

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 638
van **MATTHIAS DIEPENDAELE**
datum: 8 juni 2017

aan **PHILIPPE MUYTERS**
VLAAMS MINISTER VAN WERK, ECONOMIE, INNOVATIE EN SPORT

Gamesector - Innovatiesteun

De Vlaamse gamesector kan worden beschreven als een relatief kleine sector, waarvan de totale omzet in Vlaanderen in 2013 op 224 miljoen euro geschat werd tegenover 137 miljoen euro in 2008.

De gamesector wordt momenteel via een aantal verschillende maatregelen ondersteund. Sinds 2012 bestaat het Gamefonds, onder het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF), dat financiële steun biedt aan de gamesector. Op Europees niveau bestaat het programma Creative Europe Media waar videogameproducenten kunnen aankloppen voor subsidies voor de concept- en projectontwikkeling van een narratieve videogame met Europees distributiepotentieel. Verder ageert FLEGA als sectorfederatie voor de sector en ondersteunt ze de gamesector met advies en promotie. Voor het zakelijk advies is er Flanders DC dat sinds 2016 een extra programma opzet rond de gamingindustrie.

Om rond onderzoek en innovatie te werken, konden gamingbedrijven in het verleden financiële steun aanvragen via IWT (Agentschap voor Innovatie door Wetenschap en Technologie) en het huidige iMinds ICON-project. In deze legislatuur werd de IWT-steun ondergebracht in VLAIO (Agentschap Innoveren en Ondernemen). De iMinds ICON-projecten bestaan nog steeds en sturen jaarlijks een aantal oproepen uit en worden gefinancierd door iMinds en VLAIO.

1. Hoeveel aanvragen voor financiële steun om te werken rond onderzoek en innovatie door gamingbedrijven werden de laatste jaren ingediend bij VLAIO/IWT en iMinds ICON-project? Graag een overzicht voor het aantal ingediende aanvragen voor de periode 2010-2017 met inbegrip van volgende informatie: naam aanvrager, gevraagd steunbedrag, korte inhoud van steunaanvraag.
2. Hoeveel aanvragen door gamingbedrijven werden de laatste jaren goedgekeurd door VLAIO/IWT en iMinds ICON-project? Graag een overzicht voor het aantal gesteunde aanvragen voor de periode 2010-2017 met inbegrip van volgende informatie: naam aanvrager en toegewezen steunbedrag.
3. Op welke manier wordt de toegekende steun opgevolgd en gemonitord door de betrokken diensten?
4. Hoeveel aanvragen voor de kmo-portefeuille ontving AO/VLAIO in de periode 2010-2017 vanwege gamingbedrijven, en hoeveel werd hiervan goedgekeurd? Graag opgesplitst per soort steun.

5. Hoeveel aanvragen voor de kmo-groeisubsidie ontving VLAIO sinds april 2016 vanwege gamingbedrijven, en hoeveel werd hiervan goedgekeurd? Graag opgesplitst per soort steun.
6. Sinds 2016 zet Flanders DC een extra programma op rond de gamingindustrie en kan deze sector bij hen terecht voor zakelijk advies.
 - a) Welke interactie met de gamingsector werd door Flanders DC reeds gerealiseerd?
 - b) Welke concrete initiatieven werden reeds gelanceerd door Flanders DC en welke acties worden nog voorbereid?
 - c) In hoeverre wenden organisaties uit de gamingsector zich reeds tot Flanders DC voor zakelijk advies? Hoeveel organisaties deden sinds 2016 een beroep op het zakelijk advies via Flanders DC?

PHILIPPE MUYTERS

VLAAMS MINISTER VAN WERK, ECONOMIE, INNOVATIE EN SPORT

ANTWOORD

op vraag nr. 638 van 8 juni 2017

van **MATTHIAS DIEPENDAELE**

1. De gaming sector is moeilijk af te bakenen aan de hand van de beschikbare codes van de NACE- BEL nomenclatuur. Om toch een antwoord te kunnen bieden op de vragen en de gamingbedrijven in Vlaanderen te identificeren, werd er voor het antwoord op deze vraag van uitgegaan dat de leden van FLEGA de gamingsector in Vlaanderen vormen.

In de periode 2010-2017 werden 25 projectaanvragen waarin een gamingbedrijf (mede)aanvragende partij was, ingediend voor financiële steun voor onderzoek en ontwikkeling bij VLAIO/IWT. De totale gevraagde steun in deze projecten bedroeg 13,4 mln euro. 18 van deze projecten werden voor steun in aanmerking genomen en werd er een subsidie-overeenkomst voor afgesloten. Twee projectvoorstellen zijn momenteel nog in behandeling.

De 18 gesteunde projectvoorstellen worden in onderstaande tabel opgelijst:

Hoofdcontractant	Gamingbedrijven-medecontractant	Projecttitel	Projectsteun (euro)
ARRAKIS NV	Die Keure	G@S - Games at School	452.508
BUSINESS LANGUAGE AND COMMUNICATION CENTRE NV	CARTAMUNDI Digital NV	iRead+ - The Intelligent Reading Companion	1.035.776
iMinds VZW	NEOPICA BVBA	OMEGA : On-line multi-platform extended game development architecture	748.105
Studio 100 NV	ARRAKIS NV	Wanagogo	1.173.520
CYBORN BVBA		3D karakter animatie systeem	49.896
NEOPICA BVBA		GIPA - Generic Interoperability Platform for Augmented Reality Applications	701.648
GRAPHINE nv		Geavanceerde compressie en streaming van texturen in 3D-spellen	238.075
Studio 100 NV	GRAPHINE nv	RAGASI: Reliability in Online Game Services for Kids	687.434
GAMES WITH ATTITUDE NV		A mobile game development platform	158.494
iMinds VZW	CARTAMUNDI Digital NV	MELoDiA	463.658
CARTAMUNDI Digital NV		WOOPi : World of online / offline personalized interactions	927.388
FIREWOLF ENGINEERING BVBA		EcoTown Datamodel	48.865
SPARTANOVA NV	PREVIEWLABS BVBA; SILENI STUDIOS BVBA	wE-MOVE : A serious gaming platform for rehabilitation and movement exercises for children	489.292
RKW Holding	Triangle Factory	The Gamified Timetable Problem	155.806
CLOUDALIZE NV		GDaaS : vGPU Cloud Desktop Platform met Autoscaling	165.573
IMPALA BVBA	NEOPICA BVBA	ARIA : Augmented reality for industrial applications	582.571
CYBORN BVBA		3D Gezichtsanimatiesysteem	178.755
GRAPHINE nv		Textuuropslagreductie door intelligent snoeien	187.901

		van tegels	
--	--	------------	--

2. Zie antwoord vraag 1.

3. De gesteunde projecten (VLAIO/IWT en iMinds ICON) worden opgevolgd zoals elk ander gesteund O&O-bedrijfsproject. Dat houdt in dat tijdens de projectuitvoering op 6-maandelijke basis een opvolgingsrapportering door het bedrijf is aan te leveren, en op jaarlijkse basis een meer omstandig tussentijds verslag. De betaling van de subsidie gebeurt bij middel van 6-maandelijke voorschotten die gekoppeld zijn aan de goedkeuring van deze verslaggeving.

Op het einde van het project wordt een eindverslag gevraagd met de bereikte resultaten en verwachte valorisatievooruitzichten, evenals een financieel verslag van de reëel gemaakte projectkosten op basis waarvan de subsidie definitief bepaald wordt en het saldo wordt verrekend.

4. Ingediende steunaanvragen kmo-portefeuille:

jaar	advies	opleidin g	Eindtotaal l
2010	2	10	12
2011		4	4
2012		4	4
2013		7	7
2014	1	10	11
2015	1	4	5
2016	3	31	34
2017		16	16
Eindtotaal	7	86	93

Goedgekeurde steunaanvragen kmo-portefeuille en toegekende steun:

jaar	advies	opleidin g	Eindtotaal l
2010	2	9	11
2011		3	3
2012		4	4
2013		7	7
2014	1	9	10
2015	1	3	4
2016	3	29	32
2017		15	15
Eindtotaal	7	79	86

jaar	advies	opleiding	Eindtotaal l
2010	2.500,00	4.050,65	6.550,65
2011		3.817,50	3.817,50
2012		2.500,00	2.500,00
2013		2.902,00	2.902,00
2014	450,00	2.865,00	3.315,00

2015	2.340,00	2.660,00	5.000,00
2016	4.356,00	10.019,50	14.375,50
2017		5.451,80	5.451,80
Eindtotaal	9.646,00	34.266,45	43.912,45

5. Ingediende steunaanvragen kmo-groeisubsidie:

jaar	Advies	Aanwervin g	Eindtotaal
2016	0	1	1
2017		0	0
Eindtotaal	0	1	0

Goedgekeurde steunaanvragen kmo-groeisubsidie en toegekende steun:

jaar	Advies	Aanwervin g	Eindtotaal
2016	0	1	1
2017		0	0
Eindtotaal	0	1	0

jaar	Advies	Aanwervin g	Eindtotaal
2016	0	25.000,00	25.000,00
2017		0	0
Eindtotaal	0	25.000,00	0

6. In de vraag wordt gesteld dat sinds 2016 Flanders DC een extra programma opzet rond de gamingindustrie. Dit klopt niet volledig. Deze opdracht is pas met het convenant van 2017 in gang gezet. In 2016 kreeg Flanders DC de opdracht om de werking van het Flanders Fashion Institute en Design Vlaanderen te integreren en om de werking richting de creatieve sectoren uit te breiden en de lopende werking rond ondernemingscreativiteit (naar alle sectoren) over te dragen aan andere spelers.

Er werd in 2016 dan ook vooral ingezet op het opzetten van relaties met de verschillende spelers in (onder meer) het gaminglandschap en het nagaan waar de prioritaire behoeften liggen van deze sector om zo tot een relevante portfolio te kunnen komen. Dat neemt niet weg dat er in 2016 ook al enkele acties specifiek voor gaming zijn opgezet.

- a) In eerste instantie heeft Flanders DC een zeer nauwe samenwerking met sectorfederatie FLEGA opgezet. **FLEGA** is betrokken bij de opmaak van de plannen en de agenda naar de gamingsector en is partner in elke Flanders DC activiteit gericht op de gamingsector. Flanders DC wordt ook als gast uitgenodigd op de raad van bestuur van FLEGA.

Flanders DC heeft de relatie (die er al was) met de opleidingen versterkt. Er is zo een nauwe samenwerking met **Digital Arts & Entertainment**, de gamingopleiding binnen Howest en de grootste in België. Dat uit zich in het geven van gastcolleges, hen betrekken bij activiteiten, het netwerk van Flanders DC ter beschikking stellen enz. Flanders DC geeft daarnaast ook presentaties bij **Luca School of Arts**.

Flanders DC heeft verder ook het eerste **gamingoverleg** in Vlaanderen georganiseerd met organisaties en/of bedrijven die de gamesector ondersteunen via beleid, opleiding, onderzoek, investeringen, subsidies, dienstverlening enz. Bedoeling was om mekaar te informeren over de activiteiten. Volgende organisaties waren aanwezig:

- Flanders DC;
- Flega;
- The House of Indie;
- VAF;
- IMEC;
- DIGRA;
- 4Entertainment;
- Startit@KBC;
- Cronos;
- Telenet;
- Howest;
- Luca School of Arts;
- C-Mine Crib;
- Agentschap Innoveren en Ondernemen;
- Departement Cultuur, Jeugd en Media;
- Creative Europe Media Desk Vlaanderen.

Flanders DC heeft daarnaast contacten gelegd met de belangrijkste internationale **gamingbeurzen** GDC (San Francisco) en Gamescom (Keulen) wat ook heeft geleid tot deelname aan deze beurzen (zie verder).

b) De activiteiten kunnen worden onderverdeeld in 4 grote types:

- *Informeren en inspireren:*
 - Er worden '**labs**' georganiseerd. Labs zijn workshops gericht op kleine groepen tussen 30 à 50 mensen en behandelen een specifiek ondernemerschaponderwerp. Er worden tips & tricks gegeven, instrumenten aangeboden en praktijkgetuigenissen meegegeven. De meeste labs zijn omwille van kostenefficiëntie gericht op de hele creatieve sector (bv e-commerce, financieel management, personal branding, intellectuele eigendom,...). Zo zijn er een 10-tal labs die elk telkens in minstens 2 steden worden georganiseerd. Enkele labs zijn specifiek gewijd aan een onderwerp in één sector. Voor gaming zijn er zo 2 labs (in 2016 en in 2017) geweest. Alle twee hadden betrekking op hoe zich voor te bereiden op Gamescom (de grootste B2B gamingbeurs van Europa). We streven naar drie specifieke labs per jaar. De onderwerpen worden bepaald na overleg met FLEGA.
 - Flanders DC heeft een uitgebreide online '**ondernemersgids voor de gamingindustrie**' gemaakt. Hier wordt ingegaan op hoe men 10 aspecten van ondernemen in de sector opneemt: van administratie, over productie naar verkoop. Deze gids wordt continu geactualiseerd.
 - In het '**online magazine**' van Flanders DC worden ondernemersverhalen van gamingondernemers getoond en worden artikels getoond over nieuwe technologieën, verslagen van gamingconferenties enz. Het magazine tracht zo de gamingcommunity te inspireren en hen te promoten.
- *Adviseren:*
 - Flanders DC heeft sinds 2017 een permanente '**adviesdienst**' voor de hele creatieve sector opgezet waarbij uiteraard gamingondernemers via telefoon, mail of op afspraak hun specifieke vragen kunnen stellen aan Flanders DC adviseurs.

- o Er worden '**expertendagen**' georganiseerd waarbij externe 'experts' met aanzien uit binnen- en buitenland ter beschikking staan van ondernemers die al minstens twee jaar bezig zijn. De experts komen uit het veld en zijn normaal gezien moeilijk te bereiken voor de ondernemers. Voor gaming is er reeds één expertendag geweest (december 2016) en er staat voor dit jaar nog één gepland. Voor gaming moet het selectie criterium wel bijgesteld worden omdat het nog zulke jonge sector is met vooral heel veel starters.
 - o Er worden per jaar twee '**boostcamps**' (gericht op starters) en twee '**growthcamps**' (gericht op groeiers) georganiseerd. Een groep van 10 à 15 ondernemers worden 4 dagen op locatie bijgestaan door externe experts, Flanders DC adviseurs en de collega ondernemers bij het versterken van hun eigen plannen. Deze staan uiteraard ook open voor gamingondernemingen al heeft er tot nu toe nog maar 1 bedrijf aan deelgenomen.
 - o Flanders DC begeleidt ook een beperkt aantal bedrijven met potentieel op langere termijn in een '**begeleidingstraject**' of '**mentoring bij Startit**'. Voor gaming zijn er dat op dit moment drie.
 - o Om grote groepen te kunnen bereiken met de capaciteit voorhanden, zet Flanders DC ook in op de verspreiding van online en fysieke '**instrumenten**' zoals prijsinzicht.be, Beken Kleur (welk strategie te volgen), GPS-methode (zoeken naar ideeën),... en '**templates**' voor contracten, algemene voorwaarden, Non-Disclosure Agreements, enz... Deze staan ook open voor de gamingsector.
- *Promoten:*
 - o Naast het '**magazine**' wendt Flanders DC vooral haar eigen '**social media**' kanalen aan om gaming nieuws te verdelen.
 - o Er wordt bij promotie vooral ingezet op twee buitenlands beurzen. Bij '**GDC**' heeft Flanders DC gezorgd voor korting voor de 16 Vlaamse deelnemers (uit 6 studio's + DAE Howest), een voorbereidende workshop en voor een programma ter plaatse voor de Vlaamse delegatie. Flanders DC zorgde dat alle deelnemers op de hoogte waren van het Flanders Investment and Trade programma voor tussenkomst in hun kosten. Er werd ook samen met FLEGA en andere gewesten een Belgian Game Mixer event georganiseerd waarbij de bedrijven konden pitchen aan investeerders. Daarnaast werd in 2016 een eerste keer mee geïnvesteerd in de aanwezigheid van een Belgische stand (samen met de andere gewesten) op '**Gamescom**' waar 5 bedrijven aan deelnamen. Voor 2017 is Flanders DC de drijvende kracht achter een meer professionele aanwezigheid en er zullen 9 Vlaamse bedrijven aanwezig zijn.
 - o '**Let's get digital**' was een initiatief van MNM en Proximus waarbij men op verschillende plaatsen in Vlaanderen jongeren in aanraking wilde laten komen met digitale sectoren en te laten zien wat er nodig is om in die sectoren te werken. Flanders DC verzorgde de activiteiten rond de subsector Gaming waarbij verschillende gaming studio's in aanloop naar en ook op die dag airtime hebben gekregen op MNM.
- *Kruisbestuiving:*
 - o Op 27 juni organiseerde Flanders DC, samen met de Innovatiecentra, Imec en de VRT en op vraag van ministers Muyters en Gatz '**Gamedia**' een namiddag waarop gaming en mediabedrijven mekaar kunnen ontmoeten om eventuele samenwerking af te toetsen. Er werden ook aanbevelingen voor concrete beleidsacties gevraagd aan de aanwezigen. De resultaten van dit event worden momenteel verwerkt en aansluitend aan beide ministers bezorgd.

- o Flanders DC zet zich daarnaast met verschillende projecten in om andere sectoren met de creatieve sector te laten samenwerken aan innovatieve ontwikkelingstrajecten. Op dit moment zijn er nog geen gamingbedrijven betrokken maar het is een ambitie van Flanders DC om dit wel te kunnen bewerkstelligen.
- c) De gamingbedrijven vinden de weg naar Flanders DC maar zijn (uiteeraard) een kleiner percentage van de adviesvragers:
- In eerste instantie door de beperkte grootte van de totale sector. In Vlaanderen zijn er ongeveer 45 studio's. Er is wel een stijgende lijn vast te stellen in het aantal starters in gaming binnen de verschillende incubatoren zoals Startit, Corda Campus.
 - Daarnaast wordt opgemerkt dat veel bedrijven nog heel hard bezig zijn met de puur technologische ontwikkeling van hun game (en het leerproces daarrond) en veel minder met het zakelijke aspect. Er is naar deze sector dus een blijvende sensibilisering over het belang daarvan nodig.

Op de **expertendag** georganiseerd einde december 2016 waren 57 aanwezigen die advies vroegen aan de aanwezige experts. Hier waren heel wat prestarters bij aanwezig. In totaal namen er 29 verschillende 'organisaties' (bestaande bedrijven of starters) deel.

In 2017 hebben tot nu toe 9 verschillende organisaties gebruik gemaakt van de permanente '**adviesdienst**'.

Het '**gaming lab**' van 2016 had 46 inschrijvingen uit 20 verschillende organisaties dat van 2017 had 43 deelnemers uit 23 organisaties.