

Nr.	Actie	Trekker(s)	Beleidsdomein	Timing (startdatum)	Status	Rapportering - januari 2020
1.1	Het budget van het VAF/Gamefonds wordt significant verhoogd en het plafond voor steunbedragen aan gameprojecten wordt opgetrokken.	VAf	CJSM	2018	Uitgevoerd	Binnen het kader van de beheersovereenkomst 2018-2021 van het VAF/Gamefonds werden de middelen opgetrokken tot een totaal van 1,73 miljoen euro. De beheersovereenkomst werd eind mei 2018 goedgekeurd door de Europese Commissie en valt niet meer onder de de-minimisregeling. Het budget van 2018 werd vlot besteed, mede omdat het aantal deadlines voor het indienen van steunaanvragen permanent werd opgetrokken van 2 naar 3 per jaar. In 2019 werden er een grote hoeveelheid steunaanvragen ingediend in de categorie 'entertainment en artistieke games'. Voor artistieke en entertainmentgames waren er 8 extra aanvragen: van 25 in 2018 naar 33 in 2019. Hierdoor moest de jury zelfs twee dagen (i.p.v. één) inplannen om de dossiers te beoordelen. Het is ook opvallend dat de gevraagde financiële steun opmerkelijk hoger ligt dan voordien. In 2018 werd er 1.730.474 euro aan steun gevraagd in de categorie artistieke en entertainmentgames, met een gemiddeld gevraagd steunbedrag van 69.218 euro. In 2019 steeg dat cijfer naar maar liefst 3.041.520 euro, met een gemiddeld gevraagd steunbedrag van 92.137 euro. Sommige toegekende bedragen liggen echter aanzienlijk hoger, met twee projecten die 200.000 euro of meer toegekend kregen. De ingediende projecten worden in het algemeen kwalitatief steeds beter en vooral de middelgrote gamestudio's nemen meer risico's om op wereldvlak competitief te kunnen zijn.
1.2	De Vlaamse overheid pleit bij de federale overheid voor een uitbreiding van de 'Tax Shelter audiovisuele werken en podiumkunsten' naar de gamesector.	kabinet Media / FLEGA	Vlaamse overheid (alle betrokken bevoegdheden)	2018	Lopende	De Kamercommissie Financiën heeft op 6 februari 2019 een wetsvoorstel goedgekeurd van CD&V en Open VLD dat de Tax Shelter voor Audiovisuele Productie en Podiumkunsten uitbreidt naar de gamesector. De FOD Financiën heeft de leiding in dit dossier en heeft de maatregel reeds aangemeld bij de Europese Commissie. Momenteel is de procedure bij Europa nog lopende, na bijkomende vragen van de Europese Commissie. Als de uitbreiding wordt goedgekeurd door de EU, en na het afsluiten van een samenwerkingsovereenkomst tussen de Federale Overheid en de gemeenschappen, zullen de gemeenschappen individueel verantwoordelijk zijn voor het bepalen welke games in aanmerking komen voor de Tax Shelter.
1.3	Aanbieden en onderhouden van een transparant en up-to-date overzicht van alle subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden voor de Vlaamse gamesector.	VAf	CJSM	2018	Lopende	Alle informatie over subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden voor de Vlaamse gamesector werd reeds verzameld en een up-to-date overzicht is beschikbaar op de website van het VAF (www.vaf.be/gamefonds/externe-steun). Het VAF bekijkt of deze informatie bij een toekomstige update van de website nog meer in de kijker kan gezet worden. Sectorfederatie FLEGA heeft in januari 2019 een blogpost over dit steunoverzicht verspreid (http://www.flega.be/heres-a-comprehensive-list-of-support-measures-for-the-flemishgamesindustry) en zal eind 2019 hierover opnieuw communiceren. Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen informeert bijkomend over de subsidieoproepen van Creative Europe en informeert het veld over trainingen en events via de media nieuwsbrieven en http://www.creativeeurope.be .
1.4	Stimuleren en faciliteren van matchmaking en samenwerking tussen de gamesector, mediasector en private investeerders.	Flanders DC / Dept. CJM	EWI / CJSM	2018	Lopende	Het event Gamedia (2de editie) vond plaats op 10 december 2018 in het Huis van de Vlaamse Film. De focus lag op het inspireren van high-level beslissingsmakers uit de media- en gamesector om meer en nauwer samen te werken. Het event werd geopend met een keynote van Bradley Crooks, hoofd van de Digital entertainment & Games afdeling van de BBC. Nadien vonden er drie sofasprekken plaats over het succes van de crossmediale game Switch, het fenomeen esports en het potentieel van gametechnologie voor de mediasector. De deelnemers waren zeer positief over het opzet en de thema's. Flanders DC bekijkt of er in 2020 een gelijkaardig event met de communicatie- en marketingsector kan opgezet worden. Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen organiseerde op 21 augustus 2019 in samenwerking met collega's uit Duitsland en Nederland een 'MEET YOUR NEIGHBOUR' speedmeeting tussen gameontwikkelaars en producenten uit België, Nederland en Duitsland.
1.5	De Vlaamse overheid pleit voor voldoende aandacht voor gaming bij de onderhandelingen voor de opvolger van het Europese subsidieprogramma Creative Europe.	Kabinet Media / Kabinet Cultuur	CJSM	2018	Lopende	Bij de onderhandelingen van het nieuwe Creative Europe programma 2021-2027 pleitte de Vlaamse overheid steeds voor voldoende aandacht en middelen voor de ondersteuning van de gamesector. Zowel in het standpunt van het Europees Parlement als in het standpunt van de Raad (gedeeltelijke algemene aanpak) is er aandacht voor videogames. De triloog-onderhandelingen van het Creative Europe Programma 2021 – 2027 zijn momenteel nog niet afgerond. Waar mogelijk wordt door de betrokken actoren bijkomend gewezen op het belang van de gamesector en een degelijke ondersteuning van deze sector.
2.1	Oprichten van een structureel overlegplatform rond het thema gaming.	VAf / Dept. CJM	Vlaams overheid (alle betrokken bevoegdheden)	2018	Lopende	Het VAF/Gamefonds organiseert tweemaal per jaar een overlegplatform rond het thema gaming in samenwerking met het Departement CJM. In functie van het onderwerp/thema worden relevante (externe) actoren uitgenodigd. Het Departement CJM, VAF/Gamefonds, Flanders DC, FLEGA en het Departement Onderwijs en Vorming zijn, indien mogelijk, steeds aanwezig. Het eerste overlegplatform vond plaats op 2 mei 2019 met als thema 'communicatie over games'. Het tweede overlegplatform ging door op 21 oktober 2019 met als thema 'gameopleidingen in Vlaanderen en doorstroming van talent naar de sector'. Tijdens het tweede overlegplatform is het idee ontstaan om de Vlaamse gameopleidingen jaarlijks op deze (of een andere) manier samen te brengen. Daarnaast komen ook de Vlaamse overheidsorganisaties en partners die betrokken zijn bij het Actieplan Gaming jaarlijks minstens één keer samen om de uitvoering van het actieplan te bespreken, elkaar te informeren en waar mogelijk initiatieven op elkaar af te stemmen. Op 12 december 2018 vond een eerste overleg plaats en op 19 november 2019 werd de tussentijdse rapportering aan de Vlaamse Regering besproken.
2.2	Opzetten van een structurele en uniforme monitoring aan de hand van de belangrijkste economische parameters van de gamesector.	VLAIO / Flanders DC / Dept. EWI	EWI / CJSM	2018	Uitgevoerd	Het Departement EWI, VLAIO en Flanders DC hebben de impactmeting van de creatieve sector (CCS) in Vlaanderen in het voorjaar 2019 afgerond en de resultaten voorgesteld op 23 april 2019. De economische cijfers (2008-2016) werden aangeleverd door het Departement EWI op basis van NACE-codes. De relevante NACE-codes werden door VLAIO en Flanders DC geselecteerd op basis van een benchmarking met het buitenland. Het opzet van de impactmeting is om de creatieve sector in kaart te brengen (bv. aantal bedrijven, aantal werknemers en de toegevoegde waarde van de CCS) en dus ook de Vlaamse gamesector. De cijfers van de studie kunnen geraadpleegd worden op www.creativevesector.be . De impactmeting toonde aan dat de Vlaamse gamesector (inclusief retail) in 2016 een omzet van 235.738.505 euro boekte en 975 VTE's tewerkstelde. VLAIO zal samen met FLEGA bekijken hoe deze cijfers voor de brede gamesector in de toekomst kunnen aangevuld worden met specifieke cijfers voor Vlaamse gameontwikkelaars.
2.3	Het VAF/Gamefonds, Flanders DC en Mediarte wisselen actief informatie met elkaar uit rond het thema gaming en stemmen hun initiatieven op elkaar af.	VAf / Flanders DC / Mediarte	EWI / CJSM	2018	Uitgevoerd	De algemene taakverdeling tussen de 3 organisaties werd vastgelegd in de BHO VAF/Gamefonds 2018-2021. De concrete afsprakennota tussen VAF en Flanders DC werd reeds opgesteld. Aangezien Mediarte zich momenteel niet richt op de gamesector is er voorlopig geen nood aan een afsprakenkader. De gamecoördinator van het VAF houdt wel contact met Mediarte en wisselt informatie uit.
3.1	Overleg faciliteren tussen onderwijs- en vormingspartners en de Vlaamse gamesector i.v.m. de programmatie van de opleidingen Hoger Onderwijs.	Dept. Onderwijs en Vorming	OV	2018	Lopende	Het Departement Onderwijs en Vorming heeft contact opgenomen met de opleiding DAE (Howest) en sectorfederatie FLEGA om de stand van zaken m.b.t. een nieuwe opleiding te onderzoeken. Uit de gesprekken blijkt dat DAE op dit moment absolute wereldtop is in de kwaliteit van studenten die afgeleverd worden, maar dat deze studenten 'uitvoerders' zijn en (nog) geen 'game-changers'. Om dit te verbeteren, is er eigenlijk nood aan een professionele master, iets wat in Vlaanderen niet bestaat. Het onderzoeks- en opleidingsniveau van de studenten waarnaar vraag is op de arbeidsmarkt, is te hoog voor een professionele bachelor, maar is van die aard dat het niet aansluit bij het fundamentele niveau van een academische master. Er zijn gesprekken lopende tussen DAE en UGent, om mogelijke oplossingen te bekijken.
3.2	Verhogen van de zakelijke vaardigheden en stimuleren van meer ondernemerschap binnen de gamesector.	Flanders DC	EWI	2018	Lopende	Doorlopende actie - zit vervat in reguliere opdracht Flanders DC: - 34 ondernemers/ondernemingen (in spe) kregen een één-op-één adviesgesprek. - De gamesector kon gebruik maken van alle sjablonen en modeldocumenten die Flanders DC ter beschikking stelt op haar website. - Er vond een expertendag rond marketing plaats met 46 deelnemers. Daarnaast werden 4 webinars om zich voor te bereiden op internationale beurzen opgezet rond verschillende aspecten: community building, influencers en social media, hoe omgaan met pers, en pitching. Deze webinars werden 407 keer live of uitgesteld bekeken.

3.3	Het VAF biedt workshops aan rond storytelling en scenario.	VAF	CJSM	2018	Lopende	Op 26 februari 2019 vond de eerste editie van de VAF Story Conference plaats. Onder meer Sarah Baylus, lead writer van de Vlaamse succesgame Divinity: Original Sin 2, kwam spreken rond storytelling in games. De VAF Story Conference zal normaal in 2021 terugkeren, waarschijnlijk met een focus op innovatieve storytelling. In 2019 werd ook de Game Writers Club opgericht in de vorm van een Discord (chatplatform) kanaal waarin zo goed als alle Vlaamse en Nederlandse gameschrijvers zich bevinden. Er werd zo een community gevormd waar naar wens kennis en ervaring kan gedeeld worden. In februari 2020 volgt een eerste fysieke meeting van de Game Writers Club op de IUP-conferentie (Kortrijk) met een talk en daarna een (members only) workshop met Susan O' Connor, bekend van Inception, Black Mirror: Bandersnatch, Far Cry en Tomb Raider. Het is de bedoeling om regelmatig van dit soort workshops te doen. Voor Nederlandse leden zullen deze workshops steeds betalend zijn.
4.1	Het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties.	VAF	CJSM	2018	Lopende	In 2018 organiseerde het VAF/Gamefonds samen met Cartoon verschillende sessies rond games. Buitenlands talent werd toen uitgenodigd op Cartoon Digital (van 13 tot 15 november 2018) in Gent. Kruisbestuiving tussen de game- en animatiesector werd op die manier gestimuleerd. Het event Gamedia vond plaats op 10 december 2018 en bracht dan weer de game- en mediasectoren succesvol samen. Op de VAF Story Conference (26 februari 2019) werd er ook over de fondsen (film – media – game) heen gewerkt. De VAF Story Conference zal in 2021 opnieuw over de fondsen heen werken. Verder waren er in 2019 nog andere crossmediale initiatieven, bv. een workshop prewriting, Theater aan Zee en het Leuvens Kortfilmfestival waarbij mensen uit de diverse sectoren werden samengebracht. Het VAF ziet deze samensmelting als een belangrijke evolutie en wil hier de komende jaren dan ook voldoende op inzetten.
4.2	Flanders DC stimuleert kruisbestuiving en samenwerking tussen de gamesector en andere relevante sectoren.	Flanders DC	EWI	2018	Lopende	Doorlopende actie - zit vervat in de reguliere opdracht van Flanders DC: Flanders DC gaf op geregelde tijdstippen de namen van Vlaamse game development studio's door aan bedrijven die op zoek waren naar een partner in de gamesector. In de meeste gevallen betrof het marketing- en communicatiebureaus of de opleidingsafdelingen van grotere bedrijven, die gaming-elementen wensten te verwerken in hun producten of diensten. In het kader van 'FashionTech Works' wordt ook de modesector aangemoedigd om gametechnologie in te zetten. Zoals aangegeven bij actie 1.4 zal Flanders DC verder bekijken of een matchmaking event met de communicatie- en marketingsector mogelijk is.
4.3	Stimuleren van overleg en uitwisselen van informatie tussen de onderzoekswereld en de gamesector.	FLEGA / DIGRA	EWI / CJSM / OV	2019	Nog op te starten	Afhankelijk van de agenda zal DiGRA (Digital Games Research Association, een internationale vereniging met o.a. een Nederlandse tak die personen samenbrengt die research verrichten naar games en de gamesector), indien het thema relevant is, uitgenodigd worden voor bijeenkomsten van het overlegplatform gaming. FLEGA kijkt in 2020 welke mogelijkheden er zijn om overleg te stimuleren.
4.4	Faciliteren van clustervorming binnen de gamesector en aanmoedigen van innovatieve bedrijfsnetwerken rond gametechnologie.	VLAIO	EWI	2018	Lopende	Doorlopende actie - zit vervat in de reguliere opdracht van VLAIO: Bedrijven uit de culturele en creatieve sectoren (waaronder de gamesector) kunnen aansluiten bij bestaande speerpuntclusters en zo hun kennis en samenwerking met andere bedrijven uitbreiden. Flanders DC, het Departement Cultuur, Jeugd en Media en het Kunstenloket zullen bekijken om deze mogelijkheid meer bekendheid te geven. Wat de innovatieve bedrijfsnetwerken (IBN) betreft, heeft VLAIO voorlopig geen nieuwe call aangekondigd. Een IBN rond gametechnologie opstarten is op dit moment dus geen optie. Als er een nieuwe IBN zou komen, dan zal het Departement Cultuur, Jeugd en Media een actieve rol opnemen in een voorbereidend traject.
5.1	Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing.	VAF	CJSM	2018	Uitgevoerd	Binnen het kader van de BHO VAF/Gamefonds 2018-2021 is het aanvragen van financiële steun voor de promotie en marketing van geselecteerde gameproducties mogelijk gemaakt, tot een max. van 50.000 euro. De eerste promotie-ondersteuning werd in 2018 uitgedeeld aan de hand van de nieuwe modules. Gameontwikkelaars hebben ook in 2019 goed hun weg gevonden naar deze steun. Het aantal aanvragen voor promotiesteun steeg van 4 ontvankelijke aanvragen in 2018 naar 11 in 2019. Het VAF geeft aan dat het opvallend is dat steunaanvragers hier vaak op het maximumbedrag mikken, wat bij creatiesteun eerder uitzonderlijk is. In 2018 werd er in totaal 175.753 euro gevraagd. In 2019 steeg dat cijfer naar 429.150 euro, met een gemiddelde van 39.013 euro gevraagde steun. Van de 429.150 euro aangevraagde steun in 2019 werd 137.850 euro toegekend. Voor de commissies schakelt het VAF sinds kort twee adviseurs in die experts zijn op het vlak van marketing. Deze adviseurs staan de commissie bij en hebben geen stemrecht.
5.2	Flanders DC biedt specifieke coaching-trajecten aan omtrent marketing en internationalisering voor de gamesector.	Flanders DC	EWI	2018	Lopende	Doorlopende actie - zit vervat in de reguliere opdracht van Flanders DC: Zoals reeds aangegeven bij actie 3.2 werden specifiek rond marketing en internationalisering sessies opgezet, zowel fysiek (expertendag) als online (webinars). Daarnaast lopen er coachingtrajecten bij Flanders DC waar gamingbedrijven aan kunnen deelnemen. Tot nu toe heeft nog geen enkel gamingbedrijf dit gedaan. In 2020 wordt afgetoetst of een traject specifiek voor game development studio's zinvoller is.
5.3	FIT verleent steun voor deelname aan internationale gamebeurzen.	FIT	IV	2018	Lopende	FIT biedt, naast het klassieke instrumentarium, ook sectorspecifieke ondersteuning, concreet via de organisatie van groepsdeelnames aan gamingbeurzen en andere technologie-events wereldwijd. Zo is FIT sinds 2019 aanwezig op de Game Developers Conference (GDC) in San Francisco, vanaf 2020 ook op Gamescom in Keulen. Daarnaast wordt ook ingezet op andere events waar gaming aan bod komt, bv. SXSW in Austin of Slush in Helsinki. FIT was in 2019 bovendien ook aanwezig op de IUP-conferentie in Kortrijk.
5.4	FIT promoot de Vlaamse gamesector op de GDC in San Francisco.	FIT	IV	2018	Lopende	FIT, Flanders DC, FLEGA en het Departement CJM hebben het voorbije jaar de handen in elkaar geslagen om een Vlaamse groepsdeelname te organiseren op de GDC in San Francisco. In navolging van een eerste succesvolle ervaring in 2019 zal dit initiatief in 2020 worden herhaald, dit keer trouwens ook in samenwerking met AWEX. De gamesector zal met een 'Belgian Games' paviljoen op de beurs en enkele randevenementen in San Francisco sterk vertegenwoordigd zijn op GDC 2020. VAF, FLEGA en Flanders DC zorgen ook voor ticketkortingen, een 'premixer' event en een flexzone op de beursstand waar (kleinere) gameontwikkelaars gebruik van kunnen maken.
5.5	Flanders DC coördineert deelname van Vlaamse gamebedrijven aan internationale gamebeurzen.	Flanders DC	EWI	2018	Lopende	Deelname aan Gamescom 2018 en 2019 werd reeds succesvol afgerond door Flanders DC. Vanaf 2020 zal FIT de lead en coördinatie overnemen van Flanders DC en, in samenwerking met FLEGA, AWEX e.a., een Vlaamse/Belgische groepsdeelname organiseren op Gamescom in Keulen. Zodoende zet FIT voortaan proactief in op de twee grootste gamingbeurzen wereldwijd. Flanders DC, VAF en FLEGA blijven een belangrijke rol spelen in de werving en de organisatie van side events op GDC en Gamescom.
5.6	Stimuleren en ondersteunen van ontwikkelaars om met hun games mee te doen aan (inter)nationale awards en festivals.	VAF / FLEGA	CJSM	2018	Lopende	FLEGA heeft een blog waarop een overzicht van alle relevante festivals is terug te vinden. De FLEGA kalender wordt geraadpleegd door lokale game developers om te weten voor welke awards ze zich kunnen inschrijven, Studio Waterzooi verzilverde zo al een tweetal awards. Daarnaast verspreidt FLEGA deze informatie ook via haar nieuwsbrief. Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen biedt ook informatie over deelname aan festivals op haar website. Flanders DC bekijkt de mogelijkheid om een webinar rond dit thema te organiseren met een overzicht van de belangrijkste prijzen, hoe men moet indienen, wat de criteria zijn en welke prijzen men ermee kan winnen. Aanvragers bij het VAF/Gamefonds kunnen deelname aan gamefestivals en awards verwerken als een kost in hun steunaanvraag voor promotie. Het Departement CJM en het Departement BuZa gaven in 2019 via het 'cultureel rugzakje' van de AAVR in Zuid-Afrika steun voor deelname van de Gentse gamestudio Pajama Llama Games aan Playtopia, een jaarlijks indie games & immersive arts festival in Kaapstad.
6.1	De Vlaamse overheid zet in op het gebruik van gaming bij relevante beleidsmaatregelen binnen de verschillende beleidsdomeinen.	bevoegde Vlaamse ministers	Vlaamse overheid (alle betrokken bevoegdheden)	2018	Lopende	Waar mogelijk zette de Vlaamse overheid in op het gebruik van games of gaming bij relevante beleidsmaatregelen binnen de verschillende beleidsdomeinen. Zo gebruiken bv. Sport Vlaanderen en FIT reeds games of gametechnologie in hun (externe) werking. Daarnaast zijn er uiteraard nog andere initiatieven die gebruik maken van gaming. Om hier een beter zicht op te krijgen zal aan alle Vlaamse ministers gevraagd worden om over deze actie te rapporteren tegen eind 2020.

6.2	Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid onderneemt verschillende initiatieven om de burger en het mediawijsheidsveld te informeren over gaming.	Kenniscentrum Mediawijsheid	CJSM	2018	Lopende	<p>Deze opdracht kadert binnen de subsidieovereenkomst 2018-2020 van het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid. Het thema gaming komt regelmatig aan bod binnen de reguliere werking van het kenniscentrum en richt zich in de eerste plaats op informatie voor leerkrachten en ouders.</p> <p>Het kenniscentrum investeerde in 2019 sterk in communicatie ten aanzien van ouders via het boek "Van emoji's tot sexting: over opvoeden in een medianest", dat in september 2019 gelanceerd werd bij Borgerhoff en Lamberigts. In het boek staat een heel hoofdstuk over gamen dat verschillende onderwerpen belicht zoals: 'Getuigenissen over afspraken over hoelang gamen'; 'Daarom houdt je kind zo van gamen'; 'Welke games zijn geschikt voor je kind?'; 'Leidt gamen nu wel of niet tot geweld?'; 'Op zoek naar een goede balans'; 'Is je kind verslaafd aan gamen?'; 'Ook al gamend maak je vrienden' en 'Let op voor gratis games'. Op de website Medianest.be werd daarenboven de schermafspreektool 'Screentje Dealtje' gelanceerd, waarin ook stellingen over games opgenomen werden. Momenteel loopt de aanpassing van de website MediaNest.be aan de nieuwe content die voor het boek gemaakt werd. Daarnaast staan nog een aantal zaken op de planning: aanvulling van de 'Wat is?'-reeks met Twitch en Discord (met fiches uit boek); de 'Hoe werkt?'-reeks met uitleg over bekende games (zoals Pokémon Go, Fortnite; Apex Legends, Minecraft, FIFA, ...); een artikelreeks over esports en een artikel over gokken in games.</p> <p>Ook in 2020 staat het thema gaming hoog op de agenda van het kenniscentrum en zullen er verschillende initiatieven opgestart worden. In het kader van het B-BICO 3 project hebben Mediawijs, Child Focus, Mediaraven en De Ambrassade in het voorjaar 2020 een nieuwe vloggerswedstrijd gepland over gaming waarin de 'stem van jongeren' over online gaming met alle kansen en mogelijke problemen die daarmee gepaard gaan aan bod kunnen komen. Het Departement Onderwijs en Vorming plant een campagne om het gebruik van games in de klas te stimuleren bij leerkrachten lager en secundair onderwijs (zie ook actie 6.7). Het Kenniscentrum Mediawijsheid zal deze campagne mee ondersteunen via laagdrempelige visuals, online informatie, een toolkit en vorming.</p>
6.3	De Vlaamse overheid houdt actief de vinger aan de pols inzake het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information).	Dept. CJM	CJSM	2018	Uitgevoerd	<p>De Vlaamse overheid is sinds midden oktober 2018 officieel lid van de PEGI Council. Het Departement CJM vaardigde beleidsmedewerker Rafaël Huybrechts af als vertegenwoordiger van de Vlaamse overheid. Op 7 december 2018 nam de Vlaamse overheid voor de eerste keer deel aan de jaarlijkse bijeenkomst van de PEGI Council (in Brussel). Op 15 november 2019 was de Vlaamse overheid ook vertegenwoordigd op de laatste PEGI Council (in Dublin). In 2018 werden de PEGI-ratings ook opgenomen in de modules voor de steunaanvragen bij het VAF/Gamefonds.</p>
6.4	Het VAF/Gamefonds verleent specifieke steun aan artistieke en serious games.	VAF	CJSM / OV	2018	Uitgevoerd	<p>Binnen het kader van de BHO VAF/Gamefonds 2018-2021 is er financiële steun voorzien voor de ontwikkeling van artistieke en serious games. Het aantal steunaanvragen voor serious games steeg van 13 aanvragen in 2018 naar 21 in 2019. Het beschikbare budget voor steun werd in 2019 volledig besteed. Verder werkte het VAF/Gamefonds ook mee aan de ontwikkeling van het initiatief 'Player Input', een expo rond artistieke games die gepland is voor 2020. De steun aan 'Player Input' komt uit het budget 'extra initiatieven', waarmee het VAF/Gamefonds aan talentontwikkeling en publiekswerking doet voor de gamesector.</p>
6.5	Stimuleren en ondersteunen van evenementen die de Vlaamse gamesector en de culturele meerwaarde van games in de kijker zetten.	VAF	CJSM	2018	Lopende	<p>Binnen het kader van de BHO VAF/Gamefonds 2018-2021 zijn er financiële middelen voorzien om initiatieven ter professionalisering en promotie van de gamesector te ondersteunen. Het VAF steunde de 1UP-conferentie (op 15/02/2019 in Kortrijk) en toonde daar ook zijn Wildcard-winnaars. Het VAF was ook sponsor van de Belgian Game Awards 2019 (gepresenteerd op dezelfde 1UP-conferentie) en deelde er een prijs uit (Best Student Game-award). Verder is het VAF bezig met de ontwikkeling van het reeds genoemde event 'Player Input'. Ook de VAF Story Conference stond open voor het grote publiek en draagt dus bij tot deze actie. Verder werd in samenwerking met Game Mania een campagne opgezet die gameontwikkeling in Vlaanderen in de verf zet. Het afgelopen jaar werden er door het VAF tevens gesprekken gevoerd met Cultuurconnect en JEF om samen meer in te zetten op games in de culturele sector en dit vanuit een gecentraliseerde aanpak i.p.v. louter lokale initiatieven.</p> <p>Op het JEF festival (jeugdfilmfestival in de krokusvakantie) presenteerde JEF naast de filmprogrammatie ook een medialab. Dit medialab is een presentatieplek voor studenten (samenwerking met Devillé: snijpunt gaming en interactieve installaties), (inter)nationale artiesten (gaming, interactieve installaties), prototypes en een specifiek luik (gamelab) dat focust op video games (Vlaams en (inter)nationaal). Daarnaast organiseert JEF ook een masterclass medialab die focust op de gebruikte technieken en inzicht geeft in video games. Hiervoor nodigt JEF steeds 2 à 3 professionals uit de gamesector uit om hen in korte workshops iets bij te brengen (vb. Jill Van Parys vorig jaar rond game design, waarbij een prototype maakte). JEF was ook aanwezig op Dig It Up met het medialab van het JEF festival en probeert steeds games te koppelen aan de eigen filmpremières, bijvoorbeeld: Binti + installatie: Pixel Picasso, Oculus Go als experience.</p> <p>Creative Europe CULTURE & MEDIA Desk Vlaanderen ondersteunden de Visual Science of Art Conference 2019 (21-24 augustus 2019 in Leuven) om ook de aandacht op games te richten.</p>
6.6	VRT besteedt aandacht aan het thema gaming, gebruikt games en gametechnologie binnen haar verschillende aanbodmerken en stimuleert innovatieve samenwerking tussen de Vlaamse media- en gamesector.	VRT	CJSM	2018	Lopende	<p>Vanuit haar maatschappelijke opdracht om in te zetten op informatie, cultuur en educatie komen ook games en gaming aan bod bij de verschillende aanbodmerken van VRT. De benadering van het thema gaming is divers en omvat verschillende aspecten: (technologische) innovatie, maatschappelijk debat, mediawijsheid, ondernemerschap, enzovoort. VRT zet verder in op de ontwikkeling van games in functie van haar doelstelling om als publieke omroep toekomstgericht, digitaal en innovatief te zijn. Op die manier versterken de aanbodmerken van VRT binnen een digitale wereld de relatie met de mediagebruiker. Daarbij worden ook nieuwe vormen van samenwerken met gameontwikkelaars en productiehuzen geëxploreerd. Op het vlak van innovatie zet VRT Sandbox samen met de EBU en imec samenwerkings op voor korte trajecten met kmo's en start-ups. Tijdens dat traject krijgen (game-)bedrijven de kans media-innovaties te testen in een reële context, via de tv-, radio- en digitale productie van de VRT.</p> <p>Onder de noemer MediaInvest, bundelen PMV en VRT hun krachten en expertise om samen te investeren in beloftevolle bedrijven in het Vlaamse media-ecosysteem, waarin de gaming sector een relevante rol speelt. De VRT investeerde al in tweegamingbedrijven via MediaInvest: Cybernetic Walrus en Cyborn. Via VRT Sandbox werden ook samenwerkingen met volgende bedrijven uit de brede gamingsector (VR/AR inclusief) opgezet: Holofarm, Soulmade, In The Pocket, Uncanny, Lucidweb, Reality Matters en Cousteau. Tot slot organiseert VRT Innovatie jaarlijks het event Media Fast Forward waar ook verschillende Vlaamse gamebedrijven zich presenteren. De laatste editie vond plaats op 12 december 2019 en het thema gaming was prominent aanwezig in de programmatie.</p> <p>Een greep uit het VRT aanbod (periode 2018-2019) waarin gaming en games aan bod komen en een prominente rol spelen, waar er samengewerkt werd met Vlaamse gamebedrijven bij de ontwikkeling van games voor de verschillende merken en waar VRT mee investeert in de gaming sector:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ontwikkelde games door Vlaamse gamebedrijven in opdracht van VRT: Buck: The Game, Tik Tak-games in de Ketnet Junior-app, diverse Kaatje HTML5-games, Ketnet E-spel, Switch-app voor iOS en Android. - Aanbod van de VRT merken met gaming als hoofdtopic. Op Ketnet: Boeva & the games, Gaming met Junes en The Gaming Show. Geregeld is er berichtgeving op VRT NWS en Karrewiet die de gaming wereld in beeld brengen, zowel met nationale als internationale nieuwstems. De deelname van Vlaamse gamebedrijven aan internationale gaming events werd meerdere keren belicht. Ook Studio Brussel besteedt aandacht aan gaming en is een mediapartner van het gaming event Gameforce. Daarnaast brengt Studio Brussel ook verslag uit van de esports College League en is er een aparte gameredactie in samenwerking met VRT Creative Lab. MNM en SPORZA hebben een eigen Twitch streamkanaal, een eigen FIFA eSports competitie, live verslag van Gameforce en een Youtube reeks over eSports. Ook Radio 1 belichtte in haar programma's meermaals over esports.
6.7	Stimuleren van game-based learning in het onderwijs.	Dept. Onderwijs en Vorming	OV	2018	Lopende	<p>Er is reeds twee keer overleg geweest tussen Departement OV, VAF, KlasCement en Mediawijs. De uitkomst is dat er in voorjaar 2020 een sensibiliseringscampagne komt (en momenteel voorbereid wordt) omtrent game-based learning. De doelgroep van de campagne zijn scholen. Tevens zal er dan een platform worden gelanceerd waar scholen commerciële games kunnen vinden en aankopen.</p>

6.8	Gaming inzetten als vorm van innovatie binnen de culturele sector.	Dept. CJM	CJSM	2018	Lopende	<p>Binnen de subsidielijne Innovatieve Partnerprojecten (Cultuur) van het Departement CJM werden twee projecten geselecteerd die inzetten op games en gametechnologie: 1) DAE + Wilde Westen en 2) VRT Sandbox + JEF.</p> <p>Op 26 februari 2019 organiseerde Cultuurconnect, samen met de partners van de Stad Antwerpen, JEF, De Ambrassade, M HKA, Vitamine C en Faro, het inspiratiefestival Dig it Up. Als onderdeel van het programma nodigden we Zaraida Buter van het Playful Arts Festival uit om een gameroom in te richten. Het werd een mini tentoonstelling met artistieke games en 'playful arts', die hand in hand ging met de installaties uit het Medialab van JEF. Op vrijdag 10 mei 2019 sloot Cultuurconnect aan bij het Leuvense gamefestival One2Play met een inspiratiedag voor cultuurprofessionals rond gaming in cultuurhuizen. Sinds eind 2018 bieden we met de 'Mobiele Arcadegames' van de broers Dévillé het lokale cultuurveld een aanbod van 9 arcadegames, die boeiend zijn voor spelers van alle leeftijden, van beginners tot doorgewinterde gamers. Uit onze experimenten evolueerden ook twee theaterspelen. 'Voor de show' (lancering in 2020) is een theaterspel voor de drie graden van het lager onderwijs. Deze krachtige webtool voor leerkrachten kan ingezet worden om leerlingen te enthousiasmeren voor de schoolvoorstellingen in het cultuurcentrum. Cultuurconnect werkte eerder ook mee aan de ontwikkeling van 'Play' (beschikbaar sinds mei 2019), een game rond theaterbeleving voor leerlingen van het secundair onderwijs. De opschaling hiervan is niet in handen van Cultuurconnect zelf, maar wordt beheerd door [ew32]. Daarnaast rolt Cultuurconnect momenteel ook het bibliotheekspel Bibster uit, dat kinderen spelenderwijze tot lezen wil inspireren. Tenslotte werd in augustus de inspiratiegids rond 'Hoe een gamewerking op te zetten in cultuurhuizen' gepubliceerd.</p>
-----	--	-----------	------	------	---------	--