

vergadering **C54**
zittingsjaar 2021-2022

Woordelijk Verslag

Commissievergadering

Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media

van 28 oktober 2021

(Een aantal sprekers namen mogelijk deel via videoconferentie.)



**Vlaams
Parlement**

INHOUD

VRAAG OM UITLEG van Freya Perdaens aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over zelfdoding bij jongeren – 357 (2021-2022)	3
VRAAG OM UITLEG van Karin Brouwers aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over het beleid rond gaming – 346 (2021-2022)	
VRAAG OM UITLEG van Elisabeth Meuleman aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over de Vlaamse gamingindustrie en de rol van het VAF/Gamefonds – 434 (2021-2022)	7
VRAAG OM UITLEG van Stijn De Roo aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over het uitrollen van 5G in Vlaanderen – 413 (2021-2022)	17

VRAAG OM UITLEG van Freya Perdaens aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over zelfdoding bij jongeren – 357 (2021-2022)

Voorzitter: mevrouw Elisabeth Meuleman

De voorzitter: Mevrouw Perdaens heeft het woord.

Freya Perdaens (N-VA): Ik stel deze vraag naar aanleiding van een rapport over de bevraging 'On My Mind' bij 200.000 jongeren wereldwijd. Ik denk dat iedereen die de cijfers uit dat rapport gelezen heeft, wel eventjes naar adem heeft moeten happen. Zelfdoding blijkt de tweede grootste doodsoorzaak in de EU te zijn bij de groep van vijftien- tot negentienjarigen. Alleen het verkeer eist meer slachtoffers.

Specifiek in België kampt 16 procent van de jongens en meisjes met geestelijke gezondheidsproblemen. Dit is natuurlijk niet nieuw. We weten dat de cijfers niet opmerkelijk goed zijn in België en Vlaanderen.

Corona helpt ook niet. Met de vierde golf in het vooruitzicht is het misschien wel het moment om te kijken of we meer kunnen doen om te vermijden dat de cijfers nog meer bergaf gaan en om ze misschien zelfs te keren.

Welke bevindingen trekt u uit dit onderzoek van Unicef?

Op welke vlakken ziet u vanuit uw bevoegdheid nog ruimte voor verbetering en welke maatregelen kunt en zult u ter zake nemen?

De voorzitter: Minister Dalle heeft het woord.

Minister Benjamin Dalle: Dank u wel, mevrouw Perdaens, voor deze belangrijke vraag. Ik vind het altijd een hallucinant gegeven dat wij als welvarend land, als welvarende regio met een van de hoogste levensstandaarden ter wereld, zoveel kinderen en jongeren hebben die effectief overgaan tot zelfdoding. Ik denk dat dat heel veel knipperlichten en alarmsignalen moet doen afgaan. Dat geldt ook voor die andere voorname doodsoorzaak, het verkeer. Dat daar nog zoveel kinderen en jongeren omkomen, is ook dramatisch. Dat is een welvarend land als het onze onwaardig.

Unicef onderzoekt jaarlijks thema's die kinderen in de wereld van vandaag aangaan. In de meest recente versie van zijn onderzoek heeft men ervoor gekozen zich te focussen op het mentaal welbevinden van kinderen en jongeren. Dat lijkt een zeer logische keuze gezien de coronacrisis en wat wij allemaal hebben vastgesteld op dat vlak. Het Unicefrapport geeft een kijk op de internationale weerslag van de coronapandemie. De onrust thuis, in de onmiddellijke omgeving en in de buitenwereld heeft duidelijk een impact. De cijfers in het rapport spreken voor zich en bevestigen een aantal tendensen die we al zagen.

België zit volgens het rapport blijkbaar in de middenmoot, met één op de zes kinderen tussen 10 en 19 jaar die kampen met een psychische aandoening. Een van de meest extreme zichtbare uitingen van mentale onrust bij kinderen en jongeren is zelfdoding.

Gelijkaardige signalen zien we opduiken in Vlaanderen. Ik verwijs naar het rapport van de Vlaamse Vereniging van Studenten (VVS) begin deze maand, dat daar ook melding van maakte. Een analyse van het tweede Vlaams Actieplan Suïcidepreventie, dat in 2020 afliep, wees uit dat zelfdoding in absolute getallen daalde, maar niet voor iedere leeftijdsgroep of gender even sterk. We zien bijvoorbeeld dat meisjes tussen 16 en 29 jaar een groep vormen waarvoor meer specifieke actie nodig is. Tot slot stelt ook Awel de afgelopen jaren verhoudingsgewijs een stijgende

lijn vast van gesprekken met kinderen en jongeren die gaan over depressie, zelfmoordgedachten of automutilatie.

In vergelijking met andere leeftijden komt zelfmoord in Vlaanderen het minst voor bij jongeren, maar net omdat jongeren vaak nog gezond zijn en minder last hebben van gezondheids- en ouderdomsrisico's, doet deze doodsoorzaak alarmbellen afgaan, net omdat het verhoudingsgewijs zo hoog staat.

Jongeren blijken ook gevoeliger te zijn voor zelfmoordgedachten of zelfmoordpogingen. Deels is dit te verklaren omdat jongeren nog volop in de neurologische en psychologische ontwikkelingsfase zitten.

Dit zijn belangrijke vaststellingen om mee aan de slag te gaan.

Het rapport onderstreept nogmaals de noodzaak van specifieke aandacht voor mentaal welbevinden bij kinderen en jongeren. Unicef pleit dan ook terecht, denk ik, voor meer engagement, meer communicatie en vooral actie. Dit alles kan ik sterk ondersteunen.

Niet voor niets is de eerste prioriteit van het jeugd- en kinderrechtenbeleidsplan (JKP) mentaal welbevinden. Ik herinner eraan dat we de vijf prioriteiten hebben vastgelegd net voor de coronacrisis, maar dat de pertinentie van de doelstellingen alleen maar in relevantie is toegenomen.

Een graduele benadering van welbevinden is noodzakelijk. Dit gaat van universele preventie via selectieve preventie tot geïndiceerde preventie en intensieve hulp. Heel belangrijk is dat de bespreekbaarheid van mentale problemen toeneemt. Op dat vlak ben ik eigenlijk positief gestemd. In de gesprekken die ik het afgelopen jaar heb gehad, heb ik vastgesteld dat corona misschien één voordeel heeft gehad: veel kinderen en jongeren die ik heb gesproken, geven aan dat men hier meer dan vroeger over kan praten met leeftijdsgenoten, 'peers', leerkrachten en ouders. Dat is een zeer goede zaak. We moeten stoppen met denken dat mentale noden flauw of zwak zijn of louter een eigen verantwoordelijkheid. Net zoals we voor fysieke ziektes naar de dokter gaan, moet dit bespreekbaar zijn voor mentale noden.

Preventie start bij de gehele groep van de bevolking en dus ook bij de kinderen en jongeren. Daarom werd er de laatste tijden ingezet op luisteren en informeren, onder meer door de – eerst eenmalig, daarna structureel – versterking van Awel en WAT WAT. Laagdrempelige ontmoetingsplekken, waar het oké is om even niet oké te zijn, werden verder uitgebreid in Vlaanderen. Zo is er de uitbreiding van vijftien naar dertig OverKop-huizen in Vlaanderen, een initiatief van collega Beke, met de betrokkenheid van het jeugdwerk. Ook de recente oproep rond jeugdinfrastuur speelt expliciet in op vrije tijd en op laagdrempelige en toegankelijke ontmoetingsplekken voor kinderen en jongeren mogelijk te maken.

Net omdat we weten hoe belangrijk sociale contacten en verbinding zijn voor de levensfase waarin kinderen en jongeren zich bevinden, blijf ik ijveren voor het vermijden van een kinderlockdown. Collega Perdaens, u hebt me daar gisteren ook een vraag over gesteld in de plenaire vergadering, waar alle fracties ook in zijn gevolgd. Ik denk dus dat er een consensus over bestaat in deze commissie dat dat een belangrijk element is.

Een laatste punt is de representatie in de media. Ook als minister van Media volg ik nauw op hoe de media kunnen werken aan de beeldvorming over mentaal welzijn, maar ook specifiek kunnen bijdragen aan suïcidepreventie, bijvoorbeeld door de zeer belangrijke mediarijchlijnen voor journalisten en de structurele verwijzing naar de zelfmoordlijn 1813 bij berichten over suïcide.

Specifiek op vlak van suïcidepreventie is op dit moment de opmaak van het derde Vlaams Actieplan Suïcidepreventie lopende. Samen met onder meer het Vlaams Expertisecentrum Suïcidepreventie (VLESP) overloop ik op dit moment de mogelijkheden om daar vanuit Jeugd en Media toe bij te dragen.

De voorzitter: Mevrouw Perdaens heeft het woord.

Freya Perdaens (N-VA): Minister, bedankt voor de antwoorden.

U haalde het al aan: mentaal welzijn wordt bevorderd door ontmoetingen en contact tussen jongeren onderling en het is ongelooflijk belangrijk dat we daar effectief op blijven inzetten. Dat is reden te meer om alles op alles te zetten om ervoor te zorgen dat jongeren dat niet verliezen, maar daarin zijn we partners, geloof ik.

Nu, het is ook heel belangrijk om het taboe dat er nog enigszins is, te doorbreken. We moeten kunnen en mogen praten over hoe we ons voelen. Men is niet alleen. Ik merk dat u daar heel erg op inzet, ook samen met uw collega, minister Beke.

Ik had nog twee bijkomende vragen, minister.

In het JKP – u haalde het al aan – zien we heel wat mogelijkheden om op te treden tegen de harde realiteit die we vaststellen. Dat is vaak in samenwerking met andere ministers, zoals minister Beke en de OverKop-huizen waarover u sprak. Ik vroeg mij af of er naar aanleiding van de beleids- en begrotingstoelichting is samengezeten met het Jeugdaanspreekpunt op het kabinet-Beke en welke resultaten hieruit naar voren zijn gekomen op het vlak van mentaal welzijn.

Twee, welke andere ministers ziet u een belangrijke rol spelen in het bevorderen van mentaal welzijn bij jongeren?

De voorzitter: Mevrouw Rombouts heeft het woord.

Tinne Rombouts (CD&V): Collega's, ik wil me even aansluiten bij deze vraagstelling. Hartelijk dank voor de vraag en het antwoord.

Ik denk inderdaad dat we moeten erkennen, ook als we kijken naar de besprekingen de afgelopen jaren in de commissie naar aanleiding van het JKP en het mentaal welbevinden van kinderen en jongeren, maar ook naar aanleiding van de situatie de afgelopen jaren en de bezorgdheid rond dat welzijn, dat het een thema is dat extra op de radar is gekomen. Er wordt heel wat rond gedaan en er zijn al heel wat stenen verlegd. Het bespreekbaar maken van het thema, op dat vlak hebben we heel grote stappen vooruit gezegd, zoals u ook zegt, minister. Natuurlijk is het belangrijk, als we uit zo'n moeilijke periode komen, om dat thema op de radar te houden. Dat zal de grote uitdaging zijn. Het thema en de bezorgdheid blijven namelijk.

U hebt aangegeven, minister, dat uit de cijfers specifieke doelgroepen gedistilleerd kunnen worden. U sprak onder andere over 16- tot 25-jarige meisjes, want die zouden specifieke gerichte acties kunnen gebruiken. We spreken hier over jongeren, die heel veel tijd op de schoolbanken spenderen. Ik denk dat Onderwijs ook een belangrijke rol zou kunnen spelen. Ik weet dat vanuit Welzijn en het jeugdwerk heel veel wordt ingezet op het ontmoeten, maar kunt u ook even stilstaan bij welke mogelijkheden u ziet om binnen Onderwijs, binnen een schoolse context, hier extra aandacht voor te hebben?

De voorzitter: Minister Dalle heeft het woord.

Minister Benjamin Dalle: Collega's Rombouts en Perdaens, bedankt voor de bijkomende vragen.

In het kader van de beleids- en begrotingstoelichting (BBT), maar ook in het kader van het JKP, zijn er zeer intense contacten geweest met de collega-ministers, hun kabinetten en hun administraties. Collega's van Welzijn en Onderwijs zijn uiteraard de voornaamste partners, maar zeker niet de enige. Eigenlijk is er met virtueel elke collega contact over het JKP en over doelstelling 1.

Onderwijs is een belangrijke prioriteit. Welbevinden is natuurlijk een van de doelstellingen van het onderwijs. Dat spreekt voor zich. Ook in het JKP zijn er verschillende linken.

Een belangrijk initiatief dat ik graag onder de aandacht breng, is de extra ondersteuning die we hebben voorzien voor het platform tegen pesten. We hebben die impuls vanuit ons beleidsdomein gegeven en we verwachten mooie resultaten ten aanzien van het onderwijs. Er zijn vandaag al in heel veel scholen in Vlaanderen en Brussel schitterende projecten om pesten tegen te gaan. We merken ook dat dat iets is wat een enorme impact heeft op het mentale welzijn van kinderen en jongeren. Een school waar minder gepest wordt, is een school waar ze zich beter voelen. Met dat platform willen we de komende jaren echt wel vooruitgang boeken, via concrete projecten, om ervoor te zorgen dat elke Vlaamse en Brusselse school een pestvrije school is, of ten minste een school waar pesten actief wordt tegengegaan. We hopen met dat platform dus belangrijke stappen vooruit te zetten.

Het JKP is iets waar we met deze commissie bijzonder veel aandacht aan besteden. Misschien moeten we daar bij gelegenheid eens gedetailleerder op ingaan. Dit is trouwens ook een oproep om dat in de andere commissies zeker aan bod te brengen. Ik denk dat het interessant is voor jullie om te bekijken welke actiepunten bij de collega-ministers liggen en hoe die worden opgevolgd. In elk geval loopt alles op dit moment heel goed. We zijn alles nu echt aan het concretiseren.

De voorzitter: Mevrouw Perdaens heeft het woord.

Freya Perdaens (N-VA): Minister, bedankt voor de antwoorden.

U haalde al aan dat de strijd tegen pesten hier ook deel van uitmaakt. Die strijd is er niet gemakkelijker op geworden met de sociale media. Dat zelfbeeld van jonge meisjes is er ook niet beter op geworden met sociale media, dus ik denk dat dat toch elementen zijn die we blijvend in de gaten moeten houden. We moeten sociale media ook niet als de baarlijke duivel gaan zien, maar ze vereisen wel continue aandacht.

Minister, u sprak ook over die representatie en ik denk dat daar ook voor ons een belangrijke rol is weggelegd. We zijn natuurlijk niet hun 'peers', maar ik denk dat als wij als volwassenen en collega's aantonen dat het bespreekbaar kan zijn, als wij erover kunnen spreken, als mensen in het algemeen mogen spreken over hoe zij zich voelen, dat alleen maar ten goede kan komen van de volgende generatie. Dat, minister, en het blijvend inzetten op ontmoeten, inchecken en op 'hoe gaat het nu met jou?', ik denk dat dat heel belangrijke taken zijn die wij met jongeren dagelijks kunnen opnemen in onze omgeving.

De voorzitter: De vraag om uitleg is afgehandeld.

VRAAG OM UITLEG van Karin Brouwers aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over het beleid rond gaming – 346 (2021-2022)

VRAAG OM UITLEG van Elisabeth Meuleman aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over de Vlaamse gamingindustrie en de rol van het VAF/Gamefonds – 434 (2021-2022)

Voorzitter: mevrouw Elisabeth Meuleman

De voorzitter: Mevrouw Brouwers heeft het woord.

Karin Brouwers (CD&V): De COVID-19-crisis – we zijn ondertussen al 2021 en het blijft maar duren – heeft ons aangetoond dat gaming enorm populair is en een steeds groter onderdeel vormt van de mediaconsumptie van kinderen, jongeren en vooral jongvolwassenen.

Ook de directeur van het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) wees er tijdens de hoorzitting in deze commissie al op: de omzet van de game-industrie is nu al groter dan die van de muziek- en de filmindustrie samen.

Vlaanderen heeft in 2008 het potentieel van de gamesector al onderkend en ingezet op een transversaal gamingbeleid, na kamerbrede steun voor een resolutie die was opgesteld door onze voorgangers in deze commissie trouwens.

Het actieplan Gaming loopt nog tot eind 2021. In de beleids- en begrotings-toelichting (BBT) Media voor 2021 kondigde u aan dat u zou onderzoeken welke nieuwe beleidsinitiatieven inzake gaming en ter ondersteuning van de Vlaamse gamesector u zou ontwikkelen. In antwoord op mijn vraag om uitleg van 6 mei over de uitbreiding van de taxshelter naar de gamesector liet u weten dat daarbij ook rekening zou worden gehouden met de studie over de evaluatie van het audiovisuele- en het gamebeleid.

Onlangs was er het Unwrap Festival in Kortrijk en daar kondigde u ambitieuze plannen aan voor het gamebeleid. Zo zouden de middelen voor het VAF/Gamefonds tegen 2023 structureel verhoogd worden met 1 miljoen euro. U benadrukte daarbij het groeipotentieel ook buiten de klassieke games, zoals games voor educatie of voor mentaal welzijn. Ook worden projecten gestimuleerd waarbij partners samenwerken bij het gebruik van nieuwe mediatechnologie zoals virtual en augmented reality. Een incubatorsysteem voor organisaties gesticht door Belgische afgestudeerden of voor organisaties waar veel Belgische afgestudeerden werken zal daarbij een belangrijke rol spelen bij het aantrekken van internationale investeerders. Ook zal het Gamefonds van het VAF flexibeler voorwaarden hanteren voor het steunen van projecten.

Tijdens de bespreking hier van het Jaarverslag 2020 van het VAF blikte de directeur-intendant al vooruit op de onderhandelingen over de nieuwe beheers-overeenkomst voor het VAF/Gamefonds. Hij brak onder andere een lans voor een versterking van het gamebeleid, maar ook voor een minder rigide opsplitsing van de drie VAF-deelwerkingen.

Er was ook nog een recent artikel in Rekto:Verso van 15 oktober. Daar lazen we toch wel wat kritiek op de beperkte link tussen de professionele kunsten en de gamesector. Ik citeer eventjes uit dat stuk: "Maar als de Vlaamse videogame een kwaliteitsmerk wil worden zoals andere kunstdisciplines dat in het verleden bewezen te zijn, is het hoog tijd dat het beleid de focus binnen de professionele kunsten opnieuw scherp stelt, aandacht besteedt aan het kritisch potentieel van videogames en toeziet op een werkelijk inclusieve sector." Het is immers ook

algemeen gekend dat veel ontwikkelaars van games nog steeds mannen zijn. Inclusiviteit, vooral naar vrouwen toe, is toch ook een aandachtspunt.

Het zijn dus spannende maanden voor het gamebeleid. U bent allicht in onderhandeling met het VAF en het is voor ons als commissie toch ook goed om dat wat te kunnen opvolgen. Ik heb dus een paar vragen voor u.

Welke conclusies hebt u getrokken uit de evaluatie van het actieplan Gaming 2018-2021 met het oog op het ontwikkelen van een geactualiseerd gamebeleid en de onderhandelingen over die nieuwe beheersovereenkomst met het VAF?

Wat is de stand van zaken van de onderhandelingen over het samenwerkingsakkoord met de andere gemeenschappen en de federale overheid in het kader van de uitbreiding van de taxshelter voor de gamesector?

Wat is uw standpunt over de vraag van de VAF-directeur voor die minder rigide opsplitsing van de drie deelwerkingen? We hebben het Mediafonds, het Filmfonds, het Gamefonds, dat is nu vrij rigide opgesplitst.

Wat is uw reactie op de kritiek in Rekto:Verso dat er in het Vlaamse gamebeleid te weinig focus ligt op het professionele en artistieke potentieel van videogames en dat de sector te weinig inclusief is voor vrouwen?

Elisabeth Meuleman (Groen): Mijn vraag gaat iets dieper in op het artikel dat verscheen in Rekto:Verso met de titel 'De economische bubbelvisie van het Vlaamse gamebeleid'. Het artikel schetst hoe de Vlaamse gamingindustrie vanaf ruim een decennium geleden werd gesteund en opgevolgd door het beleid. Maar de auteur schetst ook de problematieken waar deze sector mee worstelt en ze stelt vast dat, ondanks die steun en opvolging, de sector helemaal niet volwassen is geworden, zoals het oogmerk was. Op het vlak van gameontwikkeling hinkt Vlaanderen achterop.

De analyse wordt gemaakt dat in Vlaanderen het publiek van games breder werd en diverser, maar dat dat niet het geval is voor de ontwikkelaars: die zijn nagenoeg allen mannen. Ruim tien jaar geleden sprak men in het kader van steun aan gamingontwikkeling over kenniseconomie en mediawijsheid, gelieerd aan onderwijs. Vandaag is het toch vooral om entertainment te doen. Dat blijkt uit de besteding van de VAF-middelen waar drie vierde van de middelen naar entertainment-games ging.

Die klemtoon op entertainment staat in schril contrast met de beleidsdocumenten waar de educatieve functie van games onderstreept wordt. Men spreekt daar van 'serious games' die een plek moeten veroveren op scholen als een bijkomende didactische tool.

Het VAF, dat het Gamefonds moet verdelen, heeft geen kader en er wordt geen onderscheid gemaakt tussen allerhande games met verschillende opzet. Daar blijkt volgens de auteur toch een tekortkoming. "De educatieve projectselectie van het VAF/Gamefonds lijkt ook ver af te staan van de in 2008 gestelde doelen om bij te dragen aan de kenniseconomie en de mediawijsheid", aldus het artikel.

Het laatste jaarverslag van het VAF maakt duidelijk dat de makers die tussen 2018 en 2020 door het Gamefonds ondersteund werden, voor het overgrote deel mannen zijn en dat dit mee resulteert in een sector die veraf staat van wat representatief voor Vlaanderen te verwachten mag worden. Daarenboven houden Vlaamse investeerders zich op de vlakte.

Minister, welke soort games worden er ondersteund? Is er een verdeling in soorten, bijvoorbeeld commerciële of 'serious games' enzovoort? Worden er artistieke en

maatschappelijke criteria gehanteerd, zoals in de beheersovereenkomst punt 5.1.III: artistieke, creatieve en technologische innovatie? Voldoet de huidige aanpak voor u op dat vlak?

Welke rol ziet u weggelegd voor het VAF/Gamefonds om de ontwikkeling van 'serious games' te promoten, eerder dan het entertainmentgame?

Hoe zult u de sector sturen in de richting van een diverse en inclusieve sector?

Klopt het dat Vlaamse investeerders terughoudend zijn? Wat is volgens u daarvoor de verklaring? Wordt er iets ondernomen om de eigen Vlaamse investeerders warm te maken voor games, in het bijzonder voor de zogenaamde 'serious games' en de educatieve games?

De voorzitter: Minister Dalle heeft het woord.

Minister Benjamin Dalle: Dank u wel over de vraag over wat ik geloof dat een van de meest toekomstgerichte sectoren van Vlaanderen is, de gamingsector, de gamingindustrie, en ook het rijke aanbod dat daar voorhanden is.

Ik zal even verwijzen naar de doorlichting van het audiovisueel beleid 2021, uitgevoerd door een consortium van SMIT, VUB en Universiteit Antwerpen. Daar werd ook het beleid ten aanzien van de Vlaamse gamesector, inclusief het actieplan Gaming, onder de loep genomen. De doorlichting erkent duidelijk de meerwaarde van het actieplan Gaming.

Het plan werd ook door de sector positief onthaald en de meerderheid van de werkpunten zijn nog steeds relevant. Er is daar hard aan gewerkt, er zijn serieuze resultaten geboekt, maar die werkpunten behouden ook relevantie. Ik heb uiteraard met mijn departement de partners opnieuw rond de tafel laten zitten om een vervolg op het plan te bespreken. Om de daadkracht te verzekeren werd afgesproken om te bekijken hoe enkele werkpunten kunnen worden ingekort, beter kunnen worden geconcretiseerd. We bekijken ook om 'milestones' in te voeren waar mogelijk.

Uit de bevestigingen van de doorlichting 2021 hebben we geleerd dat bedrijven uit de sector niet altijd even vlot de weg vinden naar het geschikte fonds of de juiste hulp. Ook dat is een belangrijk aandachtspunt.

Samenwerking en afstemming tussen verschillende stakeholders is en blijft een van de belangrijkste troeven van ons beleid. Ik wil hierbij ook inzetten op zogenaamde incubatoren, acceleratoren en een of meerdere hubs die essentieel zijn voor de verdere ontwikkeling van de sector. Ook het onderwijs en vorming spelen daarin een belangrijke rol. Het is niet zonder reden dat het Unwrap Festival werd gelanceerd door Howest in Kortrijk, voor de derde keer ook de beste gamingopleiding ter wereld. Dat is ook een belangrijk punt om die aanwezigheid van menselijk kapitaal beter te garanderen in ons land.

Ik kom tot de ondersteuning van de games. U weet dat het VAF/Gamefonds ondersteuning biedt aan vier verschillende categorieën van games. Dat zijn: entertainmentgames, artistieke games, serious games en educatieve games.

De criteria voor de beoordeling van steunaanvragen zijn afhankelijk van het soort game. Bij entertainmentgames wordt bijvoorbeeld gekeken naar commercieel potentieel en de mogelijkheid tot opbouw van eigen intellectuele eigendom, bij artistieke games gaat het dan weer over eigenzinnigheid en originaliteit en bij serious games wordt gesproken over potentieel bereik en vernieuwing.

Belangrijk: vóór de beoordeling moeten de projecten eerst ontvankelijk verklaard worden. Hiervoor moet een aanvraag aan minimaal twee criteria in elk van de drie categorieën voldoen. In de eerste categorie wordt gepeild naar de culturele context en culturele inhoud, de tweede categorie bevraagt de werking achter het project of het cultureel en creatief platform, en ten derde wordt gecontroleerd of het spel voldoende inzet op artistieke, creatieve en technologische innovatie. Om u één voorbeeld te geven, een van de criteria onder deze categorie is: 'Gebruik van nieuwe technologie voor de ontwikkeling, de implementatie of de toepassing van de game'.

Elk videospel dat in aanmerking komt voor financiële steun in de vorm van promotie-, preproductie- of productiesteun, moet voor die ontvankelijkheidstest slagen. Ik heb de indruk dat dit een billijk systeem is waarbij elke aanvraag op eigen merites beoordeeld wordt. Dat is niet altijd even vanzelfsprekend, ik hoef u niet uit te leggen hoe uiteenlopend games kunnen zijn. Ik verneem wel van actoren zoals de Flemish Games Association (FLEGA), die de belangen van de sector behartigt, dat er vanuit de sector geen klachten zijn over deze ontvankelijkheidstoets. Dat is toch een belangrijk element.

Er is gepeild naar de onderhandelingen over het samenwerkingsakkoord met de andere gemeenschappen en de federale overheid rond de taxshelter.

Vorige week werd in de federale Kamercommissie Financiën en Begroting het advies van de gemeenschappen en de Raad van State voorgelegd ter begeleiding van een tweede lezing en stemming van het voorstel en de ingediende amendementen. Er is toen beslist om eerst het formeel advies van de Europese Commissie in te winnen vooraleer het voorstel definitief goed te keuren.

Het betreft hier niet per definitie een verlenging van het proces – ik hoop in elk geval dat dat geen verlenging is, ik denk dat dit er zo snel mogelijk moet komen – maar het kan wel een herschikking zijn van de te doorlopen stappen. Het betekent ook niet dat de betrokken administraties afwachtend moeten zijn rond het opstellen van het bijhorend samenwerkingsakkoord tussen de federale overheid en de gemeenschappen, die de uitbreiding uiteindelijk in de praktijk moet brengen. Ik heb in elk geval zelf het initiatief genomen om mijn administratie te vragen om dit grondig voor te bereiden zodat we bij federale goedkeuring heel snel kunnen gaan met dat samenwerkingsakkoord. Er is ook op heel korte termijn een overleg gepland met de drie gemeenschappen en de FOD Financiën, die vanuit de fiscale bevoegdheid daar natuurlijk een belangrijke rol in speelt.

Het terughoudend karakter van onze Vlaamse investeerders: daar zit een zekere grond van waarheid in. Sommige Vlaamse investeerders vinden vandaag moeilijk hun weg naar de gamesector. Het VAF kan dat ook bevestigen. Investeerders zijn vaak minder geïnteresseerd in serious games en educatieve games wegens een lagere 'return on investment'. Het VAF liet ook weten dat die games vaak kampen met een gebrek aan een businessmodel, omdat scholen niet altijd de kennis en de middelen hebben om ze in te zetten. Dat betekent echter niet dat er vanuit het VAF minder ingezet zal worden op de ondersteuning van dit type games, wel integendeel.

Er zijn wel een tweetal initiatieven die ik extra onder de aandacht wil brengen, naast natuurlijk de taxshelter, die een enorme boost zou kunnen geven aan de investeringsbereidheid van geïnteresseerde bedrijven. Ten eerste werd vanuit de private sector recent het ForsVC opgericht, een investeringsfonds waarmee de hogeschool Howest, de technologie-investeerder Cronos Groep en BNP Paribas Fortis Belgische gamebedrijven een duw in de rug willen geven. Ten tweede kunnen bij Media Invest Vlaanderen, een samenwerking tussen de Participatiemaatschappij Vlaanderen (PMV) en de VRT, ook bedrijven uit de gamesector terecht voor

financiering. Bij elke samenwerking moet een derde partij een deel van de investering invullen. Op deze manier worden private investeerders op een aantrekkelijke manier overtuigd om mee te stappen in een goed gecoördineerd project. Die twee elementen zijn toch wel relevant om te vermelden, naast de taxshelter natuurlijk. Ik denk dat we daar met de federale collega's zeker snel moeten kunnen gaan. Die voorbeelden staan voor een brede waaier aan games. Ook serious games en educatieve games kunnen met deze instrumenten op zoek naar bijkomende middelen buiten het Gamefonds.

Er is de vraag geweest naar een opsplitsing van de drie fondsen binnen het VAF, het Filmfonds, het Mediafonds en het Gamefonds. De vraag naar budgettaire flexibiliteit is zeer pertinent, maar we moeten wel voorzichtig zijn. Ik denk dat het geen goed idee zou zijn om de muren tussen die drie fondsen volledig te slopen. Je moet ook weten dat een eengemaakte beheersovereenkomst de procedure tot goedkeuring sterk zou vertragen, aangezien de volledige beheersovereenkomst dan moet worden aangemeld bij de Europese Commissie, daar waar nu enkel het Gamefonds moet worden aangemeld. Het VAF/Gamefonds valt immers niet onder de uitzonderingsregels voor staatssteun.

Ik ben daarom voorstander van het behoud van de aparte beheersovereenkomsten, maar ik ben natuurlijk in nauw overleg met minister Jambon en het VAF voor een gezamenlijk kader voor de algemene werking en voor zoveel mogelijk synergieën tussen de beheersovereenkomsten. Samen met het VAF bekijken we ook hoe we voor voldoende flexibiliteit kunnen zorgen binnen de drie fondsen.

Er is ook gepeild naar de ontwikkeling van 'serious games'. Ik denk dat in het artikel in Rekto:Verso er misschien toch iets genuanceerd moet worden. Daar wordt gesuggereerd dat entertainmentgames vanuit het VAF extra gesimuleerd of gepromoot zouden worden. Dat is niet juist. Het is natuurlijk wel zo dat er zowel kwantitatief als kwalitatief meer aanvragen zijn voor entertainmentgames. In aantal zijn er meer ondersteuning in dit segment, maar daar wordt niet extra op ingezet. Dat is dus een foutieve interpretatie.

Onder punt 6 van het reglement van het fonds staat de maximale steunintensiteit beschreven. De steunintensiteit geeft weer welk aandeel van de aanmaak van de game door het VAF of door andere overheidssteun mag worden gedragen. Voor artistieke games is dat 85 procent, voor educatieve en serious games 75 procent en voor entertainmentgames is dat beperkt tot 50 procent. Het Gamefonds stimuleert artistieke en serious games dus net meer, en op structurele wijze.

Er was de vraag over het professioneel en artistiek potentieel van videogames. Dat is een kritiek die ik deels wel begrijp, en waar we ook in het beleid aandacht voor moeten hebben, zeker het aspect van het inclusief karakter voor vrouwen. Het hoeft niet te verbazen dat het Gamefonds daarvoor mijn belangrijkste instrument is. Door games met een professionele, educatieve of artistieke insteek structureel en financieel beter te ondersteunen dan commerciële spellen, die vanzelf vaker op de radar van investeerders staan, zetten we zeker een stap in de richting van een meer evenwichtige situatie.

Ik wil ook opmerken dat de grens tussen wat entertainment en wat artistiek is in het huidige gamelandschap niet altijd even eenduidig te trekken is. In Vlaanderen hebben we ondertussen goede voorbeelden van entertainmentgames met een artistieke inslag. Vorig jaar nog werd bijvoorbeeld *The Almost Gone* uitgebracht, een game die vanuit het VAF ondersteund werd als entertainmentgame, maar gaat over thema's als depressie, verslaving en misbruik. Het scenario van die game werd aangeleverd door de Brusselse auteur Joost Vandecasteele. U zult het wellicht met mij eens zijn dat dit geen entertainment is zoals pakweg een fighter game entertainment kan zijn.

De tweede deelvraag over inclusie en diversiteit in de sector is er een die mij nauw aan het hart ligt, en die ik graag behandel samen met de vraag van de beide collega's. Hoewel ik zeker van plan ben om rond deze problematiek mijn verantwoordelijkheid te nemen, samen met het VAF, is het belangrijk om te benadrukken dat dit probleem niet begint en eindigt in de gamesector. Waar het eigenlijk start, is in de opleiding.

We zien dat er in de secundaire opleiding al een merkbaar aantal minder meisjes kiezen voor het STEM-traject (Science, Technology, Engineering and Mathematics), een opleiding waarvan we weten dat ze een goede voorbereiding is om onder andere verder te ontwikkelen in programmering, software development en dat soort richtingen. De Vlaamse gamescholen tellen dan bijgevolg ook weinig vrouwen en dat zien we dan inderdaad vertaald in een lage aanwezigheid in de sector. Binnen de Vlaamse Regering zijn we ons zeer bewust van de onderliggende problematiek. Zo was een betere toeleiding van meisjes naar STEM-opleidingen een van de doelstellingen van het STEM-actieplan, en is een inclusieve benadering een van de uitgangspunten van de STEM-agenda 2030 die dit jaar werd voorgelegd door ministers Crevits en Weyts.

Maar we ondernemen dus ook actie voor de sector zelf. Samen met het VAF werden al verschillende initiatieven opgezet voor de gamesector om op alle vlakken doelgericht diversiteit te stimuleren. De aandachtspunten van het VAF-diversiteits-traject zijn: gender, etnisch-culturele achtergrond, seksuele oriëntatie en leven met een beperking.

Diversiteit wordt door het VAF bovendien gestimuleerd op alle mogelijke niveaus. In eerste instantie is dat het project op zich. Daarvan wordt verwacht dat er een zekere diversiteit is in thema's en doorheen de verhaallijn. Projectindieners worden ook warmgemaakt om hun personages indien mogelijk aan de diverse realiteiten te spiegelen.

Er wordt ook aandacht gevraagd voor de samenstelling van het projectteam, dit zowel voor de creatieve en technische functies als voor de stagiairs. In de specifieke gevallen waarbij met een team van schrijvers wordt gewerkt, wordt gevraagd om ook een beroep te doen op schrijvers uit groepen die nog ondervertegenwoordigd zijn. Met deze aanpak willen we ervoor zorgen dat ook alle potentiële spelers worden bereikt. Er kan bijgevolg ook worden nagegaan of het werk voldoende aansluit bij verschillende leefwerelden, en of er andere marketingstrategieën kunnen worden gebruikt. Dus zowel op het vlak van opleiding en STEM-toeleiding als op het vlak van de game-industrie zelf worden er belangrijke initiatieven genomen. Want daar is zeker nog een lange weg af te leggen.

De voorzitter: Mevrouw Brouwers heeft het woord.

Karin Brouwers (CD&V): Bedankt voor het uitgebreide antwoord, minister. Het artikel in Rekto:Verso was vrij kritisch. Het is dan ook goed dat u de zaak voor een stuk toch nuanceert. Als ik het goed begrepen heb, worden artistieke games eigenlijk meer gefinancierd vanuit het VAF dan de entertainmentgames. Maar voor die laatste zijn er gewoon meer aanvragen. En dat het vooral jongens of mannen zijn die die aanvragen doen, dat heeft ook te maken met de opleidingen. Het is echt goed dat u het kader schetst, en dat Vlaanderen er ook op inzet om meer vrouwen of jonge meisjes naar het STEM-onderwijs toe te leiden. Het begint natuurlijk bij de opleiding, dat is helemaal juist. Het is goed dat we dat nu ook kunnen kaderen.

We hebben eigenlijk altijd heel veel vertrouwen in de fondsen, of dat nu Literatuur Vlaanderen is of het VAF. Zij beheren de middelen die zij toch ook van de overheid krijgen altijd op een zeer correcte manier. U hebt hier ook gezegd dat er rond de ontvankelijkheidscriteria, die toets die gebeurt, geen klachten zijn.

De FLEGA heeft inderdaad tot op heden bij mijn weten niet echt klachten over hoe het VAF omgaat met de verdeling van de middelen. Zij doen dat zeer secuur, die beoordeling. Maar de indieners van aanvragen zijn vaak allicht jonge mensen, veronderstel ik. Het is ook een zeer jonge sector. Is er misschien nood – maar misschien is dat helemaal niet nodig – aan extra coaching voor de dossier-aanvragers? Is dat zinvol, wordt daarover nagedacht of gebeurt dat al? Ik weet het niet, vandaar deze kleine bijkomende vraag.

Elisabeth Meuleman (Groen): Minister, bedankt voor uw grondig antwoord. Een aantal beweringen in het artikel waar we allebei naar verwezen hebben, waren nogal kort door de bocht, en soms zelfs niet helemaal juist. U hebt dat rechtgezet, zeker wat betreft die categorieën en die criteria. Maar de uitkomst blijft wel, en dat komt dan door het aantal aanvragen, dat die entertainmentgames dan toch de grote meerderheid uitmaken van de projecten die de steun krijgen in absolute aantallen. Over de bedragen hebt u geen cijfers gegeven. Ze krijgen wel minder, en op die manier worden dan toch die andere projecten gestimuleerd.

Mijn vraag is een beetje op welke manier u ervoor kunt zorgen dat enerzijds kleinere spelers en anderzijds die spelers die veel bezig zijn met die educatieve games, meer aanvragen zullen indienen om tot meer goedkeuringen te komen. Het is een beetje een gelijkaardige vraag. Op welke manier kunt u die beter ondersteunen? We moeten natuurlijk de instroom hebben om tot een beter resultaat te komen.

Ik heb nog een tweede vraag. U hebt de criteria opgesomd. Die inclusiviteit is dan geen expliciet criterium, begrijp ik? Of ben ik daar verkeerd? En kan daar misschien nog een aanpassing gebeuren, om daar expliciet rekening mee te houden, zeker bij de indieners en de aanvragers.

En dan is er nog de afweging van kleinere bedrijven ten opzichte van grotere spelers. Ik denk dat we net die initiatieven ook een stukje willen gaan stimuleren: de eenmanszaken, die mensen die inderdaad uit die uitstekende opleiding komen en aan de slag willen in de sector. Zij nemen het risico, maar vinden nu minder hun weg. Op welke manier kan daar nog op worden ingezet?

De voorzitter: De heer Coenegrachts heeft het woord.

Steven Coenegrachts (Open Vld): Ik dank beide vraagstellers voor de interessante vraag en ook de minister om het Recto:Verso-interview wat meer te plaatsen. Minister, u hebt de gamesector een van de meest beloftevolle sectoren van Vlaanderen genoemd. Dat is helemaal terecht. Het is zeker de moeite om in die sector verder te investeren. Ik begrijp dat u de opdeling binnen het VAF verdedigt en ik begrijp ook waarom, maar er is toch echt wel nood aan die cross-overs waar u zelf over spreekt. De grens tussen wat audiovisueel en wat gaming is, wordt altijd maar vager en daar moet ook beleidsmatig de juiste aandacht aan worden besteed. U haalt zelf als een van de redenen aan dat de Europese Commissie geen uitzondering toestaat op gaming waardoor die sector niet valt onder de regels voor staatsteun. Ik begrijp dat dat geldt voor commerciële games want dat is een commerciële sector, maar voor de artistieke en de serious games is dat wel een artificiële opdeling en een handicap. Ik weet ook niet goed wat de motivatie van de Europese Commissie is om die games niet onder de uitzonderingsregels te laten vallen. Weet u dat? Want ik zou dat graag weten.

Wat betreft het samenwerkingsakkoord heeft het federale parlement een verstandige keuze gemaakt door te zeggen dat ze de stap van het advies van de Europese Commissie naar voren schuift, want anders zit je met een goedgekeurd document dat je eventueel nadien nog zou moeten aanpassen.

Minister, de Vlaamse overheid doet heel veel om de gamesector te stimuleren met fiscale voordelen en met andere beleidsondersteunende maatregelen. Maar ze kan natuurlijk vaker klant zijn van die gamesector. Voor de serious games kijk ik naar het onderwijs waar de digitalisering in het relanceplan als een heel belangrijk element naar voren is geschoven. In welke mate hebt u met de minister van Onderwijs al gesproken om ook in het kader van de digitalisering van het onderwijs de serious games meer plaats en ruimte te geven? Dat zou de business case voor dat soort games ook vergemakkelijken.

De voorzitter: Mevrouw Van Werde heeft het woord.

Manuela Van Werde (N-VA): Minister, ik dank u voor uw uitgebreide antwoord. Ik ben heel blij dat u zegt dat u er werk van wilt maken om meisjes toe te leiden naar die STEM-opleidingen en dus ook naar die gameopleiding. Ik ben heel blij dat er actie wordt ondernomen. Die sector bestaat inderdaad uit mannen en dat heeft volgens ons ook te maken met de groei ervan. Veel games waren en zijn nog altijd gericht op jongens, dus mannen zijn goed vertegenwoordigd. Dat is natuurlijk ook het geval in de informaticasector en in de technische sectoren in het algemeen: 'boys and their toys'. De vraag blijft natuurlijk of het gaat om de kip of het ei.

Ik ben er ook van overtuigd dat de kwaliteit van het dossier moet primeren, dus niet geslacht, gender of naam van de persoon die een dossier indient. Het is maar een idee, maar misschien is de anonimisering van een dossier bij de indiening meer aangewezen om de objectiviteit van de beoordeling te garanderen.

U zegt dat het onderscheid tussen educatie en entertainment moeilijk ligt. Ik heb twee zonen. Jaren geleden waren ze fervente gamespelers. Ik heb toen een spel gezien met als decor Firenze. Het was heel realistisch, het waren prachtige graphics van de stad. Tussen het achtervolgen van de vijand kon dan even informatie worden opgevraagd over de gebouwen in die straten. Dat was een prachtige game. Zoals u zegt, zijn veel games echte huzarenstukjes. Ze vermengen ongelooflijke graphics, educatie en ontspanning. Het is heel moeilijk om te oordelen over ingediende dossiers.

Entertainment- en commerciële games hebben natuurlijk ook hun nut gehad bij het begin van het Gamefonds, ze hebben de sector doen groeien. Ik ben blij om te horen dat er stappen worden gezet om investeerders daar naartoe te leiden, maar we zouden liever zien dat de moeilijker genres wat meer ondersteund werden, de serious games. Dat ligt meer in de lijn van wat een overheidsfonds moet doen: minder evidente maar belangrijke zaken ondersteunen, zonder natuurlijk de markt te verstoren.

Moeten wij als overheid de plaats innemen van privékapitaal als dat beschikbaar is? De wijze waarop de markt gegroeid is, hebt u daar zicht op?

De voorzitter: Minister Dalle heeft het woord.

Minister Benjamin Dalle: Voorzitter, collega's, ik begin bij het indienen van een dossier. Je ziet het ook in de jeugd- en cultuursector, voor starters en kleinere organisaties met een beperkt kapitaal is het niet altijd gemakkelijk om zo'n dossier in te dienen. Het VAF doet vandaag al inspanningen om dat zo weinig mogelijk bureaucratisch te maken en de toegang niet te beperken door onder meer een goed contact met de indiener. Dat is een belangrijk punt. We zetten ook in op talentontwikkeling en dat gaat over de ontwikkeling van de game, maar ook over het businessmodel en al de administratieve en economische stappen die gezet moeten worden.

Ik heb op het Unwrap Festival in Kortrijk verwezen naar de extra inspanning die we willen doen. Op termijn gaan we het Gamefonds structureel versterken met 1

miljoen euro. Dat gebeurt in twee stappen. Volgend jaar stijgt het regulier budget al met 553.000 euro. In 2022 voorzien we trouwens ook nog eens 720.000 euro aan relancemiddelen voor het Gamefonds en in 2023 neemt het regulier budget nog eens recurrent toe met 447.000 euro waardoor de totale recurrente stijging zal oplopen tot 1 miljoen euro.

Dat is een belangrijke impuls voor het Gamefonds. Dat gaat natuurlijk over meer capaciteit om projecten te honoreren, ook over talentontwikkeling en meer flexibiliteit in de beoordeling van dossiers. Concepten van games, prototypes, zogenaamde 'virtual slicing' willen we mogelijk maken in de nieuwe beheersovereenkomst. Voor starters kan dat een belangrijke impuls zijn. Men kan bijvoorbeeld één level van een game ontwikkelen en op die basis al een dossier indienen. Men krijgt dan VAF-steun en men kan verder zoeken naar financiering. Dat is voor een startend bedrijf een goede manier om sneller aan de slag te kunnen, om niet de volledige financiering te dragen op het moment dat men de ontwikkeling start.

Er is gepeild naar de verschillende fondsen. Is dat wel een goede zaak? Er zijn toch enorme cross-overs tussen de sectoren? Ik kan het daar alleen maar mee eens zijn. Dat geldt niet alleen voor film, televisie en gaming, dat geldt ook voor onderwijs, cultuurgaming en diverse andere sectoren in de samenleving. De gamingsector kan daar een trekkende rol in spelen, zeker ook op het vlak van technologie. Ik denk aan alles wat 'virtual, augmented and extended reality' betreft. Het is iets waar we in onze mediarelance enorm op zullen inzetten. Met de projectoproep die we gaan lanceren, zal dat een van de elementen zijn die we zullen bevragen.

De gamingindustrie kan daar interessante initiatieven nemen, de cross-overs met andere sectoren zijn daar immens. Ik geef een concreet voorbeeld van vandaag. Ik ben enkele weken geleden met mijn gezin – collega Van Werde heeft twee zonen, ik heb er drie, ze zijn iets jonger nog, ze zijn 6 en 8 – naar Het Lam Gods gaan kijken van de gebroeders Van Eyck in Gent. Voor kleine kinderen is het niet onmiddellijk iets aantrekkelijks om te doen. Ik moet hen altijd overtuigen om zulke zaken te doen. Maar hier was er een 'augmented reality'-tour waarbij je de expositie kon zien gecombineerd met een virtuele bril, zeer interessant en zeer mooi gedaan. Dat was geen concept van gaming, het was een educatief element. Ik kan me inbeelden dat voor zulke concepten in de toekomst elementen van gaming geïntegreerd kunnen worden om het zo nog aantrekkelijker te maken voor kinderen en jongeren.

Hetzelfde geldt voor andere culturele uitstappen, stadsbezoeken en -spelen. Die zaken gaan we zien evolueren. Ik ben ervan overtuigd dat de afgelopen twintig jaar dit apparaatje de belangrijkste technologische omwenteling was. Dat loopt nu op zijn einde, het is de grenzen van zijn mogelijkheden aan het bereiken. Alles wat 'virtual, augmented and extended reality' betreft, gaan we de komende tien à twintig jaar zien ontwikkelen tot iets wat bepalend is voor heel ons leven. De gamesector kan daar een zeer trekkende rol in spelen, ze brengt de virtuele realiteit graag in in games maar ook in serieuze aspecten.

Ik heb over de educatieve en serious games uiteraard al contact gehad met minister Weyts. Zijn administratie was daar bij betrokken. Hij zal namelijk het engagement, gestart onder zijn voorganger, minister Crevits, voortzetten. Dat is een belangrijk signaal om te zeggen: we willen daar blijven rond werken.

Wat inclusiviteit betreft, is de uitdaging in de sector nog zeer groot. Ik heb de context geschetst waarbij educatie en STEM-opleiding bepalend zijn. Vanuit het VAF en de gamesector moeten we daar zeker inspanningen rond leveren. Ik ben er geen voorstander van om van inclusiviteit een ontvankelijkheidsvoorwaarde te

maken. Het is niet omdat een project wordt ingediend door een klein team van enkel tien mannen, dat we het gaan weigeren.

We kunnen alleen maar vragen om daar aandacht voor te hebben en zo een mentaliteitsverandering teweeg te brengen. Een dossier weigeren omdat er geen genderevenwicht is in het kleine team dat het indient – dat gaat vaak maar over één, twee, drie personen – dat kunnen we niet doen. Het is geen ontvankelijkheidsvoorwaarde en ik ben er ook geen voorstander van. Dat neemt niet weg dat we daar nog echt grote stappen te zetten hebben. De inspanning is belangrijk. Dat is in elke sector belangrijk, dat er evenwicht is op het vlak van gender, migratieachtergrond en handicap en dergelijke.

De voorzitter: Mevrouw Brouwers heeft het woord.

Karin Brouwers (CD&V): Minister, ik dank u voor uw bijkomende antwoorden. Als u in de herfstvakantie een paar dagen vrij kunt nemen, bent u met uw kinderen altijd welkom in de Sint-Pieterskerk in Leuven waar Het Laatste Avondmaal van Dirk Bouts met een instrument op het hoofd kan worden bekeken. Je bent een halve Marsman als je daar rondloopt. Het is fantastisch. *(Opmerkingen)*

Ja, ik mag toch eens reclame maken voor mijn stad.

We hebben het beste onderwijs, als ik het goed begrepen heb, om gameontwikkelaars op te leiden. Dat is één ding. Ze moeten nadien ook kansen krijgen. Het is goed dat u voor de starters iets extra's voorziet, een opstapje. De vermarkting is nog iets anders, maar er is aandacht voor. De businessmodellen worden meegenomen in de opbouw van een dossier, dat vind ik heel belangrijk. We geven tenslotte overheidsmiddelen aan een sector in volle opbouw, al een stuk op eigen benen. We moeten vooral inzetten op de hele jonge en nieuwe ontwikkelaars.

U wilt inclusie niet als criterium beschouwen. Dat klopt, men kan een goed project van enkel mannen niet weigeren, maar er moet meer aandacht voor zijn. Dat kan in de puntentelling bij de beoordeling wel een element zijn. Daar kan in de toekomst aan gedacht worden.

We kijken dus een beetje uit naar de nieuwe beheersovereenkomst waar u een aantal nieuwe elementen zult opnemen.

Structureel komt er 1 miljoen euro meer vanaf 2023 en vanaf volgend jaar komt er ook al een behoorlijke stijging. Dat betekent dat we dat op een goede manier moeten gaan gebruiken. Het is goed dat er meer middelen komen, maar ze moeten goed verdeeld worden en terechtkomen. Daar is het echt uitkijken naar de beheersovereenkomst. We volgen het verder op.

Elisabeth Meuleman (Groen): Minister, het is inderdaad uitkijken naar het geactualiseerde plan en de nieuwe beheersovereenkomst. We zijn het allemaal eens over een aantal werkpunten en principes die we belangrijk vinden, willen benadrukken en meegeven. Ik zou de cultureel-maatschappelijke visie over waar we naartoe willen met die gaming duidelijk naar voren schuiven.

De impuls voor kleinere spelers is van belang. Wat kunnen private investeerders daar nog doen?

Ik ben het ermee eens, de overheid kan daar misschien ook nog stappen vooruitzetten. Er zijn al initiatieven, maar ik ben het eens met de heer Coenegrachts. Inzake de samenwerking met Onderwijs kan de overheid nog iets doen om de sector een boost te geven.

De inclusiviteit is zeker belangrijk, we moeten dat meenemen.

We zijn het vandaag eens over de principes. We kijken uit naar de manier waarop u ze verwerkt in uw volgende plannen.

De voorzitter: De vragen om uitleg zijn afgehandeld.

VRAAG OM UITLEG van Stijn De Roo aan Benjamin Dalle, Vlaams minister van Brussel, Jeugd en Media, over het uitrollen van 5G in Vlaanderen – 413 (2021-2022)

Voorzitter: mevrouw Elisabeth Meuleman

De voorzitter: De heer De Roo heeft het woord.

Stijn De Roo (CD&V): Minister, begin oktober berichtte imec over een primeur voor Vlaamse wetenschappers. Onderzoekers van imec en Universiteit Gent (UGent) brachten voor het eerst de elektromagnetische straling van een commercieel 5G-netwerk in kaart. Ze konden daarmee aantonen dat de hypothesen over 5G-straling waar we tot nu toe vanuit gingen – namelijk dat de straling veilig is en onder de WHO-normen (World Health Organisation) valt – ook effectief in de praktijk gelden.

De onderzoekers selecteerden vijftien meetlocaties binnen een straal van 400 meter van een 5G-antenne in Bern in Zwitserland, waar een van de eerste commerciële 5G-installaties in Europa werd uitgerold. Naar aanleiding van ophef over de vermeende gezondheidsrisico's van 5G, hebben ze zich bovendien gefocust op een aantal worstcasescenario's.

De onderzoekers trekken twee conclusies. Eén, 5G-netwerken dragen amper bij aan de cumulatieve elektromagnetische stralingswaarden waaraan niet-gebruikers worden blootgesteld; dat lag in de lijn der verwachtingen. Twee, zelfs bij een maximale netwerkbelasting en bij 200 watt blijven de 5G-stralingswaarden beperkt tot 0,62 procent van de ICNIRP-richtlijnen (International Commission on Non-Ionizing Radiation Protection).

Het is belangrijk om mogelijke ongerustheden over 5G op een wetenschappelijk gefundeerde manier weg te nemen en daar als overheid transparant over te communiceren. Ook in Vlaanderen begint de 5G-trein immers te vertrekken, weliswaar met vertraging. De officiële veiling staat weliswaar pas gepland begin 2022. Op 13 oktober – u was daar aanwezig – opende Orange Belgium het eerste 5G-lab in Antwerpen, waar bedrijven welkom zijn om nieuwe toepassingen van 5G te ontdekken, te testen en te ontwikkelen.

Mijn vraag om uitleg was ingediend voor de Federale Regering de 5G-frequentie-veiling en het spectrum voor de vierde speler besliste.

Minister, kunt u toelichten op welke manier u van plan bent het draagvlak rond de veiligheid van 5G te creëren?

Kunt u een stand van zaken geven bij de uitrol van 5G in Vlaanderen?

De voorzitter: Minister Dalle heeft het woord.

Minister Benjamin Dalle: Mijnheer De Roo, dank u voor uw vraag. Twee elementen zijn belangrijk.

Eén, de technologische toepassingen die mogelijk zullen worden met 5G zijn zeer belangrijk. U was ook aanwezig bij het Orange Lab in Antwerpen waar men al een aantal illustraties gaf. Ik verwijs naar mijn antwoord op de vorige vraag. Alles inzake 'augmented and extended reality' zal nog efficiënter kunnen werken als er een goed 5G-netwerk is dat overal beschikbaar is. Het technologisch belang hiervan kunnen we onmogelijk overschatten.

Twee: de bezorgdheden die vandaag nog binnen de bevolking bestaan over de gezondheid zijn onterecht. Ze zijn niet wetenschappelijk onderbouwd. Het is wetenschappelijk aangetoond dat hier geen grote gezondheidsrisico's aan gekoppeld zijn. We moeten dat aan de bevolking overbrengen. Ik begrijp heel goed dat als er nieuwe technologie ingang vindt, er zorgen zijn. Maar we moeten de wetenschappelijke feiten naar voren schuiven.

Ik zal, als u mij dat toelaat, uw twee vragen omdraaien om eerst te starten met de stand van zaken om zo duidelijk het kader te geven en vervolgens in te gaan op uw vraag hoe we dan dat draagvlak bij de bevolking kunnen realiseren.

Sinds de bespreking van het dossier op het overlegcomité van 26 mei 2021 en de daaropvolgende bespreking op 3 juni is vooral de Raad van State aan de slag gegaan. Ik verklaar me nader. We hadden al het advies van de Raad van State gekregen over de wijziging van de telecomwet, maar na het overlegcomité van 26 mei heeft de federale overheid ook de vijf KB's over de veilingen zelf aan de Raad van State voorgelegd. Dat gaat over de KB's die de veilingen organiseren. Op 4 oktober 2021 heeft de Raad van State zijn adviezen bij die vijf KB's uitgebracht.

Bovendien heeft het Belgisch Instituut voor Postdiensten en Telecommunicatie (BIPT) afgelopen zomer tussen 16 juli en 31 augustus 2021 over deze KB's opnieuw een publieke raadpleging gehouden. De federale overheid heeft inmiddels de KB's aangepast aan de opmerkingen van de Raad van State. Overeenkomstig het samenwerkingsakkoord van 2006 zijn alle teksten nu eerst voor raadpleging voorgelegd aan het Interministerieel Comité voor Telecommunicatie en Radio-omroep en Televisie. Vervolgens zullen de teksten eind november opnieuw worden voorgelegd aan het overlegcomité. We zijn nu bezig om binnen de schoot van de Vlaamse Regering te bekijken of de voorliggende teksten afdoende tegemoetkomen aan de eerdere vragen van de Vlaamse Regering en aan de opmerkingen van de Raad van State. We zullen vervolgens ons standpunt terzake bepalen.

Wat mij betreft is het belangrijk dat we snel vooruit kunnen gaan zodat die veiling effectief kan georganiseerd worden. Ik heb dat al eerder gezegd in deze commissie. 2022 moet het jaar worden van 5G, we moeten daar absoluut mee vooruitgaan.

Dan kom ik bij uw tweede vraag rond het draagvlak voor de veiligheid van 5G. De wetenschappelijke data zijn voorhanden. De vraag is: hoe kunnen we de mensen ervan overtuigen dat dit geen probleem stelt voor de veiligheid en de gezondheid?

Ik verwijs in eerste instantie naar de stralingsnormen in Vlaanderen. Dat is een bevoegdheid van collega Demir. Op initiatief van collega Demir heeft de Vlaamse Regering op 23 april 2021 nieuwe stralingsnormen goedgekeurd die het mogelijk moeten maken om 5G uit te rollen. Daarbij stond uiteraard de bescherming van de gezondheid van de mensen centraal en behielden we de bestaande cumulatieve blootstellingsnorm van 20,6 Volt per meter bij 900 MHz. Deze norm is vier keer strenger in vermogen dan de grenswaarde die aanbevolen wordt door de WHO, de richtlijn van de Internationale Commissie voor de bescherming tegen niet-ioniserende straling (ICNIRP) en de Aanbeveling van de Raad van 12 juli 1999.

Vanuit mijn mediabevoegdheid neem ik in de Vlaamse Regering uiteraard een faciliterende rol op bij de opbouw van het initiatief van collega De Sutter voor de opbouw van een overkoepelend kennis- en leerplatform rond 5G waartoe het overlegcomité op 12 februari 2021 al beslist heeft.

Dit platform moet zorgen voor betere informatieverstrekking aangaande 5G naar de burger. Het doel is onder meer om deze informatie via een informatieve website naar de burger over te brengen. Het gaat over de website over5g.be. Op de startpagina van die site vindt u onder meer een link naar de uitrol van 5G in Vlaanderen en een verwijzing naar de informatie van het Departement Omgeving

over bijvoorbeeld de gezondheidseffecten van de zendantennes. U vindt daar ook informatie over de normering maar ook over waar antennes staan, wat de impact is op de gezondheid en dergelijke meer.

Intussen is ook de tweede fase gestart om te komen tot een uitgebreidere en interactieve website waar ook grafisch materiaal en video's kunnen in geïntegreerd worden. Ook de onderzoeken van imec waar u in uw vraag naar refereert, zullen binnenkort op die website te vinden zijn.

Tot daar een aantal elementen om effectief het draagvlak bij de bevolking te versterken. Een zaak is zeker: dit zal zeer belangrijk zijn voor de mensen en ze moeten zich geen zorgen maken over hun gezondheid.

De voorzitter: De heer De Roo heeft het woord.

Stijn De Roo (CD&V): De digitalisering is een essentieel onderdeel in de relance. Het betreft zowel de economische als de maatschappelijke relance na corona. Laat ons hopen dat die 'na corona' nu heel snel komt.

De aanbevelingen in zowel het economische relancecomité als het maatschappelijke relancecomité hebben ook gerefereerd aan de uitbouw van een goede infrastructuur, die mee is met haar tijd en die technologische vooruitgang ook stimuleert. Het 5G-netwerk is daar een zeer belangrijk onderdeel van. Ik ondersteun dus uw oproep om vooral snel vooruit te gaan. Ik denk dat dat van cruciaal belang is.

Het communiceren van resultaten van wetenschappelijk onderzoek blijkt op vele vlakken een uitdaging. Ook in de commissie Economie stel ik daar geregeld vragen over. Ik vind het zeer goed dat de website over5g.be bestaat. Ik hoop dat die ook bij een breder publiek wat meer ingang kan vinden. Mensen halen hun informatie op heel wat manieren binnen en ik denk dat het rechtstreeks naar een website surfen daar niet altijd een onderdeel van uitmaakt. Ik hoop dat die website goed ontsloten wordt, ook via een aantal kanalen, eventueel via de sociale media, ook van zowel u als het departement Omgeving. Dat is nog een suggestie die ik graag meegeef.

Ik heb nog een bijkomende vraag. Een onderdeel van de beslissing die is genomen op federaal niveau naar aanleiding van het advies van de Raad van State is natuurlijk dat een deeltje van de veiling van de frequenties wordt voorzien voor een vierde speler. Die vierde speler zou zich dan voornamelijk op de zakelijke markt kunnen richten, maar kan evengoed een volwaardige vierde speler worden. Wat is uw inschatting van de intekening van die vierde telecomspeler? Hoe staat u daar tegenover?

De voorzitter: De heer Vande Reyde heeft het woord.

Maurits Vande Reyde (Open Vld): Ik ben vooralsnog via een 4G-verbinding geconnecteerd in het prachtige stadhuis van Diest. Ik hoor dat mensen vandaag hun stad mogen promoten in deze commissie, dus ik wil niet achterblijven.

Ik vond het een heel interessante uiteenzetting, minister, want u haalt een aantal aspecten aan die belangrijk zijn bij de uitrol van 5G: stralingsnormen, desinformatie bestrijden, de voordelen benoemen en volop uitrollen. Ik ben zeer blij dat de Vlaamse Regering zich daar volop achter zet.

We hebben het in deze commissie, en ook in andere commissies, natuurlijk al een paar keer gehad over de knelpunten die er nog zijn. Collega De Roo haalt een terecht punt aan, namelijk dat de veiling veel te lang op zich laten wachten. U zegt dat u daar snel vooruit mee wilt gaan. Daar ben ik ook heel blij om. In dat opzicht is het inderdaad goed om te zien dat er nu vanuit de Federale Regering een aantal

nieuwe KB's naar voren zijn geschoven. Dat zijn KB's die rekening houden met de opmerkingen die ook door de deelstaten zijn geformuleerd. Je ziet bijvoorbeeld dat het beschikbare spectrum voor een eventuele nieuwe speler is aangepast en dat er ook een scheiding is gemaakt in de spectrumveiling tussen enerzijds de zakelijke markt en anderzijds de consumentenmarkt.

Als het gaat over draagvlak creëren voor 5G, bestaat er natuurlijk niets beters dan te kunnen laten zien aan de mensen, aan zes miljoen Vlamingen die internet, tv en mobiele data consumeren, dat de prijzen zouden zakken met de introductie van 5G. En dan heb je natuurlijk concurrentie nodig. Concurrentie is echt enorm belangrijk op de telecommarkt. We weten allemaal uit jarenlang onderzoek en tal van Test Aankooprapportages dat het op de Belgische telecommarkt schort aan concurrentie en dat wij daardoor met de hoogste prijzen van Europa zitten. Om daar iets aan te doen, is die nieuwe speler zo belangrijk.

Daarmee sluit ik aan bij de vraag van collega De Roo. Er is nu een scheiding gemaakt tussen de consumentenmarkt en de zakenmarkt. Het zou natuurlijk een goede zaak zijn, mochten we voor beide markten een nieuwe speler hebben. Zal de Vlaamse Regering de KB's steunen? Mocht het standpunt nog niet bepaald zijn, wat ik een beetje begrijp uit uw uitleg, wanneer zal dat standpunt er dan zijn? En gaat dat standpunt eventueel ook nog afgetoetst worden binnen het parlement? Ik vind dat toch ook een belangrijke discussie die we in het parlement moeten houden, om de voordelen van een nieuwe speler in de verf te zetten. Het zal eind november dan waarschijnlijk op het Overlegcomité besproken worden. Denkt u dat de knoop daar definitief zal worden doorgesneden? Ik hoop alvast van wel.

De voorzitter: Minister Dalle heeft het woord.

Minister Benjamin Dalle: Er is één extra vraag, over de vierde speler. Dat is natuurlijk de moeilijkste kwestie, in die zin dat er daarover in het verleden sterke principiële standpunten zijn ingenomen, in de ene en de andere richting. U weet dat daar zowel binnen de Vlaamse meerderheid als binnen de federale meerderheid verschillende aandachtspunten of standpunten over hebben gecirculeerd. Ik zal u niet verhullen dat dat een belangrijke discussie is in de schoot van de Vlaamse Regering en ook in de schoot, begrijp ik, van de Federale Regering. Ik ga daar dan ook geen radicale uitspraken over doen.

U weet van mij dat ik daarover eerder een gematigd standpunt heb. Uiteraard is het een goede zaak dat we de prijzen zouden kunnen doen zakken, maar aan de intrede van een vierde speler zijn zowel opportuniteiten als risico's verbonden. Het is een genuanceerd verhaal.

Ik heb inderdaad vastgesteld dat de federale overheid een aantal belangrijke aanpassingen heeft aangebracht. De Vlaamse Regering moet daarover nog beraadslagen. Ik kan daar nog geen uitspraken over doen. Ik hoop dat de verschillende overheden daarover snel tot overeenstemming zullen komen. Niet alleen de Vlaamse maar ook de Waalse overheid heeft daarover in het verleden een standpunt ingenomen.

In de schoot van de Vlaamse Regering zullen we een eendrachtig standpunt hebben tegen het eerstvolgende Overlegcomité van november. We zullen op dat vlak geen vertraging toestaan. We willen zo snel mogelijk gaan. U zult begrijpen dat ik daarover geen inhoudelijke uitspraken zal doen zolang we niet in de schoot van de Vlaamse Regering een duidelijk standpunt hebben bepaald. Het gaat niet alleen principieel over een belangrijke keuze, maar ook technisch heeft collega Petra De Sutter dat sterk uitgewerkt. Het is normaal dat we dat grondig bekijken en daarvoor de nodige tijd nemen. Op dat vlak vraag ik nog even geduld tot het eerstvolgende Overlegcomité.

De voorzitter: De heer De Roo heeft het woord.

Stijn De Roo (CD&V): Ik heb er alle begrip voor dat u daarop nog niet kunt vooruitblikken en dat er overeenstemming wordt gezocht binnen de Vlaamse Regering. Ik wil nog een tip geven aan collega's Brouwers en Vande Reyde over stadspromotie. Het is altijd beter dat een derde persoon promotie kan voeren voor dat wat je voorstaat. In die zin heeft de minister uitstekend promotie gevoerd voor de stad Gent en hoef ik dat niet meer te doen.

Collega's, 5G biedt heel wat kansen om innovatieve toepassingen in ons dagelijks economische en maatschappelijke leven in te bouwen. De minister heeft er ook naar verwezen. Daarvoor moeten we snel tewerk gaan. Ik begrijp dat er op Vlaams vlak geen snelheid zal verloren gaan, dat we voluit gaan en geen vertraging willen oplopen. Ik hoop dat we de verspreiding heel goed kunnen voorbereiden door samen te werken met investeerders en zeker ook door een draagvlak bij de bevolking te zoeken. Als we daar wetenschappelijke communicatie over hebben, moeten we die op zo veel mogelijk manieren aan zo veel mogelijk mensen bezorgen.

De voorzitter: De vraag om uitleg is afgehandeld.