

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 294

van **MATTHIAS DIEPENDAELE**

datum: 4 september 2015

aan **SVEN GATZ**

VLAAMS MINISTER VAN CULTUUR, MEDIA, JEUGD EN BRUSSEL

Gamefonds - Projectaanvragen 2015 en stand van zaken

Midden 2012 heeft de Vlaamse Regering besloten 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 euro vanuit Onderwijs. Eind 2014 werd beslist een generieke besparing van 10 % op projectmiddelen toe te passen binnen Onderwijs. In 2015 is bijgevolg in een bedrag van 180.000 euro vanuit de onderwijsbegroting voorzien voor het Gamefonds.

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 200.000 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. In de loop van 2016 zal bovendien een evaluatie van het Gamefonds plaatsvinden.

Tot nu toe waren er deadlines op 2 februari (entertainment- en serious games) en 20 april (serious games voor leerplichtonderwijs) om projecten in te dienen binnen het Gamefonds.

1. Welke aanvragen voor gameprojecten werden bij de projectoproepen van 2 februari en 20 april 2015 ingediend? Per aanvraag graag informatie over:
 - aanvrager van het project;
 - aard van de aanvraag (financieel, vraag om advies, begeleiding...);
 - aangevraagd subsidiebedrag;
 - toegekend bedrag;
 - te beogen doelstelling van de aanvraag.
2. Welke impact heeft de (beperkte) besparing van 20.000 euro op de werking en steunverlening van het Gamefonds?

3. In de loop van 2015 wordt een evaluatie op middellange termijn opgestart. Uit het gecoördineerd antwoord van minister Gatz op een schriftelijke vraag van Marius Meremans (nr. 54 van 16 december 2014) bleek de timing en concrete vorm van de evaluatie nog voorwerp van overleg. Het is duidelijk dat de evaluatie mogelijkheden biedt om de noden van de Vlaamse gamesector en de mogelijkheden tot stimulering vanuit de Vlaamse overheid in kaart te brengen en te analyseren.

Is er intussen al meer duidelijkheid rond de concrete opzet van de evaluatie en de timingen die daarbij gehanteerd zullen worden?

Deze vraag werd gesteld aan de ministers Hilde Crevits (549), Sven Gatz (294).

GECOÖRDINEERD ANTWOORD

op vraag nr. 294 van 4 september 2015

van **MATTHIAS DIEPENDAELE**

1. Alle aanvragen zijn van financiële aard. Hieronder vindt u het overzicht van de diverse aanvragen die er in 2015 tot nu toe zijn geweest.

Aanvrager	Doel	Gevraagd budget	Toegekend budget	Aard van de steun
Echtgoed ("Curious Cats")	Serious game (onderwijs)	47.755	47.755	preproductiesteun
Die Keure ("APPartje")	Serious game (onderwijs)	103.629	0	productiesteun
Centrum informatieve Spelen ("Sold out!")	Serious game (onderwijs)	80.707	0	productiesteun
Firewolf Engineering ("Autiworld")	Serious game	50.000	0	productiesteun
Catlab Interactive ("After the Cold")	Entertainment game	11.250	0	preproductiesteun
Bunnycopter ("Terraformed")	Entertainment game	45.000	45.000	preproductiesteun
LuGus Studios ("Lift")	Entertainment game	24.500	24.500	preproductiesteun
LuGus Studios ("Pinball Galaxy")	Entertainment game	40.000	0	productiesteun

2. De besparing betekent dat er iets minder middelen naar games voor het leerplichtonderwijs gaan en dat de omkadering (overhead) voor het VAF licht daalt. De middelen worden immers opgesplitst in een deel projectondersteuning en een deel overhead voor het organiseren van de calls en het beheer van de middelen. De besparing van Onderwijs heeft alvast geen directe impact op de games (serious en entertainment) die vanuit de bevoegdheid Media worden ondersteund. Aangezien er dit jaar nog een selectieronde wordt gepland, kunnen we momenteel de impact van de besparing nog niet meten.
3. Het Departement CJSB heeft de opdracht gekregen om tegen begin 2016 een concreet plan van aanpak uit te werken. Het opzet is om het beleid ten aanzien van de Vlaamse gamesector tegen het licht te houden en een evaluatie uit te voeren van de werking en impact van het VAF Gamefonds. De bedoeling is om de evaluatie af te ronden en daar conclusies uit te trekken voordat de huidige overeenkomst met het VAF voor het beheer van het Gamefonds afloopt op 31 december 2016. Onderwijs zal hier nauw bij betrokken worden.