

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 18
van **MATTHIAS DIEPENDAELE**
datum: 7 oktober 2016

aan **SVEN GATZ**
VLAAMS MINISTER VAN CULTUUR, MEDIA, JEUGD EN BRUSSEL

Gamefonds - Projectaanvragen en evaluatie

Midden 2012 heeft de Vlaamse Regering besloten om 750.000 euro per jaar uit te trekken om de productie van games in Vlaanderen aan te moedigen. Daartoe werd binnen het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) het Gamefonds opgericht, dat steun moet bieden aan de gamesector. Zowel "serious games" als "entertainment games" komen in aanmerking voor ondersteuning. De subsidie aan het VAF voor het Gamefonds wordt gefinancierd vanuit mediabeleid en vanuit onderwijs. In de periode 2012-2014 bedroeg de jaarlijkse bijdrage 550.000 euro vanuit Media en 200.000 vanuit Onderwijs. Eind 2014 werd beslist om een generieke besparing van 10% op projectmiddelen toe te passen binnen Onderwijs. In 2015 was bijgevolg een bedrag van 180.000 euro vanuit de onderwijsbegroting voorzien voor het Gamefonds. Voor dit jaar bleef dat bedrag ongewijzigd.

Het steunbedrag wordt bepaald in functie van de aard en de noden van de game en in functie van de beschikbare budgetten. Voor serious games gericht op het leerplichtonderwijs, is er een jaarbudget van 180.000 euro vrijgemaakt, voor de andere serious games en entertainmentgames een jaarbudget van 550.000 euro. Gameprojecten kunnen worden ingediend in een relatief vroeg en/of in een productierijper stadium. Voor de toekenning van de steun wordt gewerkt met projectoproepen.

Sinds mijn laatste schriftelijke vraag hierover (nr. 146 van 5 februari 2016) waren er nog deadlines op 29 september 2016 ('leerplichtonderwijs' en 'entertainment en andere serious games') en 11 april 2016 ('serious games bestemd voor het leerplichtonderwijs') om projecten in te dienen binnen het Gamefonds. Voor de deadline van 29 september valt de beslissing m.b.t. de toekenning echter pas op 5 december 2016. Daarnaast is het de ambitie van de minister om dit jaar het Gamefonds formeel te evalueren en ook de bredere ondersteuning van de Vlaamse gamesector tegen het licht te houden.

1. Welke aanvragen voor gameprojecten werden bij de projectoproepen van 11 april en 29 september 2016 ingediend? Per aanvraag graag informatie over:
 - aanvrager van het project;
 - aard van de aanvraag (financieel, vraag om advies, begeleiding...);
 - aangevraagd subsidiebedrag;
 - toegekend bedrag (niet van toepassing voor oproep 29/09);
 - aard van de steun (preproductie- of productiesteun);
 - te beogen doelstelling van de aanvraag.
2. Het is de bedoeling om dit jaar het VAF Gamefonds formeel te evalueren.

- a) Wat is de stand van zaken van de beoogde evaluatie van het Gamefonds?
 - b) Wat was het concrete onderzoeksopzet en welke onderzoeksvragen werden gesteld?
 - c) Welke conclusies kunnen we trekken m.b.t. de werking van het Gamefonds en de impact ervan ter ondersteuning van de Vlaamse gamesector?
 - d) Is het mogelijk om de evaluatie van het Gamefonds (eventueel na afronding) te bezorgen?
3. Daarnaast is het ook de ambitie om het Vlaamse gamebeleid door te lichten. Er wordt getracht de noden en verwachtingen van de Vlaamse gamesector in beeld te brengen en er zou een studie komen naar succesvolle buitenlandse initiatieven ter ondersteuning of stimulering van de gamesindustrie.
- a) Wat is voor beide zaken de huidige stand van zaken?
 - b) Zijn er al (voorlopige) conclusies te trekken m.b.t. bovenvermelde zaken?
 - c) Is het mogelijk deze documenten (eventueel na afronding) te bezorgen?
4. De minister gaf aan dat bovenvermelde studies in principe tegen de zomer van 2016 bevindingen en aanbevelingen zouden aanleveren en dat deze als basis zullen dienen voor het uitwerken van mogelijke nieuwe of aangepaste maatregelen in het najaar 2016.
- a) Welke aanbevelingen ten aanzien van het beleid hebben de beide studies opgeleverd?
 - b) Welke nieuwe maatregelen overweegt de minister bijgevolg? Wat houden deze maatregelen in, hoe zullen ze uitgerold worden en welke consequenties zijn hier aan verbonden?
 - c) Welke bestaande maatregelen zullen worden bijgestuurd op basis van de inzichten? Welke concrete aanpak vergt dat en wat zijn de beoogde resultaten?

ANTWOORD

op vraag nr. 18 van 7 oktober 2016

van **MATTHIAS DIEPENDAELE**

1. Alle aanvragen zijn van financiële aard. In bijlage vindt u drie tabellen die een overzicht geven van alle aanvragen die ingediend werden bij de projectoproep van 11 april 2016 en de recente oproep van 29 september 2016.
 - Tabel 1 betreft de aanvragen voor games voor het leerplichtonderwijs bij de projectoproep van 11 april 2016;
 - Tabel 2 betreft de aanvragen voor games voor het leerplichtonderwijs bij de projectoproep van 29 september 2016;
 - Tabel 3 betreft de aanvragen voor entertainment en serious games bij de projectoproep van 29 september 2016.
2. a) De evaluatie van het VAF Gamefonds werd op 30 september 2016 afgerond.
 - b) Door middel van een kwalitatieve bevraging werd in eerste instantie gepeild naar de werking van het VAF Gamefonds en in welke mate deze bijdraagt tot het doeltreffend ondersteunen van de Vlaamse game-industrie. Er werd nagegaan hoe het Gamefonds zich verhoudt tot andere vormen van steun zoals bv. PMV en CultuurInvest, FIT, Flanders DC, Creative Europe enzovoort. Naast een evaluatie van het Gamefonds, werd ook de rol van het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw (VAF) als beheerder van dit fonds doorgelicht. De gehanteerde methode was een stakeholderbevraging aan de hand van semigestructureerde expertinterviews. Concreet omvatte de interviewronde een zo breed mogelijke steekproef van Vlaamse gameontwikkelaars die werden geïnterviewd waarbij werd nagegaan in welke mate het Gamefonds gekend is, hoe ontwikkelaars tegenover het Gamefonds staan, waarom zij al dan niet een dossier hebben ingediend bij het VAF en hoe hun ervaringen met het Gamefonds waren.
 - c) De belangrijkste 'lessons learned' van de evaluatie van het VAF Gamefonds zijn:
 - het Gamefonds maakt projecten mogelijk;
 - het Gamefonds creëert kansen;
 - het Gamefonds wordt positief onthaald;
 - het Gamefonds heeft meer middelen nodig;
 - de Gamefonds bedrijven doen het goed, als groep.
 - d) Het onderzoeksrapport 'Doorlichting van het Vlaamse gamebeleid' kan u in bijlage weervinden.
3. a) Binnen de studie van iMinds werd een apart onderzoekluik gewijd aan het in kaart brengen van de behoeften en prioriteiten voor de Vlaamse gamesector. Naar die noden werd gepeild aan de hand van een stakeholderbevraging met gameontwikkelaars en -designers. Er werd gevraagd naar de verwachtingen van de sector en welke maatregelen kunnen leiden tot een coherenter en omvattender gamebeleid.

Aansluitend maakten de onderzoekers een uitgebreide analyse van internationaal beleid en ondersteuningsmechanismen voor de gamesector. De methode die hiervoor toegepast wordt is de Quickscan-methode. De Quickscan-methode is een vorm van kwalitatief casestudieonderzoek gericht op het analyseren van specifieke

aspecten binnen een groot aantal cases en daarbij grote hoeveelheid kwantitatieve en kwalitatieve data systematisch te mappen en te vergelijken. Volgende landen werden meegenomen in de analyse: Canada, Denemarken, Duitsland, Finland, Frankrijk, Nederland, Noorwegen, Zweden, het Verenigd Koninkrijk en de Europese Unie (enkel supranationale maatregelen).

Beide onderzoekluiken werden op 30 september 2016 afgerond.

b) De belangrijkste 'lessons learned' van de behoefteanalyse van de noden en prioriteiten van de Vlaamse gamesector zijn:

- opstart van een jong bedrijf is precair;
- investeerders zijn schaars, want het risico van een gameproductie ligt te hoog;
- gebrek aan ondernemerschap bij gamebedrijven;
- mentaliteit dat gamesector zeer specifiek en 'uniek' is;
- omvattende visie nodig voor Vlaamse gamesector.

Uit de vergelijking met buitenlandse cases konden de onderzoekers onderstaande tien factoren destilleren die bijdragen tot een succesvolle gamesector:

- inzetten op clustervorming;
- het belang van flankerende maatregelen;
- fiscale maatregelen vaak het effectiefst;
- inzetten op zakelijke aspecten van de gamesector;
- investeren in start-ups;
- overheid als uithangbord voor de gamesector;
- voldoende tijd;
- de overheid als match-maker tussen investeringen en gameontwikkelaar;
- vele steunmaatregelen leggen inhoudelijke focus;
- succes toe te schrijven aan mix van factoren en mate van 'geïntegreerd beleid'.

c) Het onderzoeksrapport 'Doorlichting van het Vlaamse gamebeleid' kan u in bijlage weervinden.

4. a) De studie heeft een ruime set van concrete aanbevelingen opgeleverd die kunnen helpen om de Vlaamse gamesector te steunen en verder te laten groeien. Hieronder geef ik graag een overzicht van de belangrijkste aanbevelingen uit de studie:

- investeringsklimaat voor gaming aantrekkelijk maken;
- organiseren van structureel bevoegdheidsoverschrijdend overleg met de sector;
- matchmaking, netwerking, bewustmaking en sensibilisering door de overheid;
- aanbrengen van focus en sturing in ondersteuningsprogramma's;
- stimuleren van innovatie en ontwikkeling door publieke onderzoeksteun;
- versterken van het VAF Gamefonds als cruciale en zichtbare schakel;
- verscherping training en coaching voor de gamesector;
- inzetten op clustervorming, maar enkel vanuit een gevoelde nood en behoefte;
- netwerken op lokaal, nationaal en internationaal niveau;
- waarborgen van een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod, met specifieke
- aandacht voor zakelijke vaardigheden en ondernemerschap;
- structureel monitoren van de sector en de impact van steunmaatregelen;
- onderwijsinitiatieven voor het invullen van noden.

b) Momenteel worden de resultaten en de aanbevelingen uitgebreid geanalyseerd. Zoals aangekondigd in mijn Beleidsbrief Media 2016-2017 zal ik op basis van de conclusies en aanbevelingen van het rapport 'Doorlichting van het Vlaams

gamebeleid', in dialoog met de sector en in overleg met andere bevoegde collega's, werk maken van de verdere ondersteuning en stimulering van een Vlaams gamebeleid. Het thema gaming heeft onder meer betrekking op de bevoegdheden media, cultuur, economie, innovatie en onderwijs. In 2017 poog ik de verschillende Vlaamse beleidsinitiatieven ten aanzien van gaming op elkaar af te stemmen, de overlap weg te werken en concrete samenwerking uit te werken. Ik voorzie ook contacten met de federale overheid en met Europa voor wat betreft de aanbevelingen op hun respectievelijke domeinen.

- c) In afwachting van een nieuw of aangepast beleid wordt de huidige financiële steun verdergezet. De looptijd van het VAF Gamefonds wordt verlengd tot eind 2017. Aan de reguliere werking van het Gamefonds wordt in 2017 niets veranderd.

BIJLAGEN

1. Tabel 1: Overzicht aanvragen Gamefonds deadline 11/04/2016 – andere serious games bestemd voor het onderwijs
2. Tabel 2: Overzicht aanvragen Gamefonds deadline 29/09/2016 – andere serious games bestemd voor het onderwijs
3. Tabel 3: Overzicht aanvragen Gamefonds deadline 29/09/2016 – entertainment en andere serious games
4. Doorlichting van het Vlaamse gamebeleid 2016 - *Studie i.o.v. het Departement Cultuur, Jeugd, Sport en Media van de Vlaamse Gemeenschap*