



# Level Up Vlaanderen

## Inhoud

<b>1. SITUERING</b> .....	2
<b>2. DOORLICHTING GAMESECTOR EN ACTIEPLAN</b> .....	3
<b>3. VAN ACTIEPLAN NAAR VISIENOTA</b> .....	4
<b>4. VISIE EN MAATREGELEN</b> .....	5
<b>4.0. Opvolging van de langetermijndoelstellingen van het gamebeleid en evolutie van de sector</b> .....	5
<b>4.1. Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling</b> .....	6
<b>4.2. Meer informatiedeling, nauwere (interne) afstemming en monitoring van de verschillende beleidsmaatregelen en initiatieven ten aanzien van de gamesector</b> .....	9
<b>4.3. Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod voor de gamesector</b> .....	11
<b>4.4. Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking in en met de gamesector</b> .....	12
<b>4.5. Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games</b> .....	15
<b>4.6. Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games</b> .....	18

## 1. SITUERING

Bijna vier jaar geleden werd het eerste Actieplan Gaming (2018-2021) door de Vlaamse Regering goedgekeurd. De context van toen, waarin videogames als een sterk groeiend economisch en maatschappelijk fenomeen werd omschreven, is weinig veranderd. Bijna 40% van alle Vlamingen is in het bezit van een game-apparaat (console of handheld), in de leeftijdscategorieën tot 44 jaar spreken we zelfs over een grote meerderheid. Bovendien worden ook smartphones en tablets (quasi elke Vlaming bezit minstens één van de twee) de laatste jaren steeds vaker gebruikt om te gamen (denk bijvoorbeeld aan de lancering van Apple Arcade in 2019). In 2020 gaf 54% van de Vlamingen aan minstens maandelijks te gamen, in 2017 was dat net 50%<sup>1</sup>.

Als we onze blik vandaag richten op de Vlaamse gamesector<sup>2</sup>, zien we vooral een toename in het aantal actieve ondernemingen. Over heel België steeg het aantal gamebedrijven tussen 2017 en 2020 van 65 naar 84, waarvan het merendeel in Vlaanderen actief is. Deze groei wordt echter niet weerspiegeld in personeels- en omzetcijfers. Het merendeel van de ondernemingen heeft minder dan 10 werknemers. De omzet, die in 2020 82 miljoen euro bedroeg, is nog steeds grotendeels

<sup>1</sup> Cijfers in deze paragraaf afkomstig uit [Digimeter 2020](#).

<sup>2</sup> Cijfers in deze paragraaf afkomstig uit [survey](#) uitgevoerd door Belgian Games in 2021.

afhankelijk van één grote speler. We hebben in Vlaanderen een aantal opleidingen rond gamedesign en -ontwikkeling die wereldwijd hoge ogen gooien, maar het blijft moeilijk om de output van die opleidingen te vertalen naar een structureel voordeel voor de eigen gamesector.

Onze sector situeert zich in een globale context die, mede door de COVID-19-pandemie, nog steeds aan een enorme opmars bezig is. De afgelopen vier jaar nam de wereldwijde omzet van de gamesector toe met 52% tot bijna 180 miljard dollar en het aantal gamers wereldwijd groeide van 2,2 naar 2,9 miljard<sup>3</sup>. Miljardenovernames beginnen steeds vaker voor te komen en leiden tot verticale en horizontale integratie. Dan hebben we het natuurlijk over de aankopen van ZeniMax Media en Activision Blizzard door Microsoft, maar evengoed over de overname van Weta Digital door Unity Software. Ook grote techbedrijven zoals Netflix, Amazon, Facebook/Meta en Google zetten de voorbije jaren steeds sterker in op games en gametechnologie. De lancering van de nieuwste generatie gameconsoles eind 2020 (PlayStation 5 en Xbox Series X|S) werd vooral gekenmerkt door een aanbod die de enorme vraag nog steeds niet kan bijhouden. Toch zal de Vlaamse gamesector niet ten volle op deze golf kunnen meesurfen; daarvoor zijn onze productie- en marketingbudgetten te klein, de interesse van investeerders te beperkt of de lokroep van een topjob bij een ervaren buitenlands team te aantrekkelijk. Bovendien kunnen gamebedrijven in verschillende (Europese) landen beroep doen op lokale ondersteuningsregimes zoals belastingkredieten; België (en dus ook Vlaanderen) loopt op dat vlak echter nog achterop.

Dat hoeft niet noodzakelijk zo te blijven. Al bij de opmaak van het actieplan in 2018 was duidelijk dat we in Vlaanderen over de juiste ingrediënten beschikken om de ambities van onze lokale gamesector naar een hoger niveau te tillen, maar dat ook het recept van belang is: een omgeving waar een marktgerichte aanpak innovatie niet in de weg staat en waar de overheid de nodige stimulansen en vangnetten voorziet.

De rol van het actieplan werd in 2018 als volgt omschreven: *“Met dit actieplan wil de Vlaamse overheid een antwoord bieden op de noden van de lokale gamesector en de beleidsaanbevelingen die door de onderzoekers van imec werden geformuleerd. Hierbij focussen we 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.”*

Het actieplan bevatte een overzicht van de verschillende overheidsacties ten gunste van de bredere gamesector, waaronder een aantal nieuwe initiatieven: zo werd het budget van het VAF/Gamefonds significant verhoogd en werd op federaal niveau het proces in gang gezet om het Tax Shelter-systeem uit te breiden naar de gamesector.

## **2. DOORLICHTING GAMESECTOR EN ACTIEPLAN**

Eind 2021 liep het actieplan ten einde. De sector werd bevraagd over de meerwaarde van het plan in het kader van de ‘Doorlichting van het Vlaams audiovisueel beleid 2021’<sup>4</sup>. Deze studie, in opdracht van het Departement CJM, werd uitgevoerd door onderzoekers van de Vrije Universiteit Brussel en Universiteit Antwerpen. De algemene conclusie luidde als volgt:

---

<sup>3</sup> Cijfers afkomstig van [Newzoo](#). Groei vergelijkt cijfer 2021 met cijfer 2017.

<sup>4</sup> <https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2021-12/doorlichting-audiovisueel-beleid-2021-rapport.pdf>

*“Het Actieplan Gaming blijft een belangrijk instrument voor de Vlaamse gamesector. De werkpunten sluiten nog steeds aan bij de noden van de sector. Uit de bevraging kunnen we afleiden dat het Actieplan Gaming goed wordt ontvangen binnen de sector. Stakeholders lijken wel nog meer centrale sturing te verwachten van het actieplan, dat nu een brede waaier aan verantwoordelijkheden spreidt over diverse spelers.”*

In de adviezen wordt verder aangegeven dat de grootste noden voor de gamesector momenteel drieledig zijn: het aantrekken van (risico)kapitaal, zakelijke skills om investeerders aan te trekken en internationale zichtbaarheid van Vlaamse producties. Er wordt dan ook voorgesteld om met een driesporenaanpak te werken: rechtstreekse subsidies (via het VAF/Gamefonds), leningen (via PMV, Media Invest Vlaanderen of mogelijk nieuwe spelers) en fiscale voordelen (Tax Shelter). Daarnaast worden nog een aantal specifieke aanbevelingen gedaan om de sector verder te begeleiden naar maturiteit:

- Het oprichten van een Vlaamse gamehub, in navolging van gelijkaardige initiatieven in o.a. Finland, Italië en Nederland. Bedrijven uit de sector verzamelen op een gezamenlijke locatie om kennis te delen en geïnteresseerde professionals aan te trekken om zo een positieve groeicyclus op te zetten;
- Er wordt gepleit voor een bijkomende verhoging van het budget voor het VAF/Gamefonds;
- Er wordt gepleit voor een uitdrukkelijker en meer impactvolle ondersteuning van een *vertical slice* (zie verder) via het VAF/Gamefonds mogelijk te maken;
- De mogelijkheid moet bekeken worden om een professioneel mastertraject uit te werken dat kan aansluiten op de bestaande curricula van bv. DAE en LUCA School of Arts.

### **3. VAN ACTIEPLAN NAAR VISIENOTA**

Zoals de doorlichting aangeeft hebben veel acties uit het vorige actieplan blijvende meerwaarde. Deze zullen dan ook verdergezet worden, al dan niet in licht aangepaste versie (rekening houdend met *lessons learned*). Toch volgen we het actieplan niet op met een nieuw plan, maar met een visienota die naast acties ook een breder strategisch beleidskader uiteenzet. Rekening houdend met de snel evolutieve aard van de sector is het niet optimaal om het volledige Vlaamse gamebeleid voor de komende vier jaar helemaal vast te betonnen. In de visienota vertrekken we echter wel vanuit de zes werkpunten van het actieplan. Dit zijn lange termijn doelstellingen die zoals geadviseerd relevant blijven.

Vertrekkend vanuit deze werkpunten lichten we toe wat onze ambities zijn en lijsten we een aantal concrete initiatieven op, van doorlopende acties uit het afgelopen plan tot reeds gekende initiatieven die nog in uitwerking zijn. Deze oplisting is geenszins exhaustief om ruimte te laten voor het uitwerken van volledig nieuwe initiatieven, zodat we kunnen inspelen op opportuniteiten en onverwachte evoluties. Regelmatige overlegmomenten tussen de verschillende relevante actoren rond het gamebeleid laten toe om nieuw beleid af te stemmen en ook de stem van de sector hierin te horen (zie ook infra – werkpunt 2).

Deze visienota, die een levend document is, zal functioneel zijn tussen 2022 en 2025. Het overlegplatform Vlaams gamebeleid, onder coördinatie van het kabinet van de minister van Media en het Departement CJM, komt samen voor overleg wanneer gebeurtenissen of evoluties in de sector dat vragen. We beogen hierbij minstens twee overlegmomenten per jaar waarbij alle kernleden van het overlegplatform aanwezig zijn. Bij deze overlegmomenten zullen nieuwe

initiatieven toegelicht en gebundeld worden. Voor zover relevant zullen deze gedeeld worden via mededelingen aan de Vlaamse Regering. Een eerste rapportering is voorzien voor 2023 en wordt voorafgaand aan agendering doorgesproken op een interne beleidsgroep bestaande uit ambtelijke en politieke beleidsvoerders.

## **4. VISIE EN MAATREGELEN**

### **4.0. Opvolging van de langetermijndoelstellingen van het gamebeleid en evolutie van de sector**

Zoals aangegeven in punt 3 is de inhoud van dit document een startpunt voor het gamebeleid van de komende vier jaar. Het is de uitdrukkelijke bedoeling om in de periode 2022-2025 nieuwe initiatieven op te starten, die inspelen op evoluties in de sector en de noden die daaruit voortkomen. Daarvoor is het noodzakelijk dat alle actoren binnen het Vlaams gamebeleid goed op elkaar afgestemd zijn en dat vanuit overheidskant de vinger aan de pols van de Vlaamse gamesector gehouden wordt.

Een belangrijk instrument hierin is het structureel overlegplatform Vlaams gamebeleid. Sinds de COVID-19-pandemie kon dit overlegplatform de vooropgestelde afspraak (tweemaal per jaar) niet langer nakomen. Vanaf 2022 wordt de draad weer opgepikt. De werking van het platform wordt gestroomlijnd: er wordt vertrokken vanuit een kerngroep met actoren die sterk vertegenwoordigd zijn in de visienota:

- Departement Cultuur, Jeugd en Media,
- Departement Onderwijs en Vorming (Kenniscentrum Digisprong),
- Flanders Investment & Trade,
- Vlaams Audiovisueel Fonds,
- Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid,
- VLAIO,
- VRT,
- FLEGA.

Deze kerngroep komt minstens tweemaal per jaar samen. Indien nodig kunnen andere actoren (bv. de Vlaamse gameopleidingen) aansluiten met specifieke initiatieven of overlegpunten, of kunnen tussentijdse overlegmomenten voorzien worden rond specifieke thema's of binnen bepaalde clusters (met terugkoppeling naar de bredere kerngroep). Naast het afstemmen van activiteiten worden samenwerkingsopportunities een belangrijk onderdeel: deelnemers worden aangemoedigd, met het Departement CJM als facilitator en coördinator, om expertise uit te wisselen en elkaar te ondersteunen waar nodig, teneinde het ecosysteem van de Vlaamse gamesector sterker te maken.

Vanuit dit overlegplatform zullen de langetermijndoelstellingen voor het Vlaams gamebeleid opgevolgd worden, en bekeken worden welke acties op til staan of welke acties er binnen het ecosysteem nog ontbreken. De overzichten die uit deze overlegmomenten voortkomen kunnen indien relevant gecommuniceerd worden als mededeling aan de Vlaamse Regering. Zoals aangegeven onder punt 3 zal een eerste rapportering ten laatste in 2023 opgesteld worden. Op die manier kunnen de verschillende noden of initiatieven ook doorgesproken worden op het politieke niveau.

## 4.1. Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling

Het aantrekken van investeringen, met name groter privaat kapitaal, blijft cruciaal, maar is ook een pijnpunt. Het uitgangspunt is logisch: zonder de nodige financiering kunnen ontwikkelaars hun projecten niet draaiende houden. Ze worden nog te vaak verplicht om *work for hire* uit te voeren om de eigenlijke gameprojecten te financieren, of moeten de projecten soms tijdelijk stopzetten. De vertragingen die producties hierdoor oplopen, eisen niet enkel een persoonlijke maar in sommige gevallen ook een commerciële tol: wat een jaar of twee geleden nog innovatief was kan momenteel al volledig achterhaald zijn.

Een volwaardige en tijdig geregelde financiering is dus onmisbaar om het meeste uit een productie te halen. Ook de Vlaamse overheid biedt hier reeds een aantal opties, met als voornaamste instrument het VAF/Gamefonds. We mogen deze opties niet als een eindpunt beschouwen, maar bekijken of dit voldoende is en of we de juiste mensen bereiken. Dit is essentieel voor de Vlaamse gamesector, die voor een groot deel uit jonge, kleinere teams<sup>5</sup> bestaat die een sterke creatieve ambitie hebben maar niet altijd over de nodige ervaring beschikken om de juiste investeerders aan te trekken. De doorlichting van het Vlaamse gamebeleid stelt hieromtrent een ideale mix van drie financieringsporen vanuit de overheid voor:

- Rechtstreekse publieke financiering/subsidiëring (door bv. VAF/Gamefonds),
- Fiscale voordelen (bv. via Tax Shelter),
- Leningen en participaties (via PMV en Media Invest Vlaanderen).

Binnen alvast twee van de drie sporen worden nog deze legislatuur stappen gezet. Het budget van het VAF/Gamefonds voor rechtstreekse investeringen wordt stevig opgetrokken. Daarnaast wordt de uitbreiding van de Tax Shelter normaliter in uitvoering gebracht, waarbij de Vlaamse Gemeenschap een samenwerkingsakkoord afsluit met de andere gemeenschappen.

We moeten evenwel niet de illusie koesteren dat de Vlaamse overheid, ondanks een waaier aan instrumenten, de Vlaamse gamesector in haar eentje naar een hoger niveau kan tillen. Een deel van de ondersteuning vanuit de overheid moet dan ook dienen om ontwikkelaars de nodige *know-how* te geven om de private investeerdersmarkt te betreden. Een Tax Shelter is hier al een goed initiatief voor, maar er moet ook gemikt worden op grotere, internationale budgetten. De afgelopen jaren zijn een aantal voorbeelden opgedoken van Vlaamse ontwikkelaars die konden rekenen op honderdduizenden tot een paar miljoen euro buitenlands kapitaal: we willen deze ervaringen omzetten in een hefboom om meer ontwikkelaars naar zo'n fondsen te begeleiden. Ook het instrumentarium wordt hieraan aangepast: zo kan het VAF/Gamefonds nu uitdrukkelijker investeren in *vertical slices* en stellen zij een budget ter beschikking voor talentontwikkeling en professionalisering.

Voor internationale opportuniteiten biedt ook FIT de nodige ondersteuning, dit via een structureel partnerschap met de Vlaamse sectorfederatie FLEGA. Voor het eerste jaar van die samenwerking bevat het plan specifieke KPI's<sup>6</sup> zoals aanwezigheid van lokale bedrijven op internationale gamebeurzen, matchmaking van lokale bedrijven met internationale spelers en het uitwerken van een internationaliseringsstrategie voor de Vlaamse gamesector. Daarnaast specialiseert het *inbound trade department* van FIT, in samenwerking met het team acquisities van VLAIO, zich in het aantrekken van internationale spelers naar Vlaanderen. De focus ligt daarbij niet op grote

---

<sup>5</sup> [Sectorbevraging](#) door Belgian Games voor 2020: 52% van Belgische gamebedrijven zijn minder dan 5 jaar oud, 86% hebben 10 of minder werknemers. Ongeveer een derde van de bedrijven zijn eenmansbedrijven.

<sup>6</sup> Het partnerschap met FIT is net als deze visienota een evolutieve samenwerking waarvan de KPI's jaar na jaar herbekeken worden in functie van wat de markt vraagt en in nauw overleg met FLEGA.

marketingacties in het buitenland maar op het aantrekken van buitenlandse investeringen om het ecosysteem in Vlaanderen te versterken en een nog grotere internationale uitstraling te geven. De voorbeelden van bestaande 'game-metropolen' die gegroeid zijn rond de aanwezigheid van enkele grote spelers zijn immers legio. Op termijn kan ook het uitgebreide netwerk van Technologie-Attachés van FIT ingeschakeld worden om Vlaamse gamebedrijven te ondersteunen en contacten te leggen met bredere netwerken aan potentiële partners.

Ook in eigen land zien we nieuwe opportuniteiten opduiken. Zo werd in 2021 het durfkapitaalfonds ForsVC gelanceerd, een privaat initiatief van Howest, Cronos Groep en BNP Paribas Fortis. Dit fonds beoogt in zijn opstart een privaat alternatief te bieden voor de steun van het VAF/Gamefonds, met budgetten van gelijkaardige grootteorde. Ondertussen is het kapitaal van ForsVC al opgelopen tot 18 miljoen euro dankzij bijkomende financiering van partners die samen geloven in het potentieel van onze lokale gamesector. Begin 2022 volgde ook Inviga, een Frans-Belgisch investeringsfonds dat Belgische projecten wil ondersteunen met budgetten van 100.000 tot 5 miljoen euro per project. Ook met deze en mogelijke toekomstige spelers onderhouden we contacten en bekijken we versterkingsmogelijkheden: zo participeerde PMV voor een budget van 2,5 miljoen euro in het kapitaal van ForsVC.

Wat betreft het derde spoor, leningen en participaties, werken we in de eerste plaats voort op herkenning. Er zijn momenteel al een aantal leningsmogelijkheden voor gamebedrijven, maar deze zijn niet altijd even bekend bij de sector. Via gekende tussenpersonen en betrokken actoren zoals Media Invest Vlaanderen en PMV willen we de bekendheid van deze instrumenten binnen de sector verhogen.

*Het budget van het VAF/Gamefonds wordt verhoogd. De steunmogelijkheden worden uitgebreid.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

In het kader van de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025<sup>7</sup> van het VAF/Gamefonds wordt het totale budget sterk verhoogd. In 2022 stijgt het budget tot 2,9 miljoen euro (dankzij de maatregelen van het relanceplan Vlaamse Veerkracht). Vervolgens zal het budget vanaf 2023 structureel worden verhoogd van 1,7 miljoen euro tot 2,7 miljoen euro.

De nieuwe beheersovereenkomst laat een bredere flexibiliteit toe rond productiesteun: er kan binnen een project steun toegekend worden voor de ontwikkeling van een *vertical slice*, of verticale doorsnede, zijnde een volledig afgewerkte, gepolijste en speelbare demonstratieversie van de mogelijkheden van de game. Zo'n *vertical slice* kan een nuttige tool zijn voor een ontwikkelaar om private investeringen aan te trekken. De steunintensiteit (het aandeel van steun vanuit het VAF en andere overheidsinitiatieven in het totale budget) voor een *vertical slice*, maar ook voor reguliere productie, kan hoger zijn voor starters en afgestudeerden. 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. Om volledige flexibiliteit toe te laten, en steun op maat van een project te voorzien, worden er geen aparte steunmaxima voorzien voor *vertical slices*, gewone productie of productie na release.

*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.*

*Bevoegdheid: Minister van Media (interfederale context)*

<sup>7</sup> De beheersovereenkomsten en reglementen van het VAF/Gamefonds zijn te vinden op de [website van het VAF](#).

Na een lang parcours is de uitbreiding van het Tax Shelter-systeem in zicht. Na fiat van de Europese Commissie en finale stemming van de wetswijziging moet de wetgeving in praktische regels vertaald worden, waarbij de Gemeenschappen afspraken moeten maken over welke games in aanmerking komen voor steun en welke bijkomende voorwaarden er gelden om in het Tax Shelter-systeem te kunnen instappen. Een cruciaal element hierbij is de culturele test, die het Vlaams karakter van de game en de ontwikkelaars moet vaststellen (deze werd als onderdeel van de vorige beheersovereenkomst 2018-2021 met het VAF/Gamefonds reeds door de Europese Commissie goedgekeurd en hernomen in de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025). Eens het samenwerkingsakkoord ondertekend is en via decreet bevestigd is, kunnen aanmeldingen van games binnen het systeem beginnen.

Het initiatief voor het addendum bij het samenwerkingsakkoord voor de uitbreiding van het Tax Shelterstelsel naar videogames wordt genomen door de dienst Wetgeving van de FOD Financiën, in overleg met de betrokken entiteiten. De Vlaamse overheid werkt hier proactief aan mee, teneinde de doorlooptijd tot inwerkingtreding niet verder te verlengen.

*Aanbieden en onderhouden van een transparant en up-to-date overzicht van alle subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden voor de Vlaamse gamesector.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Er bestaan reeds heel wat instrumenten en maatregelen waar de Vlaamse gamesector gebruik van kan maken. Deze zijn echter verspreid over diverse beleidsdomeinen en organisaties, waardoor gamebedrijven niet altijd een goed zicht hebben op alle mogelijkheden die hen van overheidswege worden aangeboden.

VAF/Gamefonds biedt op zijn website een overzicht aan van alle instrumenten en maatregelen, gebaseerd op reeds bestaande informatie van andere actoren. Alle betrokken actoren zullen het VAF/Gamefonds tijdig de nodige informatie aanleveren en het permanent op de hoogte houden van eventuele vernieuwingen en toevoegingen. Daarnaast zullen alle betrokken actoren regelmatig ook binnen hun eigen communicatiekanalen en sociale media een link naar dit overzicht voorzien, met het oog op optimale verspreiding van deze informatie binnen de gamesector.

*VRT investeert via Media Invest Vlaanderen, haar joint venture met PMV, in gamebedrijven, al dan niet met crossover-potentieel.*

*Bevoegdheid: Minister van Economie en Innovatie, Minister van Media*

In 2018 investeerden VRT en PMV beide 5 miljoen euro in een joint venture om het media-ecosysteem te versterken. Game(tech) speelt een steeds bredere rol in innovaties binnen de samenleving en is één van de sectoren waarin de joint venture investeert. Media Invest Vlaanderen moet echter steeds co-investeren samen met een marktpartij. Dit is een uitdaging geweest in het verleden en blijft een uitdaging op heden. Zoals hierboven toegelicht, zien we de laatste jaren echter meer investeerders die de Vlaamse gamesector in het vizier hebben en hiertoe specifieke fondsen oprichten.

Om dit verder te stimuleren is de professionalisering van de sector cruciaal. Ondanks de uitdagingen, ziet Media Invest Vlaanderen het potentieel van de sector en heeft het reeds geïnvesteerd in een cruciale fase van twee gamestudio's die eigen IP ontwikkelen: Cyborn en Cybernetic Walrus.



*De Vlaamse overheid ondersteunt de uitvoering van de nieuwe editie van het Europese subsidieprogramma Creative Europe.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Creative Europe is het subsidieprogramma van de Europese Commissie ter bevordering en ondersteuning van de internationale samenwerking in de culturele, creatieve en audiovisuele sectoren. Het subprogramma Media subsidieert initiatieven ter versterking van de Europese audiovisuele sector, waaronder ook videogames.

Het nieuwe programma dat loopt van 2021 tot 2027 heeft een begrotingsstijging van 50% ten opzichte van het vorige programma. De subsidie-oproepen Media zullen onder andere inzetten op 'het gebruik van nieuwe technologieën om het potentieel van de digitale transformatie ten volle te kunnen benutten'. Net als voorheen stimuleert het fonds ook verhalende videogames. Het Departement CJM en de Creative Europe Media Desk bekijken bij dergelijke oproepen de haalbaarheid voor Vlaamse ontwikkelaars om in te tekenen op deze oproepen. Alle betrokken actoren kunnen binnen hun eigen communicatiekanalen en sociale media zorgen voor optimale verspreiding van de Creative Europe oproepen binnen de gamesector.

De werking van de Creative Europe Desk wordt in 2022, en indien mogelijk in de jaren nadien, versterkt inzake expertise rond videogames, zodat de werking beter kan aansluiten op de noden van de Vlaamse gamesector.

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

Wat duidelijk gebleken is uit deze visienota en het vorige actieplan, is dat er veel verschillende actoren betrokken zijn bij het Vlaamse gamesbeleid. Het is belangrijk dat deze actoren in overleg staan en hun acties op elkaar afstemmen. Zo wordt overlap vermeden en kan er maximaal ingezet worden op een brede waaier aan acties ter ondersteuning van de sector. Hierin kadert alvast het structureel overleg tussen de verschillende actoren in het Vlaams gamebeleid.

Waar mogelijk beogen we de uitbreiding van nuttige regelgeving naar de gamesector wanneer dat logisch is, en werken we bestaande hiaten weg. In dat kader willen we ook meer onderzoek opzetten over en rond de sector. We moeten hierbij stilstaan op de externe effecten op de sector (denk bijvoorbeeld aan de opportuniteiten en risico's m.b.t. de uitrol van 5G of de evolutie van cryptomunten en *NFT*'s), maar ook bij de beleving van games, met specifieke aandacht voor jongeren. We roepen vertegenwoordigers van de sector ook op om standpunten over nieuwe evoluties te delen.

Een specifiek punt van aandacht heeft betrekking op de organisatie van eSports in Vlaanderen. Het valt niet langer te ontkennen dat eSports een steeds belangrijker segment binnen het gamegebeuren en de vrijetijdsbesteding van jongeren en (jong)volwassenen wordt, met stijgende deelnemersaantallen, een groeiende fanbase en allerlei organisaties en structuren. Dat brengt ook uitdagingen en vragen met zich mee, o.m. rond de bescherming (en verloning) van minderjarigen, sponsoring en reclame, organisatie van weddenschappen door derde partijen en dopingbestrijding. Het is momenteel niet altijd even duidelijk welke wetgeving van toepassing is bij eSports-competities, gezien het gaat over bevoegdheden die verdeeld zijn over verschillende niveaus en beleidsdomeinen. Het is belangrijk de verschillende geldende regelgevingen te inventariseren en te kijken wat beter kan. We werken hiervoor samen met academische partners en de sector zelf.

Om eSports en gameparticipatie alvast een correcte plaats te geven binnen het Vlaamse beleid, is er nood aan een beleidsdomeinoverschrijdend overleg. Dit overleg omvat minstens de beleidsvelden media, cultuur, jeugd en sport. Ook de sector kan hierbij betrokken worden.

Naast onderzoek rond specifieke thema's willen we ook een beter algemeen zicht krijgen op de sector. We bekijken mogelijkheden om de economische activiteit in de sector methodisch en fijnmaziger in kaart te brengen en op te volgen. De sector wordt hierbij betrokken en bevroegd, dit laat toe om zwakke punten in het ecosysteem te ontdekken. Dit doen we door nauw in contact te blijven met belangenbehartigers binnen de sector, zoals FLEGA. Door jaarlijkse surveys houdt de organisatie, als lid van Belgian Games, de evolutie van de sector in het oog.

Het FIT-partnerschap met FLEGA voorziet bovendien een jaarlijkse update van een kwalitatieve bedrijven directory alsook een volwaardige game releaselijst, net om de sector nog beter in kaart te brengen, zeker ook voor internationale contacten. Minstens éénmaal per jaar verzorgt FLEGA tevens een digitale presentatie met betrekking tot de Vlaamse gamesector aan het buitenlands netwerk van FIT en andere binnen- en buitenlandse geïnteresseerden.

Ten slotte blijft het belangrijk om ook extern onderzoek van de sector te laten uitvoeren. Door de beleidsperiode van deze visienota opnieuw te laten gelijklopen met de beheersovereenkomst van het VAF/Gamefonds wordt alvast de mogelijkheid voorzien om naar het einde toe (2024-2025) opnieuw een doorlichting van de gamesector en het gamebeleid te laten uitvoeren door het Departement CJM, die kan dienen voor de opmaak van een nieuwe beheersovereenkomst van het VAF/Gamefonds en voor de uitwerking van het toekomstige gamebeleid.

*Het structureel overlegplatform Vlaamse games maakt een doorstart.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Zie hiervoor punt 4.0. - Opvolging van de langetermijndoelstellingen van het gamebeleid en evolutie van de sector (supra).

*De monitoring van de economische activiteit van de Vlaamse gamesector wordt verder opgevolgd en aangescherpt.*

*Bevoegdheid: Minister van Economie, Minister van Media*

De meest consistente rapportering van cijfers over het Vlaamse gameslandschap is afkomstig uit de jaarlijkse survey van Belgian Games, langs Vlaamse zijde ondersteund door FLEGA. In het voorjaar 2022 publiceerde Belgian Games voor de eerste keer globale cijfers rond de volledige economische waarde van de gamesector in België, inclusief de verkoop van internationale videogames in België. Er wordt bekeken of en hoe deze informatie kan uitgebouwd worden naar een professionele rapportering, met analyse van mogelijke trends en cijfers per gewest. Hiervoor wordt indien nodig ondersteuning gevraagd bij het Departement EWI.

*Academisch onderzoek naar onderwerpen rond games wordt gestimuleerd.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Zowel intern (via relevante steunpunten) als extern (via gerichte aanbestedingen) worden relevante onderzoeksvragen over games bestudeerd. Vanuit het Departement CJM wordt initiatief genomen om onderwerpen rond games op te nemen in de jaarlijkse onderzoeks kalender.

De onderzoeksvragen kunnen gaan over o.a. de beleving van games, productie van games maar ook over de werking van de sector of haar positie in internationale context. Waar mogelijk worden

de resultaten gedeeld en verwerkt in de beleidsvoering. Ook de gamesector zelf wordt betrokken bij het onderzoek, enerzijds om onderwerpen af te stemmen en anderzijds om resultaten te delen. Bij relevante onderwerpen kan bekeken worden of onderzoeksresultaten kunnen gedeeld worden in een omgeving die dialoog kan aanwakkeren, zoals de toekomstige Vlaamse gamehub (zie ook punt 4.3.).

*De positie van eSports binnen bestaande regelgevende kaders en binnen het overheidsbeleid wordt in kaart gebracht.*

*Bevoegdheid: Minister van Media, Minister van Sport*

De organisatie van eSports is een *booming business*. Het is echter niet altijd even duidelijk is welke wetgeving er van toepassing is bij de organisatie van dergelijke evenementen. Dit terwijl veel wetgeving rond gokpraktijken, sponsoring, bescherming van IP, reclame en deelname van minderjarigen wel degelijk van toepassing zijn. De nood aan juridische duidelijkheid is acuut en staat los van de indeling van de eSports-sector binnen een bepaald beleidsveld.

In overleg met het kabinet Media wordt een werkgroep in het leven geroepen onder het voorzitterschap van professor fiscaal recht Michel Maus (zelf betrokken bij Belgische eSports-federaties) die als doel heeft een inventarisatie te maken van de geldende wetgeving. Hierbij zullen ook aanbevelingen geformuleerd worden om mogelijke hiaten aan te pakken.

Daarnaast wordt binnen de Vlaamse overheid een overleg opgestart over de positie van eSports en gameparticipatie in het overheidsbeleid. Deze discussie kadert in het bredere debat, waartoe ook de inventarisatie moet bijdragen, over de opportuniteiten en risico's die met de stijgende populariteit van eSports gepaard gaan. Ook de gamesector kan hierbij betrokken worden.

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

Er is nood aan een kwalitatief aanbod van opleidingen en begeleiding dat rekening houdt met de concrete noden van de Vlaamse gamesector en inspeelt op algemene tendensen binnen de globale gamesector. Specifieke aandacht gaat naar professionalisering (zoals zakelijke coaching en begeleiding) van starters en afgestudeerde ontwikkelaars.

Een speerpunt gedurende deze legislatuur wordt het incubator/acceleratorsysteem voor de gamesector. Hierbij worden de game-opleidingen uitdrukkelijk betrokken, met als doel hun ervaringen en connectie met talentvolle studenten in te zetten om de lokale sector te versterken, nieuwe ontwikkelaarsteams te lanceren en bestaande teams te versterken in het uitbouwen van een lange termijnstrategie. In de marge van deze incubator wordt ook bekeken hoe ad hoc-initiatieven kunnen ondersteund worden, indien mogelijk met het oog op een uitbouw van een volwaardige Vlaamse gamehub: een fysieke locatie waar ontwikkelaars kunnen werken, in een vrije omgeving ideeën kunnen uitwisselen en waar er lezingen, opleidingen en kleinschalige content-, netwerk- en matchmakingevenementen kunnen doorgaan. Gelet op de evolutie in de werkmethode van de sector tijdens de COVID-19-pandemie zal er ook ingezet worden op hybride werkmogelijkheden of deelname aan (online) opleidingen/events.

Ook buiten deze incubatorwerking willen we initiatieven rond professionalisering organiseren en versterken. Bij de uitbouw van het VAF/Gamefonds naar een volwaardige derde poot van het VAF, vormt talentontwikkeling een belangrijk onderdeel. Hierbij worden ontwikkelaars aangemoedigd om over het muurtje te kijken en bij te leren uit andere sectoren, zonder noodzakelijkerwijs te

vervallen in een situatie waar men weinig verrijkende extra taken moet opnemen om de financiering van de *core business* overeind te houden.

Ten slotte voorzien we in een algemene communicatie naar de gespecialiseerde opleidingen in Vlaanderen. Hiervoor wordt samengewerkt tussen de aanbiedende instellingen Hoger Onderwijs, FLEGA en het VAF.

*Verhogen van de zakelijke vaardigheden en stimuleren van meer ondernemerschap binnen de gamesector.*

*Bevoegdheid: Minister van Economie en Innovatie, Minister van Media*

In kader van het digitaal transformatieprogramma van de Vlaamse mediasector, een grootschalig programma dat onderdeel uitmaakt van het relanceplan Vlaamse Veerkracht, wordt de uitbouw van een game-incubator onderzocht door VLAIO in samenwerking met het Departement CJM. Bedoeling is dat beginnende ontwikkelaars de mogelijkheid krijgen om aan hun eerste projecten te werken en ideeën uit te wisselen met elkaar, maar tegelijk ook begeleiding krijgen in de niet-creatieve aspecten van de gamesector. Hiervoor worden experts en sectorveteranen ingeschakeld, met bijzondere aandacht voor het valoriseren van connecties met succesvolle alumni van de Vlaamse opleidingen rond game design. Uiteindelijk moet de incubator kunnen uitgroeien tot een ankerpunt in een Vlaams netwerk rond videogames, waarbij opleidingen, ontwikkelaars en ondersteunende ondernemingen samen kunnen gebracht worden.

VLAIO en het Departement CJM werken voor de invulling van de Vlaamse gamehub samen met o.a. FLEGA, VAF en de HOWEST Digital Arts & Entertainment-opleiding; die laatste heeft reeds ervaring met hun eigen DAE Studios incubator/accelerator. Het aantrekken van pas afgestudeerden wordt een specifiek aandachtspunt bij de implementatie van de incubator en indien relevant kunnen zij genieten van gunstige instapvoorwaarden.

In de marge van deze werking kan er ondersteuning geboden worden voor gerelateerde activiteiten. Primaire ondersteuners hierbij zijn het VAF en het Departement CJM.

*Het VAF/Gamefonds werkt, in navolging van het Film- en Mediafonds, een aanbod rond talentontwikkeling uit voor game-ontwikkelaars.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Net zoals er verschillende luiken bestaan rond talentontwikkeling bij de creatie van films en series, zo gaat het VAF in het kader van de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025 ook een luik rond talentontwikkeling binnen het VAF/Gamefonds voorzien. De activiteiten en steuntoekenningen binnen talentontwikkeling hebben tot- doel om Vlaams, opkomend en meer ervaren talent te ontdekken, begeleiden, vormen en doorgroeikansen te bieden. Belangrijk hierbij is dat het aanbod afgestemd is op de noden van de sector en complementair is aan de reguliere opleidingen, een frequent overleg met o.a. FLEGA, de Vlaamse gamehub en de gamescholen is hier dus wenselijk.

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

Dat de gamesector op technologisch vlak interessante oplossingen kan bieden op moderne problemen, werd maar al te duidelijk tijdens de COVID-19-pandemie. Andere sectoren in de media- en entertainmentsector begonnen meer gebruik te maken van gametechnologie en *gamification*. In een wereld waar digitalisering een grote motor van economische groei is, moeten we een integratie van gametech in andere sectoren toejuichen en ondersteunen. Dergelijke ervaringen

kunnen leerrijk zijn voor zowel de ontwikkelaar als de sector waarmee de studio in contact komt, en kunnen bovendien nuttige, aanvullende bronnen van financiering inhouden (een positieve variant van het *work for hire*-verhaal). Tal van voorbeelden hebben ons de afgelopen jaren bereikt, al dan niet ingegeven door de flexibiliteit die de COVID-19-crisis van ons afdwong. Zo waren er de virtuele concerten in de Ancienne Belgique, het virtueel eiland tijdens de presentatie van de Belgian Game Awards en de virtuele studio's waar onder meer Canvas, Studio Brussel en MNM van gebruik maakten.

Ook in de omgekeerde richting kunnen zo'n crossovers waardevol blijken. Wanneer gameontwikkelaars ervaringsdeskundigen van andere sectoren ontmoeten en bij hun werk betrekken, kan er een smaakverbreding plaatsvinden die gameproducties naar een hoger niveau kan stuwen. Bij grotere internationale producties zien we dit al vaker voorkomen: zo schakelt Ubisoft al sinds de oorsprong van hun videogameserie *Assassin's Creed* geschiedkundigen in om de historische locaties zo authentiek mogelijk weer te geven, en werkte de Britse animatiestudio Aardman mee aan *11-11: Memories Retold*, een oorlogsgame met een unieke, kunstzinnige stijl. Zowel omroepdienst Arte als productiehuis Annapurna Pictures zijn de afgelopen jaren games beginnen uitgeven die sterk inzetten op intrigerende verhalen en interessant gamedesign. Ook in eigen land beginnen we zo'n kruisbestuivingen te zien, o.a. in *The Almost Gone*, waarin gamestudio Happy Volcano samenwerkte met auteur en scenarist Joost Vandecasteele. Het leverde een game op waarin de *point & click*-mechanismes van de gameplay gekoppeld werden aan een ontvouwend verhaal over familie en het verwerken van verlies.

Het hoeft niet te verwonderen dat VRT de COVID-19-crisis aangeprepen heeft om de integratie van virtuele productie te versterken; VRT zet al enkele jaren in op het gebruik van gametech binnen haar brede gamma aan merken en programma's. We onderhouden contacten met de VRT om die noodzaak tot innovatie verder te zetten en via hun producties zowel gamebedrijven als bedrijven uit de bredere mediasector te inspireren bij het zoeken naar versterkende crossovers.

Het spreekt voor zich dat ook het VAF hier een belangrijke partner is. Op het snijpunt van de verschillende audiovisuele media (film, series en games) liggen kruisbestuivingen voor de hand en is er een netwerk en een kader om deze deelsectoren samen te brengen. Ook VLAIO, als ondersteunende motor van innovatie in Vlaanderen, kan nuttige bijdragen leveren vanuit hun bestaand instrumentarium en de gamesector ondersteunen en begeleiden bij trajecten naar innovatieve technologieën en toepassingen.

Vanuit diezelfde optiek werd in 2021 ook de eerste editie van het Unwrap festival georganiseerd. Vanuit verschillende sectoren werden op een aantal locaties in Kortrijk succesverhalen en uitdagingen uit de doeken gedaan, met als uitgangspunt het ongelooflijk potentieel van gametechnologie en synergiën tussen games en andere sectoren. De ambities zijn niet min: binnen een paar jaar willen de organisatoren (HOWEST, Hangar K en Wilde Westen) uitgroeien tot een volwaardig meerdaags evenement met lezingen, optredens, demosessies, etc. naar het voorbeeld van het Amerikaanse showcasefestival SXSW. We bekijken hoe we dit evenement verder kunnen uitbouwen tot uithangbord van cross-sectorale samenwerking.

Ook in het kader van onze relancestrategie willen we deze samenwerking ondersteunen. Sterk verweven sectoren zijn immers een vruchtbare grond voor groei en investeringen, en kunnen onze economische relance een boost geven. In het kader van de gamehub wordt daarom een afzonderlijk spoor opgezet dat specifiek tot doel heeft om gamebedrijven cross-sectoraal te activeren rond *extended reality* (XR). XR, waaronder we Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR) en Mixed Reality (MR) terugvinden, kende de afgelopen jaren een sterke toename aan toepassingen, maar vaak nog voor eerder visuele doeleinden. In een samenleving waar 5G-

datasnelheden binnen een paar jaar de norm moeten zijn, zullen de mogelijkheden echter exponentieel toenemen (denk aan eerder stereotiepe voorbeelden als het bedienen van chirurgische apparatuur of het besturen van voertuigen op afstand, maar ook overkoepelende toepassingsgebieden zoals de veelbesproken *metaverse*). De huidige *boom* in XR-mogelijkheden is in grote mate terug te brengen naar de gamesector (in 2022 is het alweer 10 jaar geleden sinds de Kickstarter-campagne voor de Oculus Rift gelanceerd werd). Innoveren zit sowieso ingebakken in het DNA van de sector. Zo kon de Vlaamse gamesector de afgelopen jaren beloftevolle VR-titels voortbrengen zoals *Space Pirate Trainer*, *Cubism VR* en *Painting VR*, en zijn er nog ambitieuze titels in ontwikkeling, zoals *Hubris* van Antwerpse ontwikkelaar (en vroegere animatiestudio) Cyborn. Redenen genoeg om te vermoeden dat een kruisbestuiving tussen de Vlaamse gamesector en andere, zelfs niet-entertainmentsectoren interessante resultaten kunnen opleveren.

*Het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Het VAF blijft over de fondsen heen innovatie en crossmediale producties stimuleren. Binnen het VAF wordt verder ingezet op de gamesector en hoe samenwerkingen met andere takken uit de film- en mediasector kunnen opgezet worden. Zo wordt het InnovatieLab verdergezet, met o.a. een aanhoudende focus op immersieve technologieën zoals VR en AR, die ook voor gameontwikkelaars interessant kunnen zijn.

*Kruisbestuiving en samenwerking tussen de gamesector en andere relevante sectoren.*

*Bevoegdheid: Minister van Media, Minister van Cultuur, Minister van Buitenlandse Zaken, Minister van Economie en Innovatie*

We willen cross-sectorale samenwerking stimuleren aan de hand van kleinere, recurrente evenementen en grotere, langlopende initiatieven. Het VAF organiseert bv. cross-sectorale initiatieven zoals Storycon en het innovatie-atelier. Daarnaast wordt er ook financiële en communicatieve steun verleend aan initiatieven uit de gamesector die kruisbestuiving nastreven. Ook het Departement CJM heeft hier een aandeel in via het jaarlijkse evenement Gamedia, waar inspiratiesessies vanuit de game- en bredere mediasector gecombineerd worden met netwerksessies en matchmakinggesprekken. Relevante spelers uit beide sectoren worden uitgenodigd en aangemoedigd om hun vraag en aanbod duidelijk te maken tegenover elkaar en zo potentieel tot samenwerking over te gaan.

Ook de VRT legt waardevolle verbanden met de gamesector. Dit uit zich in verschillende vormen. Vaak is VRT mediapartner tijdens events, gaande van het creëren van visibiliteit tot het (co-)produceren van mediaformats (zoals bv. de Belgian Game Awards, die ook verspreid werd via VRT NU). VRT kan ook optreden als co-producent bij het ontwikkelen van games, vaak gelinkt aan eigen formats (denk bv. aan de populaire mobile game-versie van het quizprogramma Switch).

In de praktijk maakt VRT ook gebruik van gametech in haar aanbod. De nieuwe virtuele studio producties van VRT (Extra Time, Peetieclub,...) worden opgeleverd door game engine technologie. Voor zowel de technische als creatieve realisatie werkt VRT actief samen met gameopleidingen in Vlaanderen (stage, innovatie-projecten). Binnen het domein van XR (Metaverse) bouwt VRT ten slotte unieke kennis op in samenwerking met creatieve startups binnen innovatieve projecten.

Het recent opgestarte, jaarlijkse Unwrap festival bundelt spelers uit verschillende sectoren (met de gamesector als uitgangspunt) om de mogelijkheden van synergie en samenwerking toe te lichten aan de hand van succesverhalen, toekomstvisies en een jobbeurs waar ook niet-

gamebedrijven hun vacatures kunnen voorstellen. De verdere uitbouw van dit festival wordt opgevolgd vanuit de Vlaamse overheid, die indien opportuun een ondersteuning kan voorzien om de (internationale) uitstraling van het evenement te versterken.

Op langere termijn wordt gekeken naar het incubatorspoor rond XR-toepassingen, dat een onderdeel zal zijn van de Vlaamse gamehub, waarbij actieve samenwerking tussen gamebedrijven en spelers uit andere sectoren (ook buiten entertainment of media) wordt nagestreefd. Hoewel het gaat om een afzonderlijk spoor wordt de uitbouw ervan gekoppeld aan het incubatorproject dat zich wel voornamelijk op gameproductie richt (zie supra, punt 4.3.).

FIT en FLEGA mikken er ook op om in het eerste jaar van hun partnerschap een 4 à 5-tal bedrijven uit de gamesector aanwezig te laten zijn op minstens één niet-gamebeurs uit het FIT jaaractieprogramma. Daarnaast is er het initiatief om elk jaar minstens één actie op te zetten met een andere structurele FIT-partner naar keuze om de actieradius van FLEGA en de Vlaamse gamebedrijven te verhogen. Dit allemaal in het kader van kruisbestuiving met andere sectoren.

Voor crossovers waarbinnen zowel culturele organisaties als gamebedrijven een win-win ervaren, bestaat er reeds een instrumentarium binnen het Departement CJM, nl. de innovatieve partnerprojecten<sup>8</sup>. Oproepen binnen deze subsidielijn zijn gericht op samenwerkingen tussen culturele organisaties en organisaties uit andere sectoren; ook gamebedrijven kunnen voor culturele cross-overprojecten binnen dit kader ondersteuning vragen.

VLAIO probeert contacten te leggen met bedrijven binnen de gamesector die op vlak van innovatie voorloper willen zijn, om te betrekken in de werkzaamheden van het Team Bedrijfstrajecten (bedrijfsadviseurs). Op deze manier kunnen ook voor de gamesector *best practices* verzameld worden en kan er ondersteuning geboden worden aan bedrijven binnen de sector die op professioneel vlak nog wat sturing kunnen gebruiken. Daarnaast stelt VLAIO haar innovatie-instrumentarium ter beschikking van de sector; dit leidde in het verleden al tot de ondersteuning van meer dan 70 projecten voor meer dan 10 miljoen euro.

*Binnen het relanceproject Digitale transformatie van de Vlaamse mediasector wordt ingezet op projecten waarbij gamebedrijven kunnen samenwerken met actoren uit de brede mediasector.*

*Bevoegdheid: Minister van Economie en Innovatie, Minister van Media*

In kader van het relanceplan Vlaamse Veerkracht wordt ingezet op een digitaal transformatieprogramma voor de Vlaamse mediasector, dat als hefboom moet dienen voor een digitaliserings- en innovatiegolf binnen deze sector. Een groot deel van de voorziene middelen wordt ter beschikking gesteld via projectoproepen, waarbij de focus ligt op het uitwisselen en uitwerken van ideeën en samenwerking tussen verschillende actoren. Ook gamebedrijven kunnen bij deze oproep aanvragen indienen.

#### **4.5. Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games**

De vorderende digitalisering van onze samenleving maakt ze ook internationaler. Nooit was het gemakkelijker om content bereikbaar te maken over de hele wereld. Dat zorgt voor opportuniteiten voor de Vlaamse gamesector, maar evenzeer voor uitdagingen: de concurrentie op zo'n globale markt is enorm, en het momentum om met je productie een impact te hebben wordt steeds kleiner. We ondersteunen daarom de promotie en zichtbaarheid van Vlaamse games in binnen- en buitenland. We leggen hierbij een dubbele focus: enerzijds op zichtbaarheid via

---

<sup>8</sup> Zie [website](#) Departement CJM.

traditionele marketingkanalen (reclame op relevante websites, zichtbaarheid op webshops, fysieke en digitale weggeefacties) en anderzijds op een sterke aanwezigheid van Vlaamse ontwikkelaars op nationale en internationale beurzen en andere relevante events. Hoewel deze events zich vaak richten op een specifiek doelpubliek kan de *exposure* die aanwezige ontwikkelaars daar krijgen leiden tot meer reclame en mogelijks zelfs investeringsopportuniteiten. Deze aanwezigheid past ook duidelijk in het strategisch kader 2021-2025 voor het Vlaams internationaal cultuurbeleid, dat enkele relevante doelstellingen en instrumenten naar voor schuift voor culturele en creatieve sectoren.

We maken er een specifiek punt van om Vlaamse games ook zichtbaar te maken op Vlaamse events. In een globale sector als deze stelt het Vlaamse publiek slechts een klein aandeel voor, maar toch vinden we het belangrijk dat Vlaamse gamers weten welk aanbod er in Vlaanderen zelf geproduceerd wordt. In tegenstelling tot bij Vlaamse films en series is bij een game de herkomst immers minder gemakkelijk af te leiden. Een grotere zichtbaarheid van onze ontwikkelaars in eigen land kan mogelijks ook leiden naar een verhoogde interesse voor toekomstige ontwikkelaars (zoals alumni van onze game-opleidingen) om effectief in Vlaanderen naar een job in de gamesector te zoeken of zelf een lokale studio te beginnen.

Ten slotte bekijken we ook hoe we games in beeld kunnen brengen op Vlaamse en internationale events en waarderingsmomenten waar games thuishoren op basis van bv. culturele of maatschappelijke meerwaarde, maar waar de link nog niet (genoeg) gelegd werd. Hiermee trachten we met name de diversiteit van de sector in de verf te zetten bij een publiek die daar mogelijks minder van op de hoogte is. Zo kan het Belgisch voorzitterschap van de Europese Unie in 2024 gebruikt worden als een uniek ankerpunt om de Vlaamse gamesector in binnen- en buitenland in beeld te brengen.

*Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Bij de vorige beheersovereenkomst 2018-2021 van het VAF/Gamefonds werd voor het eerst steun voor promotie mogelijk. Deze steunvorm wordt verdergezet in de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025 en tegelijk wordt het maximumbudget opgetrokken naar 75.000 euro per project om Vlaamse ontwikkelaars meer slagkracht te geven op een internationale markt. Het beschikbaar budget voor productiesteun kan eveneens ingezet worden als een hefboom naar meer bekendheid: enerzijds is er ondersteuning voor de ontwikkeling van *vertical slices*, die dienen als 'promotioneel pitch-materiaal' voor potentiële investeerders, anderzijds is er productiesteun voor content na release, die de levenscyclus van een game en de daarbij horende mogelijkheid tot naamsbekendheid kan verlengen.

*FIT verleent steun voor deelname aan internationale B2B-gamebeurzen en informeert de sector over andere internationale opportuniteiten.*

*Bevoegdheid: Minister van Buitenlandse Zaken*

In het FIT-partnerschap met FLEGA is voorzien om Vlaamse ontwikkelaars te laten deelnemen aan internationale B2B-gamebeurzen en -events. Het kernpunt van deze internationale aanwezigheid zijn de fysieke versie van de Game Developers Conference (GDC) in maart in San Francisco en de fysieke versie van het B2B-gedeelte van gamescom in augustus in Keulen, waar een Belgian Games-landenstand wordt voorzien met steun van FIT (in samenwerking met AWEX en hub.brussels voor het Waalse en Brusselse luik, resp.). Er wordt ook ingezet op randactiviteiten in de marge van deze beurzen, waarin men waar nodig ook ondersteund wordt door andere actoren. Het gaat dan o.a.



over netwerkdrinks, showcases buiten de beursvloer, informele meetings en matchmaking activiteiten.

In het eerste jaar van de samenwerking wordt er ook gewerkt aan een onderzoek m.b.t. tendensen en aanpakstrategieën voor digitale en hybride beurzen rond videogames. Het FIT-partnerschap voorziet tevens in een natraject ter begeleiding van bedrijven die deelnamen aan fysieke, digitale of hybride beurzen binnen het partnerschap. Dit om bepaalde leads en contacten die werden gelegd op deze beurzen ook daadwerkelijk op te volgen en om te zetten in concrete opportuniteiten.

Tegen het einde van het eerste jaar van het FIT-partnerschap moet er een uitgeschreven meerjarige internationaliseringsstrategie voorhanden zijn voor de Vlaamse gamesector. De implementatie van de hierbij horende acties en aanbevelingen moeten ingaan vanaf 2023.

De recente uitbreiding van FIT's netwerk van Technologie-Attachés (TA) kan vanaf 2023 nog een extra stimulans zijn voor de sector. De TA's van FIT kunnen trends opvolgen, hun netwerk ter beschikking stellen, prospectie doen, interessante contacten of partners aanbrenen, en de sector actief ondersteunen bij hun internationaliseringsplannen. FIT en FLEGA dienen hierover nog afspraken te maken en KPI's te bepalen die in kunnen gaan vanaf 2023. Indien mogelijk kunnen de TA's ook persoonlijk aansluiten bij de grote videogame events in het buitenland (zoals gamescom en GDC).

Tot slot zal er één (al dan niet digitaal) matchmakingevent per jaar georganiseerd worden waarbij een topuitgever, consolefabrikant of andere relevante internationale speler die op zoek is naar producten en content naar Vlaanderen worden uitgenodigd. Op deze manier krijgen zij de kans om Vlaamse bedrijven en hun producten/diensten te ontdekken.

*Stimuleren en ondersteunen van ontwikkelaars om met hun games deel te nemen aan competities en festivals.*

*Bevoegdheid: Minister van Buitenlandse Zaken, Minister van Media*

In kader van de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025 met het VAF/Gamefonds wordt een budget voor publiekswerking voorzien. Met dit budget ondersteunt het VAF de sector rond allerlei events in Vlaanderen, gaande van gespecialiseerde beurzen tot bredere (B2C)-events. Hiervoor wordt een samenwerking aangegaan tussen VAF en FLEGA, alsook relevante organisatoren zoals Team META die de aanwezigheid van Vlaamse games op binnenlandse events met internationale uitstraling zoals Gameforce en F.A.C.T.S. verzekeren. Wat dat laatste betreft neemt het VAF in 2023 een initiatief van het Departement CJM over, waarbij Vlaamse game-ontwikkelaars tegen voordelige tarieven kunnen aanwezig zijn op een stand op beide events. Het VAF ondersteunt jaarlijks ook de uitreiking van de Belgian Game Awards.

Om Vlaamse games nog meer op de (inter)nationale kaart te zetten, worden gameontwikkelaars aangemoedigd en ondersteund om hun games in te dienen voor (inter)nationale awards en festivals. Via nieuwsberichten en een kalender op de FLEGA website alsook communicatie via sociale media wordt de Vlaamse gamesector structureel op de hoogte gehouden van aankomende (inter)nationale calls om games in te dienen.

#### **4.6. Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games**

Als we spreken over de groei van de gamemarkt moeten we het niet alleen hebben over de cijfers (omzet, aantal spelers, etc.) maar ook over de inhoud. Op dat laatste vlak heeft er in het afgelopen decennium een enorme verbreding plaatsgevonden. In een steeds groter wordende groep gamers kunnen (indie) games die gebruik maken van atypische gameplay, visuele stijl of plot met minder moeite dan vroeger een significant publiek bereiken en dus kunnen 'atypische' games meer dan ooit de kern vormen van een valabel businessplan.

Het gevolg is logisch: momenteel is er in het game-aanbod een enorme variëteit aan stijlen en verhalen te vinden. Dat zou moeten betekenen dat we games als cultureel en educatief goed op een andere manier gaan benaderen. Toch is dat niet altijd zo. Bepaalde stigma's en clichés blijven nog steeds overeind, waardoor games nog te weinig aandacht krijgen in (niet-gespecialiseerde) pers en zelden met de nodige ernst behandeld worden in een lesomgeving. Terwijl de verhalen die games ons bijbrengen al lang niet meer moeten onderdoen voor andere verhalende media (film/televisie/literatuur). Bovendien helpen games barrières doorbreken: onderzoek heeft uitgewezen dat meisjes die regelmatig videogames spelen, driemaal meer geneigd zijn een STEM-opleiding te volgen<sup>9</sup>. Ze worden ook steeds vaker ingezet bij lichaamsbeweging, denk aan verschillende AR- en VR-games waar beweging en behendigheid beloond worden of waar eentonige activiteiten aantrekkelijker gemaakt worden.

Meer dan waarschijnlijk is dit een blinde vlek die mettertijd zal weggewerkt worden. De eerste generaties die van jongs af zijn opgegroeid met dat enorm rijke aanbod aan games, verlaat ondertussen de schoolbanken of is al professioneel actief. Het is aannemelijk dat ook steeds meer leerkrachten in hun vrije tijd gamen. Voor hen zal die diversiteit een evidentie zijn en zal er gemakkelijker naar teruggegrepen worden. Het kan echter geen kwaad om nu al andere facetten van de gamebeleving, naast entertainment, onder de aandacht te brengen. Een correcte waardering van wat de gamesector te bieden heeft, kan leiden tot een betere integratie van games in ons dagelijks (cultureel/educatief/sportief/sociaal) leven en leiden tot een sterkere vraag naar kwalitatief hoogstaande en inhoudelijk diverse games. Het brengt de Vlamingen idealiter ook meer in contact met het aanbod aan games van 'eigen kweek', die op dit punt al een grote variatie tentoonspreiden. Ten slotte zal het ook toelaten om een genuanceerdere discussie te voeren over problemen die er momenteel gepaard gaan met de bredere gamebeleving, bv. van de risico's verbonden aan problematisch speelgedrag, onethische gameplaypraktijken tot het gebrek aan representatie in de gamesector.

Een belangrijk facet hiervan is de gamebeleving van kinderen en jongeren. Door het groeiende sociaal aspect, niet alleen binnen de games maar ook via externe platformen zoals Twitch en YouTube, hebben videogames de afgelopen jaren nog aan belang gewonnen in de vrijetijdsbesteding van deze groep. Het is dan ook belangrijk om een positieve gamebeleving bij kinderen en jongeren te stimuleren. Het gaat dan over veilig, verantwoord en mediawijs gamen, maar ook over verhalende games die jongeren doen nadenken over hun zelfbeeld én hun wereldbeeld. Er moet in dat kader ook bekeken worden hoe games kunnen opgewaardeerd worden in een leeraanbod dat sowieso steeds digitaler aan het worden is. Het aanbod aan educatieve games moet beter ontsloten worden richting het onderwijs, maar tegelijk moeten we niet werken met oogkleppen: ook games die niet specifiek ontwikkeld zijn voor het onderwijs kunnen ons relevante lessen bijbrengen.

---

<sup>9</sup> Onderzoek van de universiteit van Surrey, zoals [gerapporteerd](#) door ISFE.

We beogen uiteindelijk het volgende: een verdere integratie van relevante games in het lessenpakket; een culturele en journalistieke waardering en beoordeling gelijkwaardig aan andere (audiovisuele) media; een aanbod aan Vlaamse games waarin een breed scala aan diverse stijlen, gameplay en verhalen vertegenwoordigd worden en een context waarin consumenten goed geïnformeerd worden over veilig en verantwoord gamen. Daarbij verwachten we dat de sector zich ook bewust is van haar maatschappelijke verantwoordelijkheid en impact en dit vertaalt in inspanningen rond inclusie en ecologie.

*Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid en zijn partners ondernemen verschillende initiatieven om de burger en het mediawijsheidsveld te informeren over games.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

“Samen met partners een verantwoord gamegedrag stimuleren” is één van de uitgangspunten die doorheen de doelstellingen van de nieuwe subsidieovereenkomst 2022-2025 tussen de Vlaamse overheid en Mediawijs - het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid - verweven zit. Mediawijs informeert daarover zowel in de campagne De Schaal van M voor het lager onderwijs, in communicatie voor jongeren (+12), via MediaNest voor ouders en via Mediawijs.be en de Mediacoachopleiding aan professionals (leerkrachten, bibliotheken, jeugdwerk, jeugdhulp ...). Bovendien organiseert Mediawijs jaarlijks de Dig It Up studiedag over digitale cultuureducatie en tweejaarlijks Apestaartjaren, waar games ook aan bod komen. Mediawijs zet zich ook graag in om mee te werken aan matchmaking tussen de gamesector, de onderzoekswereld en non-profitsectoren.

Daarnaast blijft Mediawijs ook een partner in het initiatief speelhetslim.be. Op deze website wordt, onder impuls van Belgian Games met VGFB in de lead, regelmatig nieuwe content aangeboden omtrent veilig en verantwoord gamen. Er worden ook dossiers voorzien rond specifieke thema's zoals games in de klas, problematisch gamegedrag en online welzijn.

Ten slotte belicht het Kenniscentrum Mediawijsheid, in overleg met het Kenniscentrum Digisprong, met het initiatief *Games in de klas* de educatieve kanten van videogames en de mogelijkheden om die te implementeren in het onderwijs. Ze richt zich hierbij specifiek op leerkrachten zodat de gedeelde kennis maximaal in de praktijk kan worden omgezet.

*De Vlaamse overheid houdt actief de vinger aan de pols inzake het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information).*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information) is een nuttig instrument voor ouders om in te kunnen schatten of de inhoud van een bepaalde game geschikt is voor hun kind en helpt ouders om weloverwogen beslissingen te nemen wanneer ze videogames kopen. Het systeem wordt gesteund door de grote producenten van gameconsoles (zoals Sony, Microsoft en Nintendo), maar ook door uitgevers en ontwikkelaars van games uit heel Europa. PEGI werd in 2003 gelanceerd en wordt vandaag in 38 Europese landen gehanteerd. Er is ook afstemming tussen PEGI en gelijkaardige classificaties in andere werelddelen zoals ESRB in Noord-Amerika.

De PEGI Council, een raad met afgevaardigden van nationale overheden, is een van de organen die PEGI bestuurt. Om de vinger aan de pols te houden en een stem te hebben inzake PEGI vaardigt de Vlaamse overheid vanuit het Departement CJM een vertegenwoordiger af in de PEGI Council. Dit enerzijds om goed geïnformeerd te blijven over PEGI en anderzijds om het

leeftijdsclassificatiesysteem zo relevant en efficiënt mogelijk te houden via het formuleren van aanbevelingen.

Verder stimuleert de Vlaamse overheid de bewustmaking rond de PEGI-classificatie via haar relevante partners en initiatieven waar deze partners bij betrokken zijn, zoals het platform speelhetslim.be.

*Het Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs (VAD) besteedt gepaste aandacht aan de risico's van problematisch gamegedrag.*

*Bevoegdheid: Minister van Welzijn*

Het overgrote deel van gamers ziet gamen als een hobby of ontspanning en ervaart hiermee weinig tot geen problemen. Een relatief klein aandeel van gamende Vlamingen ondervindt echter wel problemen, waarbij hun gamegedrag op termijn andere aspecten van hun leven negatief kan beïnvloeden. Het is belangrijk dat we personen in zo'n probleemsituaties kunnen toeleiden naar de juiste ondersteuningsvormen. Hierbij vormen jongeren een focusdoelgroep.

Het VAD monitort de situatie van problematisch gamegedrag, maar ook problematische randfenomenen zoals het gokken op eSports. Op basis van deze monitoring kunnen aanbevelingen geformuleerd worden om het ondersteuningsbeleid bij te sturen. Relevante informatie kan meegenomen worden in de verdere rapportering omtrent de uitvoering van deze visienota. De gamesector vraagt hierbij regelmatig overleg en afstemming met het VAD in voorbereiding van de lancering van nieuwe acties of rapporten door het VAD met betrekking tot gamegedrag.

*Het VAF/Gamefonds verleent specifieke steun aan artistieke en serious games.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Ook in de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025 voorziet het VAF/Gamefonds aangepaste regels voor games die niet zuiver gericht zijn op een louter entertainende ervaring of commerciële verspreiding. Voor serious games en artistieke games geldt een hogere toegelaten maximale steunintensiteit van 70% (t.o.v. 50% bij reguliere entertainmentgames).

*Stimuleren en ondersteunen van initiatieven die de Vlaamse gamesector en de maatschappelijke meerwaarde van games in de kijker zetten.*

*Bevoegdheid: Minister van Media, Minister van Jeugd*

We bekijken om in het kader van het Jongeren- en Kinderrechtenbeleidsplan (JKP) 2020-2024 acties te ondersteunen die een positieve gamebeleving bij kinderen en jongeren te stimuleren. Focus licht hierbij op verantwoord gamen en jongeren en kinderen in contact brengen met games rond persoonlijke en maatschappelijke thema's. Waar mogelijk wordt ook de Vlaamse gamesector actief betrokken bij deze acties.

Ook het VAF voorziet extra financiële ondersteuning in initiatieven om de sector en haar culturele meerwaarde te onderschrijven. Ze kan hiervoor putten uit het bijkomend budget voorzien in kader van de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025.

*Stimuleren van educatieve games en game-based learning in het onderwijs.*

*Bevoegdheid: Minister van Onderwijs*

Zoals reeds veelvuldig aangetoond kunnen games een zeer positieve impact hebben op het leervermogen van schoolgaande jeugd. Dit soort interactieve educatie wordt aan aanbodkant verder ondersteund via het VAF, waar educatieve games een hogere toegelaten steunintensiteit genieten (maximaal 75%) en waar er een nieuwe steunvorm is ingeschreven om niet-educatieve games uit te breiden met een educatief luik. Vanuit het Departement Onderwijs en Vorming wordt hiervoor ook een toelage voorzien. Het Departement wil de komende jaren haar financiële ondersteuning aan het Gamefonds bestendigen en het aanbod versterken.

Aanvullend wil het Kenniscentrum Digisprong, opgericht in uitvoering van het relanceplan Vlaamse Veerkracht, een centrale rol opnemen in de connectie tussen het onderwijs en de gamesector, op volgende manieren:

- Het Kenniscentrum Digisprong wil de werking van het VAF/Gamefonds inhoudelijk ondersteunen: dit met haar aanwezigheid als waarnemend lid van de beoordelingscommissie educatieve en serious games en door partner te zijn van het VAF/Gamefonds in haar publiekswerking. Dit laatste doet het Kenniscentrum Digisprong door info te verstrekken over het onderwijs in Vlaanderen en bijvoorbeeld toelichting te geven over ontwikkelingsdoelen, onderwijsdoelen en eindtermen, de structuur van het Vlaamse onderwijs, leerlingenmanagementsystemen, de toekomstige Single Sign On, de verschillende actoren in het onderwijs, etc.
- Het Kenniscentrum Digisprong zal inzichten uit gepubliceerd onderzoek, bv. over het didactisch gebruik van educatieve games, pedagogische informatie van experts over het gebruik van educatieve games, etc. vertalen naar zowel onderwijspraktijk als beleid en dit in samenwerking met het Kenniscentrum Mediawijsheid.
- Het Kenniscentrum Digisprong wil samen met het Kenniscentrum Mediawijsheid, Imec Smart education @ school en het VAF bekijken hoe organisaties met een educatief aanbod in contact kunnen gebracht worden met gameontwikkelaars. Op die manier zouden er partnerschappen kunnen opgestart worden om educatieve pakketten te ontwikkelen bij educatieve games. Good practices van organisaties met educatief aanbod tonen aan dat als er een educatieve handleiding is leerkrachten veel vlugger hun koudwatervrees overwinnen bij het inzetten van nieuwe technologie of innovatieve leermiddelen. Indien de educatieve partner reeds vroeg in het project betrokken wordt kan die ook meehelpen bij het inhoudelijk afstemmen van de game op de onderwijsbehoeftes.
- Er wordt een brug gevormd tussen intermediaire organisaties en platformen uit de gamesector zoals FLEGA, het VAF en Speelhetslim.be, organisaties die met media en onderwijs bezig zijn zoals VRT, meemoo en het Kenniscentrum Mediawijsheid en actoren in het onderwijsveld zoals o.a. het Kenniscentrum Digisprong en het Leesoffensief. Initiatieven die verbanden leggen tussen deze verschillende actoren worden besproken op het structureel overlegplatform Vlaams gamebeleid zodat alle actoren optimaal gevat worden.
- Er wordt onderzocht hoe games tot in de klas kunnen geraken. De focus ligt hierbij op educatieve games maar ook games die niet initieel voor het onderwijs zijn ontwikkeld maar wel relevant zijn voor het lesaanbod kunnen binnen de scope vallen.

*Er wordt doelgericht ingezet op het stimuleren van diversiteit, om een betere representativiteit in de gamesector te bereiken.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

Momenteel is er nog een te lage graad aan diversiteit in de sector. We stellen bijvoorbeeld vast dat nog te weinig vrouwen kiezen voor een STEM-opleiding en zien daaropvolgend weinig

vrouwelijke aanwezigheid in specifieke programmeer- en gameopleidingen. Het VAF wil een voortrekkersrol spelen in de aanpak van deze problematiek. Binnen de nieuwe beheersovereenkomst 2022-2025 van het VAF/Gamefonds wordt een aanbod voorzien van trajecten die ontwikkelaars kunnen volgen als zij meer willen inzetten op diversiteit in hun teams en hun inhoudelijk werk. Er wordt hierbij ook gekeken naar buitenlandse initiatieven zoals de activiteiten van de Britse non-profit *Women in Games*, die ondertussen in verschillende landen ambassadeurs heeft.

Daarnaast wordt nauw samengewerkt met de hogescholen en opleidingscentra om het probleem ook op dat niveau aan te pakken. Samen met DAE werd in het kader van *Game For Thought* de discussie geopend rond '*Women in Games & Workplace Culture*'. Deze initiatieven sluiten naadloos aan op het fondsoverkoepelende actieplan inclusie en gender dat momenteel wordt uitgewerkt binnen het VAF.

*Er worden stappen gezet om ontwikkelaars bewust te maken van de ecologische impact van hun werk.*

*Bevoegdheid: Minister van Media*

In navolging van het VN-initiatief *Playing for the Planet*, dat al onderschreven werd door enkele internationale gamefederaties en grote spelers in de sector (o.a. SEGA, Unity en Ubisoft), zetten FLEGA en VAF zich in om via hun gekende kanalen de sector te informeren over mogelijkheden om hun ecologische impact te meten en vervolgens te beperken.