

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 146
van **MATTHIAS DIEPENDAELE**
datum: 5 februari 2016

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

Gamefonds - Projectaanvragen - Stand van zaken

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 Media 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 uitgetrokken 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. In de loop van 2016 zal er bovendien een evaluatie van het Gamefonds plaatsvinden.

Sinds mijn laatste schriftelijke vraag (nr. 294 van 4 september 2015) waren er nog deadlines op 1 oktober 2015 ('leerplichtonderwijs' en 'entertainment en andere serious games') en 1 februari 2016 ('entertainment + serious games, uitgezonderd voor leerplichtonderwijs') om projecten in te dienen binnen het Gamefonds.

1. Welke aanvragen voor gameprojecten werden bij de projectoproepen van 1 oktober 2015 en 1 februari 2016 ingediend? Per aanvraag graag informatie over:
 - aanvrager van het project;
 - aard van de aanvraag (financieel, vraag om advies, begeleiding...);
 - aangevraagd subsidiebedrag;
 - toegekend bedrag;
 - aard van de steun (preproductie- of productiesteun);
 - te beogen doelstelling van de aanvraag.
2. Eind 2014 werd beslist een generieke besparing van 10% op de projectmiddelen toe te passen binnen Onderwijs. In 2015 was bijgevolg in een bedrag van 180.000 euro vanuit de onderwijsbegroting uitgetrokken voor het Gamefonds (tegenover 200.000

euro de voorgaande jaren), met als gevolg minder beschikbare middelen m.b.t. games voor het leerplichtonderwijs.

Was er in 2015 een impact van deze (beperkte) besparing van 20.000 euro merkbaar m.b.t. de steunverlening aan games voor het leerplichtonderwijs?

3. In de loop van 2015 werd een evaluatie op middellange termijn voor het Gamefonds opgestart. Het Departement CJSM (Cultuur, Jeugd, Sport en Media) kreeg de opdracht om tegen begin 2016 een concreet plan van aanpak uit te werken. Het brede 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 Gamefonds.
 - a) Werd het plan van aanpak door het Departement CJSM intussen opgeleverd? Wat zijn de krachtlijnen van dit plan van aanpak?
 - b) Sluit dit plan van aanpak aan bij het voornemen van de minister om "het gamebeleid grondig te evalueren om onze Vlaamse gameontwikkelaars meer kansen te geven om nieuwe innovatieve videogames te creëren"?
 - c) Is er intussen al meer zicht op de concrete invulling van de evaluatie van het Gamefonds (bijvoorbeeld noden van de sector in kaart brengen, het uitvoeren van een internationale benchmark van vergelijkbare initiatieven als het Gamefonds, een impactstudie m.b.t. de return on investment van de toegekende steun, ...)?
4. Tijdens de bespreking van de beleidsbrief Media 2015-2016 kondigde de minister in het licht van de evaluatie van het Gamefonds "nieuwe maatregelen aan tegen de zomer van 2016".

Welke maatregelen worden momenteel overwogen? Wordt dit op een of andere manier alvast opgenomen in de lopende evaluatie van het Gamefonds?

5. Kan de minister aangeven hoeveel steun het Gamefonds sinds 2012 verleend heeft? Graag per jaar een overzicht van:
 - a) het totale aangevraagd subsidiebedrag;
 - b) het totale toegekende subsidiebedrag;
 - c) het aantal aanvragen voor steun;
 - d) het aantal toegekende vragen voor steun.

ANTWOORD

op vraag nr. 146 van 5 februari 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 1 oktober 2015 en de recente oproep van 1 februari 2016.
 - Tabel 1 betreft de aanvragen voor entertainment en serious games bij de projectoproep van 1 oktober 2015;
 - Tabel 2 betreft de aanvragen voor games voor het leerplichtonderwijs bij de projectoproep van 1 oktober 2015;
 - Tabel 3 betreft de aanvragen voor entertainment en serious games bij de projectoproep van 1 februari 2016.
2. Gezien de zeer beperkte besparing van 10% (20.000 euro) vanuit Onderwijs op het budget voor leerplichtgames kan men niet spreken van een grote impact op de totaliteit. De steunverlening aan games voor het leerplichtonderwijs komt niet in het gedrang en bedraagt nog steeds een behoorlijke 180.000 euro.
3. a) Het Departement CJSM heeft eind december 2015 een plan van aanpak opgeleverd. De primaire doelstelling van het plan van aanpak is om na te gaan of de huidige maatregelen ter ondersteuning van de Vlaamse gamesector voldoende impact hebben. De secundaire doelstelling is om na te gaan wat de sector nodig heeft en welke succesvolle initiatieven er reeds bestaan in binnen- en buitenland. De doorlichting zal volgende luiken bevatten:
 - Een onafhankelijke studie naar de impact en werking van het VAF Gamefonds;
 - Een studie naar succesvolle buitenlandse initiatieven ter ondersteuning of stimulering van de (lokale) gamesindustrie;
 - In kaart brengen van de noden en verwachtingen van de Vlaamse gamesector (bv. zakelijke begeleiding, opleidingen, coaching, financieringsnoden, enzovoort).
- b) Het voorgestelde plan van aanpak sluit volledig aan bij mijn voornemen om tot een performant en toekomstgericht gamebeleid te komen dat Vlaamse gameontwikkelaars en gamedesigners in staat stelt om zich creatief, innovatief én zakelijk te kunnen ontplooien. Tijdens mijn bezoek op 20 februari 2016 aan het indie game festival Screenshake in Antwerpen heb ik met veel interesse kennis gemaakt met de 'indie' gemeenschap van onafhankelijke gameontwikkelaars. De passie en ziel die deze ontwikkelaars in hun games leggen is bewonderenswaardig. Het 'out of the box'-denken en de innovatieve spelelementen die in de tentoongestelde games aanwezig waren, moeten verder aangemoedigd en gestimuleerd worden. Een nieuw of bijgestuurd gamebeleid zal dan ook zeker aandacht schenken aan het creëren van innovatieve en unieke videogames.
- c) De concrete invulling van de evaluatie van het VAF Gamefonds en de doorlichting van het Vlaamse gamebeleid zal uitgewerkt worden in een onderzoeksopdracht. Het bestek voor deze opdracht staat bijna op punt en zal in de loop van maart 2016 door het Departement CJSM uitgestuurd worden. De vragen die u reeds zelf als voorbeeld naar voor schuift, zullen zeker aan bod komen in de studie. Van zodra de opdrachtnemer bekend is en het onderzoek van start is gegaan, verschaft ik u graag meer concrete details over het onderzoeksopzet en de onderzoeksvragen.

4. Het is inderdaad mijn bedoeling om tegen de zomer van 2016 een beter zicht te hebben op wat de noden van de Vlaamse gamesector zijn, welke nieuwe maatregelen er mogelijk zijn en wat de concrete meerwaarde juist inhoudt. De eerste stap naar een toekomstgericht en performant Vlaams gamebeleid is de doorlichting van het huidige gamebeleid en het verkennen van nieuwe mogelijkheden en tools. De aangekondigde studie zal tegen de zomer van 2016 bevindingen en aanbevelingen opleveren, die vervolgens als basis zullen dienen voor het uitwerken van mogelijke nieuwe of aangepaste maatregelen. Momenteel heb ik dan ook nog geen maatregelen in gedachten. Ik kijk met een open blik naar de sector en wacht de resultaten van het onderzoek met veel interesse af.
5. In de tabel hieronder vindt u een overzicht van de steun die het Gamefonds reeds verleend heeft sinds 2012:

	2012	2013	2014	2015
<i>Totaal aangevraagd subsidiebedrag</i>	€ 2.107.529	€ 2.330.563	€ 1.352.981	€ 1.328.628
<i>Totaal toegekend subsidiebedrag</i>	€ 693.750	€ 693.750	€ 693.750	€ 675.250
<i>Aantal ingediende aanvragen</i>	32	50	30	32
<i>Aantal goedgekeurde aanvragen</i>	13	18	18	13

BIJLAGEN

1. Tabel 1 betreffende de aanvragen voor entertainment en serious games bij de projectoproep van 1 oktober 2015.
2. Tabel 2 betreffende de aanvragen voor games voor het leerplichtonderwijs bij de projectoproep van 1 oktober 2015.
3. Tabel 3 betreffende de aanvragen voor entertainment en serious games bij de projectoproep van 1 februari 2016.