

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 215
van **MATTHIAS DIEPENDAELE**
datum: 6 april 2017

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

Gamefonds - Projectaanvragen en stand van zaken gamebeleid

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.

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 (nr. 18 van 7 oktober 2016) was er nog een deadline op 23 januari 2017 om projecten in te dienen binnen het Gamefonds voor entertainment en serious games, met uitzondering van het leerplichtonderwijs.

Het Gamefonds werd geëvalueerd op 30 september 2016. De werking werd bekeken en er werd nagegaan in welke mate deze bijdraagt tot het doeltreffend ondersteunen van de Vlaamse game-industrie. Daarnaast werd een apart onderzoekluik gewijd aan het in kaart brengen van de behoeften en prioriteiten voor de Vlaamse gamesector. De evaluatie en de studie leverden alleszins een resem aanbevelingen op die kunnen helpen om de Vlaamse gamesector te steunen en verder te laten groeien.

Het is dan ook de betrachting van de minister om in dialoog met de sector en in overleg met zijn collega-ministers, werk te maken van de verdere ondersteuning en stimulering van een Vlaams gamebeleid. Vlaamse beleidsinitiatieven ten aanzien van gaming worden daarbij op elkaar afgestemd, eventuele overlappen worden weggewerkt en samenwerking wordt gecreëerd. De minister voorziet ook contacten met de federale overheid en met Europa m.b.t. de aanbevelingen op hun respectievelijke domeinen.

1. Welke aanvragen voor gameprojecten werden bij de projectoproep van 23 januari '17 ingediend?

Per aanvraag graag informatie over:

- a) aanvrager van het project;
 - b) aard van de aanvraag (financieel, vraag om advies, begeleiding...);
 - c) aangevraagd subsidiebedrag;
 - d) toegekend bedrag;
 - e) aard van de steun (preproductie- of productiesteun);
 - f) te beogen doelstelling van de aanvraag.
2. Wat is de stand van zaken van de betrachting van de minister om werk te maken van de verdere ondersteuning en stimulering van het Vlaams gamebeleid?

Graag een overzicht van de initiatieven die tot nu toe op gang werden getrokken m.b.t. overleg en afstemming, het wegwerken van overlappingsen en mogelijkheden tot samenwerking.

3. Heeft dit eventueel al tot concrete maatregelen geleid?

Indien ja, graag een overzicht hiervan.

Indien nee, kan de minister een inschatting maken welke maatregelen nog zullen uitgerold worden in kader van een meer coherent Vlaams gamebeleid?

4. In welk tijdspad voorziet de minister in zijn betrachting om tot een coherent Vlaams gamebeleid te komen? Op welke manier zal dit uitgerold worden?

ANTWOORD

op vraag nr. 215 van 6 april 2017

van **MATTHIAS DIEPENDAELE**

1. In bijlage vindt u een tabel, aangeleverd door het VAF, dat een overzicht geeft van alle aanvragen voor entertainment en serious games (met uitzondering van het leerplichtonderwijs) die ingediend werden bij de projectoproep van 23 januari 2017.
2. De doorlichting van het Vlaams gamebeleid en de evaluatie van het VAF Gamefonds werd op 30 september 2016 afgerond. Het finale rapport werd, na feedback van de stuurgroep, opgeleverd op 12 oktober 2016. De studie reikt waardevolle input aan voor een meer omvattend en geïntegreerd gamebeleid. Graag geef ik hieronder een overzicht van de verschillende initiatieven die reeds werden ondernomen om hiertoe te komen:
 - Op mijn vraag stelde het Departement CJM een (interne) nota op waarin eerst een analyse wordt gemaakt van de aanbevelingen van de onderzoekers en vervolgens een plan van aanpak wordt uitgewerkt om te komen tot een meer geïntegreerd gamebeleid.
 - Het Departement CJM nam op 23 maart 2017 deel aan een informeel game overleg georganiseerd door Flanders DC. Het deelnemersveld was zeer divers. Zo waren naast het beleid ook de sector, de game-opleidingen, het VAF en de Creative Europe Media Desk Vlaanderen vertegenwoordigd. Het doel van dit overleg was in de eerste plaats om ieders activiteiten rond gaming kort aan elkaar voor te stellen. De deelnemers bespraken ook kort de belangrijkste prioriteiten voor de gamesector.
 - Van 2 april tot en met 8 april 2017 bracht ik een werkbezoek aan Canada. De secretaris-generaal van het Departement CJM begeleidde mij op deze zending. In het kader van het gamebeleid bracht ik in Québec een leerrijk bezoek aan de succesvolle Vlaamse gamestudio Larian.
 - In de komende maanden zal ik onderhandelingen voeren met het VAF over een nieuwe en toekomstgerichte beheersovereenkomst voor het Gamefonds.
 - Ik zal samen met mijn collega bevoegd voor Innovatie, minister Muyters, op 27 juni 2017 een event organiseren voor de gaming en mediasector. De praktische en inhoudelijke organisatie van dit event gebeurt in nauwe samenwerking met FLEGA, MediaNet Vlaanderen, VRT, imec, Flanders DC en de Innovatiecentra. Het opzet van het sectorevent is om: 1) duidelijk te maken wat de overheid vandaag al aan maatregelen of programma's heeft waarvan beide sectoren gebruik van kunnen maken, 2) kennisinstellingen en universiteiten de kans te geven om zich voor te stellen aan beide sectoren, 3) bedrijven uit de gaming en mediasector de kans te geven om zich aan mekaar voor te stellen, 4) netwerking te stimuleren onder de sectoren zodat ze mekaar beter leren kennen, 5) eventuele nieuwe behoeften en verzuchtingen in beide sectoren kenbaar te maken. In de komende weken zal het concrete programma samengesteld worden.
 - Het Departement CJM zal eind augustus 2017 een werkbezoek brengen aan Gamescom, de grootste gamebeurs in Europa, om beleidsinspiratie op te doen en

op de hoogte te blijven van de nieuwste trends en technologieën. Op het programma staat onder meer een bezoek aan de gezamenlijke Belgische beursstand en deelname aan het Gamescom Congres.

3-4.2017 is het jaar dat ik het geïntegreerde gamebeleid wil ontwikkelen en vormgeven. Dit houdt in dat ik nu voornamelijk focus op analyse van de problemen, d.m.v. de studie van iMinds en de nota van CJM, en overleg met de betrokken stakeholders om tot een onderbouwde visie op de sector en het thema te komen. Voor concrete maatregelen is het in deze fase dus nog te vroeg. De gesprekken over een nieuwe beheersovereenkomst van het VAF Gamefonds vinden de komende maanden plaats. Het is de bedoeling een geïntegreerd gamebeleid uit te rollen vanaf begin 2018. De eerste bouwsteen van dit beleid zal de nieuwe beheersovereenkomst van het VAF Gamefonds zijn.

BIJLAGE

Beslissingen VAF Gamefonds – call 23/01/2017 voor entertainment en serious games