

DE VLAAMSE MINISTER VAN BRUSSEL, JEUGD, MEDIA EN ARMOEDEBESTRIJDING

MEDEDELING AAN DE VLAAMSE REGERING**Betreft: Visienota Level Up Vlaanderen – tussentijdse rapportering****1. Situering en context Visienota Level Up Vlaanderen**

In opvolging van het Actieplan Gaming (2018-2021) hechtte de Vlaamse Regering op 25 maart 2022 haar goedkeuring aan de Visienota Level Up Vlaanderen (2022-2025), die naast acties ook een breder strategisch beleidskader uiteenzet. Rekening houdend met de snel evolutieve aard van de gamesector en voortbouwend op het actieplan vertrekt de visienota vanuit zes strategische doelstellingen:

1. Stimuleren van 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, culturele en sportieve functie van games.

De algemene doelstelling en ambitie van de visienota is om de Vlaamse gamesector op korte en middellange termijn verder te laten uitgroeien tot een kernsector binnen de creatieve industrie en nauwer aansluiting te vinden bij het hogere middensegment van de Europese en internationale gamesindustrie. Hierbij gaat ook de nodige aandacht naar de culturele, educatieve, sportieve en maatschappelijke meerwaarde van games.

De looptijd van de Visienota Level Up Vlaanderen is 2022-2025, meerdere beleidsdomeinen en externe actoren zijn betrokken bij de uitvoering. De aansturing en opvolging van de visienota valt binnen mijn bevoegdheid als Vlaams minister van Media. Ook sta ik in voor de rapporteringen over de uitvoering van de visienota.

Via voorliggende mededeling aan de Vlaamse Regering wordt uitvoering gegeven aan de eerste tussentijdse rapportering over de verschillende acties binnen de Visienota Level Up Vlaanderen.

2. Stand van zaken en tussentijdse rapportering acties

De tussentijdse rapportering over de Visienota Level Up Vlaanderen betreft de periode 2022-2023. In het algemeen verloopt de uitvoering van de verschillende acties binnen de visienota zeer goed. Er werden 3 nieuwe acties toegevoegd ten opzichte van de visienota. In totaal zijn er 23 acties, waarvan er 20 lopende zijn en 2 werden uitgevoerd. Slechts 1 actie werd nog niet opgestart.

Aan de hand van de 6 strategische doelstellingen van de visienota 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 overzichtstabel in bijlage.

1. Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling

In het kader van de nieuwe BHO 2022-2025 werd het budget van het VAF/Gamefonds in 2022 verhoogd tot 2.974.000 euro (inclusief eenmalige steun van 700.000 euro uit het relanceplan Vlaamse Veerkracht). Vanaf 2023 werd het budget van het VAF/Gamefonds structureel verhoogd tot 2.721.000 euro. Naast de budgettaire versterking breidt de BHO de steunmaatregelen ook uit, bv. voor het ontwikkelen van een vertical slice, het uitwerken van een educatieve versie van een bestaande game en voor de ontwikkeling van extra content na release.

Sinds 30 januari 2023 is het voor gameontwikkelaars mogelijk (mits erkend door de FOD Financiën) om bij het Departement CJM een aanvraag in te dienen voor de erkenning van een videospel. Tot op heden (d.d. 22/11/2023) heeft het Departement CJM al 8 aanvragen ontvangen, waarvan 6 uit Vlaanderen en 2 uit Brussel. Al deze aanvragen werden goedgekeurd. Het totaalbedrag van de geraamde tax shelter-investeringen is 3.559.000 euro.

De Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen zette tijdens 2022-2023 verder in op verspreiding van informatie en netwerking voor de Vlaamse gamesector. Er waren in de periode 2022-2023 vier succesvolle Vlaamse deelnames aan het Creative Europe programma.

Om een weg te vinden in de diverse financieringsmogelijkheden voor games wordt een overzicht voorzien op de website van het VAF. VAF, FLEGA, Flanders Game Hub, VLAIO en het Departement CJM zitten in het voorjaar 2024 samen om de mogelijkheden inzake verdere optimalisatie van het overzicht te bekijken.

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

Er vond in 2022 veel overleg samen tussen het Departement CJM, VLAIO, VAF, FLEGA, HOWEST/DAE en Hangar K omtrent de ontwikkeling en oprichting van de Flanders Game Hub. In het kader van deze overlegmomenten vonden ook gesprekken plaats over andere ondersteuningsinitiatieven ten aanzien van de gamesector. Op 22 juni 2023 en 24 november 2023 vonden het eerste en tweede structureel overlegplatform plaats waar zowel werd teruggeblikt op de voorbije periode als vooruitgekeken naar de toekomst. Naast het 'globaal' overleg zijn er ook verschillende overlegplatformen waarbij verschillende actoren uit de bredere groep betrokken zijn.

De nieuwe cijfers van de impactstudie werden door VLAIO en EWI gelanceerd in juni 2023 op www.creativesector.be. Hierin werden de cijfers van 2020 en 2021, de coronajaren, meegenomen. Sinds 2023 is er op creativesector.be ook een lijst met links naar het aanbod van cijfers van de sectororganisaties, onder andere van de gamesector. Het correct in kaart brengen van de economische activiteit van de Vlaamse Gamesector is ook voor de Flanders Game Hub (FGH) een actiepoint en is dusdanig ook opgenomen in de activiteiten van de FGH. De KPI's van de FGH zijn immers gericht op groei van de economische activiteit.

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

Vanuit Vlaamse Veerkracht werd door de minister van Media 2.000.000 euro vrijgemaakt voor de oprichting van de Flanders Game Hub. De subsidie geldt voor de periode 2023-2026. De formele lancering van de FGH vond plaats op 20 april 2023. VLAIO ondersteunde de oprichting van de FGH met zijn aanpak rond clusters en incubatoren. Ze wordt geadviseerd door een stuurgroep met verschillende vertegenwoordigers vanuit de sector en de overheid. De relatiebeheerder culturele en creatieve sector van VLAIO neemt samen met het FIT de rol van waarnemer op in de stuurgroep. Het Departement CJM is ook lid van de stuurgroep met stemrecht. De FGH beoogt een Vlaanderenbrede dekking: studio's over gans Vlaanderen en Brussel kunnen een trajectaanvraag

indienen, de coaching verloopt voornamelijk decentraal en er zijn gesprekken met lokale partners in Vlaanderen en Brussel voor bijkomende activiteiten.

Het VAF doet voor alle starters intakegesprekken waarin ze wegwijs worden gemaakt in het steunaanbod van het VAF/Gamefonds en indien nuttig doorverwezen worden naar andere actoren in het ecosysteem zoals FLEGA, Flanders Game Hub en VLAIO. De afgelopen jaren werd er door het VAF ook aan Talentontwikkeling voor games gewerkt. Lopende initiatieven zijn het Game Writers Collective en Gametrack.

VRT nodigt actief de game opleidingen uit op VRT, zowel via een jaarlijks globaal event met de educatieve sector als via rondleidingen op maat van game opleidingen waar VRT virtuele producties, game-initiatieven (XR, Roblox,...) e.a. uitvoerig worden besproken en getoond. Daarnaast heeft VRT jaarlijks verschillende stage plaatsen lopen met game opleidingen. De stagewerking met de game opleiding is officieel opgenomen binnen de afdeling HR.

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

Het VAF stimuleert op diverse manieren innovatie en crossmediale producties, o.a. aan de hand van het tweejaarlijkse crossmediale talentontwikkelingsinitiatief Innovatie-atelier. Een ander tweejaarlijks initiatief dat eveneens de nadruk legt op kruisbestuiving tussen de verschillende media, Storycon, zal in 2024 voor de derde keer plaatsvinden. Deze eendaagse conferentie legt de nadruk op storytelling over de verschillende media heen.

FIT is volop bezig met de implementatie van de nieuwe OneFIT strategie, waarbij er een focus zal gelegd worden op 8 ecosystemen, waaronder entertainment. Er wordt een Sector Lead Entertainment aangesteld die o.a. de sector strategie zal inbedden in het Vlaamse ecosysteem en aanspreekpunt voor de sector wordt. Daaruit voortvloeiend loopt momenteel het FIT initiatief Entertainment Lab in kader van het Flanders Technology & Innovation project, aansluitend op de uitbouw van een Entertainment Hub/Incubatiesite in de Rupelstreek.

UNWRAP festival wordt georganiseerd door de Flanders Game Hub en is het grootste jaarlijkse event waarbij de diverse subsectoren binnen de brede entertainment industrie samen gebracht worden. Er is actieve en regelmatige dialoog tussen de Flanders Game Hub en Seeds and Growth for Media (SG4M).Tijdens UNWRAP23 was er voor het eerst een specifieke media tech track in samenwerking met VRT en SG4M als resultaat van deze dialoog. UNWRAP brengt op deze manier game tech en dus gamestudio's in contact met andere game-, film-, muziek- en mediaproductanten.

Binnen het digitaal transformatieprogramma voor de Vlaamse mediasector (in kader van Vlaamse Veerkracht) wordt ingezet op projecten waarbij gamebedrijven kunnen samenwerken met actoren uit de brede mediasector. Verschillende projecten binnen de projectoproep digitale transformatie gaan aan de slag met gametechnologieën en wordt samenwerking met de gamesector gezocht (een overzicht is te vinden in de tabel in bijlage).

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

Het VAF kent financiële marketingsteun toe en zorgt via individuele coaching voor kennisopbouw. Voor de toekenning van de marketingsteun werkt het VAF met een commissie van experts uit de gamesector. Aanvragers bij het VAF/Gamefonds kunnen ook de kost, mits goede onderbouwing, van de deelname aan competities, festivals, beurzen opnemen in hun aanvraag promotiesteun.

FIT verleende steun voor deelname aan internationale B2B-gamebeurzen en informeerde de sector over andere internationale opportuniteiten. Op Gamescom 2023 (in Keulen) waren 16 Vlaamse bedrijven aanwezig en op GDC 2023 (in San Francisco) namen 17 Vlaamse bedrijven deel. Beide beurzen werden in 2023 ook bezocht door resp. de Minister-President en de minister van Media. De prospectie voor GDC 2024 is reeds opgestart. Voor beide beurzen werd ingezet op inclusieve

randactiviteiten. FLEGA en FIT hadden binnen het structureel partnerschap eind 2023 strategisch overleg met over de plannen voor de komende jaren op vlak van Invest (missies, bedrijfsbezoeken, regio's) en Trade (beurzen en events).

In 2023 werd door het Departement CJM financiële steun verleend aan FLEGA voor hun aandeel in de organisatie van de Belgian Game Awards 2023. Tijdens een liveshow op 23 juni 2023 werden prijzen uitgereikt in verschillende categorieën, waarvan het overgrote deel naar Vlaamse games ging.

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

In het kader van de subsidieovereenkomst 2022-2025 informeert en sensibiliseert Mediawijs structureel over games naar burgers en het mediawijsheidsveld. O.a. via de mediacoach-opleiding, MediaNest.be en het onderzoeksproject Gam(e)(a)ble zet Mediawijs hier op in of ondersteunt zij andere organisaties. Hiervoor wordt samengewerkt met verschillende partners.

Het Departement Zorg en VAD verhogen de aandacht rond het welzijn en de gezondheid van gamers. Verschillende partners, waaronder het Kenniscentrum Mediawijsheid en het departement Onderwijs en Vorming, zullen hierover in overleg gaan met het VAD.

In het kader van de beheersovereenkomst geeft het Departement OV een jaarlijkse financiële ondersteuning van 169.000 euro aan het VAF/Gamefonds voor educatieve en serious games. Het VAF/Gamefonds verleent sinds zijn oprichting in 2012 financiële steun aan artistieke en serious games. Om het aanbod artistieke games te stimuleren verleent het VAF steun aan het Different Perspectives-festival in Antwerpen en de expo Player Input. Het VAF ondersteunt ook ad hoc initiatieven ten behoeve van de professionalisering en/of de verdere uitgroei van de sector en het lokale ecosysteem. Zo werd in 2023 door het Departement CJM en VAF steun verleend aan het event OMG (Onderwijs Met Games). 35 organisaties toonden aan leerkrachten en andere geïnteresseerden hoe games, gametechnologieën, gamification en immersieve technologieën als AR en VR kunnen helpen om meer leerkanalen te creëren en leerwinst te boeken. Daarnaast was er ook aandacht voor hoe je mediawijs kan omgaan met games in de klas.

In het kader van de het Europees Voorzitterschap in 2024 (eveneens het Ensorjaar) ontwikkelde Studio Waterzooi de game 'Please, Touch the Artwork 2' met steun van het Departement CJM. Het spel volgt een verdwaalde skeletschilder door de betoverende wereld van James Ensors handgeschilderde universum. De spelers ervaren Ensors kunst door vier unieke werelden, gevuld met interactieve kunstwerken.

Het VAF verleent financiële steun aan Game For Thought, een maandelijks livestream rond ethische onderwerpen in games (in samenwerking met Howest/DAE in Kortrijk). Het VAF zelf stelt vragen rond inclusie in zijn aanvraagmodules die indieners van gameprojecten moeten beantwoorden. Deze vragen moeten gamemakers bewuster maken over representatie, toegankelijkheid, etc. Voor aanvragers die doelgericht inclusief willen zijn in hun projecten biedt het VAF een inclusietraject aan.

Om ontwikkelaars bewust te maken van de ecologische impact van hun werk verleende het Departement CJM financiële steun aan het Digimpact-project. Binnen dit traject stelde Pulse Transitienetwerk, met ondersteuning van het VAF, een rapport op dat de impact van de gamesector op het klimaat bestudeert en een stappenplan voor de reductie van uitstoot voorstelt. In een vervolg dat momenteel lopende is (onder de naam Digimpact 2.0) wordt een baseline voor verduurzaming uitgewerkt a.d.h.v. een landschapstekening, praktijkvoorbeelden en een energiescan bij een grote gamestudio.

3. Verdere opvolging

De komende twee jaar wordt de Visienota Level Up Vlaanderen verder uitgevoerd. Als coördinerend

minister zal ik de uitvoering van de acties verder opvolgen. De visienota loopt nog tot eind 2025.

De Vlaamse minister van Brussel, Jeugd, Media en Armoedebestrijding

Benjamin DALLE

Bijlagen:

- Visienota Level Up Vlaanderen 2022-2025
- Overzichtstabel tussentijdse rapportering Visienota Level Up Vlaanderen