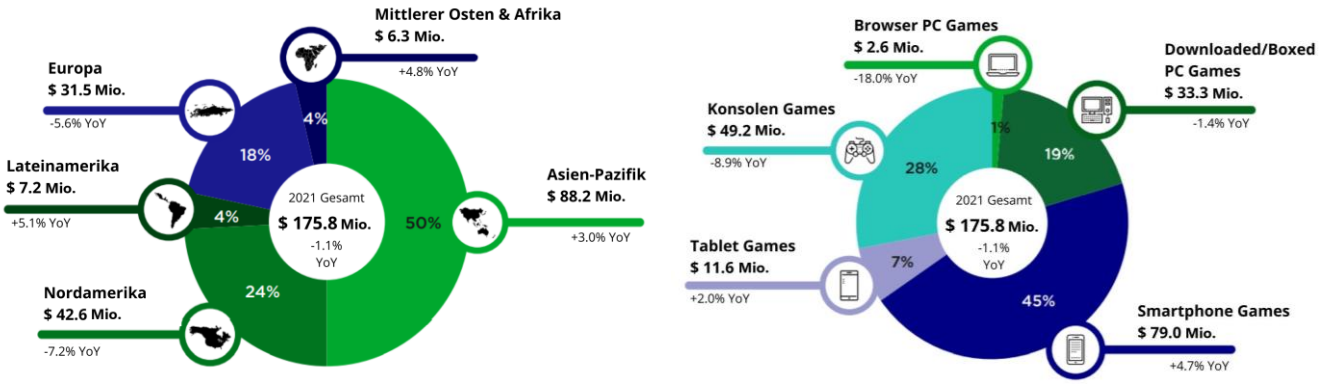
4. Games & Apps

4.1. Marktentwicklungen: Games

Der weltweite Games-Markt hat im Jahr 2021 rund 175,8 Millionen Euro erwirtschaftet, was einen leichten Rückgang im Vergleich zum Vorjahr darstellt. Der asiatisch-pazifische Raum stellt die weitaus größte Region des Games-Marktes dar, gefolgt von Nordamerika und Europa auf dem dritten Platz. Infolge der Covid-19-Pandemie sind insbesondere die Umsätze auf dem Games-Markt in Europa und Nordamerika zurückgegangen, was Experten zufolge auf die starke Abhängigkeit von Konsolen-Games zurückzuführen ist. Andere Regionen sind hingegen stärker im Mobile Games-Markt vertreten, der weniger stark von der Pandemie getroffen wurde (siehe Abbildung 3). Konsolen- und PC Games werden über Konsolen-Endgeräte (z.B. Xbox, PlayStation oder Nintendo) bzw. einem PC gespielt, während die Nutzung von Mobile Games auf einem Tablet oder Smartphone möglich ist. [42]

Auch in Europa und Nordamerika nimmt die Nachfrage auf dem mobile Games-Markt stetig zu. Mobile Gaming gilt weltweit als die populärste Form des Gamings und aktuellen Prognosen zufolge werden die Umsätze von mobilen Games bis 2024 höher sein als von Konsolen- und PC-Games.[43] Bereits 2019 machten mobile Games rund 45 Prozent des weltweiten Umsatzes aus, gefolgt von Konsolen-Games und zuletzt PC-Games.

Abbildung 3: Globale Umsätze auf dem Games-Markt pro Region und Segment (Stand: 2021)



Quelle: angepasst von NewZoo, 2021.

4.1.1. Marktumfang in den Niederlanden

Die niederländische Games-Branche wächst seit Jahren kontinuierlich – sowohl in Bezug auf die Anzahl der Unternehmen und Jobs in der Branche als auch in Bezug auf den Marktumsatz (siehe Abbildung 4).[44] Vor sieben Jahren erwirtschaftete der Sektor einen Umsatz von 639 Millionen Euro, 2019 bereits mehr als 1 Milliarde Euro, was einem Wachstum von 56 Prozent entspricht. Der Gesamtumsatz der niederländischen Games-Industrie wird zwischen 2020 und 2023 voraussichtlich um 10 Prozent steigen. Die Zahl der Unternehmen der Branche in den Niederlanden ist von 575 im Jahr 2018 auf 615 im Jahr 2020 gestiegen. Davon arbeiten 72 Prozent als Entwickler, 15 Prozent als Dienstleister, 3 Prozent als Technologielieferanten und 2 Prozent als Distributor tätig. Sowohl Publisher als auch die Kombination aus Entwickler/Publisher machen 4 Prozent der Unternehmen aus (Stand: 2018).[45]

---

[42] Vgl. Dutch Game Garden, 2019.

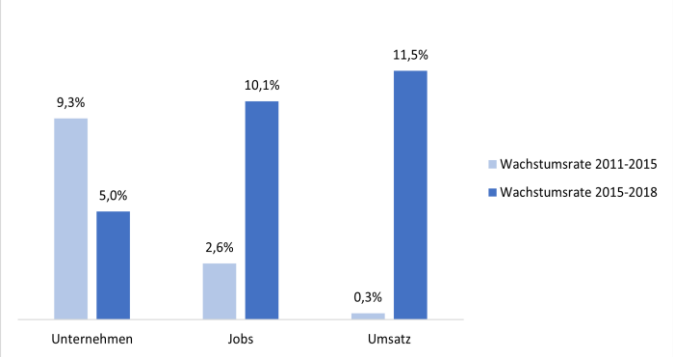
[43] Vgl. App Annie, 2020.; Vgl. New Zoo, 2021.

[44] Games Industry vs. Games Ecosystem: Dem niederländischen Games-Monitor zufolge umfasst die niederländische Games-Industrie alle Unternehmen, deren Kernaktivitäten sich mit mindestens einem der folgenden Prozesse in der Wertschöpfungskette befassen: Entwicklung, Produktion, Veröffentlichung, Vermittlung und/oder elektronischem Vertrieb von Games. Zum sogenannten Games Ecosystem gehören außerdem solche Unternehmen und Organisationen, die zwar auch im Bereich Games aktiv sind, jedoch ohne ihren primären Fokus auf die Entwicklung solcher zu haben. Dazu gehören beispielsweise Endkunden, Bildungs- und Forschungseinrichtungen. Vgl. Dutch Game Garden, 2019.

[45] Vgl. Cultuurmonitor, 2021.

In den vergangenen Jahren hat insbesondere die Rolle von Game-Entwicklern in der Wertschöpfungskette der niederländischen Games-Branche zugenommen. Auch die Relevanz von Service Providern, d.h. Unternehmen die Game-Entwickler mit PR, Marketing, App Monetarisierung und weiteren Dienstleistungen unterstützen, zeigt ein hohes Wachstum. Trotz des Wachstums von Game-Entwicklern, Service Providern und selbständigen Game-Entwicklern, ist die Anzahl von Publishern und Distributoren in den vergangenen Jahren zurückgegangen. Grund dafür sollen die länderübergreifenden Plattformen auf dem globalen Games-Markt sein. Darüber hinaus zeichnet sich die niederländische Games-Branche durch eine ‚Do-it-yourself'-Mentalität aus: anstatt für jeden Schritt in der Wertschöpfungskette eine externe Partei einzuschalten, tendieren Game-Entwickler dazu, mehrere Rollen eigenständig zu übernehmen. Dies wird zudem durch die zunehmende Internationalisierung und Digitalisierung der Technologien, Plattformen und Geschäftsmodelle in der Games-Branche ermöglicht.

Abbildung 4: Wachstum der niederländischen Games-Industrie 2011-2018 und 2015-2018 nach Anzahl der Unternehmen, Anzahl der Jobs und Umsatz in Prozent pro Jahr



Quelle: angepasst von Dutch Game Garden, 2019.

Tabelle 4: Key economic indicator of the Dutch Games Industry 2018[46]

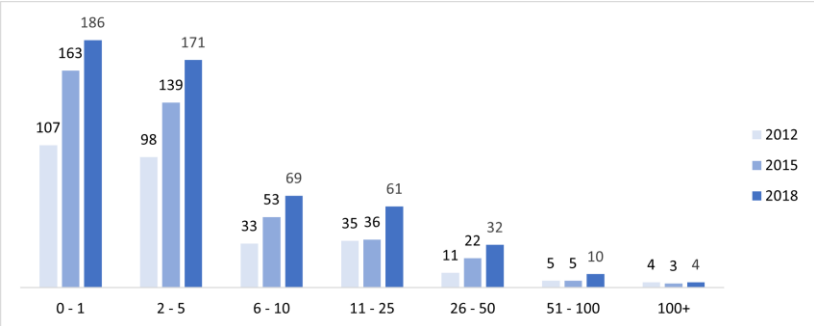
	Gesamtumsatz (in Mio. Euro)	Jobs	Unternehmen	Jobs pro Unternehmen	Job Wachstum 2015-2018	Unternehmen Wachstum 2015-2018
Game Entwickler	185-230	2.730	415	6,6	795	30
Game Entwickler / Publisher	k.A.	290	25	10,9	-35	5
Publisher	5-15	150	25	6,3	-110	0
Distributor	N/A	20	10	2,7	-100	-5
Technology Supplier	5-15	140	15	10,1	50	5
Service Provider	30-40	520	85	6,1	385	25
Games Industry (NL)	225-300	3.850	575	6,7	985	60

Quelle: Dutch Game Garden, 2019.

Unternehmensgröße und -umsätze

Hinsichtlich der Unternehmensgröße zeichnet der niederländische Markt sich durch viele kleine Unternehmen, sogenannten *Indies*; und einer begrenzten Anzahl an großen Unternehmen aus. Die durchschnittliche Mitarbeitendenzahl liegt bei rund 7 Mitarbeitenden. Außerdem sind im Sektor relativ viele Freiberufler tätig. Während die Anzahl der großen Unternehmen in den vergangenen Jahren kaum gewachsen ist, wurden vor allem bei den KMUs viele neue Unternehmen gegründet bzw. sind kleinere Unternehmen gewachsen (siehe Abbildung 5).

Abbildung 5: Anzahl von Games-Unternehmen nach Unternehmensgröße (Anzahl der Mitarbeitende) in 2012, 2015 und 2018



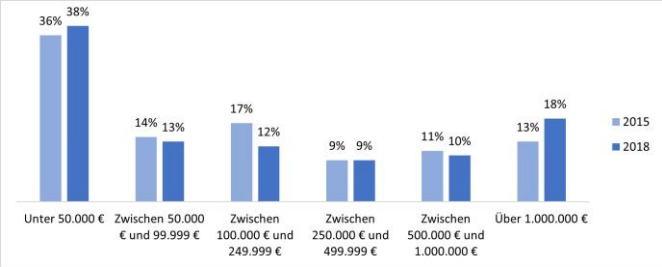
Quelle: angepasst von Dutch Game Garden, 2019.

[46] Die Angaben aus Tabelle 4 beziehen sich auf Daten aus dem Jahr 2018. Aktuellere Daten waren zum Zeitpunkt der Verfassung leider nicht verfügbar. Schätzungen zufolge ist die Gesamtzahl der Beschäftigten in der niederländischen Games-Branche mittlerweile auf etwa 4.000 angestiegen.

Zu den größten Unternehmen der niederländischen Games-Branche gehören u.a. Guerillas, Newzoo, Force Field, CoolGames Studio, IJsfontein und Nixxes. Eine vollständige Übersicht der wichtigsten Unternehmen auf dem niederländischen Games-Markt befindet sich in Kapitel 8.5.

Der Umsatz niederländischer Games-Unternehmen hat sich zwischen 2015 und 2018 vor allem im untersten und höchsten Segment erhöht. Seit 2015 gibt es mehr Unternehmen, die einen kleinen Umsatz (unter 50.000 Euro) im Jahr erzielen. Grund für diesen Anstieg ist, dass in den vergangenen Jahren viele neue Games-Unternehmen gegründet wurden und der Umsatz sich hier in der Regel im unteren Segment befindet. Die größte Umsatzzunahme befindet sich hingegen im oberen Umsatzsegment, dem Umsatz von einer Millionen Euro.

Abbildung 6: Verteilung des Jahresumsatzes 2015 und 2018 nach Unternehmen in Prozent



Quelle: angepasst von Dutch Game Garden, 2019.

Grundsätzlich sind niederländische Games-Unternehmen eigenen Angaben zufolge sehr interessiert an einem Wachstum. Dazu können verschiedene Möglichkeiten der Finanzierung eingesetzt werden, beispielsweise Eigenmittel, Venture Capital, Fördermittel oder Investitionen von Publishern. Während Entertainment Games-Studios vor allem interessiert sind an Investitionen von Publishern, sind Applied Gaming-Studios stärker interessiert an Venture Capital oder Fördermitteln.

4.1.2. Konsumentenverhalten

Der niederländische Markt zählt rund 7,4 Millionen Gamer und stellt damit im Vergleich zu internationalen Märkten, wie China oder die USA, einen relativ kleinen Marktanteil dar. Dennoch ist der Games-Markt in den Niederlanden in den vergangenen Jahren kontinuierlich gewachsen und setzt sich auch der mobile Gaming Trend hier durch (siehe Tabelle 5). Dem niederländischen Statistikamt zufolge kauften im Jahr 2020 rund 15 Prozent der Niederländer über 12 Jahren online Games.[47]

Tabelle 5: Anzahl Spieler weltweit und in den Niederlanden je Plattform sowie Gesamtumsatz in US Dollar

Anzahl Spieler (Mio.)	PC		Mobile		Konsole		Total		Umsatz (Mio. USD)	
	Weltweit	NL	Weltweit	NL	Weltweit	NL	Weltweit	NL	Weltweit	NL
2018	1.268,5	5,9	2.228,7	6,3	638,3	3,6	2.353,0	7,3	138,22	0,69
2019	1.304,1	5,8	2.359,0	6,4	656,2	3,6	2.487,1	7,4	151,56	0,78

Im Jahr 2020 verbrachten rund 7,6 Millionen Niederländer im Durchschnitt mehr als eine Stunde pro Tag mit Gaming, 35 Prozent von ihnen spielten hauptsächlich auf einem Smartphone.[48] Die beliebtesten Gaming-Genres je nach Plattform sind wie folgt:

- Mobile Games: Unter den Mobile Games sind Puzzle am beliebtesten, gefolgt von Strategie-Games und Action-/Adventure-Games. Die beliebtesten mobile Games aus dem Jahr 2020 sind in Tabelle 6 angegeben.
- Konsolen-Games: Auf Konsolen sind sowohl Action-/Adventure- als auch Racing-Games am beliebtesten, gefolgt von Shooter-Games.
- PC-Games: Unter den PC-Games sind sowohl Simulation-, Strategie- als auch Shooter-Games am beliebtesten.

[47] Vgl. CBS, 2021i.
[48] Vgl. Nu.nl, 2021.

Tabelle 6: Beliebteste mobile Games in Deutschland und den Niederlanden im Jahr 2020[49]

Niederlande	Deutschland
Among Us!	Fishdom: Deep Dive
Brawl Stars	Brain Out
Brain Test: Tricky Puzzles	Gardenscapes – New Acres
Gardenscapes – New Acres	Brain Test: Tricky Puzzles
ROBLOX	Among Us!
Kaasje	Brawl Stars
Fishdom: Deep Dive	ROBLOX
Woodturning	Subway Surfers
Cube Surfer	Woodturning
Subway Surfers	Homescapes

Quelle: App Annie, 2021.

4.1.3. Einfluss der Covid-19 Pandemie auf die Games-Branche

Vor Beginn der Covid-19-Pandemie wurde prognostiziert, dass die Games-Branche in den Niederlanden dem weltweiten Wachstum der Branche folgen wird.[50] Diese Prognosen konnten trotz der Pandemie zum Teil eingehalten werden, denn während der Pandemie konnten die Menschen nicht mehr in Restaurants, Kinos o.ä., und mussten ihre Freizeit daher zum Großteil zuhause verbringen. Davon hat die weltweite Games-Branche profitiert. Durch Games können Spieler der Realität entfliehen, Spaß haben und durch das Spielen in Teams gleichzeitig Kontakt zu Freunden und/oder Familie halten. Aufgrund dieser Entwicklungen wurden die erwarteten weltweiten Umsätze für Unterhaltungsspiele im Jahr 2020 auf fast 175 Mrd. US Dollar erhöht, was einem Wachstum von 19,6 Prozent entspricht.

In den Niederlanden haben vor allem B2C-Unternehmen aus dem Bereich der Entertainment Games einen höheren Umsatz erzielt als erwartet. In gewisser Weise konnten diese Unternehmen von der Pandemie profitieren und dem weltweiten Trend folgen. In Bezug auf B2B Applied-Gaming Studios hatte die Pandemie dagegen eher negative Effekte. Große Aufträge mussten pausiert oder abgesagt werden, wodurch die Unternehmen besonders im Frühjahr 2020 gelitten haben. Auch die Art des Kunden hatte einen großen Effekt darauf, inwieweit das jeweilige Unternehmen betroffen war: Produktentwicklungen für Kunden aus dem Gesundheitssektor waren in größerem Maße betroffen, da in diesem Sektor die gesamte Aufmerksamkeit auf die Pandemie gelegt werden musste. Und auch Unternehmen, die Games für Museen entwickeln, mussten einen Rückgang der Aufträge verzeichnen. Trotz Beendigung des ersten Lockdowns war es aufgrund fehlender physischer Events zudem schwierig, neue Kunden zu finden.

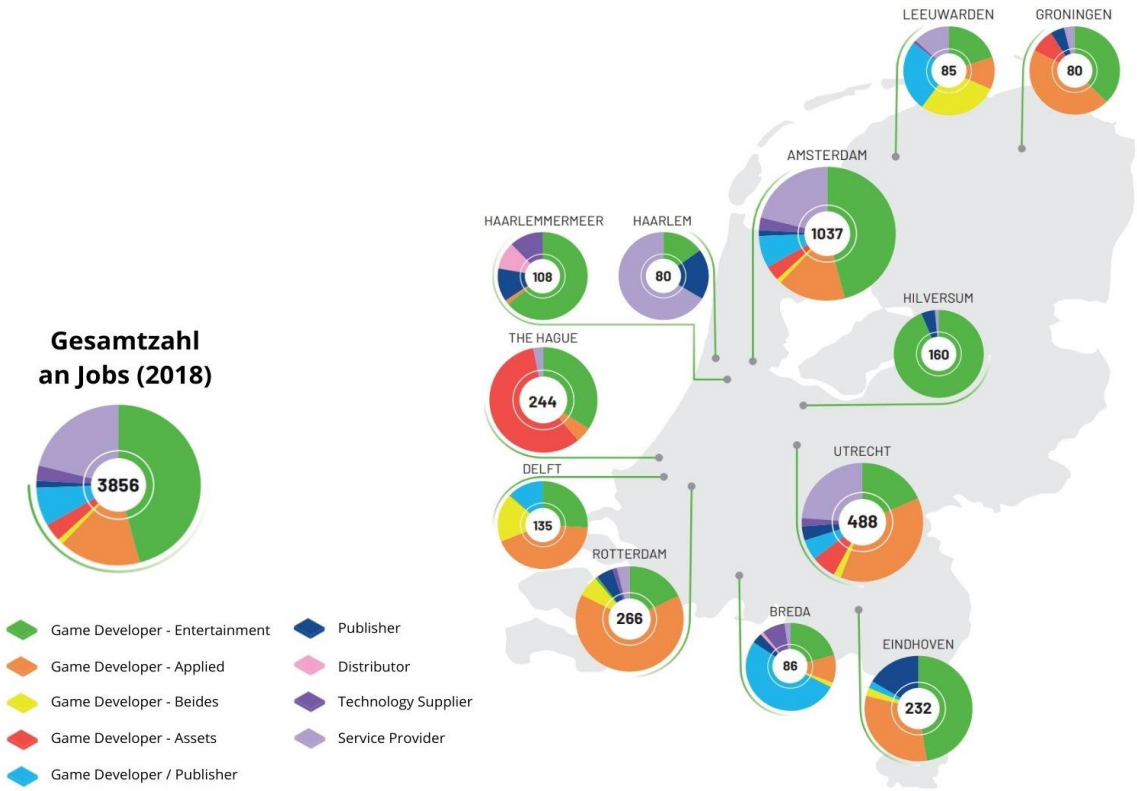
Trotz dieser Auswirkungen hat der niederländische Games-Markt sich seit 2018 positiv entwickelt: mit mehr als 615 Unternehmen und 4.000 Arbeitsplätzen, sind ideale Grundvoraussetzungen für ein weiteres Wachstum gegeben. Der niederländische Branchenverband Dutch Game Association plant in Zusammenarbeit mit dem Dutch Game Garden, dem führenden Inkubator der Games-Industrie in den Niederlanden, im Sommer 2022 einen detaillierten Monitor zu den Entwicklungen zwischen 2018 und 2021 zu veröffentlichen.[51]

4.1.4. Regionale Schwerpunkte

Amsterdam und Utrecht zählen zu den Städten mit den meisten Unternehmen der Games-Industrie – in diesen beiden Städten ist etwa ein Drittel der niederländischen Games-Unternehmen ansässig. Auch Rotterdam, Groningen, Den Haag und Eindhoven sind wachsende Hotspots, in denen jeweils mehr als 20 Unternehmen ihren Sitz haben. Hinsichtlich der Beschäftigtenzahl ist Amsterdam nach wie vor das wichtigste Zentrum, in dem einige der größten Games-Unternehmen des Landes angesiedelt sind.

[49] Das Ranking in Tabelle 5 richtet sich nach der Anzahl an Downloads und umfasst sowohl die Marktdaten von iOS als auch Google Play.
[50] Vgl. Dutch Game Garden, 2019.
[51] Vgl. Dutch Game Garden, 2021.

Abbildung 7: Anzahl der Jobs in der Games-Branche nach Region (Stand: 2018)



Quelle: angepasst von Dutch Game Garden, 2019.

4.1.5. Applied vs. Entertainment Games

In der niederländischen Games-Industrie wird grundsätzlich zwischen zwei Bereichen unterschieden: den Entertainment Games (dt. Unterhaltungsspielen) und Applied Games (dt. angewandten Spielen).[52] Entertainment Games umfassen alle elektronischen Spiele, deren primäres Ziel die Unterhaltung der Endnutzer ist, während die Applied Games darauf abzielen, Endnutzer zu informieren, auszubilden oder zu trainieren. Applied Games, auch bekannt unter dem Synonym Serious Games oder Gamification, werden u.a. in und für folgende Branchen entwickelt: Bildung, Gesundheit, Transport, Marketing und Verteidigung.

International gilt die niederländische Games-Branche als Vorreiter in der Entwicklung von Applied Games. Betrachtet man jedoch die Entwicklung von Unternehmen in den vergangenen Jahren, ist das Wachstum der niederländischen Games-Branche vor allem auf die Zunahme von Game-Entwicklern im Bereich der Entertainment Games zurückzuführen. Allein zwischen 2015 und 2018 wurden in den Niederlanden 50 Unternehmen mit dem Schwerpunkt Entertainment Games gegründet. Währenddessen ist die Zahl an Unternehmen mit dem Schwerpunkt Applied Games im selben Zeitraum in etwa gleich geblieben; lediglich in Bezug auf die Anzahl der Angestellten gab es auch in diesem Bereich eine Zunahme.

Applied Games

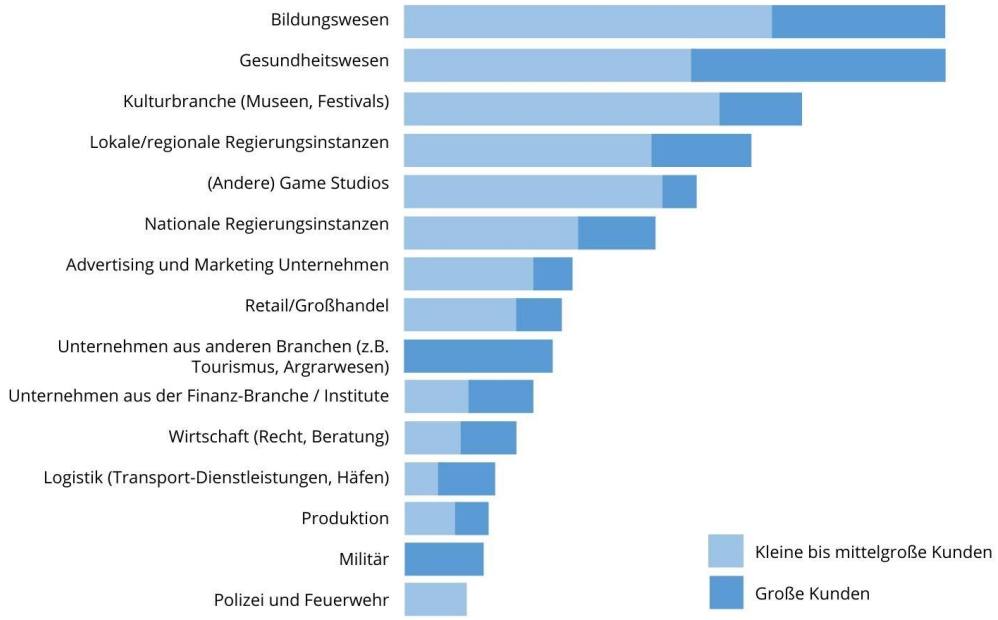
Ein Viertel aller niederländischer Games-Unternehmen ist in gewissem Maße an der Entwicklung, Produktion oder Förderung von Applied Games beteiligt. In der Regel handelt es sich dabei um etabliertere Unternehmen, da potenzielle Kunden bei der Entwicklung von Applied Games viel Wert auf Referenzen und Erfahrungen aus früheren Aufträgen legen. Generell ist es für Unternehmen ohne gutes Portfolio sehr schwer Aufträge in Bereich von Applied Games zu bekommen.

---

[52] In der vorliegenden Zielmarktanalyse werden die englischen Bezeichnungen verwendet.

Mit Blick auf den Kundenstamm von Unternehmen, die Applied Games entwickeln, bilden Kunden aus dem Bildungs- und Gesundheitswesen die größten Marktsegmente (siehe Abbildung 8). Über 81 Prozent aller Studios für Applied Games geben an, dass sie mit Kunden in diesen Sektoren zusammenarbeiten. Applied Games werden in den Niederlanden fast ausschließlich als mobile oder PC-Games entwickelt. Darüber hinaus ist eine weitere wichtige Plattform für die Applied Games entwickelt werden ist Virtual Reality (VR) Hardware.

Abbildung 8: Verteilung der Kunden von Applied Games-Studios nach Branche und Größe



Quelle: angepasst von Dutch Game Garden, 2019.

Entertainment Games

Der niederländische Markt für Entertainment Games zeichnet sich durch eine hohe Zahl an neuen, jungen Unternehmen aus sowie durch Unternehmen, die sich in den vergangenen Jahren vergrößert haben. Niederländische Entwickler im Bereich der Entertainment Games entwickeln zum Großteil für die Plattformen PC (75 %) und Mac (50 %), gefolgt von Android Phone (46 %), Android Tablet (40 %), iOS iPhone (39 %) und iOS iPad (39 %). In Bezug auf die Entwicklung von Konsolen-Games ist die Verteilung nahezu gleichmäßig auf Microsoft Xbox One (35 %), Nintendo Switch (35 %) und Sony PlayStation (31 %) verteilt (Abbildung).

Dem Dutch Game Monitor aus dem Jahr 2019 zufolge ist der globale Trend nach mobile Games auch in der niederländischen Games-Branche angekommen. Mehr Informationen zu diesem Trend folgen in Kapitel 5.

Hinsichtlich der genutzten Engines liegt Unity mit 68,8 Prozent weit vorn. Darüber hinaus nutzen ca. 30 Prozent der niederländischen Entwickler ihren eigenen Engine, ca. 13 Prozent HTML5, ca. 10 Prozent Unreal Engine und 6,5 Prozent Game Maker. Als Vertriebskanal nutzen rund 60 Prozent der Entwickler Steam, wovon 48 Prozent der Unternehmen Steam als ihren primären Vertriebskanal nutzen. Weitere relevante Vertriebskanäle sind der Google Play Store (41 %) und der Apple iOS Store (37 %). Aktuelle Zahlen zur Nutzung des Epic Game Stores waren zum Zeitpunkt der Verfassung noch nicht verfügbar.

Entertainment Games werden in den Niederlanden hauptsächlich als Premium (Erläuterung Premium: einmaliger Kauf eines Games; zusätzliche Erweiterungen müssen kostenpflichtig erworben werden) oder In-App Käufe und In-App Advertising (Abbildung 10).

Abbildung 9: Genutzte Development Plattformen von Entertainment Games-Studios

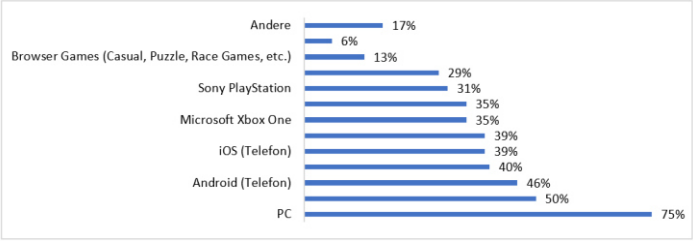
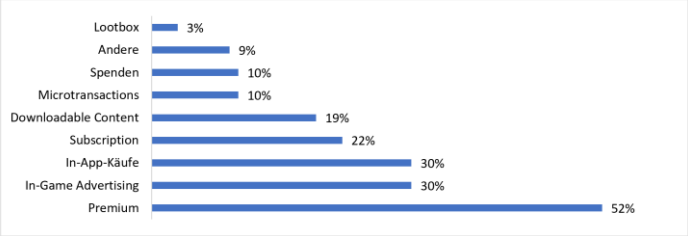


Abbildung 10: Geschäftsmodelle von Entertainment Games-Studios



Quelle: angepasst von Dutch Game Garden, 2019.

Vergleich der Geschäftsmodelle: Applied vs. Entertainment Games

Unternehmen, die sich auf Applied Games spezialisiert haben, arbeiten in der Regel eng mit Unternehmen aus anderen Sektoren (z.B. Bildungs- und Gesundheitswesen, Regierungseinrichtungen) zusammen. Während Unternehmen aus dem Bereich der Entertainment Games ihren Umsatz maßgeblich durch den Verkauf der Spiele an Konsumenten erzielen, sind die Kunden im Bereich der Applied Games kommerzielle Unternehmen, Regierungseinrichtungen oder NGOs. Es gibt jedoch auch vereinzelte Applied Games-Unternehmen, die ihre Produkte an Konsumenten verkaufen und ihren Umsatz auf Basis von Subscriptions erzielen (z.B. Squla).

4.1.6. Bildung und Forschung

In den Niederlanden gibt es rund 32 Studiengänge, die ausschließlich auf Games, z.B. Game-Entwicklung und Game-Design, ausgerichtet sind. Eine Übersicht der führenden Bildungseinrichtungen befindet sich in Kapitel 8.3. Jährlich gibt es ca. 900 Absolventen dieser Studiengänge in den Niederlanden. Diese Zahl ist in den vergangenen Jahren angestiegen. Etwa 3,5 Prozent dieser Absolventen gründet nach Studienabschluss ein eigenes Unternehmen und der Großteil der Absolventen findet kurz nach Abschluss einen (Vollzeit-)Job. Nicht alle Absolventen bleiben der Games-Branche jedoch treu; auch Tätigkeiten in anderen Bereichen der Kreativwirtschaft, wie Medien und Kommunikation oder IT, sind gängig.

Aufgrund der hohen Anzahl an Ausbildungsmöglichkeiten an Universitäten und Fachhochschulen, wird in den Niederlanden viel Wert auf Games-Forschung gelegt. So gibt es in Utrecht beispielsweise das Utrecht Centre for Game Research, das einen interdisziplinären Forschungsfokus auf Applied Gaming und spielvoller Interaktion hat. Ziel der verschiedenen Bildungs- und Forschungseinrichtungen ist die Betrachtung von Games von einer breiteren Perspektive, um gesellschaftliche Strukturen und Verhaltensweisen besser zu verstehen und beeinflussen.

DGA Gaming Fieldlab

In diesem Zusammenhang hat das Topkonsortium der Kreativwirtschaft, CLICKNL, das DGA Gaming Fieldlab gegründet. Das Fieldlab ist eine Zusammenarbeit des niederländischen Branchenverbandes DGA (Dutch Game Association), der Open Universiteit und der RAGE Foundation. Neben der Organisation von Netzwerk- und Wissensveranstaltungen, bietet das Fieldlab kleinen und mittelständischen Unternehmen Unterstützung bei der (Ko-)Finanzierung von Projekten. Der Fokus liegt dabei auf dem Thema ‚Wiederverwendbare Games Artificial Intelligence (AI)'. Seit der Gründung des Fieldlabs konnten fünf Projekte finanziert werden, die seit 2019 in Zusammenarbeit mit Forschungseinrichtungen in Amsterdam und Utrecht durchgeführt werden (Tabelle 7).

Tabelle 7: Projekte der DGA Gaming Fieldlabs

Projekt	Beschreibung	Forschungseinrichtung	Online
A Digital Prototyping Tool For Card Game Design	Tool zur einfachen Erstellung von Kartenspielen, beinhaltet Design, Spielregeln und Testspiele; wird von zwei Studios getestet	Amsterdam University of Applied Sciences	fieldlab/digital-prototyping-tool
VR Body Lab	Forschung nach dem Nutzen von VR in der psychomotorischen Therapie: Mittels Ganzkörper-Avataren können die Patienten non-verbal kommunizieren und der Therapeut kann dies beobachten	Han University of Applied Sciences	fieldlab/multiplayer-for-psycho-motoric-therapy
Didactics-Driven Development	Entwicklung einer Methodik bzw. eines Werkzeugs für die systematische Validierung von angewandten Lernspielen	Amsterdam University of Applied Sciences	fieldlab/didactics-driven-development
Quality Of Assessment Of Sequences Of Choices In Serious Games	Forschung nach dem Einsatz von psychometrischen Verfahren, um die Qualität der Bewertung von Sequenzen von Benutzerinteraktionen in Serious Games zu bestimmen	Utrecht University	fieldlab/quality-of-assessment
Vreye!	Forschung nach dem Nutzen von VR-Spielintervention in der Therapie von Kindern mit entwicklungsbedingten Koordinationsstörungen	Utrecht University	fieldlab/quality-of-assessment

4.1.7. Internationaler Vergleich

Obwohl die Niederlande mit 17 Millionen Einwohnern ein vergleichsweise kleines Land sind, ist das Land im europäischen Vergleich stark auf dem Games-Markt vertreten. Dabei folgt der Markt verschiedenen internationalen Trends, zeichnet sich aber auch durch einige Alleinstellungsmerkmale aus. Mit mittlerweile über 600 Games-Unternehmen haben die Niederlande mehr aktive Unternehmen in der Games-Branche als die bevölkerungsreicheren Länder Italien, Polen oder Spanien. Auch gemessen am jährlichen Umsatz können die Niederländer verhältnismäßig mithalten. Die Anzahl der Jobs in der Games-Branche sind in den Niederlanden hingegen weitaus niedriger als in anderen Ländern.

Sowohl in den Niederlanden als auch in anderen europäischen Ländern wird der Games-Markt in der Regel von einem ‚Top Dog' dominiert - in den Niederlanden Guerilla Games, in Finnland beispielsweise Supercell und in Polen CD Projekt Red. Dementsprechend wird der Großteil des Umsatzes von diesen Unternehmen generiert, während kleinere Unternehmen sowohl in den Niederlanden, als auch in Spanien, Schweden und Belgien, vergleichsweise weniger Umsätze erzielen.

Der niederländische Markt ist im internationalen Vergleich außerdem seit Jahren stark auf Applied Games ausgerichtet. Dennoch folgen die Niederländer, wie die meisten europäischen Länder, dem zunehmenden Trend von VR und AR. Nähere Erläuterungen zu den Zukunftsfeldern und Trends in den Niederlanden folgen in Kapitel 5.1.

Tabelle 8: Internationaler Vergleich

Land	Anzahl Unterneh-men	Anzahl Entwickler	Anzahl Jobs	Umsatz (Mio.)	Bevölke-rung (Mio.)	Jahr	Quelle
Niederlande	575	415	3.850	225-300	17,1	2018	Games Monitor 2018
Deutschland	524	-	11.705	3.300	82	2018	Game – Verband der deutschen Games-Branche
Belgien	72	-	-	43	11,5	2017	Flega
Finnland		220	3.200	2.100	5,5	2018	Neogames
Schweden	343	-	5.338	1.526	10	2017	Dataspelbranschen (Game Developer Index)
Dänemark	186	-	1.009	123	5,7	2016	Interactive Denmark
Norwegen	180	-	599	39	-	2016	Virke Prodsentforeningen
Vereinigtes Königreich	2.182	-	16.140	1.352	67	2017	UKIE
Spanien	455	120	6.300	713	46,4	2017	Desarrollo Espana de Videojuegos
Frankreich		832	-	-	6	2017	Le syndicat national du jeu vidéo (snjv)
Italien	127	-	1.100	-	59,2	2018	IIDEA - Italian Interactive Digital Entertainment Association
Polen	331	-	-	-	30	2017	Polish Gamer Observatory
Slowakei	35	-	580	42	5,4	2018	Slovak Game Developers Association
Vereinigten Staaten	2.858	2.322	220.000	43.400	328,9	2018	Entertainment Software Association
Kanada	596		21.700	3.700	37	2017	Entertainment Software Association

Quelle: Dutch Game Association, 2019.

4.2. Marktentwicklungen: Apps

Mobile Applikationen, kurzgenannt Apps, bezeichnen Anwendungssoftware, die auf Smartphones und Tablets kostenfrei oder gegen eine Bezahlung heruntergeladen werden. Apps können über Onlineshops, beispielweise dem App Store oder dem Google Play Store installiert werden und lassen sich grob in folgende fünf Kategorien einteilen[53]:

- Gaming: Apps, deren zentrales Ziel die Unterhaltung der Endkunden ist (z.B. Call of Duty: Mobile, Mario Kart Tour)
- Finance: Apps mit Funktion zum Bezahlen, Mobile Banking oder Stock Management (z.B. Postbank BestSign, Paypal)
- Retail: Apps, die zum online Einkauf dienen (z.B. Amazon, bol.com, Vinted)
- Streaming: Video Streaming Apps (z.B. Netflix, Videoland, Prime Video)
- Social: Apps, deren zentrales Ziel Kommunikation zwischen Endnutzern ist (z.B. WhatsApp, Facebook)

Weltweit werden jährlich bis zu 218 Millionen Apps heruntergeladen und geben Konsumenten bis zu 143 Millionen US Dollar für Apps aus (Stand: 2020). Allein im Google Play Store waren 2019 über 2,4 Millionen Apps verfügbar, während es im Apple App Store mehr als 1,9 Millionen waren.[54]

[53] Vgl. Online Marketing, 2021; Vgl. App Annie, 2020.
[54] Vgl. Statista, 2021.

4.2.1. Marktumfang in den Niederlanden

In den Niederlanden wurden 2020 etwa 0,58 Millionen Apps heruntergeladen und 0,61 Millionen US Dollar für Apps ausgeben. Dieser Marktumfang ist in etwa so groß wie in Deutschland, wenn man die rund vier Mal höhere Bevölkerungszahl berücksichtigt. So wurden in Deutschland 2,2 Millionen Apps heruntergeladen und 3,12 Millionen US Dollar wurden 2020 für Apps ausgegeben. Insgesamt verbrachten Konsumenten in den Niederlanden etwa 7,92 Millionen Stunden mit der Nutzung von Apps, während es in Deutschland 33,59 Millionen Stunden waren.[55]

Tabelle 9: Konsumentenausgaben, Downloads und verbrachte Stundenzahl für Apps

	Weltweit	Niederlande	Deutschland
Konsumentenausgaben (Mio. USD)	143	0,61	3,12
Downloads (Mio. USD)	218	0,58	2,2
Verbrachte Stundenzahl (Mio.)	3.500	7,91	33,59

Nach Angaben von Apple haben die Niederlande eine der aktivsten App-Herstellergemeinschaften der Welt, bestehend aus kleinen und großen Entwicklern. Aktuelle Marktdaten zeigen sogar, dass die Niederlande in Europa führend sind, wenn es um das Verhältnis von Arbeitsplätzen aus der App-Wirtschaft und der arbeitenden Bevölkerung geht. Derzeit sind in den Niederlanden mehr als 184.000 Arbeitsplätze allein durch Apps im Apple App Store geschaffen worden.[56]

Die niederländischen App-Hersteller haben 2020 insgesamt 620 Millionen Euro erwirtschaftet, was ein Anstieg um 38 Prozent im Vergleich zum Vorjahr darstellt (450 Millionen Euro). Amsterdam gilt als wichtigster Standort für App-Hersteller in den Niederlanden, gefolgt von Rotterdam, Eindhoven und Utrecht. In der europäischen Übersicht über die „App-Wirtschaft“ liegt Amsterdam erneut an dritter Stelle, hinter London und Paris.

4.2.2. Konsumentenverhalten

In den Niederlanden wurde in den vergangenen Jahren eine starke digitale Infrastruktur geschaffen, die der Bevölkerung einen Zugang zu schnellem Internet ermöglicht. Allgemein lässt sich beobachten, dass mobiles Internet immer mehr genutzt wird, vor allem durch die Verwendung von Smartphones. Mit 86 Prozent mobilen Internetnutzen sind die Niederländer hinter Dänemark (88 %) und Schweden (88 %) auf Platz 3 in Europa. Der EU-Durchschnitt liegt bei 69 Prozent.

Mobiles Internet wird in den Niederlanden überwiegend zur Kommunikation verwendet, z.B. für das Versenden von Nachrichten per Mail oder Social Media. Vor allem die Nutzung von WhatsApp hat in den vergangenen Jahren zugenommen: 8 von 10 Niederländer ab 12 Jahren verwendet die App (in 2018). Soziale Netzwerke werden vor allem von der Altersgruppe 12 bis 45 Jahre genutzt: mehr als 9 von 10 Personen dieser Gruppe verwendet Apps dieser Kategorie. Neben WhatsApp sind außerdem soziale Netzwerke wie Facebook und Twitter populär.

Neben Kommunikation wird (mobiles) Internet in den Niederlanden zunehmend genutzt für Internetbanking und online Shopping. Während in den Niederlanden beispielweise bereits 89 Prozent der Bürger Internetbanking nutzt, liegt dieser Wert in Deutschland bei lediglich 59 Prozent (Stand: 2018). Und auch das Nutzerverhalten beim online Shopping ist in den Niederlanden hoch: 80 Prozent der 16 bis 75-jährigen Niederländer nutzen diese Möglichkeit des Shoppens, wodurch die Niederlande weit über dem EU-Durchschnitt von 60 Prozent liegen.

Diese Trends spiegeln sich auch in dem Ranking der beliebtesten Apps in den Niederlanden aus dem Jahr 2020 wieder. So belegt die Payment-App Tikkie beispielsweise den 10. Platz. Außerdem belegt DigiD, die offizielle Plattform der niederländischen Regierung

[55] Vgl. App Annie, 2021.
[56] Vgl. Rtl nieuws, 2021.

zum Identitätsmanagement der Bürger, Platz 3 in diesem Ranking. Während es in Deutschland bisher kein Äquivalent zum Ausweis der digitalen Identität gibt, ist DigiD in den Niederlanden bereits im Jahr 2005 eingeführt worden.[57]

Tabelle 10: Beliebteste Apps in den Niederlanden und Deutschland im Jahr 2020

Niederlande	Deutschland
Microsoft Teams	Corona-Warn-App
TikTok	WhatsApp Messenger
DigiD	TikTok
WhatsApp Messenger	Disney+
ZOOM Cloud Meetings	Instagram
Instagram	eBay Kleinanzeigen
Spotify	ZOOM Cloud Meetings
Netflix	Amazon
CoronaMelder	Spotify
Tikkie	Netflix

Das Ranking in Tabelle 10 richtet sich nach der Anzahl an Downloads und umfasst sowohl die Marktdaten von iOS als auch Google Play. Quelle: App Annie, 2021.

4.2.3. Forschung: aktuelle Projekte

CLICKNL setzt sich nicht nur für die Entwicklung und Forschung von Games ein (siehe Kapitel 4.1.6), sondern fördert auch die Entwicklung von Apps. Zwei Beispielprojekte sind ‚Grabb the Rabbit' und ‚Brainport Connects':

- **Grabb the Rabbit**: App zur Prävention von Gehörschäden (abgeschlossen)
  Game Solutions Lab und Effenaar Smart Venue haben gemeinsam an der Entwicklung von ‚Grabb the Rabbit' gearbeitet, einer App, die Konzertbesucher darauf aufmerksam macht, Ohrstöpsel zu tragen. In der App müssen Spieler müssen zusammenarbeiten, um ein verstecktes Kaninchen zu fangen – durch akustische Signale werden sie dabei auf die Folgen von Hörschäden aufmerksam gemacht.
- **Brainport Connects**: Webplattform für soziale Interaktionen (abgeschlossen)
  Die niederländische Stadt Eindhoven hat sich in den vergangenen Jahren zum Innovationszentrum der Niederlande entwickelt. Mit der wachsenden Wirtschaft kommen in der sogenannten Brainport-Region immer mehr internationale Berufstätige und Niederländer zusammen. Mit der Webplattform ‚Brainport Connects' wurde eine Plattform mit drei soziales Games geschaffen. Ziel dieser Games ist herauszufinden, wie Expats und Niederländer auf Freizeitveranstaltungen in Kontakt treten können.

4.2.4. Apps der niederländischen Regierung

Die niederländische Regierung ist sich der Bedeutung von Apps bewusst und nutzt sie in großem Maße. DigiD ist mit über 13,5 Millionen niederländischen Nutzern eine der am häufigsten verwendeten öffentlichen Apps und belegt in der Gesamtnutzung von Apps in den Niederlanden den 3. Platz. Insgesamt gibt es aktuell rund 40 Apps von Rijksoverheid, die zur kostenlosen Nutzung zur Verfügung stehen (App Store für iPhone und iPad: 39 Apps; App Store ausschließlich für iPhone: 15 Apps; Google Play Store: 31 Apps). In folgender Tabelle ist eine Auswahl dieser Apps, den Funktionalitäten und Anzahl Downloads angegeben.

Tabelle 11: Auswahl an Apps der niederländischen Regierung (Stand: 2022)

App	Beschreibung	Anzahl Downloads (Google Play Store)
DigiD	Plattform für Identitätsmanagement; App wird durch Rijksoverheid für Identitätsprüfung im Internet genutzt. Das System ist an die niederländische nationale Identifikationsnummer (Burgerservicenummer, BSN) gekoppelt.	5.000.000+

[57] Vgl. CBS, 2019.

Berichtenbox	Zugang zum Posteingang von MijnOverheid; MijnOverheid ist das digitale Postfach über welches Bürger Post der niederländischen Regierung empfangen. Bürger erhalten beispielsweise eine Nachricht, wenn ein Ausweisdokument verlängert werden muss oder das Nummernschild eines Autos überprüft werden muss.	1.000.000+
Reisapp	Übersicht mit aktuellen Reise- und Sicherheitshinweisen aller Länder	1.000.000+
KopieID	App zur sicheren Kopie von Ausweisdokumenten (Pass, Personalausweis, Führerschein)	1.000.000+

Anzahl Downloads aus dem Apple App Store nicht verfügbar.

Logius

Logius ist als Regierungsabteilung des niederländischen Innenministeriums zuständig für allgemeine IKT-Einrichtungen der niederländischen Regierung. Zu den Entwicklungen von Logius gehören unter anderem DigiD, Digipoort, MijnOverheid und eRecognition. Logius ist außerdem verantwortlich für die Festlegung von Standards, die alle Regierungsinstanzen in ihren digitalen Dienstleistungen einhalten müssen.[58] So legt der Regierungsbeschluss zur digitalen Barrierefreiheit (nl. DigiToegankelijk) beispielsweise fest, dass Websites und mobile Apps niederländischer Behörden seit dem 23. Juni 2021 die Anforderungen an die Barrierefreiheit erfüllen müssen.[59] Nähere Informationen zur digitalen Barrierefreiheit folgen in Kapitel 6.3.

DICTU

Das ausführende IKT-Dienstleistungsunternehmen DICTU (nl. Dienst ICT Uitvoering) ist der größte IKT-Dienstleister der niederländischen Regierung. DICTU ist primär Dienstleister des Wirtschaftsministeriums, stellt seine Dienstleistungen jedoch auch anderen Teilen der niederländischen Regierung zur Verfügung. Im Rahmen des App Lokets entwickelt, verwaltet und vertreibt DICTU mobile Apps für die niederländische Regierung. Dabei handelt es sich entweder um Apps, die sich an die gesamte niederländische Bevölkerung richtet, oder um Apps, die nur eine kleine Zielgruppe haben.[60] Generell unterscheidet das DICTU App Loket folgende drei Kategorien:

- Apps, die interne Prozesse der niederländischen Regierung unterstützen
- Apps für Fachleute
- Apps für Bürger und Unternehmen

[58] Vgl. Logius, 2021.
[59] Vgl. DigiToegankelijk, 2021.
[60] Vgl. Dictu, 2021.

5. Marktchancen für deutsche Unternehmen

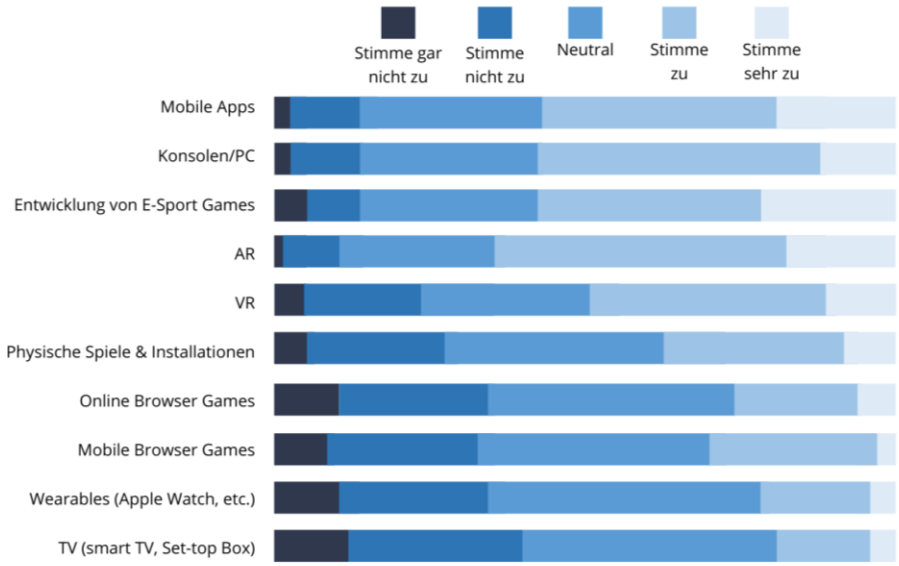
5.1. Zukunftsfelder und Trends

Rund 45 Prozent des weltweites Games-Umsatzes wird mittlerweile durch Mobile Games erwirtschaftet, gefolgt von Konsolen-Games (32 %) und PC-Games (23 %). Experten zufolge soll der Marktanteil der Mobile Games in den kommenden Jahren weiter steigen – auch in den Niederlanden.

Laut einer Befragung unter niederländischen Game-Entwicklern aus dem Jahr 2018, wird insbesondere in den Kategorien Konsolen- und PC-Games, Mobile App Games, VR, AR und E-Sports ein starkes Wachstum erwartet. Einem Wachstum von online Browser Games, mobile Browser Games, TV-Games und Wearables stehen die Entwickler hingegen verhalten gegenüber (siehe Abbildung 10).

In Bezug auf VR sehen Games-Unternehmen in den Niederlanden zwar große Entwicklungschancen, jedoch mit der Erwartung, dass es weiterhin ein Nischen-Markt bleiben wird. Grund sind die teuren Kosten für VR-Hardware, wie die PlayStation VR oder der HTC Vive. Der E-Sport-Sektor in den Niederlanden wächst außerdem seit Jahren. So hat das international erfolgreiche Team Liquid beispielsweise bereits Trainingseinrichtungen in Utrecht und Los Angeles und bieten niederländische Universitäten Sponsorships für E-Sports an.

Abbildung 9: Erwartete Entwicklung der Development-Plattformen



Quelle: angepasst von Dutch Game Garden, 2019.

Für die Applied-Games Branche erwarten niederländische Experten eine Veränderung des Geschäftsmodells. Bisher ist es in der Branche üblich, dass Applied Games für einen Auftraggeber entwickelt werden und dass der Umsatz für das Game sich aus dem Betrag zusammensetzt, den der Auftraggeber dafür bezahlt. Mittlerweile wird auf dem Markt jedoch der Trend beobachtet, dass Applied Games als eigenständige Produkte entwickelt werden und über verschiedene Kanäle verkauft werden können. Ziel dieser Herangehensweise ist es, dass ein nachhaltiges Geschäftsmodell für die Entwickler geschaffen wird.[61]

Auch in Bezug auf die Finanzierungsmöglichkeiten gibt es eine aktuelle Entwicklung in der niederländischen Games-Branche. Durch die Gründung des Midgame Funds im März 2021 durch 35 niederländischer Game-Hersteller, soll die Entwicklung neuer Games in

[61] Vgl. Cultuurmonitor, 2021.

den Niederlanden einfacher ermöglicht werden (Vergleich Kapitel 6.1). Da die Entwicklung eines Games sich über mehrere Jahre erstrecken kann, sind zunächst hohe Investitionen notwendig, bevor diese wieder zurückverdient werden können. Da es in den vergangenen Jahren kaum nationale Investoren in den Niederlanden gab, ist der Midgame Fund eine willkommene Entwicklung für die Branche. Bis zu 150.000 Euro stellen die Investoren des Funds bereit. Im Gegenzug soll ein Teil des späteren Umsatzes später wieder in den Fonds fließen, sodass Investitionen in neue Games möglich sind.[62]

5.2. Marktchancen für deutsche Unternehmen

Die niederländische Regierung verfolgt das Ziel im Jahr 2025 die kreativste Wirtschaft in Europa zu haben. Daher investiert die Regierung in den letzten Jahren gezielt in den Sektor, um die Zusammenarbeit mit Unternehmen und der Wissenschaft auszubauen. Mit jährlichen Investitionen von bis zu 23 Millionen Euro soll die Kreativwirtschaft in den kommenden Jahren weiter wachsen.

Insbesondere im Bereich Games und Apps bieten sich daher hervorragende Chancen für deutsche Unternehmen. Einerseits bietet sich in der Games-Branche die Chance, künftige Kooperationspartner in den Niederlanden zu finden. Trotz vereinzelter großer Studios, wie Guerilla Games, Azerion oder Game House, zeichnet der niederländische Games-Markt sich maßgeblich durch eine Vielzahl kleiner und mittlerer Unternehmen aus. Bisher sind niederländische Games-Unternehmen zwar erfolgreich im nachhaltigen Aufbau ihrer Aktivitäten, doch der Schritt von Start-Up zu Scale-Up gestaltet sich für viele kleine Unternehmen als große Herausforderung. Niederländische Games-Unternehmen gehen außerdem zunehmend internationale Kooperationen ein, beispielsweise mit Unternehmen, die einen Produktionsstandort in den Niederlanden eröffnen. Dadurch bietet sich auch für deutsche Unternehmen Möglichkeiten zur Kooperation, z.B. im Bereich der Co-Entwicklung oder dem Vertrieb.[63]

Durch die starke Marktposition und Erfahrung vieler Games-Unternehmen im Bereich der Applied Games, können deutsche Unternehmen hier von der Erfahrung und dem Netzwerk niederländischer Unternehmen profitieren. Obwohl der Markt für Applied Games während der Covid-19-Pandemie stark getroffen wurde, erwarten Experten in den kommenden Jahren eine Erholung des Applied Gaming Marktes in den Niederlanden. Gleichzeitig ist im Zuge der Covid-19-Pandemie vor allem der Markt für Entertainment Games gewachsen und bietet sich auch dieser Markt für Kooperationsmöglichkeiten an.

Eine weitere Chance für deutsche Unternehmen stellt der große Talentpool in der niederländischen Games-Branche dar. Die Niederlande verfügen über eine vergleichsweise große Auswahl an Studiengängen an Universitäten und Fachhochschulen und zählt rund 900 Absolventen jährlich. Deutsche Unternehmen können nicht nur von dem fachlichen Know-How der niederländischen Fachkräfte profitieren, durch die geographische Nähe zu Deutschland erweisen sich langfristige Partnerschaften und die Pflege von Kontakten zu niederländischen Unternehmen und Bildungseinrichtungen als äußerst erfolgreich.

Des Weiteren erwartet deutsche Unternehmen in den Niederlanden eine herausragende digitale Infrastruktur sowie eine Gesellschaft mit starken digitalen Fähigkeiten. Sowohl der weit fortgeschrittene Ausbau des Glasfasernetzwerks als auch die tägliche Nutzung des Internets durch 86 Prozent der Bevölkerung bieten ideale Grundvoraussetzungen für deutsche Unternehmer aus der digitalen Branche. Auch die Nutzung von Apps durch niederländischen Regierung spiegelt die hohe Bereitschaft zur Nutzung digitaler Lösungen im Alltag sowie die Förderung digitaler Anwendungen durch die Regierung wieder.

---

[62] Vgl. Cultuurmonitor, 2021.
[63] Vgl. Dutch Game Garden, 2019.

5.3. SWOT-Analyse der Games und App Branche

Aus der SWOT-Analyse der Niederlande speziell bezogen auf die Games- und App-Branche gehen die Stärken und Schwächen sowie die Chancen und Risiken der niederländischen Wirtschaft hervor. Zusammenfassend lässt sich insbesondere für KMU eine positive Bilanz ziehen. Aufgrund der hoch entwickelten digitalen Infrastruktur und der Innovationsbereitschaft bei niederländischen Unternehmen bieten sich für deutsche Unternehmen gute Möglichkeiten, den Nachbarmarkt zu erobern.

Abbildung 10: Stärken-Schwächen-Analyse der niederländischen Games- und App-Branche

Stärken	**Schwächen**
- Gute IKT-Infrastruktur, technikaffine Gesellschaft - Interkulturelle Offenheit, hohe Produktivität und Wettbewerbsfähigkeit - International gut vernetzt / Drehscheibe Europas - Markt zeichnet sich durch KMU aus, die Kooperationen gegenüber sehr offen stehen	- Kleiner Binnenmarkt - Applied Gaming-Branche stark getroffen von den Auswirkungen der Covid-19 Pandemie
Chancen	**Risiken**
- Sehr günstiges Umfeld für kleine und mittlere Unternehmen (KMU) sowie Start-Ups - (Internationale) Kooperationen bei der Entwicklung innovativer Produkte - Förderung der Kreativwirtschaft, einschließlich Games und Apps, sowie Förderprogramme für digitale Innovationen und Games (z.B. Midgame Fund) - Durchsetzung des globalen Trends der Mobile Gaming Apps	- Anfälligkeit für globale Konjunkturschwankung wegen starker Exportorientierung der Niederlande insgesamt - ‚Do-it-yourself'-Mentalität niederländischer Game-Entwickler - Wachstum des niederländischen Marktes durch Zunahme an Anbietern in der Games- und App-Branche; erhöhte Konkurrenz

Quellen: Games Monitor; eigene Ergebnisse

6. Rechtliche Rahmenbedingungen und Finanzierungsmöglichkeiten

6.1. Förderprogramme in der Kreativwirtschaft

Zur Verwirklichung des Ziels, bis 2025 die kreativste Wirtschaft Europas zu haben (Vergleich Kapitel 3.3.3) hat die Regierung in den letzten Jahren einige Investitionen in diesen Sektor getätigt. In Zusammenarbeit mit Unternehmen und von Seiten der Wissenschaft investiert die Regierung gezielt in die Stärkung des Sektors.

Förderungen in den Topsektoren

Im Rahmen der Topsektoren-Agenda der niederländischen Regierung, stehen Unternehmern aus den zehn Topsektoren, d.h. auch der Kreativwirtschaft, diverse finanzielle Fördermittel zur Verfügung.[64] Mit Hilfe dieser Förderungen sollen Innovationen und Unternehmertum in allen zehn Topsektoren ermöglicht werden. Die drei wichtigsten Fördermittel der Topsektoren sind:

1) Zuschlag für öffentlich-private Partnerschaften Forschung und Innovation

Niederländisch: PPS-toeslag Onderzoek en Innovatie

Diese Förderung erhöht Investitionen von Unternehmen in Forschung und Entwicklung. Für jeden Euro, den ein Unternehmen in Forschung und Entwicklung an einer Wissenseinrichtung investiert, gibt das Ministerium für Wirtschaft und Klima (nl. Ministerie voor Economische Zaken in Klimaat) 0,30 Euro dazu.

Weitere Informationen finden sich unter: www.rvo.nl/subsidie-en-financieringswijzer/pps-toeslag-onderzoek-en-innovatie

Projektantrag und Voraussetzungen:

Um die PPS-Förderung beantragen und nutzen zu können, müssen die Projektpartner einen Projektvorschlag bei dem zuständigen Topkonsortium einreichen. Im Falle der Kreativwirtschaft muss der Antrag daher bei CLICKNL eingereicht werden (siehe Kapitel 3.4). Der Vorschlag wird dann nach folgenden Kriterien bewertet: inwiefern 1) handelt es sich um eine öffentlich-private Zusammenarbeit, 2) passt das Projekt in die Wissens- und Innovationsagenda der Kreativwirtschaft, 3) gibt es eine unterzeichnete Kooperationsvereinbarung, 4) tragen die Projektpartner mit Sach- oder Geldleistungen zum Projekt bei und 5) ist das Wissen nicht das ausschließliche, private Eigentum der Partner.

Weitere Voraussetzungen, auf die RVO die eingereichten Projektvorschläge prüft, sind eine maximale Teilnehmerzahl von zwei Partnern (min. ein Unternehmer, min. ein Forscher) und dass das Projekt sich zusammensetzt aus Grundlagenforschung, industrieller Forschung, experimenteller Entwicklung oder einer Kombination davon.

Für die Durchführung einer öffentlicher-privater Zusammenarbeit sieht CLICKNL acht Projektphasen vor.[65]

Tabelle 12: Projektphasen in der öffentlich-privaten Zusammenarbeit

Phase	Beschreibung
1	Erstellung des Projektplans und des Budgets, einschließlich der Zuschläge. Konsultation mit CLICKNL
2	Ausarbeitung einer Kooperationsvereinbarung mit einer oder mehreren privaten Parteien, Unterzeichnung der Vereinbarung
3	Antragstellung bei CLICKNL
4	CLICKNL stellt Antrag bei der RVO

[64] Vgl. Topsectoren, 2021.

[65] Diese Projektphasen treffen i.d.R. für die öffentlich-private Zusammenarbeit in allen Topsektoren zu. Ansprechpartner ist das jeweilige Topkonsortium des Topsektors.

5	RVO bewertet den Antrag (kann zusätzliche Fragen stellen und Änderungen vornehmen; Iterationen laufen über CLICKNL)
6	Im Falle einer Genehmigung erhält CLICKNL einen Zuwendungsbescheid und die Förderung
7	CLICKNL überweist vereinbarte Förderung auf das Konto der Projektleitung
8	Rechenschaftspflicht in Übereinstimmung mit den Vergabebedingungen, einschließlich jährlicher Berichterstattung

2) Gesetz zur Förderung von Forschung und Entwicklung

Niederländisch: Wet Bevordering Speur- en Ontwikkelingswerk,WBSO

Dies ist eine Steuerregelung für Research & Development (R&D), die einen Teil der (Lohn-)Kosten und Ausgaben von R&D Projekten erstattet.

Weitere Informationen finden sich unter: www.rvo.nl/subsidie-en-financieringswijzer/wbso

3) KMU-Innovationsförderung Regio und Topsektoren

Niederländisch: Mkb-innovatiestimulering Regio en Topsectoren, MIT

Diese Regelung dient zur Förderung von Innovationen in kleinen und mittelständischen Unternehmen über regionale Grenzen hinweg. Im Jahr 2020 betrug das verfügbare Budget über 67 Millionen Euro.

Weitere Informationen finden sich unter: www.rvo.nl/subsidie-en-financieringswijzer/mit-regeling

Förderfonds Kreativwirtschaft

Mit dem Förderfonds Kreativwirtschaft (nl. Stimuleringsfonds Creatieve Industrie) wird das Ziel verfolgt, innovative Projekte und Aktivitäten von Designern, Architekten und Kultureinrichtungen in der Kreativwirtschaft zu unterstützen. Dazu stehen dem Fonds jährlich bis zu 23 Millionen Euro an Förderung zur Verfügung. Dieses Budget wird zum Großteil von dem niederländischen Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft bereitgestellt.[66]

Im Rahmen dieses Fonds fokussiert sich das Programm Digitale Kultur (nl. Regeling Digitale Cultuur) auf die Unterstützung von Projekten aus der Kreativwirtschaft, die zur Qualität, Entwicklung oder Vertiefung des Bereichs der digitalen Kultur beitragen. Unter den Begriff der Digitalen Kultur fallen für dieses Programm alle kulturellen oder künstlerischen Produktionen oder Ausdrucksformen, die mit digitaler Technologie, neuen Medien oder Games zu tun haben.[67] Das Programm ist mit einem Budget von knapp 1,5 Millionen Euro ausgestattet und läuft von 2021 bis 2024. Dabei kann zwischen einem regulären Projektzuschuss, bei dem eine Kofinanzierung erforderlich ist, und einem Gründungszuschuss mit einem Höchstbetrag von 7.500 Euro gewählt werden, bei dem keine Kofinanzierung erforderlich ist.[68]

Mit diesem Programm wurden im Jahr 2019 insgesamt 84 Projekte mit einer Gesamtsumme von 1.335.332 Euro gefördert. Elf dieser Projekte mit einem Betrag von über 316.000 Euro wurden als Games eingestuft. Im internationalen Vergleich sind diese Beiträge in die Games-Branche deutlich unter dem Durchschnitt.[69] Im Jahr 2021 erhielten zehn Game-Projekte einen Gesamtbetrag von mindestens 135.830 Euro. Über zwei weitere Projekte, die eine Förderung erhielten, durften zum Zeitpunkt der Verfassung noch keine Informationen veröffentlicht werden.[70]

Weitere Informationen finden sich unter: www.stimuleringsfonds.nl/en

[66] Vgl. Stimuleringsfonds, 2021a.
[67] Vgl. Stimuleringsfonds, 2021b.
[68] Vgl. Stimuleringsfonds, 2021b.
[69] Vgl. Cultuurmonitor, 2021.
[70] Vgl. Control-online, 2022.

Tabelle 13: Auswahl an Game-Projekten mit Förderung des Programms Digitale Kultur

Projekt	Beschreibung	Angefragt durch	Höhe der Förderung
Push Your Family	Push Your Family ist ein physikbasiertes Partyspiel mit verrückten Familienmitgliedern und Slapstick-Humor. Es ist Meteor Mugs erstes Spiel. Es ist ein zugängliches Spiel, das sich an ein breites Publikum richtet und nicht nur an Mid-/Hardcore-Gamer.	Meteor Mug	€37.000
Antinnitus, play tinnitus away	Antinnitus ist ein seriöses Spiel in VR zur Bekämpfung von Tinnitus. Ziel ist es, eine VR-Umgebung zu entwickeln, in der die Teilnehmer ihr Gehirn und das Tinnitus-Signal messbar beeinflussen können.	Antinnitus	€23.000
Tracks of Thought	Tracks of Thought ist ein Unterhaltungsspiel, bei dem die Persönlichkeit des Spielers eine wichtige Rolle spielt. Das Projekt will Hilfsmittel in unsicheren Zeiten anbieten, einer jungen Zielgruppe den Zugang zur Selbstreflexion ermöglichen und sinnvolle Spiele ohne Gewalt in der niederländischen Games-Industrie bekannt machen.	Tidbits Play	€22.500
Once is never	Once is Never" ist eine theatralische Installation, die auf klassischen 2D-Videospielen und dem Leben von WERC-Mitglied Joachim Rümke basiert. Rümke macht ein Videospiel seines eigenen Lebens, das das Publikum während der Aufführung spielen kann, und trifft während des Spielens große Lebensentscheidungen für sich selbst.	WERC	€16.000

Quelle: Control-online, 2022.

Midgame Fund

Zusätzlich zu den staatlichen Initiativen haben mehr als 25 niederländische Games-Hersteller den Investitionsfonds *Midgame Fund* gegründet, der niederländische Games finanzieren soll.[71] Pro Projekt stehen bis Beiträge zwischen 10.000 und 150.000 Euro zur Verfügung. Ziel des Midgame Funds ist der Beitrag zu einer gesunden, unabhängigen und vielfältigeren Games-Industrie in den Niederlanden. Der Antrag ist so einfach wie möglich gehalten; er kann durch Ausfüllen eines Standardformulars auf der Website gestellt werden. Im Anschluss entscheidet jeder Investor selbst, ob und mit welchem Betrag das Game gefördert werden soll. Kommt der Mindestbetrag zustande, wird ein Vertrag aufgesetzt und erhält der Antragssteller die Förderung.

Bisher haben die Investoren des Midgame Fund drei Projekte mit einer Gesamtsumme von ca. 300.000 Euro gefördert (Stand: 2021). Dabei handelt es sich um ‚A secret, unannounced project' von Indiana-Jonas und Jasper Oprel (Mai 2021), Unsung Warriors von Osarion & Mountaineer (August 2021) und Octopus City Blues von Ghost in a Bottle (November 2021).

Weitere Informationen finden sich unter: www.midgame.fund

6.1.1. Ausschreibungsverfahren

Die niederländische Regierung kauft jährlich im Wert von bis zu 70 Milliarden Euro über Ausschreibungsverfahren ein. Diese Verfahren unterliegen, wie in Deutschland, den von der EU vorgegebenen Schwellenwerten. Für Projekte mit einem Wert über diesen Schwellenwerten gelten andere Verfahrensweisen als für Projekte unterhalb des Schwellenwerts.

Für Projekte, die oberhalb der festgelegten, europäischen Schwellenwerte liegen, gelten die europäischen Vorschriften. Ein solches Ausschreibungsverfahren kann entweder offen oder beschränkt sein. Während offene Verfahren eingesetzt werden bei Verfahren mit einer überschaubaren und begrenzten Anzahl an Parteien und aus einer einzigen Runde bestehen, in der die Bieter auf der Grundlage von Eignungsanforderungen und eines Angebots bewertet werden, werden nicht offene Verfahren gewählt, wenn eine große Zahl von Bietern erwartet wird. In diesem Fall besteht das Verfahren aus zwei Runden: einer ersten Runde zur Auswahl der Interessenten und einer zweiten Runde zur Auswahl des besten Angebots.

[71] Vgl. Midgame Fund, 2021.

Projekte, die unterhalb der Schwellenwerte liegen, werden nach dem nationalen Ausschreibungsverfahren durchgeführt. Dabei kann neben offenen und nicht offenen Verfahren zwischen zwei weiteren Ausschreibungsarten gewählt werden. Bei einem öffentlichen Verfahren fordert der Auftraggeber einen Anbieter auf, ein Angebot einzureichen. Diese Ausschreibungen werden nicht veröffentlicht. Bei einem mehrfachen Ausschreibungsverfahren fordert der Auftraggeber drei bis fünf Anbieter zur Abgabe eines Angebots auf. Auch diese Ausschreibungen werden nicht veröffentlicht.[72]

Mehr Informationen hierzu gibt es auf der Homepage von Pianoo, dem niederländischen Expertisezentrum für Ausschreibungen.

Ausschreibungen in der KreativwirtschaftLaut dem Berufsverband niederländischer Designer, BNO (nl. Beroepsorganisatie Nederlandse Ontwerpers), sind potentielle Bieter bei Ausschreibungen von Design- und Architekturprojekten mit diversen Hindernissen konfrontiert. So müssen Bieter in der Regel hohe Umsatzanforderungen und eine hohe Anzahl an Referenzprojekten nachweisen können sowie unbezahlte, kreative Vorschläge einreichen. Der BNO setzt sich dafür ein, Beschwerden seiner Mitglieder über Ausschreibungsverfahren entgegenzunehmen und ggf. Einspruch beim Auftraggeber zu erheben. Auch tauscht der BNO sich regelmäßig mit dem Expertisezentrum für Ausschreibungen, PIANOo, aus und hat 2014 gemeinsam mit anderen europäischen Branchenverbänden der Designbranche das Position Paper Public Procurement veröffentlicht.

6.1.2. Ausschreibungsplattformen

TenderNed ist die staatliche Ausschreibungsplattform. Alle Ministerien, Behörden und weiteren öffentlichen Einrichtungen sind gesetzlich dazu verpflichtet, hier die von ihnen ausgeschriebenen Infrastrukturprojekte zu veröffentlichen. TenderNed dient nicht nur der Ankündigung von Ausschreibungen, sondern kann auch für die Abwicklung des gesamten Ausschreibungsprozesses (Übermittlung von Unternehmensdaten, Belegen und Angeboten etc.) genutzt werden. Die Nutzung von TenderNed ist gratis.

Aanbestedingskalender ist aktuell die größte niederländische Ausschreibungsplattform, die als Sammelbecken für die auf acht unterschiedlichen Seiten (u.a. TenderNed) publizierten Ausschreibungen dient. Dadurch werden sowohl Ausschreibungen der öffentlichen Hand als auch von privaten Unternehmen und Stiftungen veröffentlicht. Während grundlegende Informationen über die ausgeschriebenen Projekte gratis verfügbar sind, können die Ausschreibungsunterlagen nur über die kostenpflichtige Variante der Website eingesehen werden.

BNO-Tendermail ist eine Initiative des Branchenverbandes BNO, um ausgewählte Ausschreibungen aus dem Bereich Design an seine Mitglieder und Abonnenten weiterzuleiten. In der BNO-Tendermail werden Informationen zur Originalausschreibung und den entsprechenden Dokumenten gegeben sowie einem Leitfaden, der den Ablauf Ausschreibung je nach Auftraggeber beschreibt. Die Anmeldung erfolgt über tenders@bno.nl.

6.2. Urheberrecht

Das Urheberrecht dient zum Schutz von geistigen, persönlichen und vermögensrechtlichen Beziehungen eines Urhebers zu seinem Werk.[73] Neben Literatur, Kunst und Wissenschaft ist das Urheberrecht auch auf Software und somit auf Games und Apps anwendbar. Grundsätzlich gilt dabei: Je kreativer und eigener das Game oder die App, desto besser lassen sie sich urheberrechtlich schützen. Dabei müssen sie sich in bestimmten Punkten klar von anderen Games und Apps unterscheiden.

Bei einem Game können laut niederländischem Recht die folgenden Merkmale urheberrechtlich geschützt werden: die Programmstruktur (Quellcode und Objektcode), kreative und nicht funktionale grafische Elemente (also keine Menüleisten oder Interfaces) und das für die Software vorbereitende Material, soweit daraus das Game entwickelt werden kann. Bei dem Gameprinzip und der Storyline ist

[72] Vgl. BNO, 2021.
[73] Vgl. Wirtschaftslexikon, 2021.

die Anwendung des Urheberrechts hingegen komplizierter: Die alleinige Idee für das Gameprinzip kann nicht geschützt werden, lediglich die Ausarbeitung dieser. Der Status dieser Ausarbeitung ist dabei entscheidend, wie gut diese urheberrechtlich geschützt werden kann. Ähnlich verhält es sich bei der Storyline: Eine allgemeine Storyline lässt sich nicht schützen, eine gut ausgearbeitete Version mit eigenem Charakter schon. Eine klare Grenze, ab wann der Urheberschutz greift, gibt es nicht. Dies muss immer individuell ermittelt werden.[74]

Bei Apps ist die urheberrechtliche Situation vergleichbar mit Games. Da laut Urheberrecht nur die kreative Ausarbeitung einer Idee geschützt werden kann, muss die App bestimmte Anforderungen in Bezug auf Kreativität und eigenen Charaktereigenschaften erfüllen. Folglich könnten der Quellcode, der Objektcode und das Entwurfsmaterial geschützt werden. Schwieriger ist es bei den Interfaces: Sie sind ein wesentlicher Bestandteil einer App und der Nutzer könnte eine App allein an einem Interface erkennen, sie haben also ein gewisses Alleinstellungsmerkmal. Der Urheberrechtsschutz gestaltet sich hier jedoch als schwierig, da die allgemeinen Funktionen aus oben genannten Gründen nicht geschützt werden können. Betrachtet man eine App bezüglich des Marken- und des Designrechts, treten ähnliche Probleme auf.[75]

6.3. Digitale Barrierefreiheit

In den Niederlanden sind bereits alle staatlichen Instanzen dazu verpflichtet digitale Barrierefreiheit zu garantieren. Rund 2 Millionen Menschen in den Niederlanden leiden unter Sehschädigung oder einer Einschränkung, wie Lese- und Rechtschreibschwäche, Legasthenie oder Farbenblindheit, die eine Nutzung von digitalen Anwendungen erschweren können.

Im Juni 2025 wird das Europäische Gesetz zur Barrierefreiheit, der European Accessibility Act (EAA) 2019/882, die Barrierefreiheit sich auf dem gesamten Markt durchsetzen. Das bedeutet, dass sie die europäischen Richtlinien zur digitalen Barrierefreiheit auch für andere Organisationen und Online-Plattformen in den kommenden Jahren verbindlich werden. Das Gesetz dient dazu, dass mehr Produkte und Dienstleistungen wie Smartphones, Tablets, Geldautomaten oder E-Books für Menschen mit Behinderungen barrierefrei sind. Obwohl diese Richtlinien erst 2025 offiziell in Kraft treten, müssen viele Unternehmen sich bereits jetzt mit diesem komplexen Thema und den damit verbundenen Normen vertraut machen.[76]

---

[74] Vgl. Lawfox, 2018.
[75] Vgl. Barentskrans, 2019.
[76] Vgl. Dutch Digital Agencies, 2022.

7. Markteintritt in der Praxis

7.1. Vertriebsaktivitäten und Handelsvertretung

Als Unternehmen gibt es verschiedene Möglichkeiten in den Niederlanden tätig zu werden: angefangen auf Distanz von Deutschland aus über die Kooperation mit strategischen oder Vertriebspartnern bis hin zu den eigenen Mitarbeitenden und schließlich eigener Niederlassung vor Ort. Mit den verschiedenen Varianten ist man unterschiedlich nah am Markt aktiv. Welche Form im individuellen Fall die geeignetste ist, hängt stark davon ab, um welches Produkte/welche Dienstleistung es geht, ob es einige wenige potentielle Kunden gibt oder eher eine breite Masse angesprochen werden muss.

Sollte sich ein deutsches Unternehmen dazu entschließen, mit einem Handelspartner zusammenzuarbeiten, sind einige rechtliche Dinge zu beachten.

Die Niederlande haben mit dem Gesetz vom 5. Juli 1989 das Handelsvertreterrecht an die Vorschriften der EU-Handelsvertreterrichtlinie (86/653/EWG) angepasst.[77] Bei den Handelsvertretern unterscheidet das niederländische Recht zwischen dem sogenannten Handelsvertegenwoordiger einerseits und dem Handelsagenten andererseits. Der Vertrag mit einem Handelsvertegenwoordiger ist nach niederländischem Recht eine besondere Art des Arbeitsvertrags, auf den teilweise das Recht der Handelsagenten anwendbar ist. Der Vertrag mit einem Handelsagenten gehört dagegen zu den Auftragsverhältnissen. Nach deutschem Verständnis sind die Handelsvertegenwoordiger daher eher vergleichbar mit Außendienstmitarbeitenden und die Handelsagenten mit selbstständigen Handelsvertretern. Die Abgrenzung zwischen einem Vertrag mit einem Handelsvertegenwoordiger einerseits und einem Vertrag mit einem Handelsagenten andererseits ist nicht immer einfach zu treffen. Eine maßgebliche Rolle für die Abgrenzung spielt die Weisungsbefugnis des Unternehmens. Diese Weisungsbefugnis liegt nur bei dem Handelsvertegenwoordiger vor. Der Handelsagent dagegen ist Unternehmer und damit frei in der Gestaltung seiner Tätigkeit.

7.2. Gesellschaftsformen

Möchte man mit dem eigenen Unternehmen vor Ort in den Niederlanden vertreten sein, bieten sich hierfür verschiedene Optionen. Am gängigsten sind in den Niederlanden die Geschäftsformen der BV (besloten vennootschap met beperkte aansprakelijkheid) und der NV (naamloze vennootschap), die nachfolgend noch näher erläutert werden.[78]

Zweigniederlassung - Filiaal

Für deutsche Unternehmen kann die Eintragung einer unselbständigen Zweigniederlassung („filiaal“) in das niederländische Handelsregister (s.u.) als Zwischenstufe zwischen Außendienst und selbständiger Tochtergesellschaft Vorteile bieten. Das Unternehmen zeigt damit Präsenz am Markt. Zudem bestehen manche niederländischen Vertragspartner, wie einige Banken, Versicherungen und Leasinggesellschaften auf einer niederländischen Niederlassung. Wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind, ist das deutsche Unternehmen sogar verpflichtet, sich mit einer Zweigniederlassung im niederländischen Handelsregister eintragen zu lassen. Die Eintragung ist relativ einfach und bringt weitaus weniger Kosten mit sich als die Gründung. Eine spätere Umgründung in eine eigenständige Tochtergesellschaft ist jederzeit möglich. Steuerlich kann die Niederlassung eine Betriebsstätte im Sinne des Deutsch-Niederländischen Doppelbesteuerungsabkommens sein. Umsätze der Niederlassung sind dann in den Niederlanden steuerpflichtig.

BV - Besloten vennootschap met beperkte aansprakelijkheid

Die BV entspricht rechtstatsächlich in etwa einer GmbH nach deutschem Recht, allerdings ist sie von ihrer formal-juristischen Konstruktion eher eine kleine Aktiengesellschaft. Die BV ist die beliebteste Unternehmensform in den Niederlanden. Seit dem 01.10.2012 kann eine BV mit € 0,01 gegründet werden. Das verpflichtete Mindestkapital wurde damit abgeschafft. Eine Besonderheit besteht bei der BV insoweit, als nicht nur eine natürliche, sondern auch eine juristische Person Geschäftsführer(in) einer BV sein kann.

---

[77] Vgl. GTAI. (2019).
[78] Vgl. Interne Publikationen der Deutsch-Niederländischen Handelskammer.

NV – Naamloze venootschap

Die N.V. („Naamloze Vennootschap"; Buch 2 Art. 64-174 a BW) entspricht in etwa einer AG nach deutschem Recht. Die Gründung eines selbständigen Unternehmens in dieser Rechtsform ist die geeignetste Unternehmensform für große Unternehmen, bei denen ein erheblicher Teil des Vermögens von Dritten eingebracht wird. Das Mindestkapital der Gesellschaft (gezeichnetes Kapital), das eingezahlt werden muss, beträgt € 45.000,--. Sachgründungen sind ebenfalls möglich.

CV - Commanditaire Vennotschap

Die Commanditaire Vennotschap hat viel Ähnlichkeit mit der deutschen Kommanditgesellschaft (KG). Bei dieser Rechtsform gibt es zum einen eine oder mehrere (natürliche oder juristische) Personen, die unbeschränkt haften (complementaire of beherende vennoot) und für die Geschäftsführung verantwortlich sind. Zum anderen gibt es stille Teilhaber (commanditaire, niet werkend vennoot), die nur mit ihrer Kapitaleinlage haften, am Gewinn beteiligt sind und von der Geschäftsführung ausgeschlossen sind.

Eenmanzaak - Einzelfirma in den Niederlanden

Auch in den Niederlanden können Sie als Einzelperson ein einzelkaufmännisches Unternehmen errichten, das, wie der Name schon sagt, von einer Person errichtet und betrieben wird. Dennoch kann eine Einzelfirma mehrere Arbeitnehmer beschäftigen. Grundsätzlich gibt es in den Niederlanden keine Unterscheidung zwischen einem einfachen Gewerbe und einem in das Handelsregister einzutragenden einzelkaufmännischen Unternehmen. Der Einzelkaufmann handelt absolut selbstständig und haftet für Unternehmensschulden in vollem Umfang mit seinem Privatvermögen, auch noch nach Beendigung der Unternehmenstätigkeit.

Eintragung ins Handelsregister

Mit einigen wenigen Ausnahmen erfordert jede Unternehmenstätigkeit in den Niederlanden die Eintragung in das Handelsregister. Die Handelsregister werden bei den örtlich zuständigen Handelskammern (Kamer van Koophandel) geführt. Hier können Auskünfte über alle in den Niederlanden eingetragene Unternehmen eingeholt werden: www.kvk.nl.

7.3. Steuern

Umsatzsteuer

In den Niederlanden beträgt der allgemeine Umsatzsteuersatz gegenwärtig 21 Prozent. Der ermäßigte Umsatzsteuersatz für bspw. Nahrungs- und Genussmittel, Bücher, Zeitschriften, Personenbeförderung beträgt 9 Prozent. Die Umsatzsteuerregelungen sind vom niederländischen Finanzamt ausführlich in deutscher Sprache beschrieben. Die Informationen stehen unter „Umsatzsteuer in den Niederlanden“ für Unternehmer ohne Niederlassung in den Niederlanden auf der Website des niederländischen Finanzamtes (www.belastingdienst.nl) zur Verfügung.

Steuerfreie innergemeinschaftliche Lieferung/Erwerb

Da im Warenverkehr innerhalb der EU eine Zollabfertigung nicht mehr erforderlich ist und auch Versendungen zwischen zwei Unternehmern innerhalb der EU steuerfrei erfolgen, wird die Umsatzsteuer vom Empfänger der Ware im Rahmen seiner monatlichen oder vierteljährlichen Steuererklärung geschuldet (Erwerbsbesteuerung). Gleichzeitig kann er diese in gleicher Höhe als Vorsteuer geltend machen. Grundlage dafür ist die vom Lieferant nach den EU-Bestimmungen (6. MwStSystRL) erstellte Rechnung unter Angabe seiner USt-IDNr. sowie der des Leistungsempfängers. Der Lieferant gibt in der Regel vierteljährlich eine sog. „Zusammenfassende Meldung“ für die von ihm erbrachten steuerfreien innergemeinschaftlichen Lieferungen gegenüber seinem Heimatfinanzamt ab. Als Nachweis der steuerfreien innergemeinschaftlichen Versendungslieferung sollte immer das Doppel der Rechnung sowie der CMR-Frachtbrief bzw. der See-, Bahn- oder Luftfrachtbrief vorliegen. Da auch der Lieferant für die Richtigkeit der Angaben haftet, empfiehlt es sich die Gültigkeit der vom Kunden genannte USt-IDNr. auf dem Steuerportal der Europäischen Kommission VIES (VAT Information Exchange System) überprüfen

zu lassen.

Weiterhin kann beim Bundeszentralamt für Steuern auch eine deutsche USt-IDNr. beantragt werden, sofern ein in Deutschland steuerpflichtiger Unternehmer in Deutschland für Umsatzsteuerzwecke beim zuständigen Finanzamt steuerlich registriert ist. Dies gilt auch für ausländische Unternehmen mit umsatzsteuerpflichtigen Aktivitäten in Deutschland.

7.4. Kulturunterschiede

Auf den ersten Blick scheint die niederländische Kultur der deutschen zu gleichen. Allerdings lehrt die Erfahrung, dass sehr wohl wichtige Unterschiede bestehen. Vor allem bei Geschäftskontakten haben die unterschiedlichen Mentalitäten einen hohen Einfluss auf die Verhaltensregeln und Verhandlungsstrategien.[79]

Geschäftstermine und Small-Talk

Der typisch deutsche Wunsch, bei einem Geschäftstermin schnell zu einem konkreten Ergebnis zu kommen, irritiert viele Niederländer. Sie legen in der Regel größeren Wert darauf, ihren Geschäftspartner erst einmal in Ruhe kennenzulernen, bevor sie zum inhaltlichen Teil übergehen. Deutschen Unternehmern und Managern, die die elementaren Grundsätze der niederländischen Benimmregeln beherrschen, stehen jedoch die Türen zum Erfolg offen. Wichtig ist, die kleinen Unterschiede zu erlernen und diese Kenntnis für sich zu nutzen.

Du oder Sie?

Auch das weit verbreitete Duzen hat eine andere Bedeutung als in Deutschland. „Du“ zu sagen, bezieht sich in den Niederlanden eher auf das Alter als auf eine persönliche Nähe. Bis heute ist es mancherorts üblich, dass Niederländer ihre Großeltern oder sogar Eltern siezen, aber Geschäftspartner duzen. Deutsche denken dann vielleicht irrtümlich, sie hätten eine persönliche Bindung aufgebaut.

Flache Hierarchien

Oft werden Verhandlungen auch an Mitarbeitende aus den Fachabteilungen delegiert. Deutsche Geschäftsführer, die extra zum Gespräch angereist sind, fühlen sich dann mitunter nicht ernst genommen. Dabei sind in den Niederlanden bloß die Hierarchien flacher. Mitarbeitende der unteren Ebenen haben mehr Einfluss auf den Gang der Verhandlungen. Es empfiehlt sich also, vorab zu klären, wer zu einem Meeting erscheinen wird.

Verhandlungen

Die Konsenskultur der Niederlande bringt zugleich ein eher offenes Verhandlungsklima mit sich. Gespräche verlaufen für deutsche Begriffe oft unstrukturiert. Verschiedene Optionen und Meinungen werden offen ausgesprochen und diskutiert. Erst am Ende wird die beste Lösung mündlich vereinbart.

7.5. Sieben Tipps im Umgang mit niederländischen Geschäftspartnern

Bodenständigkeit

Niederländer sind eher bodenständig. Auf die Nennung von akademischen Titeln sollte man, wenn man sich in den Niederlanden vorstellt, verzichten. Deutsche Titel wie 'Herr Doktor' oder 'Frau Professor' werden dort eher belächelt. Die Niederländer haben eine Antipathie gegen Großspurigkeit, daher ist ein bescheidener Auftritt zu empfehlen.

Flexibilität

Die Niederländer sind in der Regel flexibler als deutsche Geschäftsleute. Dieser Umstand ermöglicht es ihnen, rasch auf Problemfälle zu reagieren und lässt genügend Spielraum für Veränderungen von Vorhaben und Prozessen. Darum wollen Niederländer oft nicht alles bis ins Detail absprechen. Dennoch sollten Sie mit Ihren niederländischen Geschäftspartnern die Rahmenbedingungen und Verantwortlichkeiten genau abklären. Bedenken Sie bitte, dass auch mündliche Vereinbarungen verbindlich sein können.

Sparsamkeit

Zeit ist Geld, und die Niederländer sparen bekanntlich gerne. Sie sind sehr preisbewusste Verhandlungspartner, die allerdings Qualität, Lieferpünktlichkeit und guten Service zu schätzen wissen. Das sind im Übrigen für Niederländer typisch deutsche Eigenschaften, die

[79] Vgl. DNHK, 2019.

von Ihnen darum auch erwartet werden. Trotz ihrer Sparsamkeit gelten Niederländer grundsätzlich als gewissenhafte und termingerechte Zahler. Es ist jedoch ratsam, sich über den neugewonnenen Geschäftspartner zu informieren und insbesondere Bonitätsauskünfte einzuholen.

Humor

Um Sympathien bei Ihren niederländischen Geschäftspartnern zu wecken, setzen Sie am besten ein wenig Witz ein. Bleiben Sie aber bei dem Thema 'Zweiter Weltkrieg' immer ernst.

Geschäftsessen

Geschäftsessen finden häufig mittags statt. Erwarten Sie allerdings kein üppiges und luxuriöses Menü. In den Niederlanden nimmt man mittags lieber in einem 'eetcafé' einen Snack bestehend aus Brötchen und Milch zu sich. Außerdem bekommen Sie überall Kaffee, der Ihnen bei einem Besuch oft als erstes angeboten wird.

Rechtsstreitigkeiten

In den Niederlanden gibt es deutlich weniger Rechtsstreitigkeiten als in Deutschland. Strittige Fragen werden von Niederländern am liebsten persönlich besprochen. Mit einem Geschäftsbesuch kann daher meistens mehr erreicht werden als mit der Einleitung von rechtlichen Schritten.

Sprache

Wenn Sie die niederländische Sprache nicht beherrschen, können Sie das Gespräch mit der Frage einleiten, ob eventuell Deutsch gesprochen werden kann - oder Sie halten sich an Englisch als Geschäftssprache. So können Sie dem Vorurteil, dass Deutsche stets erwarten, dass der Niederländer ihre Sprache spricht, gleich zu Beginn entgegenwirken.

8. Marktakteure und Plattformen

8.1. Staatliche Instanzen und politische Stellen der Regierung

Außenministerium

Niederländisch: Ministerie van Buitenlandse Zaken.

Das Außenministerium der Niederlande ist die zentrale Instanz hinsichtlich der Kommunikation zwischen der niederländischen Regierung und den Regierungen anderer Länder sowie der Kommunikation zwischen der niederländischen Regierung und internationalen Organisationen.

Das Außenministerium hat drei Dienststellen:

Directeur-generaal Europese Samenwerking (DGES) – Dienststelle Europäische Zusammenarbeit

Directeur-generaal Internationale Samenwerking (DGIS) – Dienststelle Internationale Zusammenarbeit

Directeur-generaal Politieke Zaken (DGPZ) – Dienststelle Politische Angelegenheiten

Adresse:
Rijnstraat 8
2515 XP Den Haag
T: +31 (0)70 3486486
E: https://www.rijksoverheid.nl/contact/contactformulier
I: www.minbuza.nl

Postadresse:
Postbus 20061
2500 EB Den Haag

Innenministerium

Niederländisch: Ministerie van Binnenlandse Zaken en Koninkrijksrelaties (BZK).

Das Innenministerium ist zuständig für die Innenpolitik, den öffentlichen Dienst, die öffentliche Verwaltung, die Wahlen, die Kommunalverwaltung, den Nachrichtendienst und die Königreichsbeziehungen in den Niederlanden.

Adresse:
Turfmarkt 147
2511 DP Den Haag
T: +31 (0)70 4266426
E: https://www.rijksoverheid.nl/contact/contactformulier
I: www.rijksoverheid.nl/ministeries/bzk

Postadresse:
Postbus 20011
2500 EA Den Haag

Wirtschaftsministerium

Niederländisch: Ministerie van Economische Zaken en Klimaat

Zum Wirtschaftsministerium gehören auch: RVO und das selbständige Verwaltungsorgan CBS (Statistisches Amt der Niederlande). Das Wirtschaftsministerium und RVO spielen eine zentrale Rolle bei der Finanzierung von Forschung und Entwicklung in den Niederlanden.

Adresse:
Bezuidenhoutseweg 73
2594 AC Den Haag
T: +31 (0)70 3798911
E: https://www.rijksoverheid.nl/contact/contactformulier
I: www.rijksoverheid.nl/ministeries/ministerie-van-economische-zaken-en-klimaat

Postadresse:
Postbus 20401
2500 EK Den Haag

Rijksdienst voor Ondernemend Nederland (RVO)

RVO ist die Agentur des niederländischen Wirtschaftsministeriums zur Unterstützung zukunftsfähiger Entwicklungen in den Niederlanden und im Ausland. Der Reichsdienst ist das Bindeglied zwischen dem Ministerium und der Wirtschaft und fördert Verbindungen zwischen Innovation, Umwelt und Nachhaltigkeit. RVO arbeitet mit der EU, der Internationalen Energieagentur (IEA) und ausländischen Regierungen zusammen.

Im Bereich der Nachhaltigkeit gewährt RVO finanzielle Zuschüsse für Innovations-, Energie-, Klima- und Raumplanung. Zu den Tätigkeiten zählen die Implementierung von Energie- und Umweltrichtlinien, Analysen für das niederländische Wirtschaftsministerium und andere Organisationen (zum Beispiel Internationale Energie Agentur und Europäische Union). RVO fungiert ebenfalls als Informationszentrale für Fördermöglichkeiten. Es gibt sechs Geschäftsstellen: Assen, Den Haag, Deventer, Roermond, Utrecht und Zwolle.

Adresse:
Croeselaan 15
3521 BJ Utrecht
T: +31 (0)88 6027000
E: info@RVO.nl
I: www.RVO.nl

Postadresse:
Postbus 8242
3503 Utrecht

8.2. Regionale Wirtschaftsförderungen

BOM

Die Brabantse Ontwikkelingsmaatschappij (BOM) ist die Wirtschaftsförderung für die südliche Provinz Brabant. BOM unterstützt nationale wie internationale Unternehmen und fungiert als Vermittler zwischen Unternehmern, Wissensinstituten und der Regierung.

Adresse:
Goirlese Weg 15
5026 PB Tilburg
T: +31 (0)888311120
E: info@bom.nl
I: www.bom.nl

Postadresse:
Postbus 3240
5003 DE Tilburg

Horizon

Horizon ist die regionale Entwicklungsgesellschaft der Provinz Flevoland und unterstützt sowohl Unternehmer aus auch die regionale Wirtschaftsstruktur.

Adresse
Het Ravelijn 50
8233 BR Lelystad
T: +31 320 343100
E: info@horizonflevoland.nl
I: www.horizonflevoland.nl

Postadresse:
Postbus 123
8200 AC Lelystad

Impuls Zeeland

Impuls Zeeland bietet als Wirtschaftsförderung Finanzierung und Unterstützung für Unternehmen, die in der Provinz Zeeland ansässig sind oder sich dort niederlassen wollen.

Adresse:
Edisonweg 37 D1
4382 NV Vlissingen
T: +31 (0)118 72 49 00
E: info@impulszeeland.nl
I: www.impulszeeland.nl

InnovationQuarter

Entwicklungsgesellschaft Innovation Quarter unterstützt Unternehmen in der Provinz Südholland bei Innovationen, Internationalisierung und Investitionen.

Adresse
Stationsplein 45
3013 AK Rotterdam
T: 06 36 35 50 60
E: info@innovationquarter.nl
I: www.innovationquarter.nl

LIOF

LIOF ist die regionale Entwicklungsgesellschaft von Limburg und kümmert sich um die Stärkung der regionalen Wirtschaftsstruktur.

Adresse:
Wim Duisenbergplantsoen 27
6221 SE Maastricht
T: +31 (0)43 328 0280
E: info@liof.nl
I: www.liof.com

Postadresse:
Postbus 1310
6201 BH Maastricht

NHN

Noord-Holland Noord (NHN) ist die Wirtschaftsförderung von Gemeinden in Noord-Holland Noord und der Provinz Noord-Holland.

Adresse
Bergerweg 200
1817 MN Alkmaar
T: +31 (0)72-5195774
E: info@nhn.nl
I: https://nhn.nl/

NOM

NOM ist die Investitions- und Entwicklungsgesellschaft für die nördlichen Niederlande und die Provinzen Groningen, Friesland und Drenthe. Das Ziel von NOM ist es, die Wirtschaft in den nördlichen Niederlanden zu stärken.

Adresse:
Paterswoldseweg 810

9728BM Groningen
T: 050-5214444

E: info@nom.nl
I: www.nom.nl
Postadresse:
Postbus 424
9700 AK Groningen

OMU

Die Entwicklungsgesellschaft Utrecht (OMU) ist von der Provinz Utrecht gegründet worden. OMU arbeitet u.a. an der Restrukturierung von veralteten Industriestandorten und der Umwandlung von Büros.

Adresse
Orteliuslaan 9 (Creative Valley)
3528 BA Utrecht
T: 030-7670559
E: info@nvomu.nl
I: http://www.nvomu.nl/

OostNL

Oost NL ist die Entwicklungsgesellschaft von Oost-Nederland und zuständig für die Wirtschaft in Gelderland und Overijssel.

Adresse
Laan van Malkenschoten 40
7333 NP Apeldoorn
T: 088 667 01 00
E: info@oostnl.nl
I: https://oostnl.nl/nl

Postadresse
Postbus 1026
7301 BG Apeldoorn

8.3. Forschungseinrichtungen

Avans Hogeschool Den Bosch

Die Avans University of Applied Sciences ist eine Bildungseinrichtung in der niederländischen Provinz Nordbrabant mit Standorten in Breda, Roosendaal, 's-Hertogenbosch (Den Bosch) und Tilburg. Die Avans Fachhochschule Den Bosch bietet mehrere Studiengänge in den Bereichen Kommunikation, Informatik und Design an.

Adresse:
Onderwijsboulevard 215
5223 DE 's-Hertogenbosch

T: +31 088 525 7500
I: www.avans.nl

Breda University of Applied Sciences

Die Breda University of Applied Sciences ist eine Fachhochschule die mehrere Studiengänge im Bereich Games und Game Technology anbietet. Das Bachelor-Programm Creative Media & Game Technologies (CMGT) befasst sich beispielsweise mit Coding, Web, (Mobile) Games Development sowie Internet of Things. Die Buas wurde in der Princeton Review 2021 auf die Liste mit den besten Game Design Schools aufgenommen.

Adresse:
Monseigneur Hopmansstraat 2
4817 JS Breda

T: +31 076 533 2203
E: servicedesk@buas.nl
I: www.buas.nl

Christelijke Hogeschool Windesheim

Die Christliche Fachhochschule Windesheim in Zwolle bildet Studierende aus in der IKT und befasst sich mit (mobile) Apps, Gamesentwicklung und neue Technologien wie Blockchain, Data Science, künstliche Intelligenz, virtueller Realität und Big Data.

Adresse:
Campus 2
8017 CA Zwolle

T: +31 (0)88 469 9911
E: info@windesheim.nl
I: www.windesheim.nl

HAN - University of Applied Sciences Arnhem

Die Universität of Applied Sciences Arnhem (HAN) ist eine praxisorientierte Fachhochschule im Osten der Niederlande und hat sich auf drei Fokusthemen spezialisiert: Smart Region, Sustainable Energy & Environment und Health. Der Studiengang Communication & Multimedia Design an, das sich mit der Entwicklung von Websites, Apps und Games. Darüber hinaus bietet das Minor-Programm "Create a high-end game" eine Einführung in die Erstellung umfangreicher Games für PCs und Konsolen.

Adresse:
Ruitenberglaan 31
6826 CC Arnhem

T: +31 (0)24 353 0500
E: ask@han.nl
I: www.han.nl

Hanze Hogeschool Groningen

Die Hanze Fachhochschule Groningen ist die älteste und größte Fachhochschule im Norden der Niederlande und bietet verschiedene Studiengänge im Bereich Games an. Der Studiengang Creative Media and Game Technologies (CMGT) konzentriert sich beispielsweise auf die Entwicklung von Games unter Verwendung neuer Technologien.

Adresse:
Zernikeplein 7
9747 AS Groningen

T: +31(050) 595 54 83
E: info@org.hanze.nl
I: www.hanze.nl

Hogeschool van Amsterdam

Die Fachhochschule Amsterdam wurde 1993 gegründet und ist damit eine relativ junge Bildungseinrichtung in den Niederlanden. Im Fokus der Fachhochschule stehen vor allem Bachelor-Programme. Diverse Studiengänge befassen sich mit der Entwicklung von (mobilen) Apps, Games oder neuen Technologien, Big Data, KI und virtuelle Realität, oder dem Design von Apps, Games, Websites und anderen digitalen Medien.

Adresse:
Amstelcampus, Weesperzijde 190
1097 DZ Amsterdam

E: f.j.kresin@hva.nl (Frank Kresin, Dekan der Fakultät Digitale Medien und Kreativwirtschaft)
I: www.hva.nl

Hogeschool Rotterdam

Die Hogeschool Rotterdam ist eine Fachhochschule für angewandte Wissenschaften, die rund 80 Studiengänge anbietet. Im Bereich Games und Apps bietet die Hogeschool Rotterdam den Studiengang Creative Media and Game Technologies an. Der Studiengang befasst sich mit Coding, Web, (Mobile) Games Development sowie Internet of Things.

Adresse:
G.J. de Jonghweg 4-6
3015 GG Rotterdam

T: +31 010 794 9494
I: www.hogeschoolrotterdam.nl

NHL Stenden Hogeschool

Die NHL Stenden Fachhochschule in Leeuwarden, im Norden der Niederlande, ist eine Hochschuleinrichtung mit Standorten in den Niederlanden und im Ausland. Der Masterstudiengang der NHL Serious Games gilt als einzigartiger Studiengang in den Niederlanden, da er sich ausschließlich auf die Entwicklung von Serious Gaming und deren Umsetzung in Bildung und Forschung auseinandersetzt.

Adresse:
Rengerslaan 8
8917 DD Leeuwarden
T: +31 (0)58 244 1441

E: boudewijn.dijkstra@nhlstenden.com (Boudewijn Dijkstra, Coordinator Serious Gaming)
I: www.nhlstenden.com

Technische Universiteit Delft

Die Technische Universität Delft ist die älteste technische Universität in den Niederlanden. Sie ist eine der renommiertesten niederländischen Forschungseinrichtungen mit einem besonderen Schwerpunkt auf praxisnahen Problemstellungen, an die oft in Kooperation mit der Privatwirtschaft herangegangen wird. Am Gamelab der TU Delft werden Simulationsspiele, Simulationen und Spielsysteme mit einem Forschungsziel entwickelt.

Adresse:
Mekelweg 2
2628 CD, Delft
T: 0031152789111

E: gamelab-TBM@tudelft.nl (Allgemein) / g.bekebrede@tudelft.nl (Geertje Bekebrede, Head of Gamelab)
I: www.seriousgaming.tudelft.nl

Technische Universiteit Eindhoven

Die Technische Universität Eindhoven (TU/e) ist eine Forschungsuniversität, die sich auf Ingenieurwissenschaften spezialisiert hat. Auch im Bereich Games und Apps gibt es verschiedene Programme. So ist der Studiengang Industriedesign ausgerichtet auf die Entwicklung intelligenter Systeme, Produkte und zugehöriger Dienstleistungen in einem gesellschaftlichen Kontext. Im Rahmen dieses Programms werden auch Kurse in Game Design und Game Development angeboten. Die Tu/e hat außerdem verschiedene Forschungsprojekte im Bereich Games. In Zusammenarbeit mit der Universität Genua läuft ein Projekt zu Serious Games und mit dem Projekt GameBus hat Tu/e eine soziale Gesundheitsapp entwickelt.

Adresse:
Den Dolech 2
5612 AZ Eindhoven

T: +31 40 247 9111
E: info@tue.nl
I: www.tue.nl

Universiteit van Amsterdam / Mediacollege Amsterdam

Die Universität Amsterdam (UvA) wurde bereits 1632 gegründet und ist, gemessen an der Zahl der Studierenden, die größte Universität der Niederlande. Die Universität Amsterdam bietet in Zusammenarbeit mit dem Mediacollege Amsterdam das Projekt Applied Games Development für Studierende verschiedener Studiengänge an. Die Studierenden lernen die Theorie von Applied Games sowie die Psychologie, Forschungsmethoden und Konzeptionierung von Games kennen. An der Amsterdam School for Cultural Analysis gibt es außerdem en Game Lab, das sich mit der Ästhetik und Kultur von Video Games auseinandersetzt.

Adresse:
Spui 21
1012 WX Amsterdam

T: +31 (0)20 525 1400
E: servicedesk-ac@uva.nl
I: www.uva.nl

Universiteit Utrecht

Die Universität Utrecht (UU) ist eine Universität mit mehr als 30.000 Studierende und eine der größten Universitäten der Niederlande. Die UU bietet mehrere Studiengänge im Bereich Games und Apps an, wie Gametechnologie, Game and Media Technology, Computing Science, Artificial Intelligence und Human Computer Interaction. Außerdem befasst sich das Forschungszentrum der UU, das Utrecht

Center for Game Research, mit Games, der Nutzung und Kultur von Games, Gamification und verschiedenen anderen Formen der spielerischen Interaktion wie Simulationen und Apps befassen.

Adresse:
Heidelberglaan 8
3584 CS Utrecht

T: +31 030 253 3550
E: gameresearch@uu.nl
I: www.uu.nl

Vrije Universiteit Amsterdam

Die Freie Universität Amsterdam (VU) ist eine breit angelegte Forschungs- und Lehruniversität in Amsterdam und hat mehrere Forschungseinheiten, die sich mit Computer- und Videospielen beschäftigen: Communication Choices, Content and Consequences (CCCC) und Communication Science.

Adresse:
De Boelelaan 1105
1081 HV Amsterdam

T: +31 020 598 9898
E: contact@vu.nl
I: www.vu.nl

8.4. Cluster, Branchenorganisationen und Unternehmerverbände

Dutch Game Association (DGA)

Im Jahr 2008 wurde die DGA zur Förderung der niederländischen Games-Industrie gegründet. Als Berufsverband organisiert die DGA relevante Veranstaltungen und bringt interessierte Parteien zusammen, um Geschäftsmöglichkeiten und das allgemeine Wachstum der Branche zu fördern. Darüber hinaus fungiert die Organisation als Ansprechpartner für die Regierung und internationale Organisationen zu relevanten Themen der Games-Industrie.

Adresse:
Saturnusstraat 60 – Unit 76
2516 AH Den Haag

E: contact@dutchgamesassociation.nl
I: www.dutchgamesassociation.nl

Federatie Dutch Creative Industries (FDCI)

Der Verband der Kreativwirtschaft FDCI vertritt die Interessen der niederländischen Kreativwirtschaft. Der Verband wurde 2010 als informeller Verband gegründet und hat sich seitdem zu einer Kooperation weiterentwickelt, die das Ziel hat die Organisation und Verstärkung einer kompetitiven, professionellen und führenden niederländischen Kreativwirtschaft umzusetzen, sowohl auf nationalem als auch auf internationalem Niveau.

Adresse:
Jollemanhof 14
1019 GW Amsterdam

T: +31 85 888 8827
E: info@dutchcreativeindustries.nl
I: www.dutchcreativeindustries.com

Dutch Digital Agencies (DDA)

Seit 2002 verbindet und repräsentiert Dutch Digital Agencies die besten Digitalagenturen in den Niederlanden. Der Branchenverband der digitalen Industrie hat rund 140 Mitglieder und dient dazu, Wissen und Erfahrungen zu teilen, die schnell wachsende Branche zu stärken und zukünftige Talente zu fördern.

Adresse:
Postbus 12833
1100 AV Amsterdam

T: +31 85 4010 391
E: info@dutchdigitalagencies.com
I: www.dutchdigitalagencies.com

Topsector Creatieve Industrie / Dutch Creative Council (DCC)

Der Topsektor Kreativwirtschaft vereint seit 2011 Unternehmer aus dem Bereich der kreativen Dienstleistungen wie App-Entwickler, Medien und Unterhaltung sowie Kunst und Kulturerbe. Der Dutch Creative Council ist der unabhängiger strategischer Beirat der niederländischen Regierung. Die Mitglieder des Rates sind in Unternehmen oder Wissenseinrichtungen der Kreativbranche tätig. Der DCC ist Ansprechpartner und Gesprächspartner für die anderen Topsektoren der Niederlande und der Regierung.

Adresse:
Postbus 913
5600 AE Eindhoven

E: mir.wermuth@creatieve-industrie.nl
I: www.creative-council.nl

Creative Holland

Creative Holland ist das internationale Netzwerk der niederländischen Kreativwirtschaft. Creative Holland wird vom Ministerium für Bildung, Kultur und Wissenschaft (OCW) ermöglicht und von dem Verband der Kreativwirtschaft FDCI in Zusammenarbeit mit ihren Partnern durchgeführt.

Adresse:
Jollemanhof 14
1019 GW Amsterdam

T: +31 621533179
E: info@creativeholland.com
I: www.creativeholland.com

CLICKNL

CLICKNL ist das Top-Konsortium für Wissen und Innovation (TKI) für den Topsektor Kreativwirtschaft. Die Netzwerkorganisation ist zusammen mit dem Topteam Creative Industry Top Team und seinem Netzwerk zuständig für die Innovationsagenda der Kreativwirtschaft. Dabei ist die Zusammenarbeit zwischen Forschung, Wirtschaft und Regierung von zentraler Bedeutung.

Adresse:
Noordsingel 111
3035EM Rotterdam

T: +31 10 414 8524
E: info@clicknl.nl
I: www.clicknl.nl

Stimuleringsfonds Creatieve Industrie

Das Stimuleringsfonds Creatieve Industrie ist ein staatlich finanzierter Kulturfonds für die Kreativwirtschaft. Der Fonds unterstützt kulturelle Projekte und Einrichtungen im Bereich der E-Kultur und Gaming, Produktdesign, Grafikdesign und Mode, (Landschafts-)Architektur, Stadtplanung und alle Arten von Kooperationen mit und zwischen diesen Disziplinen. Fokusthemen des Fonds sind Talententwicklung, Forschung und Experiment sowie Internationalisierung.

Adresse:
Weena 723
3013 AM Rotterdam

T: +31 10 436 1600
E: info@stimuleringsfonds.nl
I: www.stimuleringsfonds.nl

Het Nieuwe Instituut

Het Nieuwe Instituut ist das kulturelle Institut für die Kreativwirtschaft und konzentriert sich auf die Disziplinen Mode und Design, Architektur und Stadtentwicklung, E-Kultur und Gaming. Das Institut bietet eine Plattform und unterstützt Vernetzung und Wissensaustausch und unterstützt Internationalisierung in der Kreativwirtschaft.

Adresse:
Mueseumpark 25
3015 CB Rotterdam

T: +31 10 440 1200
E: info@hetnieuweinstituut.nl
I: www.hetnieuweinstituut.nl

NLdigital

NLdigital ist ein Zusammenschluss von Unternehmen, die den digitalen Wandel in den Niederlanden ermöglichen sollen. Mehr als 600 IKT-Unternehmen sind dem Verband angeschlossen und es werden jährlich über 100 Netzwerktreffen organisiert. Die Mitglieder sind in 16 verschiedenen Mitgliedernetzwerken aktiv, die sich mit Themen wie Plattformkollektiven, NextGen und der Lernplattform befassen.

Adresse:
De Corridor 5
3621 ZA Breukelen

T: +31 348 49 36 36
E: info@nldigital.nl
I: www.nldigital.nl

Breda Game City

Breda Game City ist eine 2020 gegründete Organisation, die das Ziel verfolgt die im Süden der Niederlande gelegene Stadt Breda in der internationalen Games-Branche bekannt zu machen. Bis 2030 will Breda Game City mindestens 20 Entertainment Game Studios in der Stadt haben.

Adresse:
Takkeblijsters 17B3
4817BL Breda

E: team@bredagamecity.nl
I: www.bredagamecity.nl

8.5. Unternehmen

8.5.1. Game Development Studios, Publisher und Distributoren

Abstraction Games
Game Development Studio
Mitarbeitende: 52

Adresse:
Deken Mandersplein 2-4
5554 HT Valkenswaard
T: +31 40 78 79 990
E: info@abstraction.games
I: www.abstraction.games

Artking Studio
Quality Outsourced Art Studio
Mitarbeitende: 10

Adresse:
Stationsstraat 134A
5963 AB Hegelsom
T: +31 77 851 5553
E: info@artkingstudio.com
I: www.artkingstudio.nl

Azerion
Game Development and Publishing Company
Mitarbeitende: 850+

Adresse:
Beechavenue 182
1119 PX Schiphol-Rijk
T: +31 020 760 2040
E: info@azerion.com
I: www.azerion.com

Bohemia Interactive
Game Development Studio
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Danzigerkade 223D
1013 AP Amsterdam
E: info@bohemia.net
I: www.bohemia.net

ChimpWorks
Mobile Games Company
Mitarbeitende: 30+

Adresse:
Beukenlaan 131
5616 VD Eindhoven
E: sjoerd.h@chimp.works
I: www.chimpworksgames.com

Codeglue
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20

Adresse:
Goudsesingel 178
3011 KD Rotterdam
T: +31 010-4764522
E: info@codeglue.com
I: www.codeglue.com

CoolGames
HTML5 Game Developer and Publisher
Mitarbeitende: 50+

Adresse:
Herengracht 433
1017 BR Amsterdam
T: +31 (0) 85 00 200 39
E: info@coolgames.com
I: www.coolgames.com

Deadeye Games
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20

Adresse:
Postbox 85677
2508 CJ Den Haag
E: info@deadeye-games.com
I: www.deadeye-games.com

DialogueTrainer
Communication Skills Training Game Company
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Europalaan 100
3526 KS Utrecht
T: +31 30 2270340
E: info@dialoguetrainer.com
I: www.dialoguetrainer.com

Dutch Game Studio
Game Development Studio
Mitarbeitende: 13

Adresse:
Spoorlaan 1
3445 AE Woerden
T: +31 085 060 6321
E: info@dutchgamestudio.nl
I: www.dutchgamestudio.nl

Engine Software
Independent Game Development Studios
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Burg van Nispenstraat 6
7001 BS Doetinchem
T: +31 0314 32 76 85
E: info@engine-software.com
I: www.engine-software.com

Enversed Studios
Virtual Reality Development Studio
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Achtseweg Zuid 241
5651 GW Eindhoven
T: (0)40 737 00 35
E: info@enversedstudios.com
I: www.enversedstudios.com

Flavour
Game Company
Mitarbeitende: 15

Adresse:
Rigakade 10
1013 BC Amsterdam
T: +31 020 337 5362
E: info@flavour.nl
I: www.flavour.nl

Force Field Entertainment
Game Development Studio
Mitarbeitende: 60+

Adresse:
Westerdoksdijk 421
1013 AD Amsterdam
T: +31 020 707 68 42
E: info@forcefieldxr.com
I: www.forcefieldxr.com

Gamebasics
Game Development Studio
Mitarbeitende: 65+

Adresse:
Buitenom 263
2711 KB Zoetermeer
T: +31 (0) 79 341 4450
E: info@gamebasics.nl
I: www.gamebasics.nl

GameHouse
Mobile Game Studio
Mitarbeitende: 120+

Adresse:
Emmasingel 20
5611 AZ Eindhoven
T: +31 040-2391370
E: info@gamehouse.com
I:www.gamehouseoriginalstories.com

GamePoint
Game Development Studio
Mitarbeitende: 140

Adresse:
Lange Voorhout 30-32
2514 EE Den Haag
T: +31 70 311 01 10
E: contact@gamepoint.com
I: www.gamepoint.biz

Gameye
Multiplayer Game Service Provider
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Goudsesingel 136
3011 KD Rotterdam
T: +31 010-4196865
E: sales@gameye.com
I: www.gameye.com

Gamious
Game Development Studio
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Stationsplein 116
2011 LN Haarlem
E: info@gamious.com
I: www.gamious.com

Goal043
Serious Games Studio
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Boschstraat 21
6211AS Maastricht
T: +31 0433270808
E: info@goal043.nl
I: www.goal043.nl

Grendel Games
Serious Game Development
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Blokhuisplein 40
8911 LJ Leeuwarden
T: +31 06 57 73 67 41
E: info@grendelgames.com
I: www.grendelgames.com

Guerilla
Publisher
Mitarbeitende: 200+

Adresse:
Nieuwezijds Voorburgwal 225
1012 RL Amsterdam
T: +31 (0)20 427 2277
E: info@guerrilla-games.com
I: www.guerrilla-games.com

Hulan
Serious games studio
Mitarbeitende: 14

Adresse:
Markt 8a
5581 GK Waalre
T: +31 040 30 46 490
E: info@hulan.nl
I: www.hulan.nl

Hunchback Music
Sound Design Music Production
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Diamantlaan 15
2132 WV Hoofddorp
E: info@hunchbackmusic.com
I: www.hunchbackmusic.com

Iceberg Interactive
Publisher
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Belgiëlaan 63G
2034AW Haarlem
T: +31 (0)23 54 30 960
E: info@iceberg-games.com
I: www.iceberg-games.com

IJsfontein
Serious Games Studio
Mitarbeitende: 35+

Adresse:
Kattenburgerstraat 5, Pand 024
1018 JA Amsterdam
T: +31 20 33 00 111
E: info@ijsfontein.nl
I: www.ijsfontein.nl

Lion Castle BV
Game Publisher
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Keerweer 4b
9401 ES Assen
T: +31 592319092
E: info@lion-castle.com
I: www.lion-castle.com

Little Chicken Game Company
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20+

Adresse:
Lutmastraat 191K
1074 TV Amsterdam
T: +31 20 620 29 70
E: info@littlechicken.nl
I: www.littlechicken.nl

Lucky Kat
Game studio and publisher
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Binckhorstlaan 36
2516 BE Den Haag
E: hello@lucky-kat.com
I: www.lucky-kat.com

Kakao Games Europe B.V.
Game Development Company
Mitarbeitende: 60

Adresse:
Professor W.H. Keesomlaan 1
1183 DJ Amstelveen
E: rick.vanbeem@kakaogameseu.com
I: www.playkakaogames.com

KeokeN Interactive
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20+

Adresse:
Diamantlaan 15
2132 WV Hoofddorp
T: 06 41270037
E: info@keoken.nl
I: www.keokeninteractive.com

Nixxes Software
Game Development Studio
Mitarbeitende: 50+

Adresse:
World Trade Center
Stadsplateau 6
3521 AZ Utrecht
T: +31 030-8201690
E: info@nixxes.com
I: www.nixxes.com

Onwijs
Game Development Studio and Publisher
Mitarbeitende: 30+

Adresse:
Boezemweg 14
3255 MC Oude-Tonge
E: info@onwijs.com
I: www.onwijs.com

Paladin Studios
Game Development Studio
Mitarbeitende: 35

Adresse:
Saturnusstraat 60, unit 76
2516 AH Den Haag
T: +31 71 513 2222
E: info@paladinstudios.com
I: www.paladinstudios.com

Pillow's Willow VR-Studios
VR Game Development Studio
Mitarbeitende: 10

Adresse:
Torenallee 3
5617 BA Eindhoven
T: +31 06 18479999
E: info@activeE-Sportsarena.com
I: www.active-E-Sports.com

Plukit
Game Development Studio
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Postbus 247
9300 AE RODEN
E: team@playstaxel.com
I: www.playstaxel.com

Poki
Free Online Games Platform
Mitarbeitende: 30+

Adresse:
Spui 10
1012 WZ Amsterdam
E: hello@poki.com
I: www.poki.com

Ronimo Games
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20+

Adresse:
Korte Elisabethstraat 6
3511 JG, Utrecht
T: +31 030 231 4888
E: joost@ronimo-games.com
I: www.ronimo-games.com

SOEDESCO
Game Developer, Publisher and Distributor
Mitarbeitende: 35

Adresse:
Koddeweg 13, 3194 DH
Hoogvliet Rotterdam
T: +31 104722462
E: info@soedesco.com
I: www.soedesco.com

Sparkling Society Games
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20+

Adresse:
Drie Akersstraat 13
2611 JR Delft
T: +31 015-7632167
E: info@sparklingsociety.net
I: www.sparklingsociety.games

Springlab
Social Serious Game Developer
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Verlengde Hoogravenseweg 150B
3525 BL Utrecht
T: +31 085-1046880
E: info@springlab.nl
I: www.springlab.nl

StickyLock Games
Indie Game Development Studio, Publisher
Mitarbeitende: 30+

Adresse:
Zekeringstraat 17
1014 BM Amsterdam
T: +31 208946434
E: info@stickylock.com
I: www.stickylock.com

Talespin Studios
Game Development Studio
Mitarbeitende: 30

Adresse:
Euclideslaan 64
3584 BN Utrecht
T: +31 030 271 7548
E: eric@talespin.company
I: www.talespin.com

Team6 Game Studios BV
Game Development Studio
Mitarbeitende: 35+

Adresse:
Weiersstraat 1
9401 ET Assen
T: +31 0592 319 092
E: info@team6-games.com
I: www.team6-games.com

Total Mayhem Games
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20+

Adresse:
Schiehavenkade 192
3024 EZ Rotterdam
T: +31 (0) 6 362 700 30
E: info@totalmayhemgames.com
I: www.totalmayhemgames.com

Tover
Healthcare Game Developer
Mitarbeitende: 45

Adresse:
Hamburgerstraat 28A
3512 NS Utrecht
T: +31 (0)85 303 5683
E: info@tover.care
I: www.tover.care/nl

Triangle Studios
Game Development Studio
Mitarbeitende: 20

Adresse:
Wismastate 9A
8926 RA Leeuwarden
T: +31 058 820 0204
E: info@triangle-studios.com
I: www.triangle-studios.com

Triumph Studios
Game Development Studio
Mitarbeitende: 25+

Adresse:
T: +31 015 215 9902
E: triumph@triumphstudios.com
I: www.triumph.net

Utomik
Game Development Studio
Mitarbeitende: 30+

Adresse:
Paradijslaan 5
5611 KM Eindhoven
T: +31 040 842 7372
E: frank@utomik.com
I: www.utomik.com

Vertigo Games
VR Game Development Studio
Mitarbeitende: 65+

Adresse:
Hofplein 20
3032 AC Rotterdam
E: info@vertigo-games.com
I: www.vertigo-games.com

Wanted 5 Games B.V.
Game Development Studio and Publisher
Mitarbeitende: 15+

Adresse:
Stationsplein 116
2011 LN Haarlem
T: +31 (0)6 14 198 757
E: jord@wanted5games.com
I: www.wanted5games.com

YipYip
Game and App Development Studio
Mitarbeitende: 15

Adresse:
Schiehavenkade 264–266
3024 EZ Rotterdam
T: +31(0)10 763 0 763
E: info@yipyip.nl
I: www.yipyip.nl

Ziango
Game Development Studio
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Torenallee 28
5617 BD Eindhoven
T: +31 (0)6-15859062
I: www.ziango.com

&Ranj
Serious Games and Gamification Studio
Mitarbeitende: 35

Adresse:
Lloydstraat 21m
3024 EA Rotterdam
T: +31 (0) 10 21 23
E: info@ranj.com
I: www.ranj.com

8D Games
Serious Games and Gamification Studio
Mitarbeitende: 10+

Adresse:
Simon Vestdijkwei 15
8914 AX Leeuwarden
T: +31 (0) 58 843 57 57
E: info@8d-games.nl
I: www.8d-games.nl

8.5.2. App-Entwickler

App Agency
Mobile App Development & Design

Adresse:
Bevelandseweg 4
1703 AZ Heerhugowaard
T: +31 (0)72 8888 328

Appademic
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Radesingel 47
9711 EH Groningen
T: +31 050 211 0070
E: info@appademic.nl
I: www.appademic.nl

AppsForAgri
Software, Mobile App & Web Development & Advertising & Marketing

Adresse:
Stadhuisplein 345a
5038TH Tilburg
T: +31 (0) 6 1922 6535
E: info@appsforagri.com
I: www.appsforagri.com

Applified
Mobile App Development & Design

Adresse:
TQ Singel 542
1017 AZ Amsterdam
E: info@applified.nl
I: www.applified.nl

Apps Ontwikkelaars
Mobile App & Web Development

Adresse:
Croy 9
5653 LC Eindhoven
T: +31 (0)40 236 90 82
I: www.apps-ontwikkelaars.nl

Avot Media
Mobile App & Web Development

Adresse:
Zandwilg 14B
1731 LS Winkel
T: +31 88 2868 000
E: contact@avot.nl
I: www.avot.nl

Balticode Nederland BV
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Reeweg Oost 3
3312 CK Dordrecht
T: +31 (0)78 617 9966
E: info@balticode.nl
I: www.balticode.nl

Beeproger
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Johan Huizingalaan 763a
1066 VH Amsterdam
T: +31 (0)85 273 7909
E: info@beeproger.com
I: www.beeproger.com

BlueTea
Mobile App Development

Adresse:
Aziëstraat 15
6014 DA Ittervoort
T: +31 (0)475 567 562
I: www.bluetea.eu

Brainstax
Mobile App Development & Design

Adresse:
Boschweg 86
1921 DB Akersloot
T: +31 (0)6 4328 1651
E: anton@brainstax.com
I: www.brainstax.com

Brthrs
Mobile App Development

Adresse:
Ravellaan 96
3533 JR Utrecht
T: +31 (0)30-2072111
E: we@brthrs.nl
I: www.brthrs.nl

Celox ICT
Mobile App Development & Design

Adresse:
Raambrug 2
5531 AG Bladel
T: +31 (0)40 851 2270
E: info@celox-ict.com
I: www.celox-ict.com

Digimarketing Systems – Unitapp
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Falckstraat 15
1017 VV Amsterdam
T: +31 (0)20 668 5575
I: www.hugedomains.com

Digitalisma
Mobile App Development

Adresse:
Rijksweg 134
4255 GP Nieuwendijk
T: +31 859 022 902
E: info@digitalisma.com
I: www.digitalisma.com

DTT Multimedia
Mobile App & Web Development, Advertising & Marketing & Design

Adresse:
Sint Nicolaasstraat 9
1012 NJ Amsterdam
T: +31 20 331 5848
E: info@d-tt.nl
I: www.d-tt.nl

Dutch Coding Company - Web & App Development
Mobile App Development

Adresse:
Kastanjelaan 400
5616 LZ Eindhoven
T: +31(0)40 744 0889
E: info@dutchcodingcompany.com
I: www.dutchcodingcompany.com

E-sites
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Reduitlaan 29
4814 DC Breda
T: +31 76 888 00 88
E: hello@e-sites.nl
I: www.e-sites.nl

Egeniq
Mobile App Development

Adresse:
Orteliuslaan 850
3528 BB Utrecht
T: +31 30 767 0709
E: info@egeniq.com
I: www.egeniq.nl

Horizoncore Infosoft Pvt. Ltd.
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Osloweg 35A
9723 BG Groningen
T: +31 (0)507110348
I: www.horizoncore.com

Fenêtre
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Saturnusstraat 60 U62
2516 AH Den Haag
T: +31 (0)85 042 00 70
E: info@fenetre.nl
I: www.fenetre.nl

Festina Amsterdam
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Herenmarkt 10
1013 ED Amsterdam
T: +31 (0)20 845 1998

Formatics
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Julianastraat 63
6039 AH Stramproy
T: +31 495 820 222
E: support@formatics.nl
I: www.formatics.nl

Intoapps/Livewall
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Stationsstraat 5
5038 EA Tilburg
T: +31 (0)13 7113708
E: hq@livewallgroup.com
I: www.livewall.nl/intoapps

Kabisa
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Marconilaan 8
6003 DD Weert
T: +31 (0) 495 430 798
E: info@kabisa.nl
I: www.kabisa.nl

Label A
Mobile App Development & Design

Adresse:
Schiehavenkade 280
3024 EZ Rotterdam
T: +31 10 714 48 94
E: info@labela.nl
I: www.labela.nl

Medianique
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Paardentramhof 3
2311 ZV Leiden
T: +31 (0)20 786 0630
E: info@medianique.nl
I: www.medianique.nl

Merkle
Mobile App Development & Design

Adresse:
Joan Muyskenweg 39
1114 AN Amsterdam
T: +31 (0)20 754 2266
E: mknl_info@merkleinc.com
I: www.merkleinc.com/nl/nl/afrogleap

Mijn MKB App
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Platinastraat 12a
2872 ZX Schoonhoven
T: +31(0)85 8778318
E: info@mijnmkbapp.nl
I: www.mijnmkbapp.nl

Mobowski
Mobile App & Web Development

Adresse:
Derde Hugo de Grootstraat 33-3
1052 LK Amsterdam
T: +31 (0)6 44363533
E: info@mobowski.com
I: www.mobowski.com

Montana Media
Mobile App & Web Development

Adresse:
Arnhem
E: info@montanamedia.nl
I: www.montanamedia.nl

Move4Mobile
Mobile App Development

Adresse:
Apollolaan 151, 1077 AR Amsterdam
Hanzelaan 351, 8017 JM Zwolle
T: +31 (0)38 760 1750
E: info@move4mobile.com
I: www.move4mobile.com

Netbasics
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Pascalstraat 30-32
3771 RT Barneveld
T: +31(0342) 40 44 80
E: info@netbasics.nl
I: www.netbasics.nl

New Nexus
Mobile App & Development

Adresse:
Warmoltslaan 6
9752 GR Haren
T: +31 (0)592 266 050
E: info@newnexus.nl
I: www.newnexus.nl

Nodes
Software, Mobile App & Web Development & Advertising & Marketing

Adresse:
Raamplein 1
1016 XK Amsterdam
T: +31 20 244 3737
E: ams@nodesagency.com
I: www.nodesagency.nl

Nucleus Group
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Herengracht 140
1015 BW Amsterdam
T: +31 (0)20 – 77 24 529
E: info@nucleus.group
I: www.nucleus.group

NewHer Systems
Mobile App Development

Adresse:
Rivierensingel 598
5704 NV Helmond
T: +31 (0)88 800 6600
E: info@newhersystems.nl
I: www.newhersystems.nl

OCDLab
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Stationsplein 45
3013 AK Rotterdam
T: +31 63 80 85895
E: hello@ocdlab.co
I: www.ocdlab.co

OCG Studios
Mobile App Development

Adresse:
Frans van Mierislaan 15
1399 GD Muiderberg
T: +31 (0)35 694 6091
E: info@ocgstudios.com
I: www.ocgstudios.com

Pinch
Mobile App Development & Design

Adresse:
Sloterkade 41-H
1058 HE Amsterdam
T: +31 (0)20 221 0717
E: info@pinch.nl
I: www.pinch.nl

Pixelfield
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Weesperstraat 61-105
Amsterdam 1018VN
T: +31 (0)6 2073 4109
E: info@pfld.nl
I: www.pfld.nl

Score Media
Software, Mobile App & Web Development & Design, Advertising

Adresse:
De Heurne 40
7511 GW Enschede
T: +31 (0)53-8700020
E: info@scoremedia.nl
I: www.scoremedia.nl

Superhero Cheesecake
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Oostelijke Handelskade 637
1019 BW Amsterdam
T: +31 (0) 20 763 0020
E: info@superherocheesecake.com
I: www.superherocheesecake.com

This Page Amsterdam
Software, Mobile App & Web Development & Design

Adresse:
Sarphatistraat 644
1018 AV Amsterdam
T: +31 (0) 20 320 1111
E: hello@thispage.amsterdam
I: www.thispage.amsterdam

Touchwonders
Mobile App Development

Adresse:
Orteliuslaan 25
3528 BA Utrecht
T: +31 (0)30 237 0231
E: info@touchwonders.com
I: www.touchwonders.com

Triple IT
Mobile App Development

Adresse:
Keesomstraat 10 e
1821 BS Alkmaar
T: +31 72 5129516
E: info@wearetriple.com
I: www.wearetriple.com

One Shoe
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Janskerkhof 16
3512 BM Utrecht
T: +31 30 2317521
E: hello@oneshoe.com
I: www.oneshoe.nl

Webuildapps
Software, Mobile App & Web Development

Adresse:
Rogier van der Weydestraat 8
1817 MJ Alkmaar
T: +31 (0)72 3030372
E: hello@webuildapps.com
I: www.webuildapps.com

2CoolMonkeys
Mobile App Development

Adresse:
Hooghiemstraplein 155
3514AZ Utrecht
T: +31 (0)30 276 69 89
E: info@2coolmonkeys.nl
I: www.2coolmonkeys

8.6. Fachzeitschriften

AG Connect

AG Connect (bis 2016 Automatisering Gids) ist eine Bündelung von Fachzeitschriften aus der IT-Branche (AutomatiseringGids, IT-Infra und Informatie). AG Connect richtet sich an alle IT-Professionals in den Niederlanden und ist aufgeteilt in folgende fünf Kategorien: Management, Verwaltung, Development, Innovation & Strategie und Karriere. Innerhalb dieser Kategorien werden verschiedene Themen behandelt, wie Security, Cloud, Business Intelligence, Outsourcing oder IT-Recht. Neben einer Website, die kostenlos online zugänglich ist, erscheint 10 Mal im Jahr eine gedruckte Ausgabe. Im Jahr 2019 lag die Auflage bei ca. 5.000 Abonnenten.

Adresse:
Weesperplein 4
1018 WZ Amsterdam
T: +31(0)20 235 6400
E: redactie@agconnect.nl
I: www.agconnect.nl

Computable

Computable ist eine online Fachzeitschrift für Fachleute aus der IKT-Branche. Ziel des Magazins ist die professionelle Unterstützung von Fachleuten durch objektive Reportings zu technischen, Produkt-, Markt- und Berufsentwicklungen im Bereich der Automatisierungs- und Informationstechnologie. Neben der online Ausgabe, veröffentlicht Computable vier bis sechs Mal jährlich eine gedruckte Version, die sich auf IKT-Management spezialisiert.

Adresse:
Jaarbeursplein 6
3521 AL Utrecht
T: +31 30 295 59 11
E: service@computable.nl
I: www.computable.nl

Control

Control ist eine niederländische Fachzeitschrift für die Games-Industrie. Das Magazin erscheint seit Sommer 2007 sieben Mal im Jahr in einer Auflage von rund 2.000 Exemplaren und berichtet über Entwicklungen in der niederländischen Games-Industrie. Control ist außerdem Herausgeber der Website Control-online, der internationalen Game Development Website Control500, des online Job-Portals für die Games-Industrie GameJobs.eu sowie der Control Conference.

Adresse:
Esmoreitstraat 1
1055 BX Amsterdam
E: alessandra@control-online.nl
I: www.control-online.nl

PC-Active

PC-Active ist die größte Computerzeitschrift in den Niederlanden und Belgien, die sich mit digitalen Entwicklungen befasst und sowohl als Einzelheft als auch in digitaler Form erhältlich ist. PC-Active informiert seine rund 50.000 Abonnenten über Hardware-Tests, Kaufinformationen, Workshops sowie Tipps und Tricks für das digitale Leben. Seit Ende 2013 ist PC-Active die Verbandszeitschrift für HCC-Mitglieder, dem Hobby Computer Club.

Postadresse:
Kenaupark 23
2011 MR Haarlem
T: +31 85 0130124
E: pc-active@hcc.nl
I: www.pcactive.nl

Power Unlimited

Power Unlimited (PU) ist die größte Zeitschrift der Computerspiel-, Video-Games- und Entertainment-Branche in der Benelux. Die erste Ausgabe wurde 1993 veröffentlicht. Seitdem berichtet PU über Nachrichten, Hintergründe und Bewertungen von Games. Die Zeitschrift wird in den Niederlanden und Belgien verkauft. PU ist Teil von Reshift Digital B.V., das auch Websites wie Gamer.nl, Inside.Gamer.nl und ComputerTotaal herausgibt.

Adresse:
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem
T: +31 23 536 4401
E: redactie@pu.nl
I: www.pu.nl

StarGamers

StarGamers wurde 2005 gegründet und war ursprünglich eine Radiosendung auf dem ehemaligen Internetsender GamesFM. Seit März 2015 ist StarGamers ein Online-Magazin über die Games-Branche und eine Plattform für Gamer aus der gesamten Benelux.

Adresse:
T: +31 6 46 28 79 87
E: PR@StarGamers.nl
I: www.stargamers.nl

8.7. Messen

Indigo

Die jährlich stattfindende Indigo gilt als die führende Veranstaltung für die Gaming-Industrie in den Niederlanden. Sie ist eine Plattform zum Vernetzen und um Inspiration für neue Projekte zu sammeln. Ziel ist es, neue Geschäftsbeziehungen entstehen zu lassen, Branchenexperten eine Bühne zu geben und die neuesten Games von niederländischen Entwicklern vorzustellen.

Datum: noch nicht bekannt
Veranstaltungsort: noch nicht bekannt
Veranstalter: Dutch Game Garden

Adresse: noch nicht bekannt
T: +31 (0)30 20 40 227
E: info@dutchgamegarden.nl
I: www.indigoshowcase.nl

Gaming Universe Retro Game Beurs

Auf der Gaming Universe Retro Game Beurs in Hengelo stehen retro Games und PC-Games im Fokus. Die erste Ausgabe der Messe fand 2019 statt; bereits 2020 musste die Messe aufgrund der Covid-19-Pandemie verschoben werden.

Datum: 30. Oktober 2022
Veranstaltungsort: Waarbeek Zalen & Events
Veranstalter: Gaming Universe Beurs

Adresse:
Waarbeek Zalen & Events
Twekkelerweg 327B
7554 SC Hengelo

E: info@gaminguniverse.nl
I: www.gaminguniverse.nl

Heroes Dutch Comic Con

Die Heroes Dutch Comic Con in Utrecht (DCC) ist die größte niederländische Messe für Comic, Cosplay und Games. Auf der Messe präsentieren sich verschiedene Aussteller und bieten sowohl Merchandise-Produkte wie Comics, Spiele und Hardware als auch Filme und Medien an. Die Messe zählt bis zu 40.000 Besucher. Die aktuell geplante Veranstaltung im März 2022 ist das 10. Jubiläum der Messe.

Datum: 26.-27. März 2022
Veranstaltungsort: Jaarbeurs Utrecht
Veranstalter: Easyfairs Netherlands

Adresse:
Jaarbeurs Utrecht
Jaarbeursplein
3521 AL Utrecht

T: +31 183 68 06 99
E: esther.kramer@easyfairs.com
I: www.dutchcomiccon.com

iGB Live! / iGB Affiliate Amsterdam

iGB Live! und iGB Affiliate Amsterdam ist eine Messe für Betreiber und Anbieter aus der iGaming-Branche. Zu den iGaming Industries gehören neben Social Games, Skill Games und E-Sports auch Kategorien wie Bingo, Casino, Financial Trading und Poker. Die iGB Live! Messe hat in der Vergangenheit bis zu 4.000 Besucher, während die iGB Affiliate Amsterdam rund 2.000 Besucher erreicht.

Datum: 5-8 Juli 2022
Turnus: jährlich
Veranstaltungsort: Amsterdam RAI, Amsterdam
Veranstalter: iGaming Business Ltd.

Adresse:
Amsterdam Rai
Europaplein 24
1078 GZ Amsterdam

T: +44 20 73848269
E: info@igamingbusiness.com
I: igamingbusiness.com

Zorg & ICT

Im Rahmen der Dutch Health Week findet im Juni 2022 die Zorg & ICT Messe in Utrecht statt. Im Fokus der Messe steht die Integration von Informations- und Kommunikationstechnologie im Gesundheitswesen. Themen sind u.a. die Verbesserung von Prozessen im Krankenhaus mittels Artificial Intelligence.

Datum: 14 t/m 16 juni 2022
Veranstaltungsort: Jaarbeurs Utrecht
Veranstalter: Jaarbeurs Utrecht

Adresse:
Jaarbeurs Utrecht
Jaarbeursplein
3521 AL Utrecht
T: +31 030 295 5911
E: info@jaarbeurs.nl
I: www.jaarbeurs.nl

Global Game Jam

Der Global Game Jam ist ein Veranstaltungsort für Entwickler und Studierenden aus der Gaming-Branche. Ziel der Veranstaltung ist es, um in Teams innerhalb von 48 Stunden Spiele von Grund auf zu entwickeln, einschließlich Design, Grafik, Entwicklung und Testen. Da das Event online stattfindet, können Interessenten aus dem ganzen Land in einem Team zusammenarbeiten.

Datum: 28 t/m 30 Januar 2022
Veranstaltungsort: online

Veranstalter: Stichting Game Jam Noord-Nederland

E: contact@globalgamejam.nl
I: https://globalgamejam.nl/

9. Tabellen- und Abbildungsverzeichnis

Tabelle 1: Eckdaten der Niederlande im Überblick 5
Tabelle 2: Wirtschaftsinformationen und -wachstum 6
Tabelle 3: Auswahl an Projekten mit PPS-Förderung 13
Tabelle 4: Key economic indicator of the Dutch Games Industry 2018 15
Tabelle 5: Anzahl Spieler weltweit und in den Niederlanden je Plattform sowie Gesamtumsatz in US Dollar 16
Tabelle 6: Beliebteste mobile Games in Deutschland und den Niederlanden im Jahr 2020 17
Tabelle 7: Projekte der DGA Gaming Fieldlabs 21
Tabelle 8: Internationaler Vergleich 22
Tabelle 9: Konsumentenausgaben, Downloads und verbrachte Stundenzahl für Apps 23
Tabelle 10: Beliebteste Apps in den Niederlanden und Deutschland im Jahr 2020 24
Tabelle 11: Auswahl an Apps der niederländischen Regierung (Stand: 2022) 24
Tabelle 12: Projektphasen in der öffentlich-privaten Zusammenarbeit 29
Tabelle 13: Auswahl an Game-Projekten mit Förderung des Programms Digitale Kultur 31

Abbildung 1: Karte der Niederlande 5
Abbildung 2: Rahmenwerk der Wissens- und Innovationsagenda für die Kreativwirtschaft 2020-2023 12
Abbildung 3: Globale Umsätze auf dem Games-Markt pro Region und Segment (Stand: 2021) 14
Abbildung 4: Wachstum der niederländischen Games-Industrie 2011-2018 und 2015-2018 nach Anzahl der Unternehmen, Anzahl der Jobs und Umsatz in Prozent pro Jahr 15
Abbildung 5: Anzahl von Games-Unternehmen nach Unternehmensgröße (Anzahl der Mitarbeitende) in 2012, 2015 und 2018 15
Abbildung 6: Verteilung des Jahresumsatzes 2015 und 2018 nach Unternehmen in Prozent 16
Abbildung 7: Anzahl der Jobs in der Games-Branche nach Region (Stand: 2018) 18
Abbildung 8: Verteilung der Kunden von Applied Games-Studios nach Branche und Größe 19
Abbildung 9: Genutzte Development Plattformen von Entertainment Games-Studios 20
Abbildung 10: Geschäftsmodelle von Entertainment Games-Studios 20
Abbildung 11: Erwartete Entwicklung der Development-Plattformen 26
Abbildung 12: Stärken-Schwächen-Analyse der niederländischen Games- und App-Branche 28

10. Quellenverzeichnis

App Annie. (2020). The State of Mobile 2020. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://www.appannie.com/en/go/state-of-mobile-2020/

Barentskrans. (2019). Juridische bescherming van 'apps'. Welke mogelijkheden bieden het auteursrecht, merkenrecht en modellenrecht?. Eingesehen am 07. Dezember, 2021 unter: https://www.barentskrans.nl/assets/uploads/2019/03/2019_HGJKCvN_JurBeschAppsComputerrecht.pdf

BNO. (2021). Dossier aanbestedingen. Eingesehen am 29. November, 2021 unter: https://www.bno.nl/vraag/dossiers-8/post/dossier-aanbestedingen-265

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2019). ICT-gebruik van huishoudens en personen. Eingesehen am 06. Dezember, 2021 unter: https://longreads.cbs.nl/ict-kennis-en-economie-2019/ict-gebruik-van-huishoudens-en-personen/

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021a). Bevolkingsteller. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://www.cbs.nl/nl-nl/visualisaties/dashboard-bevolking/bevolkingsteller

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021b). Statline: Bbp, productie en bestedingen; kwartalen, waarden, nationale rekeningen. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://opendata.cbs.nl/#/CBS/nl/dataset/84105NED/table

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021c). Arbeidsdeelname en werkloosheid per maand. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://www.cbs.nl/nl-nl/cijfers/detail/80590ned

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021d). Arbeidsdeelname en werkloosheid per maand. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/80590ned/table?dl=4B4DD

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021e). Werklozen. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://www.cbs.nl/nl-nl/visualisaties/dashboard-arbeidsmarkt/werklozen

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021f). Spanning op de arbeidsmarkt. Eingesehen am 12. Januar, 2021 unter: https://www.cbs.nl/nl-nl/visualisaties/dashboard-arbeidsmarkt/spanning-op-de-arbeidsmarkt

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021g). Economisch beeld verbetert. Eingesehen am 16. November, 2021 unter: https://www.cbs.nl/nl-nl/nieuws/2021/46/economisch-beeld-verbetert

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021h). Internationale handel; in- en uitvoerwaarde, SITC (3digits), landen. Eingesehen am 23. November, 2021 unter: https://opendata.cbs.nl/statline/#/CBS/nl/dataset/83926NED/table?dl=3D376

Centraal Bureau voor de Statistiek (CBS). (2021i). ICT, kennis en economie 2021. Eingesehen am 07. Januar 2022 unter: https://www.cbs.nl/nl-nl/publicatie/2021/41/ict-kennis-en-economie-2021

CLICKNL. (2020). Kennis- en Innovatieagenda voor de Creatieve Industrie 2020-2023. Eingesehen am 23. November, 2021 unter: https://kia.clicknl.nl/

CLICKNL. (2021a). PPS-Toeslag. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.clicknl.nl/pps-toeslag/

CLICKNL. (2021b). Fieldlabs. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.clicknl.nl/fieldlabs/

CLICKNL. (2021c). Immersive Content. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.clicknl.nl/immersive-content/

CLICKNL. (2021d). Toegekende projecten PPS. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.clicknl.nl/toegekende-pps-projecten/

Control-online. (2022). Deze games kregen in 2021 geld van het stimuleringsfonds. Eingesehen am 17. Januar 2022 unter: https://control-online.nl/gamesindustrie/2022/01/11/deze-games-kregen-in-2021-geld-van-het-stimuleringsfonds/

Creatieve Industrie. (2021a). CLICKNL. Kennisinstituut van de topsector. Eingesehen am 16. November, 2021 unter: https://creatieve-industrie.nl/kennis-innovatie

Creatieve Industrie. (2021b). Creative Holland. Bestemming buitenland voor creatieve grensverleggers. Eingesehen am 17. November, 2021 unter: https://creatieve-industrie.nl/internationalisering

Creatieve Industrie. (2021c). Human Capital Agenda. Experts en talenten laten excelleren. Eingesehen am 17. November, 2021 unter: https://creatieve-industrie.nl/human-capital-agenda

Cultureel en creatief. (2022). Nederland maakt cultuur, Cultuur maakt Nederland! Eingesehen am 28. Januar, 2022 unter: http://cultureelencreatief.nl/cultureelencreatiefnederland/

Cultuurmonitor. (2021). Games. Eingesehen am 17. November, 2021 unter: https://www.cultuurmonitor.nl/rapporten/games

Dictu. (2021). Apps. Eingesehen am 29. November, 2021 unter: https://www.dictu.nl/diensten/apploket

DigiToegankelijk. (2021). Vanaf 23 juni 2021 geldt de toegankelijkheidswetgeving ook voor jouw apps. Eingesehen am 29. November, 2021 unter: https://www.digitoegankelijk.nl/nieuws/vanaf-23-juni-2021-geldt-de-toegankelijkheidswetgeving-ook-voor-jouw-apps

Dutch Digital Agencies. (2022). Met digitale inclusie heft iedereen toegang tot je dienst of product. Eingesehen am 24. Januar, 2022 unter: https://dutchdigitalagencies.com/digitale-inclusie/

Dutch Creative Council (DCC). (2017). Q&A Creatieve Industrie. Eingesehen am 16. November, 2021 unter: http://www.creative-council.nl/de-creatieve-industrie

Dutch Game Garden. (2019). Games Monitor. The Netherlands 2018. Eingesehen am 16. November, 2021 unter: https://www.dutch-gamegarden.nl/wp-content/uploads/2020/01/DGG_GamesMonitor_FullVersion_V5.1.pdf

Dutch Game Garden (2021). Games Monitor. The Netherlands 2020 Update – Covid Impact. Eingesehen am 29. November, 2021 unter https://drive.google.com/file/d/1r4SxM6wMGx5MQtR5Cpx1nBUWIGASAdl9/view

Deutsch-Niederländische Handelskammer (DNHK). (2019). Kulturunterschiede zwischen Deutschland und den Niederlanden. Eingesehen am 07. Januar 2022 unter: https://www.dnhk.org/beratung/marktinformationen/kulturunterschiede/

Germany Trade & Invest (GTAI). (2019). Recht kompakt Niederlande. Eingesehen am 07. Januar 2022 unter: https://www.gtai.de/gtai-de/trade/recht/recht-kompakt/niederlande/recht-kompakt-niederlande-102472

Germany Trade & Invest (GTAI). (2021a). Kräftige Konjunkturerholung zeichnet sich ab. Eingesehen am 02. Dezember, 2021 unter: https://www.gtai.de/gtai-de/trade/wirtschaftsumfeld/wirtschaftsausblick/niederlande/kraeftige-konjunkturerholung-zeichnet-sich-ab-258672

Germany Trade & Invest (GTAI). (2021b). Wirtschaftsdaten kompakt – Niederlande. Eingesehen am 18. November, 2021 unter: https://www.gtai.de/gtai-de/trade/wirtschaftsumfeld/wirtschaftsdaten-kompakt/niederlande/wirtschaftsdaten-kompakt-niederlande-156612

Invest in Holland (2020). The Netherlands in Top of WEF Global Competitiveness Report 2020. Eingesehen am 02. Dezember, 2021 unter: https://investinholland.com/news/the-netherlands-in-top-of-wef-global-competitiveness-report-2020/

Lawfox. (2018). Auteursrecht op games. Eingesehen an 07. Dezember, 2021 unter: https://lawfox.nl/blog/auteursrecht-op-games/

Logius. (2021). Over Logius. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.logius.nl/onze-organisatie/over-logius

Media Perspectives. (2022). Monitor Creative Industrie 2021. Eingesehen am 28. Januar, 2022 unter: https://mediaperspectives.nl/project/monitor-creatieve-industrie/

Midgame Fund. (2021). Midgame Fund. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://midgame.fund/

New Zoo. (2021). The Global Games Market. Eingesehen am 1. Dezember, 2021 unter: https://resources.newzoo.com/hubfs/Reports/2021_Free_Global_Games_Market_Report.pdf?utm_campaign=GGMR%202021&utm_medium=email&_hsmi=137510824&_hsenc=p2ANqtz-_m3De4BE9ZIz6kGAvlWJhJLUM5bVezW11_0hnQwCxjVmL3D1-hBea6tgz-j7LCNAEfwxPvWqENSOc3FBj_eYu10sWTxw&utm_content=137510824&utm_source=hs_automation

Nu.nl. (2020). Nederlanders gamen samen een half miljard minuten per dag. Eingesehen am 16. November, 2021 unter: https://www.nu.nl/games/6030448/nederlanders-gamen-samen-een-half-miljard-minuten-per-dag.html

Online Marketing. (2021). App. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://onlinemarketing.de/lexikon/definition-app

Port of Rotterdam. (2021). Feiten en cijfers. Eingesehen am 22. November, 2021 unter: https://www.portofrotterdam.com/nl/online-beleven/feiten-en-cijfers

Statista. (2021). Mobiles Internet & Apps. Eingesehen am 22. November, 2021 unter: https://de.statista.com/statistik/kategorien/kategorie/21/themen/192/branche/mobiles-internet-apps/#overview

Statistisches Bundesamt. (2021a). Pressemitteilung Nr. 510 vom 9. November 2021. Eingesehen am 22. November, 2021 unter: https://www.destatis.de/DE/Presse/Pressemitteilungen/2021/11/PD21_510_51.html

Statistisches Bundesamt. (2021b). Rangfolge der Handelspartner im Außenhandel. Eingesehen am 15. November, 2021 unter: https://www.destatis.de/DE/Themen/Wirtschaft/Aussenhandel/Tabellen/rangfolge-handelspartner.pdf?__blob=publi-cationFile

Rijksoverheid. (2021a). Samenvatting coalitieakkoord. Eingesehen am 21. Januar 2022, unter: https://www.rijksoverheid.nl/regering/samenvatting-coalitieakkoord

Rijksoverheid. (2021b). Update marktstudie uitrol van glasvezel in Nederland. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.rijksoverheid.nl/documenten/rapporten/2021/05/06/update-marktstudie-uitrol-van-glasvezel-in-nederland

Rijksoverheid. (2021c). Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. Eingesehen am 12. Januar, 2021 unter: https://www.rijksoverheid.nl/ministeries/ministerie-van-onderwijs-cultuur-en-wetenschap

Rijksoverheid. (2021d). Introductiedossier Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. Eingesehen am 23. November, 2021 unter: https://www.rijksoverheid.nl/ministeries/ministerie-van-onderwijs-cultuur-en-wetenschap/documenten/publicaties/2017/10/26/introductiedossier-ministerie-van-onderwijs-cultuur-en-wetenschap

Rijksoverheid. (2021e). Organogram Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.rijksoverheid.nl/ministeries/ministerie-van-onderwijs-cultuur-en-wetenschap/documenten/publicaties/2018/10/15/organogram-ministerie-van-ocw

Rijksoverheid. (2021f). DG Cultuur en Media. Eingesehen am 26. November 2021 unter: https://www.rijksoverheid.nl/ministeries/ministerie-van-onderwijs-cultuur-en-wetenschap/organisatie/organogram/dg-cultuur-en-media

Rijksoverheid. (2021g). Kamerbrief over Missiegedreven Topsectoren- en Innovatiebeleid. Eingesehen am 23. November, 2021 unter: https://www.rijksoverheid.nl/documenten/kamerstukken/2021/10/15/kamerbrief-over-missiegedreven-topsectoren-en-innovatiebeleid

Rijksdienst voor Ondernemend Nederland (RVO). (2021a). Topsector Creatieve Industrie. Eingesehen am 28. Januar, 2022 unter: https://www.rvo.nl/onderwerpen/innovatief-ondernemen/topsectoren/topsector-creatieve-industrie

Rijksdienst voor Ondernemend Nederland (RVO). (2021b). PPS-toeslag Onderzoek en Innovatie. Eingesehen am 26. November, 2021 unter: https://www.rvo.nl/subsidie-en-financieringswijzer/pps-toeslag-onderzoek-en-innovatie

RTL nieuws. (2021). Aantal Nederlandse app-makers groeit sterk door ondanks pandemie. Eingesehen am 23. November, unter: https://www.rtlnieuws.nl/tech/artikel/5213869/aantal-nederlandse-app-makers-groeit-sterk-door-ondanks-pandemie

Stimuleringsfonds. (2021a). Over het fonds. Eingesehen am 23. November, 2021 unter: https://stimuleringsfonds.nl/nl/het_fonds/organisatie/over_het_fonds/

Stimuleringsfonds. (2021b). Regeling Digitale cultuur. Eingesehen am 23. November, 2021 unter: https://stimuleringsfonds.nl/nl/subsidies/regeling_digitale_cultuur/grant_programme_for_digital_culture

Topsectoren. (2021). Topsectoren. Eingesehen am 23. November 2021 unter: https://www.topsectoren.nl/innovatie

VNO-NCW. (2021). Samenvatting Businessplannen Topsectoren 2025. Eingesehen am 02.12.2021 unter: https://www.vno-ncw.nl/sites/default/files/samenvatting_businessplannen_topsectoren.pdf

Wirtschaftslexikon. (2021). Urheberrecht. Eingesehen am 14.12.2021 unter: https://wirtschaftslexikon.gabler.de/definition/urheberrecht-48578

www.ixpos.de/markterschliessung