	Acties	Actoren	Budget (in euro)	Beleidsdomein / oorsprong budget	Status	Stand van zaken / rapportering december 2023
4.1	**Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling**					
	Het budget van het VAF/Gamefonds wordt verhoogd. De steunmogelijkheden worden uitgebreid.	VAF / Departement CJM	11.137.000	CJSM	Uitgevoerd	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. De nieuwe werking van het VAF/Gamefonds (in kader van de nieuwe BHO die op 28 april 2022 formeel werd goedgekeurd door de Europese Commissie) werd begin oktober 2022 door het VAF gelanceerd. Inzake productiesteun kan sinds dan steun toegekend worden voor de ontwikkeling van een vertical slice, zijnde een volledig afgewerkte, gepolijste en speelbare demonstratieversie van de mogelijkheden van de game. Daarnaast wordt er ook steun mogelijk voor de ontwikkeling van content na release, een belangrijk element om de levenscyclus van een game in de markt te verlengen en spelers langer aan een game te binden.
	De Vlaamse overheid stelt een duidelijk samenwerkingsakkoord op omtrent de uitbreiding van het Tax Shelter-systeem naar de gamesector en brengt het systeem in uitvoering.	Departement CJM	NVT	CJSM / interfederaal	Uitgevoerd	Op 1 augustus 2022 werd een wetswijziging doorgevoerd die het mogelijk maakte om, mits het uitblijven van een samenwerkingsakkoord tussen de verschillende gemeenschappen, vanaf 1 januari 2023 taxshelterfinanciering voor videospellen mogelijk te maken. Voor het samenwerkingsakkoord zijn reeds de nodige adviezen ingewonnen en is er reeds een principiële goedkeuring, maar er is echter nog steeds geen finale ondertekening. Een andere voorwaarde was de aanname van een culturele test die goedgekeurd is door de Europese Commissie. Daarom is beslist om de culturele test van het VAF/Gamefonds over te nemen. (Ondertussen werd het instemmingsdecreet voor de voorbereide samenwerkingsovereenkomst reeds een eerste keer goedgekeurd door de VR in juni 2023.) Sinds 30 januari 2023 is het voor gameontwikkelaars mogelijk (mits erkend door de FOD Financiën) om bij het Departement CJM via de applicatie KIOSK een aanvraag in te dienen voor de erkenning van een videospel. Op 2 februari 2023 organiseerde het Departement CJM hierover een webinar die de aanvragers en tussenpersonen wegwijs moest maken doorheen de aanvraagprocedure en de belangrijkste aandachtpunten bij de wetgeving. Het Departement CJM ontving de eerste aanvraag op 16 maart 2023. 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 taxshelterinvesteringen is 3.559.000 euro.
	Aanbieden en onderhouden van een transparant en up-to-date overzicht van alle subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden voor de Vlaamse gamesector.	VAF	NTB	CJSM	Lopende	De diverse financieringsmogelijkheden voor games zijn op verschillende plekken terug te vinden op de website van het VAF (vaf.be). De makkelijkste manier is om 'Subsidie Aanvragen' aan te klikken en vervolgens te filteren op games. Men krijgt dan een overzicht van de verschillende fases waarvoor steun kan aangevraagd worden. Aanvragers kunnen daarnaast het reglement en eventueel de Beheersovereenkomst raadplegen op de pagina 'Subsidiedocumenten'. Specifiek voor games werd er recent, op vraag van de sector, een landingspagina toegevoegd waarop alles wat het VAF aanbiedt rond games, opgelijst staat: https://www.vaf.be/steun-aan-games 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.
	VRT investeert via Media Invest Vlaanderen, haar joint venture met PMV, in gamebedrijven, al dan niet met crossover-potentieel.	VRT / PMV	NVT	EWI / CJSM	Lopende	Media Invest heeft 2 lopende investeringen in de gamesector: Cyborn en Cybernetic Walrus. MediaInvest is een actieve component in de Seeds and Growth for Media cyclus waar Scale Ups een converteerbare lening of kapitaal kunnen ophalen. Sinds 2023 is er binnen Media Invest meer focus op content innovatie, waardoor er binnen de converteerbare lening meer ruimte is om creatieve componenten mee op te nemen in de clausule.
	De Vlaamse overheid ondersteunt de uitvoering van de nieuwe editie van het Europese subsidieprogramma Creative Europe.	Departement CJM / Creative Europe Media Desk	NVT	CJSM	Lopende	De Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen bleef de voorbije twee jaar samen met de vertegenwoordiging in het Werkprogrammacomité inzetten op het versterken van innovatie en games binnen het programma. De oproepen voor ontwikkelingssteun voor Videogames en Immersive Experiences onder werkprogramma's 2023 en 2024 (gepubliceerd in 2022 en 2023) werden dan ook jaar op jaar bijgesteld. De deelnamecriteria werden versoepeld en het budget en de cofinancieringsratio door de Europese Commissie werden opgetrokken. De Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen zette tijdens 2022-2023 verder in op verspreiding van informatie en netwerking. Op Gamescom gaf de nieuwe Creative Europe MEDIA stand in 2023 de mogelijkheid om veel ontwikkelaars te spreken en een netwerksessie te organiseren. Door twee succesvolle partnerschappen met het Unwrap Festival kreeg de Creative Europe MEDIA Desk een podium om te informeren over de oproepen en netwerkmomenten te organiseren tussen Vlaamse en andere Europese ontwikkelaars. In de voorbije periode bleef de Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen gebruik maken van de kennis en expertise bij FLEGA en VAF om haar bereik te vergroten. Er waren in de periode 2022-2023 vier succesvolle Vlaamse deelnames: Exiin in 2022 en 2023, Cyborn in 2023 en MoonMonster Studios in 2023.
4.2	**Meer informatiedeling, nauwere (interne) afstemming en monitoring van de verschillende beleidsmaatregelen en initiatieven ten aanzien van de gamesector**					
	Het structureel overlegplatform Vlaamse games maakt een doorstart.	Departement CJM / Departement OV / VAF / Flanders Game Hub	NVT	CJSM	Lopende	In 2022 vond geen structureel overlegplatform samen omdat het nog te vroeg was om aan de bredere groep terug te koppelen over de vooropgestelde acties en doelstellingen. Er vond in 2022 echter wel 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. In maart 2023 vond een werkbezoek van minister Dalle en zijn delegatie (Departement CJM, FIT, FLEGA, VAF en Flanders Game Hub) aan de San Francisco Bay Area en de Game Developers Conference plaats. In de context van de voorbereidingen hiervan en tijdens het werkbezoek zelf vond in de periode oktober 2022 – maart 2023 regelmatig formeel en informeel overleg plaats omtrent het Vlaamse gamebeleid. 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. In het kader van de BHO VAF/Gamefonds organiseert het VAF tweemaal per jaar een sectoroverleg en tweemaal per jaar een onderwijsoverleg waarin de belangrijkste actoren kennis kunnen delen en het VAF een update geeft van zijn initiatieven. Het Departement CJM neemt ook deel aan deze overlegmomenten. Het Departement OV heeft een tweemaandelijks overleg opgestart met VAF, FLEGA en Mediawijs over de rol van games in educatie, met als doel om de acties in het kader van de visienota Level Up op elkaar af te stemmen en elkaar te ondersteunen waar mogelijk. Daarnaast overleggen FLEGA, Flanders Game Hub en VAF vanaf midden 2023 elk kwartaal om de scope van de organisaties beter op elkaar af te stemmen.
	De monitoring van de economische activiteit van de Vlaamse gamesector wordt verder opgevolgd en aangescherpt.	VLAIO / Departement EWI / Flanders Game Hub / FLEGA / Departement CJM	NVT	EWI / CJSM	Lopende	De nieuwe cijfers van de impactstudie werden door VLAIO en EWI gelanceerd in juni 2023 op www.creatievesector.be. Hierin werden de cijfers van 2020 en 2021, de coronajaren, meegenomen. De coronacrisis heeft een enorme impact gehad op onze economie, en de culturele en creatieve sectoren vormen daarop geen uitzondering. De toegevoegde waarde, het aantal werkgevers en het aantal werkzame personen waren duidelijk lager in 2020. Sommige deelsectoren, zoals de audiovisuele sector, de muziek sector en de podiumkunsten, werden bijzonder hard getroffen. We zien echter dat de cijfers zich in 2021 geleidelijk herstellen, zij het met duidelijke verschillen tussen de deelsectoren. Sinds 2023 is er op creatievesector.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 actiepunt 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. Momenteel loopt overleg tussen FGH, VAF en FLEGA om tot 1 coherente aanpak te komen zodoende geen dubbele kosten te maken.
	Academisch onderzoek naar onderwerpen rond games wordt gestimuleerd.	Departement EWI / Departement CJM	NTB	EWI / CJSM	Lopende	Het instrumentatirum van EWI staat open voor (academische) onderzoeken inzake games. Zo loopt momenteel nog tot 30/9/2024 het SBO project 'Gam(e)(a)ble: Interdisciplinary research on the blurring lines between gaming and gambling among teenagers' van KU Leuven, UGent en UCLL.
	De positie van eSports binnen bestaande regelgevende kaders en binnen het overheidsbeleid wordt in kaart gebracht.	Departement CJM / Sport Vlaanderen	NVT	CJSM	Nog niet gestart	De vooropgestelde piste leverde nog geen resultaten op en er worden alternatieven gezocht. De mogelijkheid om het Kenniscentrum Mediapunt hier een kort verkennend onderzoek naar te laten doen wordt bekeken.
4.3	**Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod voor de gamesector**					
	Verhogen van de zakelijke vaardigheden en stimuleren van meer ondernemerschap binnen de gamesector.	VLAIO / Departement CJM / VAF / Flanders Game Hub	NVT	EWI / CJSM	Lopende	In opvolging van de vernieuwde taken Flanders DC waardoor de game sector hier niet meer terecht kon, en in opvolging van de oprichting van de Flanders Game Hub, werd door VLAIO een uitgebreid voorstel geformuleerd met webinars en een specifiek aanbod voor de game sector: een webinar om de sector bekend te maken binnen VLAIO, een webinar om de ondersteuning rond IE (intellectuele eigendom) van VLAIO bekend te maken binnen de gamesector, , een webinar om de steunmaatregelen van VLAIO bekend te maken binnen de gamesector,het acquisitieteam van VLAIO zal in samenwerking met het FIT extra inzetten op de gamesector, 3 collega's van het Team Bedrijfstrajecten nemen de gamesector op als een van hun specialisaties, we organiseren in 2024 een finmix-panel voor de sector of betrekken hen in de bestaande finmix-panels voor digitale projecten. Vanuit de Flanders Game Hub (FGH) zijn de coachingstrajecten voor SPARK (starters) en IGNITE (reeds wat meer ervaren studio's) bedrijven opgestart. De coaching situeert zich zowel op Project niveau als op Business niveau. Bij de SPARK studio's wordt er overwegend collectief gewerkt op vlak van Business Coaching. Bij de Ignite studio's is het vooral een 1 op 1 aanpak. De FGH is in overlg met verschillende partijen, waaronder VLERICK, om mogelijks een Postgraduaat rond Game Entrepreneurship in de markt te zetten als voortgezette opleiding bovenop onze Vlaamse game opleidingen. 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.
	Het VAF/Gamefonds werkt, in navolging van het Film- en Mediafonds, een aanbod rond talentontwikkeling uit voor game-ontwikkelaars.	VAF	NTB	CJSM	Lopende	De afgelopen jaren werd er door het VAF aan Talentontwikkeling voor games gewerkt. In 2022 werd er met het oog op een verdere uitbouw hiervan een extra werkkracht aangenomen. Lopende initiatieven zijn het Game Writers Collective en Gametrack. Game Writers Collective is een community van Vlaams talent dat zich bezighoudt met alle narratieve aspecten van videogames. Er worden op regelmatige basis peer2peer-sessies opgezet om ervaringen te delen. Nieuw sinds 2022 is de Game Writers Room waarbij er gedurende enkele dagen een writers room wordt samengesteld om gezamenlijk aan een, al dan niet fictief project, samen te werken om op die manier van elkaar te leren. Gametrack werd dan weer in het leven geroepen om veelbelovende gamemakers optimaal te begeleiden met coaching op maat en masterclasses van diverse (internationale) experten.

Nieuw	Oprichting van de Flanders Game Hub en uitrol van een incubatie- en acceleratietraject voor Vlaamse gamebedrijven.	Flanders Game Hub / VLAIO / Departement CJM	2.000.000	EWI / CJSM	Lopende	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 en werd via VLAIO toegekend aan Hangar K. De formele lancering van de Flanders Game Hub vond plaats op 20 april 2023. VLAIO ondersteunde de oprichting van de Flanders Game Hub met zijn aanpak rond clusters en incubatoren. De FGH 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. De selectie voor de eerste lichting studio's die door de Flanders Game Hub zal begeleid worden vond plaats in de context van het UNWRAP festival, dat een groot succes was met 941 deelnemers op dag 1 en 902 op dag 2. In aanloop naar UNWRAP en de finale jury presentatie werden er doorheen Vlaanderen (Leuven, Kortrijk, Gent, Hasselt, Antwerpen en Brussel) “How to Apply” sessies georganiseerd. In totaal waren er 66 deelnemers. In aanloop naar de selectie werd er ook een kick-off expert talk door Jason Della Rocca gegeven over Studio Design & Co-founder alignment. Hiervoor tekenden 72 deelnemers in. Uiteindelijk hebben er 14 studio’s gekandideerd voor het SPARK programma en 7 voor IGNITE. Na een preselectie werden er 8 SPARK en 7 IGNITE studio’s uitgenodigd naar de jury presentatie op 11 oktober 2023. Na een grondige jurering (met uitgebreide feedback) werden er 5 studio’s geselecteerd voor SPARK en 6 voor IGNITE. Tijdens het UNWRAP festival werden de geselecteerde studio’s publiekelijk kenbaar gemaakt. De selectie gebeurde op basis van de volgende criteria: Team, Project, Commercieel potentieel, Coachbaarheid. Er is maximaal gestreefd naar een objectieve, transparante, democratische en kwalitatieve evaluatiemethodiek. De jury bestond uit 16 experts uit binnen- en buitenland en uit verschillende disciplines. Momenteel zijn de coachingstrajecten voor zowel SPARK als IGNITE in volle opstart. Voor de opvolging van de studio’s wordt gebruik gemaakt van een Notion platform. Er is ook een Discord server opgestart om de community van SPARK en IGNITE studio’s met elkaar te connecteren.
Nieuw	VRT nodigt actief de game opleidingen uit op VRT en heeft jaarlijks verschillende stage plaatsen lopen met game opleidingen.	VRT	NVT	CJSM	Lopende	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,…) 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 (waar het voorheen vanuit VRT Innovatie werd opgestart).
4.4	**Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking in en met de gamesector**					
	Het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties.	VAF	NTB	CJSM	Lopende	Het VAF stimuleert op diverse manieren innovatie en crossmediale producties, o.a. aan de hand van het tweejaarlijkse, crossmediale talentontwikkelingsinitiatief Innovatie-atelier dat in 2020 (tijdens corona) in het leven werd geroepen. Dit atelier geeft de kans aan audiovisuele professionals om voor het eerst aan de slag te gaan met innovatieve projecten (AR, VR, interactieve projecten, games en webseries). Dankzij het traject zijn er intussen verschillende gameprojecten van filmregisseurs, schrijvers van tv-reeksen en mensen uit de animatiewereld in verschillende stadia van ontwikkeling bij het VAF. 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. Voor de editie van 2024 wordt er ook een spreker rond podcasts toegevoegd. Het centrale thema zal dit keer humor zijn. Het VAF ziet verder ook zijn initiatieven rond inclusie en diversiteit als een vorm van innovatie. Nieuwe stemmen laten weerklinken, voor een bredere representatie zorgen in de creaties zelf ... zorgt voor verrassende producties.
	Kruisbestuiving en samenwerking tussen de gamesector en andere relevante sectoren.	Departement CJM / VLAIO / FIT / VAF / Flanders Game Hub / VRT	NTB	CJSM / EWI / KBBJ	Lopende	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 voorvloeiend loopt momenteel het FIT initiatief Entertainment Lab ikv het FTI project, aansluitend op de uitbouw van een Entertainment Hub/Incubatiesite Rupelstreek. Flanders DC heeft binnen zijn nieuwe rol als steunpunt voor de design- en modesector, ook de opdracht gekregen om via kruisbestuiving met deze twee sectoren ook ander sectoren te helpen innoveren. De game sector is er daar een van. Voor de Henry van de Velde Awards 2024 werd de gamestudio I-Illusions genomineerd in de Digital Product categorie voor 'Shredders' 540INDY Invitational': een virtuele snowboardwedstrijd die een brug slaat tussen de gamingcommunity en de snowboardwereld. UNWRAP festival is het grootste jaarlijkse event waarbij de diverse subsectoren binnen de brede entertainment industrie samen gebracht worden. Dit jaar was de 3de en grootste editie met de launchparty van BAM (Vlaamse game die wereldwijd werd gereleased samen met de Meta Quest 3) als één van de grootste sector meetups. 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 ook game bedrijven in contact met andere game-, film-, muziek- en mediaproducenten. Ook het VAF zet in op kruisbestuiving (zie actiepunt hierboven) en heeft de ambitie om van het Gamefonds de derde grote poot van het VAF te maken. Concreet wil dit zeggen dat het VAF voor games een gelijkaardige werking nastreeft als bij het Filmfonds en Mediafonds (Creatie, Talentontwikkeling, Publiek, Promotie, Duurzaamheid, Inclusie ...). Door de werking rond games op deze manier uit te breiden is er spontaan meer wisselwerking tussen de drie fondsen (Filmfonds, Mediafonds en Gamefonds).
	Binnen het relanceproject Digitale transformatie van de Vlaamse mediasector wordt ingezet op projecten waarbij gamebedrijven kunnen samenwerken met actoren uit de brede mediasector.	Departement CJM / VLAIO	2.420.444,21	CJSM / EWI	Lopende	In kader van de projectoproep digitale transformatie van het Departement CJM gaan verschillende projecten aan de slag met gametechnologieën en wordt samenwerking met de gamesector gezocht. Zo wordt in kader van de projecten Xited en XR Hub samengewerkt met game(tech)bedrijven rond immersieve media. Binnen het project Oasis worden kennis, digitale tools, workflows en state-of-the-art technologieën uit de media, VR en game industrie (zoals AI, MOCAP, 3D design, Unreal 5, …) tussen de stakeholders gedeeld om een performant innovatief digitaal productieproces te ontwikkelen dat toelaat om (1) de efficiëntie en kwaliteit van media-, VR- en gameproducties in Vlaanderen te verhogen, (2) Vlaamse ondernemingen uit de media-, VR- en gamesector weerbaarder te maken tegen internationale concurrentie, alsook meerwaarde voor hen, hun klanten en betrokken partijen te creëren, (3) jongeren (Gen Z en a) of andere doelgroepen beter te bereiken d.m.v. nieuwe transmedia formats die beter aansluiten bij hun leefwereld. De door VLAIO gesteunde proeftuin Media XR en 5G wil Vlaamse mediabedrijven (TV, radio, print, online), XR- en reclame-agentschappen, eventorganisatoren en telecomoperatoren kennis laten maken met de mogelijkheden van nieuwe XR-content (“extended reality”) en -reclame en crossmediale formats die mogelijk wordt gemaakt dankzij 5G.
Nieuw	Cultuurconnect zet in op het gebruik van game ervaringen binnen de cultuursector	Departement CJM / Cultuurconnect	NTB	CJSM	Lopende	Cultuurconnect lanceerde in 2022 (binnen de reguliere werking) een theaterspel voor het lager onderwijs (Voor de Show) om leerlingen te enthousiasmeren voor de komende schoolvoorstelling in het cultuurcentrum. Tijdens een virtuele wandeling door het cultuurhuis voeren de leerlingen opdrachten uit rond podiumkunsten, theatercodes en de specifieke voorstelling die ze gaan bekijken. Het spel is aanpasbaar naargelang de voorstelling en is modulair in soorten opdrachten. Vanaf het schooljaar '23-'24 is Voor De Show ook speelklaar voor het buitengewoon onderwijs. Tegelijk werden een aantal elementen geoptimaliseerd in de spelmodule én staat er gloednieuw promotiemateriaal klaar zodat cultuurhuizen het spel nog breder bekend kunnen maken.
4.5	**Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games**					
	Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing.	VAF	NTB	CJSM	Lopende	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. Het VAF stelt vast dat marketing nog steeds een pijnpunt is en bekijkt de mogelijkheid om hierrond via Talentontwikkeling meer begeleiding aan te bieden.
	FIT verleent steun voor deelname aan internationale B2B-gamebeurzen en informeert de sector over andere internationale opportuniteiten.	FIT	NTB	KBBJ	Lopende	Op Gamescom 2023 waren 16 Vlaamse bedrijven aanwezig. Op GDC 2023 namen 17 Vlaamse bedrijven deel, de prospectie voor GDC 2024 is opgestart. Voor beide beurzen werd zoals steeds ingezet op inclusieve randactiviteiten zoals de Meet to Match (Gamescom) / Courage XL event (GDC) en Belgian Games Café (Gamescom + GDC). Beide beurzen stonden in 2023 hoog op de politieke agenda, met een deelname van de Minister van Media aan GDC en van de Minister-President aan Gamescom. In 2024 zal meer marketing aandacht gaan naar Vlaanderen als interessante hub voor de gaming industrie (verderbouwend op wat reeds op de creative media and gaming industry FIT site te vinden is), ook via specifieke info over de Taxshelter voor game development bedrijven. FLEGA en FIT hadden binnen het structureel partnerschip 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) Flanders Game Hub en FLEGA hebben op vraag van FIT deelgenomen aan de Belgische Economische Missie (oktober 2023) naar Australië om daar de Vlaamse gamesector succesvol te vertegenwoordigen.
	Stimuleren en ondersteunen van ontwikkelaars om met hun games deel te nemen aan competities en festivals.	FIT / VAF / FLEGA / Departement CJM	NTB	KBBJ / CJSM	Lopende	Aanvragers bij het VAF/Gamefonds kunnen de kost, mits goede onderbouwing, van de deelname aan competities, festivals, beurzen opnemen in hun aanvraag promotiesteun. In tegenstelling tot film, waar de selectie voor een festival en/of een bekroning op een festival als nieuwswaardig wordt gezien, zetten nog maar weinig gamemakers in op het in de wacht slepen van prijzen. Weinig prijzen hebben momenteel een grote impact. Het Amerikaanse IGF (Indie Game Festival) is de meest prestigieuze, maar zorgt niet noodzakelijk voor extra media-aandacht en/of een significante meerverkoop. In 2023 werd door het Departement CJM financiële steun verleend aan FLEGA voor een bijdrage in de organisatie van de Belgian Game Awards 2023. Tijdens een liveshow op 23 juni 2023 werden prijzen uitgereikt in verschillende categorieën. De show werd afgesloten met een netwerkdrink waarbij de games van alle winnaars ook konden worden gespeeld. FLEGA publiceert nog steeds haar awards/call/deadlines calendar op de website.
4.6	**Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games**					

	Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid en zijn partners ondernemen verschillende initiatieven om de burger en het mediawijsheidsveld te informeren over games.	Mediawijs / Departement CJM	NTB	CJSM	Lopende	In het kader van de subsidieovereenkomst 2022-2025 informeert en sensibiliseert Mediawijs structureel over games naar burgers en het mediawijsheidsveld. Op de webpagina is steeds een infodossier te vinden over gaming voor professionals in het mediawijsheidsveld en intermediairen die errond werken. Nog in 2023 zal een herwerkt dossier 'Games in de klas' toegevoegd worden. Elke mediacoach-opleiding bevat een dag over Media en Spel. Ook binnen MediaNest.be wordt steeds aandacht aan dit thema besteed en werkte Mediawijs samen met het onderzoeksproject Gam(e)(a)ble. In die samenwerking ondersteunden ze de ontwikkeling van een meetinstrument voor ouders over hoe zij omgaan met hun gamende kind(eren). Het thema games of games als mediawijze tool komt ook aan bod in verschillende studiedagen en onderzoeken (Apestaartjaren, MediaNest). Op de jaarlijkse Dig it Up studiedag over digitale cultuureducatie die Mediawijs in Antwerpen organiseert met een hoop partners, komen games systematisch aan bod. In het Mediamenu van Mediawijs worden ook workshops met educatieve games rond mediawijze thema's opgenomen en als organisatie ondersteunen zij ook dossiers rond educatieve of serious games. In de jaarlijkse campagne 'De Schaal van M' wordt samen met Ketnet de les 'Game on!' aangeboden en sinds dit jaar ook een vernieuwd lessenpakket Publiville over reclame met daarin online educatieve games. Reeds in 2022 organiseerde Mediawijs samen met DiGRA, VAF en BelgianGames een netwerkbijeenkomst voor game developers en onderzoekers. Het netwerkevent bracht de onderzoekswereld en professionals uit de gamesector en het brede mediawijze werkveld samen. In 2023 plant Mediawijs nog een nieuw netwerkevent met Kenniscentrum Digisprong voor educatieve non-profits en onderwijsactoren die educatief met games en technologie aan de slag willen. Video Games Federation Belgium stemt op regelmatige basis af met Mediawijs in kader van de Speelhetslim website, die eind 2023 volledig wordt vernieuwd met bijhorende eindejaarscampagne rond parental control tools en age ratings (PEGI).
	De Vlaamse overheid houdt actief de vinger aan de pols inzake het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information).	Departement CJM	NVT	CJSM	Lopende	De Vlaamse overheid is sinds midden oktober 2018 officieel lid van de PEGI Council. Het Departement CJM vaardigt een vaste vertegenwoordiger af. Op 28 september 2023 vond de laatste bijeenkomst van de PEGI Council plaats, in de context van de viering van het 20-jarig bestaan van PEGI. De PEGI-ratings werden in 2018 ook opgenomen in de modules voor de steunaanvragen bij het VAF/Gamefonds. Video Games Federation Belgium lanceerde samen met PEGI recent nog de PEGI Teacher Challenge voor leerkrachten. Leerlingen leren in de klas op die manier meer over age ratings van videogames. De challenge werd gepubliceerd op Klascement.
	Het Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs (VAD) besteedt gepaste aandacht aan de risico's van problematisch gamegedrag.	VAD / Departement Zorg	NVT	WVG	Lopende	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.
	Het VAF/Gamefonds verleent specifieke steun aan artistieke en serious games.	VAF	NTB	CJSM	Lopende	Het VAF/Gamefonds verleent sinds zijn oprichting in 2012 financiële steun aan artistieke en serious games. Dit soort games zijn echter schaars. Om het aanbod artistieke games te stimuleren verleent het VAF steun aan het Different Perspectives-festival in Antwerpen en de expo Player Input. Op het vlak van serious games gaf het VAF, samen met FLEGA, op uitnodiging van het hoofd Wereldburgerschap, een presentatie aan tal van NGO's. De exacte verdeling in het aantal aanvragen tussen de vier categorieën games die het VAF ondersteunt (entertainment, artistiek, serious en educatief) zijn te bekijken op https://www.vaf.be/over-de-sector/data/het-vaf-in-cijfers
	Stimuleren en ondersteunen van initiatieven die de Vlaamse gamesector en de maatschappelijke meerwaarde van games in de kijker zetten.	Departement CJM / VAF	NTB	CJSM	Lopende	Het VAF ondersteunt ad hoc initiatieven ten behoeve van de professionalisering en/of de verdere uitgroei van de sector en het lokale ecosysteem. Het gaat vaak om initiatieven die ontstaan vanuit de sector zelf (zogenaamde grassroots-initiatieven) en waaraan het VAF financiële steun kan verlenen. Om te bepalen aan welke initiatieven al dan niet steun wordt verleend, wordt er gekeken naar onder andere de doelstellingen, de mogelijke impact, differentiatie met reeds bestaande initiatieven en de realiteitszin van de begroting. Tijdens UNWRAP23 was er een specifieke "Game for Thought" track die inzoomt op alle mogelijk maatschappelijk relevante topics verbonden aan games en media. In het kader van de het Europees Voorzitterschap in 2024 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. De consumentenwebsite van de sector, speelhetslim.be, brengt regelmatig verhalen en inspiratie rond thema's zoals games for good, games in de klas en het sociaal aspect van videogames.
	Stimuleren van educatieve games en game-based learning in het onderwijs.	Departement OV / VAF / Mediawijs / FLEGA / Departement CJM	691.000	OV / CJSM	Lopende	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. Daarnaast introduceerde het VAF binnen zijn domein Creatie een gloednieuwe steunvorm aan: steun voor een educatieve versie van een niet-educatieve game. De steunvorm maakt het mogelijk voor Vlaamse makers om hun game optimaal af te stemmen op de Vlaamse klascontext. In 2023 werd door het Departement CJM een subsidie van 15.000 euro verleend aan het OMG (Onderwijs Met Games)-event (ook VAF voorzag aanvullende financiering binnen haar middelen). 35 organisaties toonden aan leerkrachten en andere geïnteresseerden hoe games, gametechnologieën, gamification en immersieve technologieën als AR en VR kunnen helpen om meer leerkansen te creëren en leerwinst te boeken. Daarnaast was er ook aandacht voor hoe je mediawijs kan omgaan met games in de klas. Ze focusten ook op computationeel denken, toegepast in enkele workshops rond coderen. Ze lieten professionals uit het onderwijs ervaren hoe games gemaaktworden en hoe ze hun leerlingen ook zelf games kunnen laten maken om zo computationeel denken te bevorderen. Dit linkte terug naar (game) development en de arbeidsmogelijkheden daar. Er loopt overleg en onderzoek tussen Departement OV, Mediawijs en FLEGA over de opportuniteit van de vertaling van het Games in Schools Handbook for Teachers (versie 2023) van European Schoolnet en de publicatie van enkele artikels op basis van het Handbook als alternatief. Er loopt overleg tussen Departement OV, VAF, FLEGA en Mediawijs over de organisatie en invulling van een gameforumavond in mei/juni 2024 met als doel om game-ontwikkelaars een beter zicht op de structuur en noden van het onderwijs te geven en mogelijke samenwerkingen te verkennen met actoren/organisaties inzake educatie.
	Er wordt doelgericht ingezet op het stimuleren van diversiteit, om een betere representativiteit in de gamesector te bereiken.	Departement CJM / VAF	NTB	CJSM	Lopende	Het VAF verleent financiële steun aan Game For Thought, een maandelijkse 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 ... Voor aanvragers die doelgericht inclusief willen zijn in hun projecten biedt het VAF een inclusietraject aan. Dit traject houdt in dat er via het VAF/Gamefonds experten uit bepaalde hoeken via het VAF (dat deze experten rechtstreeks betaalt) tijdelijk kunnen ingehuurd worden. Een concreet voorbeeld: de game 'All I Ever Wanted' van gamestudio Like Charlie bevat zwarte personages, terwijl het team volledig wit is. Via het VAF kregen ze de hulp van een zwart collectief van gameschrijvers. Tijdens UNWRAP23 was er een specifieke "Game for Thought" track die inzoomde op alle mogelijk maatschappelijk relevanter topics verbonden aan games en media.
	Er worden stappen gezet om ontwikkelaars bewust te maken van de ecologische impact van hun werk.	VAF / FLEGA / Departement CJM	98.262,50	CJSM	Lopende	Het Departement CJM verleende financiële steun aan Digimpact 1 in 2021 en Digimpact2 in 2023. Na het eerste traject van 2021-2022 stelde het Pulse Transitienetwerk met ondersteuning van het VAF een verslag op onder de naam Digimpact. Het rapport onderzoekt de impact van de gamesector op het klimaat en omvat een stappenplan voor de reductie van de uitstoot van broeikassen. Het schetst niet alleen de globale uitdagingen en initiatieven uit andere regio's, maar gaat ook op zoek naar handvaten voor lokale studio's en hun projecten. FLEGA verspreidde de oproep van Pulse/VAF voor de survey en gratis energiescan. Het rapport krijgt in 2023-2024 een vervolg in de vorm van o.a. het opstellen van een landschapstekening naar duurzaamheidsexperten, praktijkvoorbeelden en hulpmiddelen, en een energiescan van een grote gamestudio. Als resultaat wordt een baseline voor de verduurzaming van de gamesector begin 2024 voorgesteld op een event. Het gesprek wordt aangegaan met de gamesector en andere stakeholders om een basis te leggen voor een vormings- en inpiratie-aanbod, een meetbare impact en intensievere ondersteuning op maat van en gedragen door de sector.