

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 19
van **CATHY COUDYSER**
datum: 6 november 2018

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

Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) - InnovatieLab gaming

De gamesector in Vlaanderen is de laatste decennia aan een opmars bezig. Steeds meer Vlaamse huishoudens bezitten een spelconsole of computer en gebruiken die ook om te gamen. Ook in scholen en in het bedrijfsleven is de invloed van gaming op te merken.

De sector is in Vlaanderen relatief klein maar kent wel het grootste groeipercentage van alle creatieve sectoren. De meeste bedrijven zijn kleinschalig, met een beperkte omzet. Toch heeft deze sector heel wat potentieel om ook aansluiting te vinden bij de internationale markt.

Daarom zet Vlaanderen in op een gecoördineerd en geïntegreerd gamebeleid waarbinnen onze talentvolle game-ontwikkelaars zich kunnen ontplooien, en waarbinnen deze sector een zekere maturiteit kan bereiken. Dat is ook het uitgangspunt van het Actieplan Gaming dat vanaf dit jaar tot in 2021 in werking zal blijven.

Om op wereldschaal mee te kunnen spelen en concurrentieel te blijven, is het noodzakelijk dat de Vlaamse gamesector de technologische ontwikkelingen mee kan volgen. Bovendien is gaming niet meer louter bestemd voor het ontspanningssegment. Meer en meer nemen games ook hybride vormen aan. Het Actieplan Gaming vermeldt daarover het volgende: "Aangezien de grenzen tussen games en andere mediavormen steeds vaker vervagen is het aangewezen om sterker in te zetten op cross-sectorale samenwerking en innovatie."

Het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) speelt een belangrijke rol om over de diverse fondsen heen, innovatie en crossmediale producties te stimuleren. Daartoe worden ook concrete acties ontwikkeld. Zo start het VAF vanuit zijn eigen dotatie in 2018 een subsidielijn 'InnovatieLab' op die bedoeld is voor innovatieve, niet-lineaire projecten: "Binnen deze subsidielijn zullen projecten opduiken waarbij verschillende profielen elkaar kunnen vinden en van elkaar kunnen leren. De kans is reëel dat ook gameontwikkelaars een interessante rol kunnen opnemen binnen enkele van deze producties."

1. Hoeveel projecten werden ingediend voor het InnovatieLab met betrekking tot gaming? Waar zetten deze projecten concreet op in?
2. Volgens het Actieplan Gaming is de kans reëel dat ook gameontwikkelaars een rol kunnen opnemen binnen enkele van deze producties.

Hoe ziet de minister deze rol concreet? Zijn er ter zake door gameontwikkelaars al concrete engagementen opgenomen?

SVEN GATZ

VLAAMS MINISTER VAN CULTUUR, MEDIA, JEUGD EN BRUSSEL

ANTWOORD

op vraag nr. 19 van 6 november 2018

van **CATHY COUDYSER**

1. Binnen InnovatieLab, een zeer recente subsidielijns binnen het Film- en Mediafonds, kunnen geen gameprojecten als zodanig worden ingediend. Het InnovatieLab van het Film- en Mediafonds staat open voor AR- en VR-projecten, interactieve projecten (bv. webdocumentaires, interactieve kunstprojecten, ...), webseries en crossmediale toepassingen (bv. een applicatie gekoppeld aan een tv-reeks). Gaat het binnen die segmenten echter specifiek over games (bv. games die VR of AR bevatten), dan worden deze via het Gamefonds behandeld en ondersteund. Er zijn dus wel grote raakvlakken, die in de toekomst waarschijnlijk meer en meer door de makers zullen worden geëxploreerd. Het VAF zal de komende jaren initiatieven ondernemen die de kennismaking en samenwerking tussen gameontwikkelaars en indieners bij het Film- en Mediafonds kunnen bevorderen. Ter info: de subsidielijns InnovatieLab beschikt over 800.000 euro per jaar voor een zeer breed gamma aan niet-lineaire projecten zoals reeds hoger beschreven.
2. Ik verwijs graag naar mijn antwoord op vraag 1.