

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 637
van **MATTHIAS DIEPENDAELE**
datum: 8 juni 2017

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

Afgestudeerden aan gameopleidingen - Doorstroming naar de arbeidsmarkt

Hoewel de Vlaamse gamingsector omschreven kan worden als een relatief kleine sector, is de industrie wel nog volop in ontwikkeling en dit laat zich ook voelen in de diverse opleidingen 'Digital Arts and Entertainment' (DAE). Digital Arts and Entertainment startte in 2006 en leverde in 2009 een eerste lichting afgestudeerden. Van de 213 alumni in 2014 is er 42% wel degelijk in de gamingsector terechtgekomen.

De opleiding Digital Arts and Entertainment bestaat aan de Hogeschool West-Vlaanderen (HOWEST). Maar succesvolle gameontwikkelaars komen niet enkel voort uit specifieke gameopleidingen. Ook is een hele lichting digitaal-creatieve alumni afgezwaid in Vlaanderen en België, bijvoorbeeld aan SYNTRA, de Karel de Grote Hogeschool, LUCA School of Arts en PXL-MAD School of Arts. Daarnaast hebben de meer technisch aangelegde ontwikkelaars vaak een masterdiploma in de Toegepaste Informatica of Computerwetenschappen.

1. Beschikt de minister over cijfers over de doorstroming van personen met een diploma Digital Arts and Entertainment naar de arbeidsmarkt? Hoeveel personen werden uiteindelijk tewerkgesteld binnen de gamingsector? Wat zijn de andere sectoren waar deze personen terechtkomen? Graag cijfers vanaf 2014.
2. Hoeveel personen met een diploma Digital Arts and Entertainment hebben zich de afgelopen vijf jaar ingeschreven bij VDAB?
3. Hoeveel van de personen uit deelvraag 2 volg(d)en een opleiding of zijn (waren) in bemiddeling? Hoeveel stromen er hiervan uit naar een voltijdse of deeltijdse job?
4. Hoeveel van deze pas afgestudeerden (met bovenvermeld diploma) gingen de laatste vijf jaar aan de slag via uitzendarbeid?
5. Hoe evalueert de minister deze doorstroomcijfers?

ANTWOORD

op vraag nr. 637 van 8 juni 2017

van **MATTHIAS DIEPENDAELE**

1. Digital Arts en Entertainment was vóór 2014 een afstudeerrichting binnen de bacheloropleiding 'Multimedia en communicatietechnologie'. Voor de periode voor het afstudeerjaar 2015 is het echter niet mogelijk om schoolverlatersgegevens aan te leveren op het detailniveau van de afstudeerrichting omdat deze gegevens niet beschikbaar zijn bij het Departement Onderwijs en Vorming.

Sinds 2014 is 'Digital Arts en Entertainment' erkend als een aparte opleiding waardoor we in het meest recente schoolverlatersrapport (schoolverlaters 2015 – opgevolgd tot en met juni 2016) voor het eerst over gegevens van de opleiding 'Digital arts en entertainment' beschikken.

In 2015 hebben 31 jongeren de school verlaten met het diploma 'Digital Arts en Entertainment'. Cijfers voor 2016 zijn nog niet beschikbaar.

De gamingsector is geen sector die via de bestaande arbeidsmarktstatistieken afgezonderd kan worden dus exacte cijfers over tewerkstelling hebben we niet.

- 2-4. 21 van de 31 schoolverlaters in 2015 (of 67,7%) hebben zich ingeschreven bij VDAB. 4 schoolverlaters (of 12,9%) waren nog steeds als werkzoekende ingeschreven bij VDAB 1 jaar na het schoolverlaten.

Verdere representatieve cijfers zijn nog niet beschikbaar omdat deze opleiding nog maar net erkend is als aparte opleiding. Het gaat om een kleine opleiding (en 1 schoolverlater meer of minder die nog na één aan het werk is, zou een grote impact hebben op het percentage dat nog werkzoekend is na één jaar) en 1 lichte schoolverlater.

5. Wat betreft het percentage schoolverlaters die na één jaar nog werkzoekend zijn, ligt het gemiddelde voor alle bachelors lager dan bij deze opleiding. De oorzaak hiervan is niet meteen duidelijk. Zoals eerder aangehaald betreft het hier een kleine opleiding, waardoor 1 persoon meer of minder een grote impact heeft op het percentage. Ook het, in vergelijking met de buurlanden, relatief lage aantal bedrijven in Vlaanderen dat games ontwikkelt (zie De Standaard van 10 juni 2017), kan een onderdeel van de verklaring zijn. Daarnaast worden de hoge Belgische loonkosten en het zeer arbeidsintensieve karakter van de sector, aangewezen als mogelijke oorzaak.