

DE MINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING EN VLAAMS MINISTER VAN BUITENLANDS
BELEID EN ONROEREND ERFGOED

EN DE VLAAMSE MINISTER VAN ONDERWIJS EN VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING

EN DE VLAAMSE MINISTER VAN WERK, ECONOMIE, INNOVATIE EN SPORT

EN DE VLAAMSE MINISTER VAN CULTUUR, MEDIA, JEUGD EN BRUSSEL

NOTA VOOR DE VLAAMSE REGERING

**Betreft: Actieplan Gaming - transversale visie en concrete maatregelen
voor een gecoördineerd en geïntegreerd Vlaams gamebeleid**

1. SITUERING EN VISIE

Games zijn de voorbije 30 jaar wereldwijd uitgegroeid van een nicheproduct tot een mainstream medium dat enorm populair is bij een divers en globaal publiek. De snelle opkomst van mobile gaming op tablets en smartphones heeft er de laatste jaren voor gezorgd dat niet alleen jongeren, maar alle lagen van de bevolking hun weg vinden naar (casual) games. Games worden ook steeds meer ingezet binnen een educatieve context. Daarnaast is er ook de opkomst van gamification binnen onze samenleving, waarbij gametechnieken en -mechanismen worden gehanteerd in niet-game contexten.

De enorme populariteit van games laat zich ook in Vlaanderen voelen. Volgens de laatste cijfers van de imec.digimeter (2017) beschikt 36% van de Vlamingen over een gameconsole en/of handheld. Ook de nieuwste gametechnologieën vinden ingang in Vlaanderen. Zo beschikt reeds 6,5% van de bevolking thuis over een VR-headset. Daarnaast geeft de imec.digimeter aan dat maar liefst 50% van de bevolking tenminste eenmaal per maand een game speelt en dat vooral op de smartphone (29%), computer (24%) en tablet (18%) doet. Kortom, gaming is populair en zal dat nog een tijd blijven.

De globale gamesindustrie is een snel groeiende creatieve sector. Marktonderzoek van Newzoo (Global Games Market Report 2018) voorspelt dat de globale omzet in 2018 zal oplopen tot 137,9 miljard dollar. Opvallend is dat iets meer dan 50% van de omzet wordt gegenereerd door mobile gaming. Newzoo verwacht dat de omzet van de globale gamesindustrie verder zal groeien tot 180,1 miljard dollar tegen 2021, wat neer komt op een gemiddelde jaarlijkse omzetgroei van 10,3% tussen 2017 en 2021.¹

De professionele gamesector in Vlaanderen is ook aan een opmars bezig, maar hinkt economisch nog behoorlijk achterop ten aanzien van gelijkaardige Europese landen en regio's. De totale Vlaamse markt voor games (inclusief retail) bedroeg in 2013 ongeveer 224 miljoen euro (FLEGA Rapport 2016).

¹ Global Games Market Report 2018 (Newzoo)

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half>

De verkoop van lokaal ontwikkelde games in Vlaanderen is echter zeer klein. De Vlaamse markt wordt volledig gedomineerd door internationale blockbusters zoals FIFA 18, Grand Theft Auto V, Call of Duty: WWII,... Ook internationaal vinden Vlaamse games meestal moeilijk de weg naar het grote publiek (met uitzondering van de Vlaamse succesgame Divinity: Original Sin). De totale omzet van Belgische gameontwikkelaars bedroeg in 2014 slechts 43,6 miljoen euro tegenover 1,8 miljard euro in Finland, 905 miljoen euro in Zweden en 149 miljoen euro in Denemarken. Daarnaast bestaat de sector uit een klein aantal bedrijven met een zeer beperkte omzet (EGDF - European Games Developer Federation). In 2014 gaven 70% van de Vlaamse gameontwikkelaars aan dat hun jaarlijkse omzet (exclusief btw) tussen de 0 en 50.000 euro lag (FLEGA Rapport 2016).

De Vlaamse gamesector heeft het potentieel om aan te sluiten bij de internationale en Europese markt en verdient hiervoor de nodige ondersteuning. Met een gecoördineerd en geïntegreerd gamebeleid wil de Vlaamse overheid een zo goed mogelijk kader creëren waarbinnen talentvolle gameontwikkelaars en gamedesigners zich creatief kunnen ontplooiën. De laatste jaren legde de Vlaamse overheid reeds de fundamenten voor een doelgericht, transversaal en geïntegreerd beleid ten aanzien van de Vlaamse gamesector door het ondernemen van verschillende initiatieven.

De beheersovereenkomst 2012-2014 van het VAF/Gamefonds was de absolute start van game-subsidiëring in Vlaanderen en voorzag een dotatie van 750.000 euro. De Vlaamse Regering heeft eind 2017 op voorstel van de Vlaamse minister van Media de beheersovereenkomst 2018-2021 met het Vlaams Audiovisueel Fonds voor het VAF/Gamefonds goedgekeurd. Het budget van het VAF/Gamefonds wordt vanaf 2018 met 1 miljoen euro opgetrokken tot een totaal van 1.730.000 euro.

In juli 2016 besliste de Vlaamse overheid om een nieuw vierjarig convenant aan te gaan met Flanders DC voor de periode 2017-2020. Flanders DC kreeg de opdracht om ondernemerschap binnen de creatieve industrie te stimuleren en te ondersteunen. Flanders DC doet dit met advies, instrumenten voor ondernemers, trainingen, inspiratie en -netwerk events en internationale promotie. Flanders DC stelde al haar activiteiten open voor gamebedrijven en heeft daarnaast een specifiek aanbod voor de gamesector ontwikkeld. De verschillende activiteiten komen verder in het actieplan aan bod.

In 2016 kreeg imec vzw de opdracht om het Vlaamse gamebeleid en de werking van het VAF/Gamefonds tegen het licht te houden. Het onderzoeksrapport 'Doorlichting van het Vlaamse gamebeleid' werd begin oktober 2016 opgeleverd en omvatte een evaluatie van het VAF/Gamefonds en de rol ervan voor de Vlaamse gamesector, de resultaten van een kwalitatieve stakeholderbevraging van de gamesector in Vlaanderen, een uitgebreide analyse van buitenlandse beleidsincentives ter ondersteuning van de gamesector en concrete beleidsaanbevelingen voor de verdere uitwerking van een geïntegreerd Vlaams gamebeleid en het ondersteunende kader.²

Met dit actieplan wil de Vlaamse overheid een antwoord bieden op de noden van de lokale gamesector en de beleidsaanbevelingen die door de onderzoekers van imec werden geformuleerd. Hierbij focussen we op meer investeringen in de Vlaamse gamesector, een specifiek ondersteunings- en begeleidingsaanbod op maat van gameontwikkelaars, internationalisering, een gecoördineerd gamebeleid en sensibilisering over het thema gaming. De voorgestelde maatregelen hebben onder meer betrekking op het verhogen van de subsidies voor gameontwikkeling, matchmaking en kruisbestuiving met andere relevante sectoren, marketing en promotie, stimuleren van innovatie en samenwerking tussen de verschillende actoren actief rond gaming.

De algemene doelstelling en ambitie van het Actieplan Gaming is om de Vlaamse gamesector op korte of middellange termijn te laten uitgroeien tot een volwassen sector binnen de creatieve industrie en aansluiting te vinden bij de Europese en internationale gamesindustrie. Hierbij zal ook de nodige aandacht gaan naar de culturele, educatieve en maatschappelijke meerwaarde van games.

² Doorlichting van het Vlaamse gamebeleid (imec-SMIT en imec-MICT)

<https://www.vlaanderen.be/nl/publicaties/detail/doorlichting-van-het-vlaamse-gamebeleid>

De looptijd van het Actieplan Gaming is 2018-2021. Er zal gerapporteerd worden aan de Vlaamse Regering over de uitvoering van het actieplan in het najaar 2019 en het najaar 2020. De evaluatie vindt plaats eind 2021.

2. ACTIEDOMEINEN EN MAATREGELEN

1. Stimuleren/aanzwengelen van (directe) investeringen in gameontwikkeling

Om de Vlaamse gamesector verder te kunnen laten groeien zijn er meer en vooral grotere investeringen nodig in de ontwikkeling van games en een betere toeleiding van private financieringsbronnen naar de gamesector. Vlaamse gameontwikkelaars worden geconfronteerd met een zeer competitieve globale marktsituatie en hebben nood aan hogere productiebudgetten om games te kunnen produceren die competitief zijn op internationaal niveau.

Actie 1.1 Het budget van het VAF/Gamefonds wordt significant verhoogd en het plafond voor steunbedragen aan gameprojecten wordt opgetrokken.

In het kader van de nieuwe beheersovereenkomst 2018-2021 van het VAF/Gamefonds wordt het totale budget verhoogd tot 1,73 miljoen euro. De beheersovereenkomst werd aangemeld bij de Europese Commissie, die eind mei 2018 haar finale goedkeuring gaf om af te wijken van de de-minimis regeling voor staatsteun. Dit moet het VAF/Gamefonds in staat stellen om hogere (en eventueel meer) steunbedragen toe te kennen aan geselecteerde gameprojecten.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: VAF

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): /

Timing: vanaf juni 2018

Budget: 1,73 miljoen (het budget vanuit Media werd in 2018 met 1 miljoen euro opgetrokken)

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 1.2 De Vlaamse overheid pleit bij de federale overheid voor een uitbreiding van de 'Tax Shelter audiovisuele werken en podiumkunsten' naar de gamesector.

Om meer privaat geld naar de gamesector toe te leiden en het tekort aan 'gap financing' voor gameproducties op te vangen, is het zeer nuttig om de reeds bestaande 'Tax Shelter audiovisuele werken en podiumkunsten' verder uit te breiden naar de gamesector. Hierdoor geraken gamebedrijven vlotter aan de nodige financiering en kunnen zij beschikken over hogere productiebudgetten. Een Tax Shelter voor games kan ook bijdragen aan de werkgelegenheid in de sector en zorgen voor een verminderde brain drain van talentvolle Vlaamse gameontwikkelaars naar het buitenland.

De Vlaamse overheid zal gerichte bilaterale contacten onderhouden met de federale overheid om te pleiten voor een spoedige uitbreiding van de Tax Shelter.

De sectorfederatie FLEGA (Flemish Games Association) werkte samen met haar Waalse en Brusselse tegenhanger een voorstel uit en maakte ook een analyse van de nodige aanmelding bij de Europese Commissie.

Begin juni 2018 werden reeds twee wetsvoorstellen met betrekking tot een Tax Shelter gaming ingediend in de Kamer van Volksvertegenwoordigers.

Beleidsdomein: Vlaams overheid (alle betrokken bevoegdheden)

Trekker: kabinet Media, FLEGA

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Federale minister van Financiën, Federale minister van Digitale Agenda

Timing: vanaf 2018

Budget: /

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

| |
|---|
| Actie 1.3 Aanbieden en onderhouden van een transparant en up-to-date overzicht van alle subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden voor de Vlaamse gamesector. |
|---|

Er bestaan reeds heel wat instrumenten en maatregelen waar de Vlaamse gamesector gebruik van kan maken. Deze zijn evenwel verspreid over diverse beleidsdomeinen en organisaties, waardoor gamebedrijven niet altijd een goed zicht hebben op alle mogelijkheden die hen van overheidswege worden aangeboden.

VAF/Gamefonds zal op zijn website een overzicht aanbieden van alle instrumenten en maatregelen, gebaseerd op de reeds bestaande informatie van andere actoren (Flanders DC, FLEGA, FIT, VLAIO, Creative Europe Media Desk Vlaanderen, Mediarte,). Alle betrokken actoren zullen het VAF/Gamefonds de nodige informatie aanleveren en het permanent op de hoogte houden van eventuele vernieuwingen en toevoegingen. Daarnaast zullen alle betrokken actoren ook binnen hun eigen communicatiekanalen een link naar dit overzicht voorzien, met het oog op optimale spreiding van deze informatie binnen de gamesector.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: VAF

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Flanders DC, FLEGA, VLAIO, FIT, Creative Europe Media Desk Vlaanderen, Mediarte, ...

Timing: vanaf 2^{de} helft 2018

Budget: dotatie VAF

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

| |
|---|
| Actie 1.4 Stimuleren en faciliteren van matchmaking en samenwerking tussen de gamesector, mediasector en private investeerders. |
|---|

Door middel van matchmaking evenementen en netwerkmomenten worden de gamesector, de mediasector en private investeerders met elkaar in contact gebracht en wordt er verkend wat de

verschillende sectoren voor elkaar kunnen betekenen op creatief, technologisch en financieel vlak. Verschillende actoren ondernemen hierrond reeds initiatieven en zullen hier verder op inzetten.

Eind juni 2017 vond het eerste sectorevent (Gamedia) plaats, met als doel om de gamesector en mediasector met elkaar in contact te brengen en mogelijke samenwerkingen te faciliteren. In het najaar van 2018 zal een tweede editie georganiseerd worden met een focus op het tonen van concrete voorbeelden van samenwerking tussen de game- en mediasector uit binnen- en buitenland.

Flanders DC en Scale-Ups.eu organiseren van 27 tot en met 30 september 2018 het internationale event SuperNova, waar technologie en media (waaronder gaming) eveneens een thema is en aan kruisnetwerking kan worden gedaan.

Het VAF zal onderzoeken of ondersteuning vanuit het VAF/Gamefonds voor events waar matchmaking een onderdeel zal zijn nuttig en haalbaar is. Ook de Creative Europe Media Desk Vlaanderen zal in dit kader matchmaking op internationaal niveau stimuleren.

Beleidsdomein: EWI, CJSM

Trekker: Flanders DC, Departement Cultuur, Jeugd en Media

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): bv. VAF, FLEGA, VLAIO, FIT, Creative Europe Media Desk

Timing: vanaf 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie, Vlaams minister bevoegd voor Media

| |
|--|
| Actie 1.5 De Vlaamse overheid pleit voor voldoende aandacht voor gaming bij de onderhandelingen voor de opvolger van het Europese subsidieprogramma Creative Europe. |
|--|

Creative Europe is het subsidieprogramma van de Europese Commissie ter bevordering en ondersteuning van de internationale samenwerking in de culturele, creatieve en audiovisuele sectoren. Het subprogramma Media subsidieert initiatieven ter versterking van de Europese audiovisuele sector. Subsidieaanvragen zijn mogelijk voor ontwikkeling (fictie, animatie, documentaires en games), tv-productie, distributie, vertoning, festivals, trainingen en initiatieven ter bevordering van filmeducatie en markttoegang. Het huidige programma loopt nog tot en met 2020.

Bij de onderhandelingen voor de opvolger van dit programma zal Vlaanderen pleiten voor een Belgische standpuntinname waarin voldoende aandacht is voor de ondersteuning van gaming.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: kabinet Media, kabinet Cultuur

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): /

Timing: vanaf 2^{de} helft 2018

Budget: /

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Cultuur en Media

2. Meer informatiedeling, nauwere (interne) afstemming en monitoring van de verschillende beleidsmaatregelen en initiatieven ten aanzien van de gamesector.

Aangezien het beleid rond gaming onder verschillende bevoegdheden valt, is het belangrijk om in te zetten op een (meer) gecoördineerd beleid in samenwerking met relevante stakeholders. Informatiedeling en afstemming tussen de Vlaamse overheid, onderwijsinstellingen, de onderzoekswereld, de gamesector en andere betrokken actoren is nodig om tijdig in te spelen op gevoelde noden en kansen.

Om de omvang van de Vlaamse gamesector goed in kaart te brengen en beter te kunnen inschatten welke impact beleidsmaatregelen hebben, is het cruciaal om een structurele (basis)monitoring op te zetten voor de gamesector.

Actie 2.1 Oprichten van een structureel overlegplatform rond het thema gaming.

Diverse actoren zijn bezig of verantwoordelijk voor verschillende aspecten van het Vlaamse gamebeleid. Om tot een coherent en transversaal gamebeleid te komen, is het cruciaal dat deze actoren elkaar informeren, hun initiatieven op elkaar afstemmen en waar mogelijk overleggen en samenwerken.

Hiervoor wordt een structureel overlegplatform opgericht. Het VAF/Gamefonds zal instaan voor de agenda en het verslag van de plenaire meetings, die minstens tweemaal per jaar worden georganiseerd. Deze worden gehost door het VAF alsook via een beurtrol door de andere actoren. Voor concreet overleg over specifieke thema's wordt gewerkt met ad hoc werkgroepen waarin de relevante actoren zetelen. Zo zal het VAF/Gamefonds geregeld in overleg treden met FLEGA i.v.m. de voorziene steunmaatregelen.

Beleidsdomein: CJSM, IV, EWI, OV, ...

Trekker: VAF, Departement Cultuur, Jeugd en Media

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Flanders DC, FLEGA, Mediarte, DIGRA, Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid, Creative Europe Media Desk Vlaanderen, VRT, gameopleidingen, ...

Timing: vanaf 2^{de} helft 2018

Budget: dotatie VAF

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 2.2 Opzetten van een structurele en uniforme monitoring aan de hand van de belangrijkste economische parameters van de gamesector.

Om de gamesector duidelijker op de kaart te zetten en goed in te kunnen schatten welke impact beleidsmaatregelen hebben, is het belangrijk om te beschikken over de belangrijkste economische parameters van de gamesector, zowel m.b.t. gameontwikkeling als de brede(re) sector. Daarnaast moeten in deze monitor ook de cijfers van gameconsumptie opgenomen worden.

Hiervoor wordt door EWI, VLAIO en Flanders DC een studie opgezet voor de culturele en creatieve sectoren, op basis van NACE-codes, die jaarlijks kan herhaald worden. Via creativesector.be en een gezamenlijk rapport van VLAIO en Flanders DC zullen de resultaten gedeeld worden.

Voor de gamesector zullen EWI, VLAIO en Flanders DC onderzoeken of ze een gedetailleerde studie kunnen opzetten, gebaseerd op de lijst van de studie van ABH-publicatie "Audiovisual Technologies from Belgium", aangevuld met de gegevens van het VAF en FLEGA.

Beleidsdomein: EWI, CJSM

Trekker: VLAIO, Flanders DC, Departement Economie, Wetenschap en Innovatie

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): VAF, FLEGA

Timing: november 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie, Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 2.3 Het VAF/Gamefonds, Flanders DC en Mediarte wisselen actief informatie met elkaar uit rond het thema gaming en stemmen hun initiatieven op elkaar af.

Het VAF/Gamefonds, Flanders DC en Mediarte hebben alle drie opdrachten ten aanzien van de gamesector. Communicatie, afstemming en definiëring van ieders taken en activiteiten is belangrijk om ervoor te zorgen dat hun werkingen elkaar versterken en dat de sector duidelijk weet bij wie men waarvoor terecht kan.

De inhoudelijke afbakening werd alvast in grote lijnen opgenomen in de nieuwe beheersovereenkomst 2018-2021 van het VAF/Gamefonds (artikel 14):

“ [...] met Flanders DC worden via een afsprakennota sluitende afspraken gemaakt voor wat betreft coaching van projecten en bedrijven, waarbij het VAF instaat voor begeleiding op inhoudelijk/creatief vlak en Flanders DC voor begeleiding m.b.t. marketing en zakelijke aspecten. Met MediAcademie worden eveneens via een afsprakennota sluitende afspraken gemaakt over de taakverdeling m.b.t. talentontwikkeling (opleidingen, beurzen, ...). Daarbij ligt de bevoegdheid van het VAF bij inhoudelijke/creatieve aspecten.”

Beleidsdomein: CJSM, EWI

Trekker: VAF, Flanders DC, Mediarte

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): FLEGA, Creative Europe Media Desk Vlaanderen

Timing: vanaf juni 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media, Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie

3. Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod voor de gamesector.

Er is nood aan een kwalitatief aanbod van opleidingen en begeleiding dat rekening houdt met de concrete noden van de Vlaamse gamesector en inspeelt op algemene tendensen binnen de globale gamesindustrie. Hierbij moet speciale aandacht gaan naar het stimuleren van ondernemerschap en de meerwaarde van een goed scenario en storytelling bij de ontwikkeling van een game.

Actie 3.1 Overleg faciliteren tussen onderwijs- en vormingspartners en de Vlaamse gamesector i.v.m. de programmatie van de opleidingen Hoger Onderwijs.

Het doel is om na te gaan of het huidige aanbod aan vormingen en opleidingen in het Hoger Onderwijs in voldoende mate uitgebouwd is. Er zal nagegaan worden welk draagvlak er is binnen de partners van het Hoger Onderwijs om een nieuw programmatiedossier in te dienen. Daarbij is de match tussen de skillset van uitstromende studenten van gameopleidingen en de skillset die bedrijven nodig hebben een aandachtspunt. Hierbij wordt rekening gehouden met de rationalisering van het aanbod binnen Onderwijs.

Beleidsdomein: OV

Trekker: Departement Onderwijs en Vorming

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Instellingen Hoger Onderwijs en reeds bestaande game-opleidingsactoren, FLEGA

Timing: vanaf juni 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Onderwijs

Actie 3.2 Verhogen van de zakelijke vaardigheden en stimuleren van meer ondernemerschap binnen de gamesector.

Het stimuleren van de ondernemerschapsvaardigheden in de gamesector is zeer belangrijk. Veel gamebedrijven missen goede zakelijke leiding of ondersteuning. Een goede teamsamenstelling met alle mogelijke profielen is van essentieel belang om een succesvol bedrijf uit de grond te stampen en op de been te houden (niet enkel creativiteit en development).

Flanders DC zet daarom in samenwerking met FLEGA en andere relevante partners in de gamesector verschillende initiatieven verder om de zakelijke vaardigheden en het ondernemerschap naar een hoger peil te brengen:

- Advies rond het opstarten/beheren/laten groeien van de onderneming;
- Trainingen en workshops rond zakelijke thema's die zowel m.b.t. algemene ondernemerschapsvaardigheden kunnen zijn als zeer specifieke aspecten van ondernemen binnen de gamesector;
- Netwerkmomenten waarbij met binnen- en buitenlandse experts uit de gamesector kan samengezeten worden.

VLAIO heeft samen met Flanders DC, het Cultuurloket en het Departement Cultuur, Jeugd en Media eind 2017 het matchingplatform kopiloot.be gelanceerd voor creatieve ondernemers. Via kopiloot.be hebben gameondernemers en -ontwikkelaars toegang tot mentoren en zakelijke dienstverleners.

Daarnaast zijn er nog andere initiatieven. Zo heeft bv. HOWEST binnen de bacheloropleiding Digital Arts en Entertainment (DAE) aandacht voor ondernemerschap met een specifiek programma dat inzet op het runnen van een zelfstandig gamebedrijf én door de oprichting van spin offs in de schoot van de opleiding zelf. DAE en Cronos Groep werken samen met een aantal Vlaamse gameontwikkelaars ook aan een incubatorproject. Startende gamebedrijven kunnen er hun kantoor hebben en ondersteund worden door Cronos Groep op het vlak van business development en marketing. Het accelerator programma DAE Studios zal er alvast zijn thuis hebben.

Beleidsdomein: EWI

Trekker: Flanders DC

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): FLEGA, DAE/Howest, Creative Europe Media Desk Vlaanderen, VAF, VLAIO

Timing: doorlopend

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie

| |
|--|
| Actie 3.3 Het VAF biedt workshops aan rond storytelling en scenario. |
|--|

Een boeiend scenario en een goed gebruik van storytelling zijn aspecten die steeds belangrijker worden bij de ontwikkeling van moderne games. Om verder aansluiting te vinden bij de internationale markt is het belangrijk om de ontwikkeling van Vlaamse games die narratief interessant zijn te stimuleren.

Met zijn knowhow op het vlak van storytelling in film en televisie, zal het VAF hier een meerwaarde betekenen. Het VAF zal initiatieven opzetten om expertise rond storytelling en scenario te delen met Vlaamse gameontwikkelaars. Zo organiseert het VAF in februari 2019 voor het eerst een Story Conference, met o.a. sprekers uit binnen- en buitenland die hun ervaring inzake scenario en storytelling zullen delen met het publiek.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: VAF

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): FLEGA, Creative Europe Media Desk Vlaanderen

Timing: vanaf 2018

Budget: dotatie VAF

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

4. Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking in en met de gamesector.

De technologische ontwikkeling binnen de gamesector gaat aan een razendsnel tempo en heeft ook zijn impact op andere sectoren. Denk maar aan de opmars van nieuwe technologieën zoals VR en AR en hoe deze o.a. ook binnen de mediasector worden ingezet. Aangezien de grenzen tussen games en andere mediavormen steeds vaker vervagen is het aangewezen om sterker in te zetten op cross-sectorale samenwerking en innovatie.

Innovatie binnen de Vlaamse gamesector en kruisbestuiving met andere sectoren is cruciaal om het verschil te maken met de internationale gamesindustrie. Door vernieuwende en innovatieve gameprojecten te ontwikkelen kan de Vlaamse gamesector zich internationaal verder op de kaart zetten.

Actie 4.1 Het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties.

Het VAF heeft als doelstelling om over de fondsen heen innovatie en crossmediale producties te stimuleren. Concreet zal het VAF initiatieven ontwikkelen om crossmediale samenwerking te bevorderen, de knowhow hierrond aan te scherpen en inspiratie te bieden. Er wordt een VAF Campus georganiseerd rond innovatieve projecten (bv. AR, VR, interactieve producties, webseries en crossmediale toepassingen) waarop ook de gamesector wordt uitgenodigd. Op het programma staan o.m. keynotes, presentaties van interessante cases/projecten en een netwerkmoment.

Daarnaast start het VAF met middelen van het VAF/Filmfonds en VAF/Mediafonds in 2018 met een subsidie lijn 'Innovatielab' voor innovatieve, niet-lineaire projecten. Binnen deze subsidie lijn zullen projecten opduiken waarbij verschillende profielen elkaar kunnen vinden en van elkaar kunnen leren. De kans is reëel dat ook gameontwikkelaars een interessante rol kunnen opnemen binnen enkele van deze producties.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: VAF

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): FLEGA, VRT, imec, ...

Timing: vanaf 2018

Budget: dotatie VAF

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 4.2 Flanders DC stimuleert kruisbestuiving en samenwerking tussen de gamesector en andere relevante sectoren.

Kruisbestuiving tussen bedrijven uit de gamesector met bedrijven en organisaties uit andere sectoren (bv. media en tech) kan een extra business model opleveren voor gamebedrijven. Daarnaast kunnen gamebedrijven mee ingezet worden in innovatietrajecten in niet-gamebedrijven of organisaties.

Flanders DC doet dit door te mobiliseren voor en te sensibiliseren over zulke samenwerking en concrete matchmaking acties op te zetten. Bedrijven uit de gamesector kunnen hier aan deelnemen.

Beleidsdomein: EWI

Trekker: Flanders DC

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): VLAIO

Timing: vanaf 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie

Actie 4.3 Stimuleren van overleg en uitwisselen van informatie tussen de onderzoekswereld en de gamesector.

De Vlaamse gamesector (vertegenwoordigd door FLEGA) en de academische gameonderzoekers (vertegenwoordigd door DIGRA) verbinden zich ertoe om onderling overleg en uitwisseling van informatie te stimuleren. Naast het delen van kennis en informatie is er ook een duidelijk economisch aspect waarbij de onderzoeksinstellingen opdrachten kunnen geven aan lokale gameontwikkelaars en waarbij lokale gameontwikkelaars hun (serious) games kunnen laten valideren door de onderzoeksinstellingen.

Beleidsdomein: EWI, CJSM, OV

Trekker: FLEGA, DIGRA

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): onderzoeksinstellingen, FWO, VAF (betrokken i.v.m. subsidies)

Timing: vanaf 2019

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie, Vlaams minister bevoegd voor Media, Vlaams minister bevoegd voor Onderwijs

Actie 4.4 Faciliteren van clustervorming binnen de gamesector en aanmoedigen van innovatieve bedrijfsnetwerken rond gametechnologie.

Het Vlaams clusterbeleid staat ook open voor de gamesector. 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.

Beleidsdomein: EWI

Trekker: VLAIO

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): /

Timing: doorlopend

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie

5. Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games.

Net zoals bij films is promotie bijna even belangrijk als de eigenlijke ontwikkeling van de game zelf. Door het enorme wereldwijde aanbod aan games is het zeer moeilijk om de (globale) consument te bereiken en te overtuigen. Om competitief te kunnen zijn op de internationale markt is een goed marketingplan en een bijhorend budget voor promotie absoluut cruciaal.

Deelname aan internationale game evenementen is een onmisbaar onderdeel van zowel promotie als internationalisering. Door aanwezig te zijn op gamebeurzen en mee te doen aan awards kunnen Vlaamse gamebedrijven de visibiliteit van hun games of diensten vergroten. Een gecoördineerde aanwezigheid verlaagt de deelnamekosten voor individuele gamebedrijven en zet de Vlaamse gamesector in zijn geheel verder op de internationale kaart.

Actie 5.1 Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing.

Binnen het kader van de nieuwe beheersovereenkomst zal financiële steun voor de promotie en marketing van geselecteerde gameproducties mogelijk zijn. Naast het steunbedrag voor creatie/productie kunnen projecten in aanmerking komen voor promotiesteun bij het aanleveren van een goed onderbouwd marketingplan.

De eerste deadline met mogelijkheid tot aanvragen van promotiesteun staat gepland voor juni 2018.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: VAF

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Flanders DC, FLEGA

Timing: vanaf juni 2018

Budget: dotatie VAF/Gamefonds

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 5.2 Flanders DC biedt specifieke coaching-trajecten aan omtrent marketing en internationalisering voor de gamesector.

Binnen de ondersteuning die Flanders DC biedt rond ondernemerschap en zakelijke vaardigheden (zie actie 3.2) zal er bijzondere aandacht gegeven worden aan de topics van marketing en internationalisering.

Beleidsdomein: EWI

Trekker: Flanders DC

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Creative Europe Media Desk Vlaanderen, FLEGA, VAF, FIT

Timing: vanaf 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie

Actie 5.3 FIT verleent steun voor deelname aan internationale gamebeurzen.

FIT stelt haar expertise, instrumentarium en financiële steunmaatregelen open voor de Vlaamse gamesector en promoot haar diensten proactief.

Beleidsdomein: IV

Trekker: FIT

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Flanders DC, VAF, FLEGA

Timing: doorlopend

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Buitenlands Beleid

Actie 5.4 FIT promoot de Vlaamse gamesector op de GDC in San Francisco.

Om de internationale ambities van lokale gameontwikkelaars een stevige duw in de rug te geven, zal FIT de Vlaamse gamesector internationaal in de kijker zetten op de Game Developers Conference in San Francisco.

FIT zal met een beursstand aanwezig zijn op GDC 2019, het grootste en belangrijkste event voor de professionele gamesindustrie ter wereld. Vlaamse gamebedrijven kunnen op de stand hun games, diensten of technologieën aanprijzen bij de pers, investeerders, uitgevers, enzovoort.

Aanvullend wordt een randprogramma georganiseerd door Flanders DC, FLEGA, VAF en het Departement Cultuur, Jeugd en Media. De focus ligt op het showcasen van Vlaamse games en netwerking met de internationale gamesector.

Beleidsdomein: IV

Trekker: FIT

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Flanders DC, FLEGA, VAF, Departement Cultuur, Jeugd en Media

Timing: vanaf 2019

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Buitenlands Beleid, Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie, Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 5.5 Flanders DC coördineert deelname van Vlaamse gamebedrijven aan internationale gamebeurzen.

Flanders DC coördineert de gezamenlijk stand van Vlaamse gamebedrijven op de internationale gamebeurs Gamescom in Keulen. Flanders DC coördineert verder ook de Vlaamse deelname aan de Game Developers Conference in San Francisco.

Beleidsdomein: EWI

Trekker: Flanders DC

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): FLEGA, VAF, FIT, Creative Europe Media Desk Vlaanderen

Timing: vanaf 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Economie en Innovatie

Actie 5.6 Stimuleren en ondersteunen van ontwikkelaars om met hun games mee te doen aan (inter)nationale awards en festivals.

Om Vlaamse games meer op de (inter)nationale kaart te zetten, worden gameontwikkelaars aangemoedigd en ondersteund om hun games in te dienen voor (inter)nationale awards en festivals. Via nieuwsberichten en een kalender wordt de Vlaamse gamesector structureel op de hoogte gehouden van aankomende (inter)nationale calls om games in te dienen.

Er wordt tevens onderzocht of het voor enkele high level awards mogelijk is om geselecteerde Vlaamse gameontwikkelaars (beperkte) financiële ondersteuning te bieden om deel te kunnen nemen aan het event of de uitreiking.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: VAF, FLEGA

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Flanders DC, Creative Europe Media Desk Vlaanderen, Departement Cultuur, Jeugd en Media

Timing: najaar 2018

Budget: dotatie VAF/Gamefonds

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

6. Inzetten op de educatieve, maatschappelijke en culturele functie van games.

Games draaien niet enkel om entertainment of ontspanning, maar kunnen ook een grote meerwaarde betekenen op educatief, maatschappelijk en cultureel vlak. Binnen verschillende domeinen (onderwijs, cultuur, zorg, ...) kunnen games als een tool worden gebruikt om bv. te motiveren, ervaringen over te brengen, creatief aan de slag te gaan, probleemoplossend denken te stimuleren, enzovoort.

Daarnaast zijn games ook een populaire én volwaardige cultuurvorm met uiteenlopende genres, types en visuele stijlen. Kinderen, jongeren en jongvolwassenen zijn reeds vertrouwd met games, maar voor het grote publiek is gaming vaak nog onbekend en onbemind. Om deze reden is het nodig om te sensibiliseren over het potentieel van games en de burger correct te informeren over zowel de mogelijke positieve als negatieve aspecten van gaming.

Actie 6.1 De Vlaamse overheid zet in op het gebruik van gaming bij relevante beleidsmaatregelen binnen de verschillende beleidsdomeinen.

De Vlaamse overheid erkent de educatieve, maatschappelijke en culturele meerwaarde die gaming kan bieden. Binnen alle relevante beleidsdomeinen zal er waar mogelijk ingezet worden op het gebruik van games en gametechnologie voor uiteenlopende thema's, doeleinden en maatregelen. Dit kan bv. gaan van het gebruik van Virtual Reality (VR) bij opleidingsprogramma's tot het inzetten van games voor sensibiliseringscampagnes.

Beleidsdomein: alle beleidsdomeinen

Trekker: bevoegde Vlaamse ministers

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): /

Timing: vanaf 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: alle Vlaamse ministers

Actie 6.2 Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid onderneemt verschillende initiatieven om de burger en het mediawijsheidsveld te informeren over gaming.

Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid stimuleert mediawijs gedrag bij burgers in Vlaanderen en Brussel met informatie, campagnes en projecten. Binnen deze acties komt het thema gaming veelvuldig aan bod en wordt er dieper ingegaan op verschillende aspecten van gaming. Hierbij gaat speciale aandacht uit naar de kansen en risico's die gepaard gaan met games. Zo werkt het kenniscentrum samen met DIGRA een apart luik over gaming uit op MediaNest.be, een website over mediaopvoeding voor (groot)ouders.

Daarnaast inspireert het kenniscentrum het Vlaamse mediawijsheidsveld van intermediairs, onderzoekers en mediamakers en activeert het potentiële nieuwe spelers. Binnen deze werking komt het thema gaming vaak aan bod. Zo is gaming ook een onderwerp in de vormingen en trainingen van het kenniscentrum, zoals de Mediacoach-opleiding voor leerkrachten, bibliotheekmedewerkers en jeugdwerkers.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): DIGRA, Gezinsbond, ...

Timing: 2018 – 2020 (looptijd subsidieovereenkomst Mediawijs)

Budget: werkingssubsidie Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid 2018-2020

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 6.3 De Vlaamse overheid houdt actief de vinger aan de pols inzake het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information).

Het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information) is een nuttig instrument voor ouders om in te kunnen schatten of de inhoud van een bepaalde game geschikt is voor hun kind. Het systeem wordt gesteund door de grote producenten van gameconsoles (zoals Sony, Microsoft en Nintendo), maar ook door uitgevers en ontwikkelaars van games uit heel Europa. PEGI werd in 2003 gelanceerd en wordt vandaag in meer dan 35 Europese landen gehanteerd.

De PEGI Council, een raad met afgevaardigden van nationale overheden, is een van de organen die PEGI bestuurt. Om de vinger aan de pols te houden en een stem te hebben inzake PEGI zal de Vlaamse overheid een vertegenwoordiger afvaardigen in de PEGI Council. Enerzijds om goed geïnformeerd te blijven over PEGI en anderzijds om het leeftijdsclassificatiesysteem zo relevant en efficiënt mogelijk te houden via het formuleren van aanbevelingen.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: Departement Cultuur, Jeugd en Media

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid, FLEGA

Timing: vanaf juni 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 6.4 Het VAF/Gamefonds verleent specifieke steun aan artistieke en serious games.

De steunmaatregelen van het VAF/Gamefonds voor preproductie, productie en promotie van gameprojecten staan open voor artistieke en serious games (inclusief games voor het onderwijs) en voorzien voor dit soort games een hogere steunintensiteit wegens hun beperkt potentieel voor financiële return.

Beleidsdomein: CJSM, OV

Trekker: VAF

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): /

Timing: vanaf juni 2018

Budget: dotatie VAF/Gamefonds

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media, Vlaams minister bevoegd voor Onderwijs

Actie 6.5 Stimuleren en ondersteunen van evenementen die de Vlaamse gamesector en de culturele meerwaarde van games in de kijker zetten.

Om de Vlaamse gamesector verder (inter)nationaal op de kaart te zetten en de culturele meerwaarde van games bij het grote publiek te promoten, wordt de organisatie van game evenementen met een breed bereik gestimuleerd.

Deze evenementen kunnen dienen als platform voor de Vlaamse gamesector om hun creaties ten toon te spreiden en het grote publiek te laten proeven van gaming in al zijn vormen. Het opzet moet zijn om burgers, jong en oud, op een laagdrempelige manier kennis te laten maken met het spelen én ontwikkelen van games.

De mogelijkheid zal ook onderzocht worden om een award show voor de professionele gamesector aan een van de evenementen te koppelen.

Beleidsdomein: CISM

Trekker: VAF

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Departement Cultuur, Jeugd en Media, Flanders DC, FLEGA, Vlaamse gameopleidingen, Creative Europe Media Desk Vlaanderen, imec, ...

Timing: vanaf 2019

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Cultuur en Media

Actie 6.6 VRT besteed aandacht aan het thema gaming, gebruikt games en gametechnologie binnen haar verschillende aanbodmerken en stimuleert innovatieve samenwerking tussen de Vlaamse media- en gamesector.

Vanuit haar maatschappelijke opdracht om in te zetten op informatie, cultuur en educatie komen ook games en gaming aan bod bij de verschillende aanbodmerken van VRT. De benadering van het thema gaming is divers en omvat verschillende aspecten: (technologische) innovatie, maatschappelijk debat, mediawijsheid, ondernemerschap, enzovoort. Meer specifiek laat Ketnet kinderen kennismaken met uiteenlopende aspecten van games in haar programmatie (bv. Karrewiet). Daarnaast zet Ketnet met de campagne 'Gamers scoren ook in 't echt' positieve aspecten van games naar ouders in de kijker.

VRT zet verder in op de ontwikkeling van games in functie van haar doelstelling om als publieke omroep toekomstgericht, digitaal en innovatief te zijn. Op die manier versterken de aanbodmerken van VRT binnen een digitale wereld de relatie met de mediagebruiker. Daarbij worden ook nieuwe vormen van samenwerken met gameontwikkelaars en productiehuizen geëxploreerd. Ketnet heeft reeds een traditie in het ontwikkelen van minigames voor haar digitale platformen en wil daarbij een innovatieve voortrekkersrol blijven spelen. Er wordt geëxperimenteerd met nieuwe vormen van digitale storytelling en nieuwe technologieën zoals augmented reality.

Op het vlak van innovatie zet VRT Sandbox samen met de EBU en imec samenwerkingen op voor korte trajecten met kmo's en start-ups. Tijdens dat traject krijgen bedrijven de kans media-innovaties te testen in een reële context, via de tv-, radio- en digitale productie van de VRT. Ook Vlaamse gamebedrijven krijgen de kans om via die weg unieke samenwerkingsverbanden aan te gaan en nieuwe kennis op te bouwen.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: VRT

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): imec, EBU, ...

Timing: 2016 – 2020 (looptijd beheersovereenkomst VRT)

Budget: dotatie VRT

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Media

Actie 6.7 Stimuleren van game-based learning in het onderwijs.

Vier op de vijf leerlingen gamen. Ondertussen is gaming veel meer geworden dan amusement. Er zijn serious games, computerspellen die niet gericht zijn op ontspanning maar wel werken aan kennis, vaardigheden en attitudes. Leraren hebben altijd al spel materiaal gebruikt in hun lessen. Net zoals digitale borden de klassieke krijtborden vervangen en computers en tablets de papieren handboeken en schriften, zijn computerspellen de logische digitale opvolgers van allerhande didactische spelvormen die van ouds in het onderwijs worden gebruikt.

De spelvorm is immers een krachtig medium om complexe verbanden te leren zien. Ze bieden een bijkomend voordeel dat je situaties kan nabootsen (simuleren) en experimenteren. Als de speler in een spel faalt, kan hij opnieuw beginnen. In samenwerking met de onderwijsverstrekkers, KlasCement en het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid willen we inzetten op een betere bekendmaking van de didactische mogelijkheden die games kunnen bieden in het onderwijs.

Beleidsdomein: OV

Trekker: Departement Onderwijs en Vorming

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): KlasCement (educatieve portaal site), Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid

Timing: doorlopend

Budget: via samenwerkingsovereenkomst Onderwijs/Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid 2019

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Onderwijs

Actie 6.8 Gaming inzetten als vorm van innovatie binnen de culturele sector.

Het Departement Cultuur, Jeugd en Media zal gaming naar voor schuiven als een innovatieve vorm om culturele content te creëren, te presenteren en te verspreiden alsook om nieuwe verdienmodellen te ontwikkelen. Het Departement Cultuur, Jeugd en Media zal tijdens sectormomenten good practices over gaming promoten. Op die manier wordt de culturele sector geïnspireerd en geïnformeerd over de meerwaarde van innovatieve methodes zoals gaming. Dit werd ook zo geformuleerd in de visienota 'Een Vlaams cultuurbeleid in het digitale tijdperk' (p.15):

"In een samenleving waar de concurrentie om de aandacht van de consument groot is, moet de cultuursector op zoek gaan naar innovatieve methoden om culturele content te presenteren en te

verspreiden. Dit kan door de mogelijkheden van nieuwe technieken en vormen zoals gaming, virtual reality, augmented reality, mixed reality, 3D digitalisering, artificiële intelligentie, blockchain en digital storytelling te verkennen.”

Makers en gameontwikkelaars kunnen momenteel gebruik maken van verschillende bestaande subsidiereglementen van het Departement Cultuur, Jeugd en Media om hun project te financieren. Denk maar aan het Kunstendecreet, de subsidielijn innovatieve partnerprojecten, of sociaal-culturele projecten met een laboratoriumrol. Het Departement Cultuur, Jeugd en Media zal bekijken in welke mate zij nieuwe innovatieve toepassingen kan stimuleren in de culturele sector en gepaste maatregelen kan ontwikkelen voor de Vlaamse (indie)gamesector.

Beleidsdomein: CJSM

Trekker: Departement Cultuur, Jeugd en Media

Overige actoren (andere niveaus en/of middenveld): Cultuurconnect, ...

Timing: vanaf 2018

Budget: binnen de reguliere middelen

Verantwoordelijke minister: Vlaams minister bevoegd voor Cultuur

3. WEERSLAG VAN HET VOORSTEL OP DE BEGROTING VAN DE VLAAMSE GEMEENSCHAP

Het voorstel van actieplan heeft geen bijkomende budgettaire weerslag. De concrete uitwerking en uitvoering van de acties uit het actieplan vinden plaats binnen de bestaande kredieten van de betrokken beleidsdomeinen.

De Inspectie van Financiën verleende gunstig advies op 2 juli 2018.

De Minister van Begroting verleende gunstig advies op 10 juli 2018.

4. WEERSLAG VAN HET VOORSTEL OP DE LOKALE BESTUREN

Er is geen weerslag op de lokale besturen.

5. WEERSLAG VAN HET VOORSTEL OP HET PERSONEELSBESTAND EN DE PERSONEELSBUDGETTEN

De coördinatie, opvolging en uitvoering van het actieplan wordt uitgevoerd binnen het bestaande personeelsbestand van de betrokken departementen en agentschappen en heeft geen invloed op de personeelsmiddelen van de Vlaamse overheid.

6. KWALITEIT VAN DE REGELGEVING

Het voorstel van beslissing betreft geen regelgeving en vereist dus ook geen reguleringsimpactanalyse.

7. VOORSTEL VAN BESLISSING

De Vlaamse Regering beslist

1. haar goedkeuring te hechten aan voorliggend actieplan;
2. de bevoegde ministers te gelasten met de uitvoering van de betreffende acties;
3. de Vlaamse minister van Media te gelasten met de coördinatie, opvolging en evaluatie van het actieplan en hierover verslag uit te brengen.

De minister-president van de Vlaamse Regering,
Vlaams minister van Buitenlands Beleid en Onroerend Erfgoed,

Geert BOURGEOIS

De Vlaamse minister van Onderwijs,
en viceminister-president van de Vlaamse Regering,

Hilde CREVITS

De Vlaamse minister van Werk, Economie, Innovatie en Sport,

Philippe MUYTERS

De Vlaamse minister van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel

Sven GATZ

Bijlagen

1. Advies van de Inspectie van Financiën dd. 2.7.2018
2. Advies van de Minister van Begroting dd 10.7.2018