



Vlaams
Parlement

ingediend op **1987** (2018-2019) – Nr. 1
25 mei 2019 (2018-2019)

Verslag van de gedachtewisseling

namens de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media
uitgebracht door Cathy Coudyser

over het actieplan Gaming

Samenstelling van de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media:

Voorzitter: Bart Caron.

Vaste leden:

Cathy Coudyser, Marius Meremans, Wilfried Vandaele, Miranda Van Eetvelde, Manuela Van Werde, Herman Wynants;

Karin Brouwers, Sabine de Bethune, Joris Poschet, Orry Van de Wauwer;

Lionel Bajart, Jean-Jacques De Gucht;

Yamila Idrissi, Katia Segers;

Bart Caron.

Plaatsvervangers:

Paul Cordy, Kathleen Krekels, Ludo Van Campenhout, Karl Vanlouwe, Elke Wouters, Peter Wouters;

Cindy Franssen, Maurice Helsen, Tinne Rombouts, Johan Verstreken;

Rik Daems, Francesco Vanderjeugd;

Bert Moyaers, Tine Soens;

Imade Annouri.

INHOUD

1. Toelichting	4
2. Bespreking	5
2.1. Karin Brouwers	5
2.2. Cathy Coudyser	6
2.3. Imade Annouri.....	8
2.4. Antwoordenronde.....	8
Gebruikte afkortingen	10

Op donderdag 21 februari 2019 hield de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media een gedachtewisseling over het actieplan Gaming, met Sven Gatz, viceminister-president van de Vlaamse Regering en Vlaams minister van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel.

1. Toelichting

Minister *Sven Gatz* gaat ervan uit dat de commissie al vertrouwd is met het actieplan Gaming¹. Zijn toelichting van vandaag betreft de opschaling van de middelen en de maatregelen.

De minister is VAF/Gamefonds erkentelijk voor zijn pioniersrol. Ook vorig Vlaams cultuurminister Joke Schauvliege had al middelen ter beschikking gesteld.

Gezien de explosieve groei en het economische en cultureel-maatschappelijke belang van de gamesector wil minister Gatz nu bijkomende maatregelen nemen. Die zijn nodig om te kunnen meespelen met de middelgrote spelers op een hoger niveau. Finland, Zweden en Denemarken zijn topspelers. Ze halen een grote omzet uit games. Vlaanderen plant een inhaalmanoeuvre.

De gamesector is creatief en verdienstelijk. De omzet in België is voor een groot deel toe te schrijven aan de succesgame 'Divinity: Original Sin', een productie van Larian Studios. Het actieplan moet het mogelijk maken dat bepaalde bedrijven van klein naar middelgroot groeien.

Er werd een onderzoeksopdracht uitbesteed aan imec om de lopende beheersovereenkomst door te lichten. Op basis van de bevindingen wil de minister de investeringen in de gameontwikkeling verhogen. Het budget is gevoelig verhoogd.

De minister dankt de parlementsleden die zich over de partijgrenzen heen hebben ingezet om de uitbreiding van de taxshelter naar de game-industrie op de politieke agenda te plaatsen. Of dit tot tastbaar resultaat zal leiden, zal blijken uit de omweg via de Europese Commissie. Het hangt ervan af of de Europese Commissie oordeelt of gaming wel voldoende cultuurspecifiek is. Tot nu toe redeneert Europa dat taxshelter toegestaan is in cultuurgerelateerde sectoren.

Door de stemming in de betrokken Kamercommissie is een half tot een heel jaar gewonnen. Met de verhoging van de publieke middelen in het Gamefonds en de middelen uit de taxshelter kan de financiële ondersteuning van de gamesector sterker gemaakt worden. Dit zou een belangrijke stap voorwaarts moeten betekenen.

De minister wil het overzicht van alle subsidie- en financieringsmogelijkheden en steunmaatregelen voor de sector transparanter en duidelijker maken. Het Gamefonds zal via geregeld overleg voor een betere matchmaking en samenwerking zorgen. Het fonds wil er ook voor zorgen dat Vlaanderen beter aanhaakt aan het Europese subsidieprogramma van Creative Europe.

Minister Gatz wil de informatiedeling in de sector versterken via het Gamefonds. Er komt een structureel overlegplatform voor een aangestuurde, overkoepelende Vlaamse gamesector. Ook een nauwgezette monitoring van de parameters van de gamesector staat op stapel.

Belendende partners als Flanders DC en Mediarte worden nauw betrokken bij het Gamefonds, zodat initiatieven beter op elkaar afgestemd worden.

¹ Zie: https://www.ewi-vlaanderen.be/sites/default/files/actieplan_gaming_-_nota_voor_de_vlaamse_regering.pdf

Er wordt een analyse gemaakt van het huidige aanbod aan vormingen en opleidingen in het hoger onderwijs. Howest Kortrijk biedt een sterke opleiding aan. Het is zinvol om te bekijken op welke manier de met games gerelateerde kennis in andere hogescholen en universiteiten kan gestimuleerd worden. De minister pleit niet voor bijkomende opleidingen, maar aangezien de gamesector zich uitbreidt, zouden opleidingen zich ook meer op de economische game-industrie kunnen richten.

Het Gamefonds wil de zakelijke vaardigheden en het ondernemerschap in de gamesector verhogen. De ontwikkeling van een game is al een huzarenstukje op zich, maar het op de wereldwijde markt brengen is nog een ander paar mouwen.

Parallel aan het Media- en het Filmfonds, wil het Gamefonds met de bijkomende middelen actiever focussen op storytelling en scenario's.

Innovatie en crossmediale productie zullen gestimuleerd worden. Volgens de logica van de partnerprojecten in de cultuurwereld zal er gezocht worden naar samenwerking en synergie met andere sectoren, onderzoeksgroepen en bedrijfsnetwerken.

Bij de vaststelling van een goede game zullen budgetten uit het Gamefonds vrijgemaakt worden voor de promotie, marketing en internationalisering ervan. De aanwezigheid van bedrijven op internationale gamebeurzen zal gestimuleerd worden, al dan niet gegroepeerd. De minister vermeldt de GDC in San Francisco en Gamescom in Keulen. Het Gamefonds stimuleert bedrijven om mee te doen aan prijzen en festivals.

'Serious games' zijn games met een educatieve of maatschappelijk-culturele functie. Andere beleidsdomeinen zoals Onderwijs worden hierbij structureler betrokken, net als het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid.

Sven Gatz wil de culturele meerwaarde van games in de verf zetten. Dit houdt verband met de beslissingen omtrent de taxshelter op Europees niveau.

Ook de VRT wordt aangespoord om meer aandacht te geven aan gaming. Een op twee Vlamingen speelt minstens één keer per maand een game.

Vlaams onderwijsminister Hilde Crevits zal samen met de onderwijsnetten game based learning in het onderwijs bekijken.

De beheersovereenkomst met het Gamefonds is ongeveer een jaar oud. Binnen korte tijd komt er een stand van zaken van de uitvoering van het plan.

De beurs 1UP in Kortrijk toont dat Vlaanderen stilaan op een hoger niveau speelt. Ook andere beurzen leveren pionierswerk. Het momentum is aangebroken om Vlaanderen internationaal te laten meespelen.

2. Bespreking

2.1. Karin Brouwers

Karin Brouwers verwijst naar de hoorzitting over de gamesector van tien jaar geleden in de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media (*Parl.St.* VI.Parl. 2007-08, nr. 1684/1). Een resolutie van onder andere Tinne Rombouts betreffende de ondersteuning van de gamesector in Vlaanderen (*Parl.St.* VI.Parl. 2007-08, nr. 1735/1-3) kreeg kamerbrede steun en legde de basis voor een algemeen Vlaams beleid voor de gamesector. Toen al zag men het grote potentieel van deze creatieve sector. Karin Brouwers is verheugd dat bijna alle punten van deze resolutie in praktijk zijn omgezet.

De gamesector heeft een volwaardige plaats verworven in de culturele, audiovisuele en creatieve industrie. Dankzij de mobiele smartphones en tablets zijn games bij de brede bevolking permanent beschikbaar. Games worden niet alleen ingezet in het onderwijs, maar ook voor andere toepassingen en opleidingen.

Het succes was ook te merken op 1UP in Kortrijk. De gameopleiding in Howest behoort tot de absolute wereldtop. Ook de oprichting van het Gamefonds binnen het VAF droeg bij tot de ondersteuning van deze jonge, creatieve en snel groeiende industrie. De inspanningen van Flanders DC op het vlak van advies, training, internationale promotie en netwerkevents hebben de professionalisering van deze sector helpen versterken.

Toch blijkt uit het imec-onderzoeksrapport dat Vlaanderen in vergelijking met sommige buurlanden niet al zijn potentieel benut. De Vlaamse Regering is terecht met de aanbevelingen uit het rapport aan de slag gegaan om het gecoördineerde en geïntegreerde actieplan Gaming op te stellen. De bevoegdheden Onderwijs, Innovatie en Economie, Media, Jeugd en Cultuur worden gekoppeld. Crosssectorale samenwerking en innovatie zijn immers noodzakelijk, aangezien de grenzen tussen games en andere digitale technologieën vervagen.

Verwezenlijkte prioriteiten zijn:

- de verhoging van de dotatie aan het VAF voor het Gamefonds;
- de federale taxshelterregeling;
- de Vlaamse vertegenwoordiging in de PEGI council.

Voorts juicht Karin Brouwers de lancering van een grote sensibiliseringscampagne over veilig en verantwoord gamen toe.

Het actieplan Gaming dateert van de zomer van 2018. De belangrijkste actie is actie 1.3: 'het up-to-date overzicht van alle subsidies en steunmaatregelen voor de gamesector'. Dat zou ook op de website van het VAF komen, maar hoewel dit toch wel essentieel lijkt, is het daar nog steeds niet terug te vinden.

Die actie 1.3 zou gebeuren in samenhang met actie 1.4: 'het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties' en actie 5.6: 'steun om mee te doen aan internationale prijzen en festivals'. Karin Brouwers vraagt hiervan een stand van zaken.

In december 2018 vond het tweede netwerkevent plaats. De sector was tevreden over de betere voorbereiding van het event en de goede keuzes van thema's en actiepunten. Welke concrete realisaties en acties mogen op basis hiervan worden verwacht?

Voorts vraagt het commissielid een stand van zaken van het structurele overlegplatform gaming.

De Vlaamse overheid en het VAF hebben meegewerkt aan de organisatie van de beurs in Kortrijk. Heeft ook de Vlaamse overheid er prijzen uitgereikt? Komt er in de toekomst een aparte Ultima voor games?

Gaming inzetten als innovatie binnen de culturele sector is een ander actiepunt. Dit loopt samen met de visienota van minister Gatz over een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk. Karin Brouwers vraagt welke maatregelen de administratie heeft genomen om het actieplan te realiseren.

2.2. Cathy Coudyser

Cathy Coudyser meent dat de gamesector, als onderdeel van de creatieve sector, Vlaanderen mee op de kaart zet. Kleine landen als Zweden, Finland en Denemarken

staan al een stuk verder. De N-VA-fractie wijst al lang op het economische en cultureel-maatschappelijke belang van de gamesector in Vlaanderen.

Cathy Coudyser vindt het goed dat het actieplan beter gecoördineerd wordt. De sector kende de subsidiemogelijkheden onvoldoende. De acties waren te versnipperd.

De gamesector staat in de kinderschoenen. Er zijn veel kleine bedrijven met een enorm potentieel. Ook de opleiding aan Howest moet ondersteuning krijgen. Creatieve talenten moeten in Vlaanderen aan de slag kunnen. Het actieplan kan ervoor zorgen dat kleine tot middelgrote bedrijven in Vlaanderen uitgroeien tot grote, internationale spelers.

Het actieplan Gaming loopt al een jaar. Er is al resultaat op het terrein. Het zou zinvol zijn om het VAF een stand van zaken te vragen.

Cathy Coudyser hoort positieve signalen uit de gamesector over de opvolging van het actieplan. Dit stimuleert om de ingeslagen weg verder te bewandelen.

Het Gamefonds is tevreden met de financiële injectie. Het werk is echter nog niet af. Het VAF moet de centrale organisator van het kennismanagement zijn en gegevens over de sector verzamelen. Om de monitoring goed te kunnen uitbouwen, heeft het Gamefonds de nodige slagkracht en extra middelen nodig. De huidige middelen worden ingezet voor de opleiding, begeleiding en ondersteuning van de bedrijven.

Cathy Coudyser vraagt of de onderhandelingen over het Europese subsidieprogramma Creative Europe afgelopen zijn en of er een Belgisch standpunt is.

Voor de N-VA-fractie is ondernemerschap erg belangrijk. Jonge, creatieve bedrijven hebben vaak minder aandacht voor het zakelijke aspect. Het lid vraagt naar de specifieke rol van Flanders DC en de hogescholen. Howest biedt in de opleiding een specifiek programma over het zakelijke aspect aan.

FIT verleent de nodige steun voor deelname aan internationale gamebeurzen. Cathy Coudyser verneemt echter dat Gamescom in Keulen nog niet opgenomen is in het actieprogramma van FIT. De sector is op deze beurs al een aantal jaren aanwezig dankzij de steun van Flanders DC. Met de steun van FIT zou de sector naast de B2B-stand ook een B2C-stand kunnen inrichten. Die extra steun is nodig. Met FIT lopen gesprekken om ook de jaarlijkse beurs in San Francisco mee te nemen, samen met de Franse Gemeenschap. Het is belangrijk om daar aanwezig te zijn.

Cathy Coudyser verwijst naar het rapport van de Kansspelcommissie over betalende lootboxes en de gevolgen van gokken. Dit rapport gaat voorbij aan het illegale fenomeen van videogames waarbij virtuele goederen worden ingezet op een third party online platform in weddenschappen en gokwedstrijden, biedingen en verkopen. De sector wijst op de inbreuken op intellectuele eigendom en is vragende partij om samen met de overheid deze illegale platformen een halt toe te roepen. Het probleem van het gokken ligt niet in de betalende lootboxes. Het evenwicht moet behouden blijven, en er is nood aan duidelijkheid.

De sector vraagt om videogames publiek ter beschikking te stellen, naar analogie met boeken. In Nederland worden bibliotheken gestimuleerd om videogames aan te bieden.

Na het gamefestival Screenshake in Antwerpen is er een leemte ontstaan in het Vlaamse festivallandschap. Een grootschalig internationaal gamefestival in Vlaanderen kan games bij het brede publiek bekendmaken.

2.3. Imade Annouri

Imade Annouri volgt het dossier minder op, maar noemt zichzelf een gezonde gamer. Hij kan zich vinden in de grote lijnen van het actieplan.

In zijn toelichting vermeldde de minister de beurzen in Keulen en San Francisco. Op 1UP in Kortrijk waren grote, internationale sponsors aanwezig. Via doelstelling 6.5 wil de minister meer beurzen organiseren en het mooie Vlaamse werk internationaal in de markt zetten. Imade Annouri vraagt of er nood is aan een groot, internationaal evenement in Vlaanderen dat gaming centraal stelt. Wil de minister dit doen via 1UP en daar bepaalde targets halen, bijvoorbeeld qua bezoekersaantal?

2.4. Antwoordenronde

Minister *Sven Gatz* beaamt dat het goed is om, in navolging van de resolutie, via het actieplan verder aan de weg te timmeren. Er kan nu een echt gamesbeleid gevoerd worden.

Vooraleer er gesproken wordt over bijkomende stappen en middelen, moeten er resultaten getoond kunnen worden. Na de eerste twee jaar van de budgetverhoging moet er bekeken worden welke sterke punten van het actieplan al dan niet gerealiseerd zijn.

Wat de festivals en beurzen betreft, zal de minister met het Gamefonds overleggen wat de eerstvolgende stap zal zijn: de verdere uitvoering van bepaalde elementen uit het actieplan, of de organisatie van een groot festival in samenwerking met de sector, de sponsors en de partners. Meer concrete vragen over de uitvoering stellen de commissieleden beter aan de coördinator van het Gamefonds (*Parl.St.* VI.Parl. 2018-19, nr. 1977/1).

De informatie over de subsidies en de maatregelen voor de gamesector staat op de website van het VAF. Mogelijk is het overzicht moeilijk terug te vinden.

De minister is onrechtstreeks betrokken bij de prijzen die op de beurs in Kortrijk werden uitgereikt, met name langs de financiering door het VAF. Ook Flanders DC en FIT zijn erbij betrokken.

De link tussen de culturele ondersteuning van het Gamefonds en de economische sector moet versterkt worden. Economische opschaling is onmisbaar om de gamesector in België vleugels te geven. FIT en het Departement EWI hebben hierin een rol.

De onderhandelingen met Creative Europe zijn nog aan de gang. De minister wacht de afwikkeling af voordat hij hierover details kan geven.

Hij steunt het beleid van de Kansspelcommissie. Het kan niet de bedoeling zijn dat het Gamefonds steun zou verlenen aan spelers die op gespannen voet staan met het beleid rond gokken, dat wel federaal wordt gevoerd.

De minister wil overleg met de bibliotheeksector over het aanbieden van games. Zoals het Kenniscentrum Mediawijsheid oordeelt ook hij dat games daar een plaats kunnen hebben. Dit is echter een gevoelig debat in het licht van de herpositionering van bibliotheken. De minister wil graag inspiratie opdoen in Nederland.

Karin Brouwers vindt op de website van het VAF wel een overzicht van zijn eigen rol, maar de bedoeling is toch dat de site ook een verzamelpunt aanreikt voor alle mogelijke subsidies en steunmaatregelen, waaronder die uit andere sectoren.

Minister *Sven Gatz* deelt de precieze link met de commissie: www.vaf.be/game-fonds/externe-steun.be. Hij vindt het belangrijk dat deze informatie vlot toegankelijk gemaakt wordt.

Bart CARON,
voorzitter

Cathy COUDYSER,
verslaggever

Gebruikte afkortingen

B2B	Business-to-Business
B2C	Business-to-Consumer
DC	District of Creativity
EWI	Economie, Wetenschap en Innovatie (beleidsdomein van de Vlaamse overheid)
FIT	Flanders Investment & Trade (Vlaams Agentschap voor Internationaal Ondernemen)
GDC	Game Developers Conference
Howest	Hogeschool West-Vlaanderen
imec	Interuniversitair Micro-elektronicacentrum
PEGI	Pan European Game Information
VAF	Vlaams Audiovisueel Fonds
VRT	Vlaamse Radio- en Televisieomroeporganisatie