

DE VLAAMSE MINISTER VAN BRUSSEL, JEUGD EN MEDIA

# MEDEDELING AAN DE VLAAMSE REGERING

**Betreft: Actieplan Gaming – 1<sup>ste</sup> tussentijdse rapportering**

## 1. Situering en context Actieplan Gaming

In 2016 kreeg imec vzw de opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd en Media om het Vlaamse gamebeleid en de werking van het VAF/Gamefonds tegen het licht te houden. Het onderzoeksrapport '[Doorlichting van het Vlaamse gamebeleid](#)' werd begin oktober 2016 opgeleverd en omvatte een evaluatie van het VAF/Gamefonds, een analyse van buitenlandse beleidsincentives t.a.v. de gamesector en concrete beleidsaanbevelingen voor de verdere uitwerking van een geïntegreerd Vlaams gamebeleid en het ondersteunende kader.

Op basis van de conclusies en de geformuleerde aanbevelingen werd in de periode 2017-2018 door de Vlaamse ministers bevoegd voor Cultuur en Media, Economie en Innovatie, Onderwijs en Buitenlands Beleid samengewerkt aan de opmaak van het transversaal Actieplan Gaming, met als doel om te komen tot een gecoördineerd en geïntegreerd Vlaams gamebeleid.

Op 20 juli 2018 keurde de Vlaamse Regering het Actieplan Gaming ([VR 2018 2007 DOC.0838](#)) goed. Met dit actieplan wil de Vlaamse Regering in de eerste plaats een antwoord bieden op de noden van de lokale gamesector en de beleidsaanbevelingen die door de onderzoekers van imec werden geformuleerd. Hierbij focust de Vlaamse Regering op meer investeringen in de Vlaamse gamesector, een specifiek ondersteunings- en begeleidingsaanbod op maat van gameontwikkelaars, internationalisering, een gecoördineerd gamebeleid en sensibilisering over het thema gaming. De maatregelen en acties hebben onder meer betrekking op het verhogen van de subsidies voor gameontwikkeling, samenwerking tussen de verschillende actoren actief rond gaming, marketing en promotie, stimuleren van innovatie, matchmaking en kruisbestuiving met andere relevante sectoren.

Concreet bestaat het Actieplan Gaming uit onderstaande 6 actiedomeinen, die in totaal 29 acties omvatten:

1. Stimuleren/aanzwengelen van (directe) investeringen in gameontwikkeling.
2. Meer informatiedeling, nauwere (interne) afstemming en monitoring van de verschillende beleidsmaatregelen en initiatieven ten aanzien van de gamesector.
3. Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod voor de gamesector.
4. Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking in en met de gamesector.
5. Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games.
6. Inzetten op de educatieve, maatschappelijke en culturele functie van games.

De algemene doelstelling en ambitie van het Actieplan Gaming is om de Vlaamse gamesector op korte of middellange termijn te laten uitgroeien tot een volwassen sector binnen de creatieve industrie en aansluiting te vinden bij de Europese en internationale gamesindustrie. Hierbij gaat ook de nodige aandacht naar de culturele, educatieve en maatschappelijke meerwaarde van games.

De looptijd van het Actieplan Gaming is 2018-2021. Er werden twee tussentijdse rapporteringen over de uitvoering van het Actieplan aan de Vlaamse Regering voorzien, gevolgd door een evaluatie eind 2021.

Meerdere beleidsdomeinen hebben zich, in uitvoering van het Actieplan, geëngageerd. De aansturing en opvolging van het Actieplan Gaming valt binnen mijn bevoegdheid als Vlaams minister van Media. Ook zal ik instaan voor de (tussentijdse en finale) rapporteringen over het Actieplan.

Via voorliggende mededeling aan de Vlaamse Regering wordt uitvoering gegeven aan de eerste tussentijdse rapportering over de 29 verschillende acties binnen het Actieplan Gaming.

## **2. Stand van zaken en tussentijdse rapportering acties**

De eerste tussentijdse rapportering over het Actieplan Gaming betreft de periode 2018-2019. In het algemeen verloopt de uitvoering van de verschillende acties binnen het actieplan goed. Van de in totaal 29 acties werden er reeds 6 acties uitgevoerd en zijn er nog 22 acties lopende (of behoren deze tot de reguliere opdracht van een organisatie). Slechts 1 actie (4.3) werd nog niet opgestart.

Aan de hand van de 6 actiedomeinen van het actieplan licht ik hieronder kort de belangrijkste acties toe. Voor een gedetailleerd overzicht van alle verschillende acties en meer informatie over de stand van zaken verwijs ik graag naar de rapportering in de overzichtstabel in bijlage.

### **1. Stimuleren/aanzwengelen van (directe) investeringen in gameontwikkeling**

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. De ingediende projecten worden in het algemeen kwalitatief steeds beter, er worden hogere steunbedragen aangevraagd (een specifiek aandachtspunt binnen de doorlichting van imec) en vooral de middelgrote gamestudio's nemen meer risico's om op wereldvlak competitief te kunnen zijn.

De uitbreiding van de Tax Shelter naar de gamesector werd op 6 februari 2019 door de Kamercommissie Financiën goedgekeurd. Momenteel is de aanmeldingsprocedure bij Europa nog lopende. 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.

Om de Vlaamse gamesector beter te informeren werd alle informatie over subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden verzameld in een up-to-date overzicht dat beschikbaar is op de website van het VAF ([www.vaf.be/gamefonds/externe-steun](http://www.vaf.be/gamefonds/externe-steun)). Om meer en nauwere samenwerking tussen de game- en mediasector te stimuleren werd op 10 december 2018 het event Gamedia georganiseerd. De deelnemers waren zeer positief over het opzet en de thema's. De mogelijkheid wordt bekeken om in de komende jaren gelijkaardige evenementen te organiseren.

### **2. Meer informatiedeling, nauwere (interne) afstemming en monitoring van de verschillende beleidsmaatregelen en initiatieven ten aanzien van de gamesector.**

Het VAF/Gamefonds organiseert tweemaal per jaar een overlegplatform rond het thema gaming in samenwerking met het Departement CJM. In functie van het thema worden relevante (externe) actoren uitgenodigd. 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 initiatieven op elkaar af te stemmen.

Het Departement EWI, VLAIO en Flanders DC hebben de impactmeting van de creatieve sector (CCS) in Vlaanderen in het voorjaar 2019 afgerond. 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). Uit de resultaten bleek dat de Vlaamse gamesector (inclusief retail) in 2016 een omzet van 235.738.505 euro boekte en 975 VTE's tewerkstelde. De cijfers van de studie kunnen geraadpleegd worden op [www.creatievesector.be](http://www.creatievesector.be). De evolutie van deze cijfers zal de komende jaren verder opgevolgd worden.

### 3. Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod voor de gamesector.

Het Departement Onderwijs en Vorming heeft contact opgenomen met de opleiding DAE (Howest) en sectorfederatie FLEGA (Flemish Games Association) om de stand van zaken m.b.t. een nieuwe opleiding te bespreken. Het Departement Onderwijs en Vorming bekijkt momenteel om de verschillende stakeholders die nu reeds in overleg zijn, samen te brengen met enkele andere partners (FLEGA, industrie, onderwijsdeskundigen, onderzoeksinstellingen,...), om na te gaan welke pistes mogelijk zijn.

Flanders DC richt zich binnen haar reguliere opdracht specifiek op de gamesector. Verschillende ondernemers kwamen bij Flanders DC langs voor 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 ook een expertendag rond marketing voor de gamesector plaats en er werden 4 webinars opgezet om ontwikkelaars voor te bereiden op internationale beurzen.

Het VAF/Gamefonds organiseerde initiatieven rond storytelling en scenario. Op 26 februari 2019 vond de eerste editie van de VAF Story Conference plaats. In 2019 werd ook de Game Writers Club opgericht in de vorm van een Discord-kanaal (chatplatform) 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.

### 4. Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking in en met de gamesector.

Het VAF/Gamefonds lanceerde verschillende initiatieven om innovatie en crossmediale producties te stimuleren. In 2018 organiseerde het VAF/Gamefonds samen met Cartoon verschillende sessies rond games. Kruisbestuiving tussen de game- en animatiesector werd op die manier gestimuleerd. Het event Gamedia bracht dan weer de game- en mediasectoren succesvol samen. Op de VAF Story Conference werd er ook over de fondsen (film – media – game) heen gewerkt. Verder waren er in 2019 nog andere crossmediale initiatieven, bv. een workshop prewriting en evenementen als onderdeel van Theater aan Zee en het Leuvens Kortfilmfestival waarbij professionals uit de diverse sectoren werden samengebracht.

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.

De reguliere werking en steunmaatregelen van VLAIO staan ook open voor de gamesector. 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.

#### 5. Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games.

Binnen het kader van de beheersovereenkomst 2018-2021 van het VAF/Gamefonds werd het mogelijk om steun aan te vragen voor de promotie en marketing van geselecteerde gameproducties, tot een max. bedrag van 50.000 euro. Gameontwikkelaars vinden steeds beter hun weg naar deze steun.

Flanders DC heeft binnen haar reguliere opdracht sessies rond marketing en internationalisering opgezet, zowel fysiek (expertendag) als online (webinars). Daarnaast lopen er coachingtrajecten bij Flanders DC waar ook gamingbedrijven aan kunnen deelnemen.

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 en 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.

Het voorbije jaar hebben FIT, Flanders DC, het Departement CJM en FLEGA de handen in elkaar geslagen om een Vlaamse groepsdeelname te organiseren op de GDC. In navolging van een eerste succesvolle ervaring in 2019 zal dit initiatief in 2020 worden herhaald, dit keer ook in samenwerking met AWEX. Deelname van de Vlaamse gamesector aan Gamescom 2018 en 2019 werd de voorbije jaren succesvol gecoördineerd door Flanders DC; vanaf 2020 zal FIT de coördinatie overnemen van Flanders DC en, in samenwerking met FLEGA, AWEX e.a., een Vlaamse/Belgische groepsdeelname op Gamescom organiseren.

Naast deze hands-on ondersteuning heeft FLEGA een blog waarop een overzicht van alle relevante gamefestivals is terug te vinden. De FLEGA-kalender kan bovendien worden geraadpleegd door lokale gameontwikkelaars om te weten voor welke awards ze zich kunnen inschrijven. Daarnaast verspreidt FLEGA deze informatie ook via haar nieuwsbrief. Flanders DC bekijkt de mogelijkheid om een webinar rond dit thema te organiseren met een overzicht van de belangrijkste awards, 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.

#### 6. Inzetten op de educatieve, maatschappelijke en culturele functie van games.

Binnen het kader van de subsidieovereenkomst 2018-2020 onderneemt het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid verschillende initiatieven om de burger te informeren over het thema gaming. 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. 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". In het boek staat een heel hoofdstuk over gamen dat verschillende onderwerpen belicht. Op de website Medianest.be werd daarenboven de schermafsprakentool 'Screentje Dealtje' gelanceerd, waarin ook stellingen over games opgenomen werden.

De Vlaamse overheid is sinds eind 2018 officieel lid van de PEGI Council om actief de vinger aan de pols te houden inzake het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information), dat ouders en kinderen naar de juiste games voor de correcte leeftijdsgroepen moet leiden.

Binnen het kader van de beheersovereenkomst 2018-2021 van het VAF/Gamefonds 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. Binnen het kader van de lopende beheersovereenkomst zijn er financiële middelen voorzien om initiatieven ter professionalisering en promotie van de gamesector te ondersteunen.

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. JEF en Cultuurconnect organiseerden de laatste twee jaar reeds verschillende interessante initiatieven rond gaming en hier zal ook in de toekomst verder op ingezet worden. Deze initiatieven zijn een goed voorbeeld van de groeiende algemene aandacht en interesse voor gaming. Zo werden binnen de subsidielijnn Innovatieve Partnerprojecten van het Departement Cultuur, Jeugd en Media ook twee projecten geselecteerd die inzetten op games en gametechnologie.

De VRT besteedt steeds meer aandacht aan het thema gaming. De benadering van het thema gaming is divers en omvat verschillende aspecten: (technologische) innovatie, maatschappelijk debat, mediawijsheid, ondernemerschap, etc. Binnen de verschillende aanbodmerken van VRT wordt steeds vaker specifiek ingezet op gaming (o.a. esports) en games.

De VRT zet ook 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. Zo worden nieuwe vormen van samenwerken met gameontwikkelaars en productiehuzen geëxploreerd. De VRT investeerde (samen met PMV) via Media Invest Vlaanderen in twee gamingbedrijven. Via VRT Sandbox werden ook samenwerkingen met bedrijven uit de brede gamingsector (VR/AR inclusief) opgezet. VRT Innovatie organiseert bovendien jaarlijks het event Media Fast Forward waar ook verschillende Vlaamse gamebedrijven zich presenteren.

Om game-based learning te stimuleren werden door het Departement Onderwijs en Vorming, VAF/Gamefonds, KlasCement en het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid de eerste voorbereidingen getroffen voor een sensibiliseringscampagne in het voorjaar 2020.

### **3. Verdere opvolging**

De komende twee jaar zal ik samen met mijn collegaministers het Actieplan Gaming actief blijven uitvoeren. Als coördinerend minister zal ik de uitvoering van de 29 acties verder opvolgen en een volgende keer rapporteren aan de Vlaamse Regering in het najaar 2020.

De Vlaamse minister van Brussel, Jeugd en Media,

Benjamin DALLE

Bijlagen:

- Actieplan Gaming - transversale visie en concrete maatregelen voor een gecoördineerd en geïntegreerd Vlaams gamebeleid (VR 2018 2007 DOC.0838);
- Overzichtstabel 1<sup>ste</sup> tussentijdse rapportering Actieplan Gaming.