

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 45
van **CATHY COUDYSER**
datum: 6 november 2018

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

Actieplan Gaming - Innovatieve bedrijfsnetwerken en clustervorming

De gamesector in Vlaanderen is de laatste decennia aan een opmars bezig. Steeds meer Vlaamse huishoudens bezitten een spelconsole of computer en gebruiken die ook om te gamen. Ook in scholen en in het bedrijfsleven is de invloed van gaming op te merken.

De sector is in Vlaanderen relatief klein, maar kent wel het grootste groeipercentage van alle creatieve sectoren. De meeste bedrijven zijn kleinschalig, met een beperkte omzet. Toch heeft deze sector heel wat potentieel om ook aansluiting te vinden bij de internationale markt.

Daarom zet Vlaanderen in op een gecoördineerd en geïntegreerd gamebeleid waarbinnen onze talentvolle game-ontwikkelaars zich kunnen ontplooien, en waarbinnen deze sector een zekere maturiteit kan bereiken. Dat is ook het uitgangspunt van het Actieplan Gaming dat vanaf dit jaar tot in 2021 in werking zal blijven.

Om innovatieve bedrijfsnetwerken rond gametechnologie aan te moedigen en clustervorming binnen de gamesector mogelijk te maken, wordt het Vlaams clusterbeleid ook opengesteld voor de gamesector. Daarover vermeldt het Actieplan Gaming het volgende: "De innovatieve bedrijfsnetwerken staan open voor Vlaamse ondernemingen die de ambitie hebben te groeien, innovatiebewust zijn, een internationale blik hebben en openstaan voor samenwerking met andere ondernemingen en kenniscentra. Bedrijven die zich hierdoor aangesproken voelen, kunnen ook de verschillende initiatieven checken en aansluiten bij een cluster die het best aansluit bij hun interesse."

1. Hoe zal de clustervorming concreet gefaciliteerd worden en innovatie van bedrijfsnetwerken rond gametechnologie gestimuleerd worden?
2. Zijn hier reeds merkbare resultaten van? Zo ja, welke?

Deze vraag werd gesteld aan de ministers Philippe Muyters (45) en Sven Gatz (15).

GECOÖRDINEERD ANTWOORD

op vraag nr. 45 van 6 november 2018

van **CATHY COUDYSER**

1. Het Vlaamse clusterbeleid onderscheidt twee types van clusters. Het zwaartepunt van het clusterbeleid ligt bij een beperkt aantal speerpuntclusters die aansluiten bij voor Vlaanderen strategische domeinen. Daarnaast wordt er met de innovatieve bedrijfsnetwerken ruimte gegeven aan beperktere clusterinitiatieven in een domein met een beloftevol potentieel waar een actief samenwerkingsmodel tussen ondernemingen essentieel is om competitiever te worden.

Voor beide types van clusters geldt dat het dient te gaan om bottom up initiatieven door en voor samenwerkingsverbanden van Vlaamse ondernemingen. Dit betekent enerzijds dat de Vlaamse Regering niet zelf domeinen zal identificeren waarin clusterinitiatieven kunnen opgericht worden en dat anderzijds het initiatiefrecht volledig overgelaten wordt aan de ondernemingen/clustertrekkers.

Voor zowel de innovatieve bedrijfsnetwerken als de speerpuntclusters geldt dat initiatiefnemers de maturiteit van hun ideeën tot clusterwerking voorafgaand aan de indiening kunnen aftoetsen bij het Agentschap Innoveren en Ondernemen.

2. Zowel bij de eerste als de tweede oproep voor Innovatieve Bedrijfsnetwerken zijn er geen aanvragen voor clusterinitiatieven rond gametechnologie ingediend. Ook werd er tot op heden geen SPC-aanvraagdossier ingediend rond de game-technologie.