	Acties	Actoren	Budget (euro)	Beleidsdomein / oorsprong budget	Status	Eindrapportering 2022-2025
4.1	**Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling**					
	Het budget van het VAF/Gamefonds wordt verhoogd. De steunmogelijkheden worden uitgebreid.	VAF / Departement CJM	11.137.000	CJSM	Uitgevoerd	In het kader van de nieuwe BHO 2022-2025 werd het budget van het VAF/Gamefonds in 2022 verhoogd tot 2.974.000 euro (inclusief eenmalige steun van 700.000 euro uit het relanceplan Vlaamse Veerkracht). Vanaf 2023 tot en met 2025 werd het budget van het VAF/Gamefonds structureel verhoogd tot 2.721.000 euro. De nieuwe werking van het VAF/Gamefonds (in kader van de nieuwe BHO die op 28 april 2022 formeel werd goedgekeurd door de Europese Commissie) werd begin oktober 2022 door het VAF gelanceerd. Inzake productiesteun kan sinds dan steun toegekend worden voor de ontwikkeling van een vertical slice, zijnde een volledig afgewerkte, gepolijste en speelbare demonstratieversie van de mogelijkheden van de game. Daarnaast werd er ook steun mogelijk voor de ontwikkeling van content na release, een belangrijk element om de levenscyclus van een game in de markt te verlengen en spelers langer aan een game te binden.
	De Vlaamse overheid stelt een duidelijk samenwerkingsakkoord op omtrent de uitbreiding van het Tax Shelter-systeem naar de gamesector en brengt het systeem in uitvoering.	Departement CJM	NVT	CJSM / interfederaal	Uitgevoerd	Op 1 augustus 2022 werd een wetswijziging doorgevoerd die het mogelijk maakte om, mits het uitblijven van een samenwerkingsakkoord tussen de verschillende gemeenschappen, vanaf 1 januari 2023 taxshelterfinanciering voor videospellen mogelijk te maken. Na de nodige adviezen en een principiële goedkeuring werd de samenwerkingsovereenkomst finaal ondertekend op 7 februari 2024. Een andere voorwaarde was de aanname van een culturele test die goedgekeurd is door de Europese Commissie. Daarom werd beslist om de culturele test van het VAF/Gamefonds over te nemen. Sinds 30 januari 2023 is het voor gameontwikkelaars mogelijk (mits erkend door de FOD Financiën) om bij het Departement CJM via de applicatie KIOSK een aanvraag in te dienen voor de erkenning van een videospel. Het Departement CJM ontving de eerste aanvraag op 16 maart 2023. Drie jaar na de uitbreiding van de Tax Shelter naar videospellen zijn in totaal 22 werken erkend, met een geraamde investering van 8.729.000 euro. Per jaar werden 8 (in 2024) of 7 (in 2023 en 2025) werken erkend.
	Aanbieden en onderhouden van een transparant en up-to-date overzicht van alle subsidies, steunmaatregelen en financieringsmogelijkheden voor de Vlaamse gamesector.	VAF	NVT	CJSM	Uitgevoerd	De diverse financieringsmogelijkheden voor games zijn op verschillende plekken terug te vinden op de website van het VAF. Het VAF hield dit overzicht steeds actueel en controleerde regelmatig op dode links en wijzigingen bij de verschillende actoren. Recent werden bijvoorbeeld Impulskrediet en Media Invest Vlaanderen verwijderd wegens de stopzetting van deze maatregelen/initiatieven. Doorheen de jaren werden ook verschillende toevoegingen gedaan, zoals de Flanders Game Hub en Oro Interactive. Het VAF behield zo het overzicht voor gamestudio's en vervulde op deze manier een informele loketfunctie voor de gamesector.
	VRT investeert via Media Invest Vlaanderen, haar joint venture met PMV, in gamebedrijven, al dan niet met crossover-potentieel.	VRT / PMV	NVT	WEWILS / CJSM	Uitgevoerd	Media Invest Vlaanderen (MIV) had in de periode 2022-2025 twee lopende investeringen in de gamesector: Cyborn en Cybernetic Walrus. MIV was ook een actieve component in de Seeds and Growth for Media cyclus waar scale-ups een converteerbare lening of kapitaal kunnen ophalen. Sinds 2023 kwam er binnen MIV meer focus op content innovatie, waardoor er binnen de converteerbare lening meer ruimte is om creatieve componenten mee op te nemen in de clausule. Eind 2025 werd beslist om de vennootschap Media Invest Vlaanderen stop te zetten. VRT en PMV blijven in de toekomst wel samen investeren in de verdere ontwikkeling van de Vlaamse mediasector. Beide partners blijven zich engageren om mediabedrijven te ondersteunen, elk vanuit hun eigen sterktes en aanbod. De samenwerking blijft gericht op kwalitatieve groei, innovatie en een blijvende impact op de sector.
	De Vlaamse overheid ondersteunt de uitvoering van de nieuwe editie van het Europese subsidieprogramma Creative Europe.	Departement CJM / Creative Europe Media Desk Vlaanderen	NVT	CJSM	Uitgevoerd	De Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen zette de voorbije vier jaar samen met de vertegenwoordiging van het Werkprogrammacomité in op het versterken van innovatie en videogames binnen het programma. De oproepen voor ontwikkelingssteun voor Videogames en Immersive Experiences onder werkprogramma's 2023 en 2024 (gepubliceerd in 2022 en 2023) werden dan ook jaar op jaar bijgesteld. De deelnamecriteria werden versoepeld en het budget en de cofinancieringsratio door de Europese Commissie werden opgetrokken. Bovendien werden enkele oproepen die zich voordien nog niet tot de gamessector richtten nu verder geopend. Sinds 2025 kunnen bijvoorbeeld ook trainingsinitiatieven ondersteund worden die zich op game-professionals richten. De Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen zette ook verder in op verspreiding van informatie en netwerking. Op Gamescom gaf de nieuwe Creative Europe MEDIA stand in 2023 de mogelijkheid om veel ontwikkelaars te spreken en een netwerksessie te organiseren. Dit traject werd jaar op jaar verdergezet met matchmakingsessies. Door drie succesvolle partnerschappen met het Unwrap Festival kreeg de Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen een podium om te informeren over de oproepen en netwerkmomenten te organiseren tussen Vlaamse en andere Europese ontwikkelaars. In de voorbije periode bleef de Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen gebruik maken van de kennis en expertise bij FLEGA en VAF om haar bereik te vergroten. Er waren in de periode 2022-2025 zes succesvolle Vlaamse deelnames aan het Creative Europe programma: Exiin in 2022 en 2023, Cyborn in 2023 en 2025, MoonMonster Studios in 2023 en Team Panoptes in 2024.
	VRT ontwikkelt games en doet beroep op de gamesector.	VRT	NVT	CJSM	Uitgevoerd	VRT heeft actief samengewerkt met Vlaamse gamebedrijven om games te ontwikkelen die ondertussen al meer dan 100.000 unieke bezoekers hebben bereikt in Vlaanderen.
4.2	**Meer informatiedeling, nauwere (interne) afstemming en monitoring van de verschillende beleidsmaatregelen en initiatieven ten aanzien van de gamesector**					
	Het structureel overlegplatform Vlaamse games maakt een doorstart.	Departement CJM / Departement OV / VAF / Flanders Game Hub	NVT	CJSM	Uitgevoerd	In 2022 vond geen structureel overlegplatform samen omdat het nog te vroeg was om aan de bredere groep terug te koppelen over de vooropgestelde acties en doelstellingen. Er vond in 2022 echter wel veel overleg samen tussen het Departement CJM, VLAIO, VAF, FLEGA, HOWEST/DAE en Hangar K omtrent de ontwikkeling en oprichting van de Flanders Game Hub. In het kader van deze overlegmomenten vonden ook gesprekken plaats over andere ondersteuningsinitiatieven ten aanzien van de gamesector. In maart 2023 vond een werkbezoek van minister Dalle en zijn delegatie (Departement CJM, FIT, FLEGA, VAF en Flanders Game Hub) aan de San Francisco Bay Area en de Game Developers Conference plaats. In de context van de voorbereidingen hiervan en tijdens het werkbezoek zelf vond in de periode oktober 2022 – maart 2023 regelmatig formeel en informeel overleg plaats omtrent het Vlaamse gamebeleid. Nadien vond het overlegplatform plaats op 22 juni 2023, 24 november 2023, 15 januari 2024, 8 mei 2024, 10 oktober 2024, 3 april 2025, 24 juni 2025, 3 september 2025 en als afsluiter op 22 januari 2026. Telkens werd teruggeblikt op de voorbije periode en vooruitgekeken naar de toekomst. In het kader van de BHO VAF/Gamefonds organiseerde het VAF tweemaal per jaar een sectoroverleg en tweemaal per jaar een onderwijsoverleg waarin de belangrijkste actoren kennis kunnen delen en het VAF een update geeft van zijn initiatieven. Het Departement CJM nam ook deel aan deze overlegmomenten. De Flanders Game Hub stuurgroep vond ieder kwartaal plaats en bestaat uit alle relevante actoren in de Vlaamse gameindustrie: VLAIO, CJM, FIT; Kabinet Media, VAF, FLEGA, I-Illusions, Triangle Factory, Larian Studios, Happy Volcano, Howest DAE en LUCA. Tijdens de stuurgroep meetings werd telkens voldoende tijd gealloceerd om iedereen een update te laten verschaffen over hun werking.
	De monitoring van de economische activiteit van de Vlaamse gamesector wordt verder opgevolgd en aangescherpt.	VLAIO / Departement WEWIS / Flanders Game Hub / FLEGA / VGFB / VAF / Departement CJM	NVT		Uitgevoerd	De nieuwe cijfers van de impactstudie werden door VLAIO en WEWIS gelanceerd in juni 2023 op www.creatievesector.be. Sinds 2023 is er op creatievesector.be ook een lijst met links naar het aanbod van cijfers van de sectororganisaties, onder andere van de gamesector. De cijfers van de toegevoegde waarde, het aantal werkgevers en het aantal werkzame personen werden door VLAIO en WEWIS geactualiseerd in juni 2025. In 2024 ging FLEGA een samenwerkingsoverenkomst aan met VAF over het delen van data van bedrijven. Zo gebeurt de data opvraging bij gamebedrijven op een efficiënte manier die voor veel minder dubbel werk zorgt bij de studio's zelf. Mits goedkeuring van de desbetreffende studio, deelt VAF tewerkstelling en omzet per bedrijf met FLEGA. Gezien deze data enkel de door VAF ondersteunde studio's bevat, bevraagt FLEGA jaarlijks de overige bedrijven in de sector. De meest recente data (2024) werden op gamescom 2025 bekend gemaakt bij pers en stakeholders. Elk jaar publiceerde Video Games Federation Belgium (VGFB) de Key Facts voor de Belgische game sector met daarin ondermeer een overzicht van de omzet voor de volledige Belgische development sector, alsook het aantal bedrijven en VTE's, apart vermeld voor de drie Belgische landsdelen. Dit alles in nauwe samenwerking met FLEGA voor de Vlaamse cijfers, gamesbrussels voor de Brusselse cijfers en WALGA voor de Waalse cijfers. In het kader van de verdere professionalisering, internationalisering en monitoring van de economische activiteiten binnen de Vlaamse gamesector nam Flanders Game Hub een actieve rol op in de ontwikkeling en doorontwikkeling van het publieke portaal gameindustry.be. Dit portaal met verschillende subsites vormt een centrale toegangspoort. Via Gamementors.be wordt expertise ontsloten in de vorm of van een database met gespecialiseerde coaches, waarbij vrijwel alle mentoren van FGH raadpleegbaar zijn voor Vlaamse gamestudio's. Gameevents.be brengt de volledige sectoragenda samen en biedt een dynamische kalender van alle Belgische game-evenementen, die gebruikers rechtstreeks in hun persoonlijke agenda kunnen integreren. Met Gamejobs.be wordt de groei van gamebedrijven gefaciliteerd door een centraal vacaturesportaal en ondersteuning bij de zoektocht naar co-founders. Het portaal gameindustry.be zelf vervult een dubbele functie. Enerzijds is er een publiek toegankelijke database met alle Belgische gamebedrijven en hun projecten. Anderzijds is er een professioneel dashboard, beschikbaar op aanvraag, dat bedrijfs- en projectgegevens bundelt en koppelt aan bronnen zoals KBO, IGDB, VAF en de Belgian Game Awards, waardoor een nauwkeurige economische monitoring mogelijk wordt. Het portaal kreeg in 2025 een soft-launch en in 2026 staat de officiële publieke aankondiging gepland.
	Academisch onderzoek naar onderwerpen rond games wordt gestimuleerd.	Departement WEWIS	NVT	WEWILS	Uitgevoerd	Het instrumentatirum van EWI stond open voor (academische) onderzoeken inzake games. Zo liep tot 30/9/2024 het SBO project 'Gam(e)(a)ble: Interdisciplinary research on the blurring lines between gaming and gambling among teenagers' van KU Leuven, UGent en UCLL.
	De positie van eSports binnen bestaande regelgevende kaders en binnen het overheidsbeleid wordt in kaart gebracht.	Departement CJM / Sport Vlaanderen	NVT	CJSM	Niet uitgevoerd	In juni 2023 verscheen een officiële standpuntbepaling Vlaams sportbeleid over esports, opgesteld door Sport Vlaanderen. Daarin werd aangegeven dat esports niet als sport beschouwd kan worden omdat op geen enkele manier kan aangetoond worden dat deze activiteit zou bijdragen tot het tegengaan van sedentair gedrag, laat staan tot de bevordering van een gezonde, actieve levensstijl. Het kabinet Sport bevestigde deze positie aan Video Games Federation Belgium (VGFB) in februari 2025. Esports zijn steeds gekoppeld aan specifieke games. In deze context behartigt VGFB de belangen van de uitgevers van de videogames, bij wie (al dan niet gedeeld met developers en/of platformen) de intellectuele eigendom op deze games rusten. VGFB heeft aangegeven om in de toekomst te worden betrokken bij eventuele beleidsvorming rond esports. Binnen deze context werd vervolgens beslist om momenteel geen studie uit te voeren naar de positie van eSports binnen het Vlaamse beleid.
4.3	**Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod voor de gamesector**					
	Verhogen van de zakelijke vaardigheden en stimuleren van meer ondernemerschap binnen de gamesector.	VLAIO / Departement CJM / VAF / Flanders Game Hub	NVT	WEWILS / CJSM	Uitgevoerd	Het VAF/Gamefonds voerde structureel intakegesprekken met nieuwe aanvragers en met studio's die al geruime tijd geen beroep meer hebben gedaan op steun. Deze gesprekken zijn verplicht. Op die manier kon het VAF de belangrijkste vragen van de makers beantwoorden nog voor ze aan een aanvraag beginnen en hen wijzen op belangrijke nieuwigheden of veranderingen. Ook de zakelijke aspecten van een aanvraag kwamen in deze gesprekken vaak aan bod. In 2025 lanceerde het VAF een financiële gids om gamestudio's te ondersteunen bij het financiële luik van hun aanvraag en bij de verdere opvolging van hun dossier na goedkeuring. De sjablonen voor het financieringsgplan en het budgetformulier, die verplicht te gebruiken zijn bij een aanvraag, heeft het VAF samen met input van experts grondig onder handen genomen en uitgelegd aan de hand van een online sessie en videotutorials. Op basis van feedback van zowel commissieleden als aanvragers werkt het VAF momenteel verder aan de optimalisatie van deze documenten en tutorials. Van 2022 tot en met 2025 organiseerde het VAF jaarlijks een editie van het opleidingstraject Gametrack. Hoewel het traject niet uitsluitend gericht was op zakelijke vaardigheden, kwamen thema's zoals marktanalyse, marketing en positionering structureel aan bod. Het VAF en zijn partners selecteerden de deelnemers op basis van hun hoge potentieel. Het VAF wees daarnaast elk team een ervaren producer toe, zorgvuldig afgestemd op het team en de betreffende game(s), die hen gedurende het hele traject intensief begeleidde. Flanders Game Hub zette sterk in op brede kennisverspreiding voor alle Vlaamse en Brusselse game-ontwikkelaars die de ambitie hebben om commerciële games of gametechnologie te exploiteren. Om dit te realiseren organiseerde FGH om de drie weken online experttalks en infosessies waarin relevante thema's worden toegelicht. De opnames van deze sessies werden vrij beschikbaar gesteld via de FGH Vault, een uitgebreide kennisbank met meer dan 60 video's en bronnen die de volledige levenscyclus van commerciële exploitatie omvatten. De Vault biedt onder meer expertise over co-founder-alignering, marktonderzoek en product-market fit, duurzaam prototypen, financiering en subsidies, intellectuele eigendom, en het pitchen voor publishers en investeerders, aangevuld met getuigenissen van ervaren ondernemers. Op basis van deze opgebouwde kennis werkte FGH bovendien aan een ondernemersgids voor game- en gametech-ondernemers, die als handleiding en wegwijzer binnen het ecosysteem zal dienen en tegelijk de juiste commerciële mindset meegeeft. Flanders Game Hub ondersteunde de sector eveneens via matchmaking-initiatieven en netwerkvorming. Zo werd co-founder-matchmaking aangeboden aan Vlaamse en Brusselse studio's die op zoek zijn naar mede-oprichters. Met Indieship bood FGH een pre-incubatietraject van 16 weken waarin derdejaarsstudenten gameontwikkeling met ondernemingsambities samenwerken met ervaren zij-instromers om nieuwe gamestudio's te vormen, in samenwerking met DAE. Tijdens UNWRAP '24 en '25 faciliteerde FGH professionele matchmaking via MeetToMatch, goed voor telkens meer dan 500 ontmoetingen tussen professionals, startups, scale-ups en publishers. FGH fungeerde bovendien als aanspreekpunt voor ondernemers die nog niet vertrouwd zijn met het Vlaamse ecosysteem en organiseert intakegesprekken om hen wegwijs te maken. Doorheen het jaar werden ook diverse showcase- en netwerkevents georganiseerd. Door VLAIO werd een specifiek aanbod voor de game sector uitgewerkt: een webinar om de sector bekend te maken binnen VLAIO, een webinar om de ondersteuning rond IE (intellectuele eigendom) van VLAIO bekend te maken en een webinar om de steunmaatregelen van VLAIO bekend te maken. Daarnaast heeft het acquisitieteam van VLAIO in samenwerking met FIT extra ingezet op de gamesector. Ook het Team Bedrijfstrajecten nam de gamesector op als een van hun specialisaties. Finmix 2023 is niet doorgegaan, maar wordt nu wel gepland voor najaar 2026.. Er werd een raamcontract met Edson Legal afgesloten om op detailvragen rond IE vanuit de gamesector te kunnen antwoorden.
	Het VAF/Gamefonds werkt, in navolging van het Film- en Mediafonds, een aanbod rond talentontwikkeling uit voor game-ontwikkelaars.	VAF	NVT	CJSM	Uitgevoerd	De afgelopen jaren werd er door het VAF aan talentontwikkeling voor games gewerkt. In 2022 werd er met het oog op een verdere uitbouw hiervan een extra werkkracht aangenomen. Concrete initiatieven zijn het Game Writers Collective en Gametrack. Game Writers Collective is een community van Vlaams talent dat zich bezighoudt met alle narratieve aspecten van videogames. Er werden op regelmatige basis peer-2- peer sessies opgezet om ervaringen te delen. Nieuw sinds 2022 is de Game Writers Room waarbij er gedurende enkele dagen een writers room werd samengesteld om gezamenlijk aan een, al dan niet fictief project, samen te werken om op die manier van elkaar te leren. Gametrack werd dan weer in het leven geroepen om veelbelovende gamemakers optimaal te begeleiden met coaching op maat en masterclasses van diverse (internationale) experten. Naar aanleiding van de oprichting van de Flanders Game Hub, die een gelijkaardig initiatief aan Gametrack lanceerde, koos het VAF voor differentiatie door het aantal masterclasses binnen het eigen traject aanzienlijk te beperken. Daarnaast werkten het VAF en FGH een samenwerkingsovereenkomst uit om de rolverdeling tussen beide organisaties te verduidelijken en de wederzijdse complementariteit te versterken.
	Oprichting van de Flanders Game Hub en uitrol van een incubatie- en acceleratietraject voor Vlaamse gamebedrijven.	Flanders Game Hub / VLAIO / Departement CJM	2.000.000	CJSM / WEWILS	Uitgevoerd	Vanuit Vlaamse Veerkracht werd door de minister van Media 2.000.000 euro vrijgemaakt voor de oprichting van de Flanders Game Hub. De subsidie geldt voor de periode 2023-2026 en werd via VLAIO toegekend aan Hangar K. De formele lancering van de Flanders Game Hub vond plaats op 20 april 2023. VLAIO ondersteunde de oprichting van de Flanders Game Hub met zijn aanpak rond clusters en incubatoren. De FGH wordt geadviseerd door een stuurgroep met verschillende vertegenwoordigers vanuit de sector en de overheid. De relatiebeheerder culturele en creatieve sector van VLAIO neemt samen met het FIT de rol van waarnemer op in de stuurgroep. Het Departement CJM is ook lid van de stuurgroep met stemrecht. De FGH zette in op een Vlaanderen brede dekking: studio's over gans Vlaanderen en Brussel konden een trajectaanvraag indienen, de coaching verliep voornamelijk decentraal en er werden afspraken gemaakt met lokale partners in Vlaanderen en Brussel voor bijkomende activiteiten. Flanders Game Hub begeleidde tussen 2023 en 2025 in totaal 23 game- en gametechbedrijven binnen haar 1-op-1 ondersteuningsprogramma. Dit programma speelde in op de nood aan economisch inzicht en ondernemerschap binnen de sector en bood een gelaagde ondersteuning met coaching, expertise en netwerkmogelijkheden. Bedrijven kregen tweewekelijks individuele opvolggesprekken met FGH-coaches en konden gebruikmaken van expertise op maat, waaronder vijf gratis expertdagen voor jonge bedrijven en aanvullende cofinanciering voor langere trajecten. Daarnaast bood FGH finmix-advies voor het aantrekken van publieke en private middelen, toegang tot marktonderzoekstools en playtesting om de product-market fit te valideren, en deelname aan playtesting-momenten, expert-matchmaking en progress pitches om de commerciële slagkracht te versterken. Alle deelnemende bedrijven kregen bovendien onbeperkte toegang tot de FGH Vault en de sector-Discord. In december 2025 selecteerde Flanders Game Hub opnieuw zes bedrijven die vanaf januari 2026 in begeleiding gaan. Om deze ondernemingen nog beter te ondersteunen, wordt het team versterkt met een parttime senior producer (ex-Paradox) en een parttime senior marketingprofiel (ex-Ubisoft), zodat bedrijven sneller kunnen doorgroeien naar financieel duurzame game- en gametechondernemingen.
	VRT nodigt actief de game opleidingen uit op VRT en heeft jaarlijks verschillende stage plaatsen lopen met game opleidingen.	VRT	NVT	CJSM	Uitgevoerd	VRT nodigde gameopleidingen actief uit via gerichte rondleidingen, waarbij virtuele producties en game-initiatieven (XR, Roblox, …) worden toegelicht. Daarnaast bood VRT jaarlijks stageplaatsen aan voor gameopleidingen, die inmiddels structureel zijn ingebed in de HR-werking. Eveneens werd er een structurele werking opgezet met gamescholen waar studenten een jaaropdracht realiseren in opdracht van Ketnet.

4.4	**Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking in en met de gamesector**					
	Het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties.	VAF	NVT	CJSM	Uitgevoerd	Het VAF stimuleerde op diverse manieren innovatie en crossmediale producties, o.a. aan de hand van het tweejaarlijkse, crossmediale talentontwikkelingsinitiatief Innovatie-atelier dat in 2020 (tijdens corona) in het leven werd geroepen. Dit atelier geeft de kans aan audiovisuele professionals om voor het eerst aan de slag te gaan met innovatieve projecten (AR, VR, interactieve projecten, games en webseries). Dankzij het traject zijn er intussen verschillende gameprojecten van filmregisseurs, schrijvers van tv-reeksen en mensen uit de animatiewereld in verschillende stadia van ontwikkeling bij het VAF. Een mooi voorbeeld is A Long Goodbye dat verscheen in 2025 en voortvloeide uit het innovatieatelier bij het VAF. De VR-game/-ervaring A Long Goodbye werd ontwikkeld door de Limburgse gamestudio Polygoat en geschreven en geregisseerd door Kate Voet en Victor Maes. De productie kwam tot stand via Cassette for Timescapes in coproductie met het Luxemburgse Tarantula en het Nederlandse Valk Productions. Het project viel in de prijzen binnen zowel de film- als gamesector, met de Achievement Prize op Venice Immersive en de award voor Best Applied Game op de Belgian Game Awards. A Long Goodbye illustreert mooi hoe een nauwe samenwerking tussen talent uit verschillende audiovisuele disciplines tot ijzersterke resultaten kan leiden. Andere projecten uit het innovatieatelier zijn nog in ontwikkeling. Het VAF onderzoekt of het van het innovatieatelier een jaarlijks in plaats van tweejaarlijks initiatief kan maken. Een ander tweejaarlijks initiatief dat eveneens de nadruk legde op kruisbestuiving, Storycon, vond plaats in 2022 en 2024. Deze eendaagse conferentie legde de nadruk op storytelling over de verschillende media heen. Het VAF ziet verder ook zijn initiatieven rond inclusie en diversiteit als een vorm van innovatie. Nieuwe stemmen laten weerklinken, voor een bredere representatie zorgen in de creaties zelf zorgt immers voor verrassende producties. Naast de organisatie van zijn eigen initiatieven rond kruisbestuiving steunde het VAF ook Gamestorm, een jaarlijks ontmoetingsmoment van de gamestudio Poppins & Wayne en JEF dat mensen uit de game- en filmindustrie fysiek samenbrengt in Antwerpen.
	Kruisbestuiving en samenwerking tussen de gamesector en andere relevante sectoren.	Departement CJM / VLAIO / FIT / VAF / Flanders Game Hub / VRT	NVT	CJSM / WEWILS / KBBJ	Uitgevoerd	Flanders Game Hub (FGH) werkte nauw samen met publieke, educatieve en private partners om de professionalisering van de sector te versterken. Met onderwijsinstellingen deelde FGH actuele inzichten over de game-industrie en stimuleerde het een ondernemersgerichte mindset bij studenten. In samenwerking met het VAF werden studio's geselecteerd voor ondersteuning en werden gezamenlijke playtesting-sessies georganiseerd. Via VLAIO hielp FGH studio's bij het aanvragen van subsidies voor ondernemerschap en technologische innovatie, terwijl het samen met FIT Vlaanderen internationaal promootte als interessante regio voor game-investeringen. Binnen de sectorcommunity versterkte FGH de rol van FLEGA door studio's aan te moedigen lid te worden van de sectorfederatie. Daarnaast bouwde Flanders Game Hub actief bruggen naar private investeerders en publishers. Door internationale partijen te informeren over de opportuniteiten in Vlaanderen en studio's voor te bereiden via Advisory Panels en finmix-advies, ondersteunde FGH de instroom van privaat kapitaal en de marktvalidatie van nieuwe gameprojecten. UNWRAP festival was de voorbije jaren het grootste jaarlijkse event waarbij de diverse subsectoren binnen de brede entertainment industrie samen gebracht werden. Er was een actieve en regelmatige dialoog tussen de Flanders Game Hub en Seeds and Growth for Media (SG4M). UNWRAP bracht op deze manier game tech en dus ook game bedrijven in contact met andere game-, film-, muziek- en mediaproducenten. In oktober 2025 werd de ENT.A cluster, die gefocust is op entertainmenttechnologie, goedgekeurd door VLAIO. De gamesector is een van de 4 kernsectoren waar de cluster zich op richt. Larian Studios werd lid van de Raad van Bestuur. Kruisbestuiving tussen de game-, media-, cultuur- en eventsector is een kerndoelstelling van ENT.A. De officiële lancering van ENT.A is voorzien in Q1 2026. De mogelijkheden van gametechnologie binnen de entertainmentsector zijn groot en veelbelovend. Het VAF zette sterk in op kruisbestuiving (zie actiepunt hierboven) en positioneerde het Gamefonds als de derde volwaardige pijler binnen de organisatie, met een werking die aansluit bij die van het Filmfonds en het Mediafonds (Creatie, Talentontwikkeling, Publiek, Promotie, Duurzaamheid, Inclusie, enz.). Door deze verbreding van de gamewerking ontstond er op natuurlijke wijze meer interactie en samenwerking tussen de drie fondsen. Flanders DC heeft binnen zijn nieuwe rol als steunpunt voor de design- en modesector, ook de opdracht gekregen om via kruisbestuiving met deze twee sectoren ook ander sectoren te helpen innoveren. De game sector is er daar een van. Voor de Henry van de Velde Awards 2024 werd de gamestudio I-Illusions genomineerd in de Digital Product categorie voor 'Shredders' 540INDY Invitational': een virtuele snowboardwedstrijd die een brug slaat tussen de gamingcommunity en de snowboardwereld.
	Binnen het Digitaal Transformatieprogramma voor de Mediasector (Vlaamse Veerkracht) wordt ingezet op projecten waarbij gamebedrijven kunnen samenwerken met actoren uit de brede mediasector.	Departement CJM / VLAIO	2.420.444,21	CJSM / WEWILS	Uitgevoerd	In kader van de projectoproep digitale transformatie van het Departement CJM gingen in de periode 2023-2024 verschillende projecten aan de slag met gametechnologieën en werd samenwerking met de gamesector gezocht. Zo werd in kader van de projecten Xited en XR Hub samengewerkt met game(tech)bedrijven rond immersieve media. Binnen het project Oasis werden kennis, digitale tools, workflows en state-of-the-art technologieën uit de media, VR en game industrie (zoals AI, MOCAP, 3D design, Unreal 5, …) tussen de stakeholders gedeeld om een performant innovatief digitaal productieproces te ontwikkelen dat toelaat om (1) de efficiëntie en kwaliteit van media-, VR- en gameproducties in Vlaanderen te verhogen, (2) Vlaamse ondernemingen uit de media-, VR- en gamesector weerbaarder te maken tegen internationale concurrentie, alsook meerwaarde voor hen, hun klanten en betrokken partijen te creëren, (3) jongeren (Gen Z en a) of andere doelgroepen beter te bereiken d.m.v. nieuwe transmedia formats die beter aansluiten bij hun leefwereld. De door VLAIO gesteunde proeftuin Media XR en 5G had als doel om Vlaamse mediabedrijven (TV, radio, print, online), XR- en reclame-agentschappen, eventorganisatoren en telecomoperatoren kennis laten maken met de mogelijkheden van nieuwe XR-content ("extended reality") en -reclame en crossmediale formats die mogelijk wordt gemaakt dankzij 5G.
	Cultuurconnect zet in op het gebruik van game ervaringen binnen de cultuursector	Departement CJM / Cultuurconnect	NVT	CJSM	Uitgevoerd	Tussen 2022 en 2025 bouwde Cultuurconnect 'Voor De Show', een digitaal theaterspel voor het lager onderwijs, verder uit tot een digitaal educatief instrument. Het spel kreeg een kleuterversie en werd via co-creatie met cultuurcentra, leerkrachten en gameontwikkelaars geoptimaliseerd voor leerplandoelstellingen en gebruiksgemak. Daarnaast introduceerde Cultuurconnect een licentiemodel voor cultuurhuizen, met opties voor personalisatie via 360°-beelden van eigen infrastructuur. In dezelfde periode ontwikkelde Cultuurconnect het proefproject Hub-C (2024-2025), een leer- en innovatiehub voor digitale transformatie in de cultuursector. Hub-C focust op inspireren, activeren, experimenteren en verduurzamen rond technologieën zoals AI, XR en gaming. Gaming werd niet als aparte dienst aangeboden, maar gepositioneerd als innovatieve cultuurvorm die kansen biedt voor publieksverbreding en creatieve experimenten. In maart 2025 organiseerde Hub-C samen met het Playtime-festival een event over de raakvlakken tussen gaming en cultuur, met vragen als "Wat kan cultuur leren van games?". Daarnaast werkte Hub-C samen met Hogeschool VIVES voor hackathons waarin studenten experimenteerden met gamification en interactieve belevingen, om nieuwe publieksvormen en digitale skills in de sector te stimuleren.
	Flanders Technology & Innovation (FTI) zet het thema gaming en de Vlaamse gamesector in de kijker	DKBUZA	NVT	KBBJ		Tijdens de FTI-expo in Kortrijk vond van zaterdag 16 tot en met woensdag 20 maart 2024 een uitgebreide Game Expo plaats. Op het BUDA-eiland kwam de volledige wereld van gamecreatie tot leven, gaande van ontwerpen en programmeren tot AI-integratie, tijdreizen door de geschiedenis van gaming en toekomstgerichte inzichten in gameontwikkeling, game-opleidingen en nieuwe belevingstechnologieën. Het absolute hoogtepunt was de Unwrap Arena, waar bezoekers konden genieten van demo's, wedstrijden en uitdagende activiteiten. 's Avonds organiseerden Flanders Game Hub en FLEGA bovendien de Unwrap Conference, met inspirerende keynotes en ruime netwerkgelegenheid. In totaal mocht het event 13.000 bezoekers verwelkomen, een mix van groot publiek, professionals en scholen. Tijdens het Slotfestival in het Antwerpse Sportpaleis op zaterdag 23 en zondag 24 maart 2024 werd de bovenverdieping van het Hospitality Center — de ruimte tussen het Sportpaleis en de Lotto Arena — omgevormd tot een levendige Gaming en GameTech-zone. De 34.000 bezoekers die het festival over beide dagen trok, konden hier kennismaken met Vlaamse gamestudio's en opleidingen, zelf Vlaamse games uitproberen en deelnemen aan een reeks speelse en interactieve challenges.
	VRT lid van European Partnership for Virtual Worlds	VRT	NVT	CJSM	Uitgevoerd	VRT werd lid van het European Partnership for Virtual Worlds, een Publiek-Privaat Partnerschap (PPP) van de Europese Commissie, dat eind 2025 van start ging met als doel om Europa's leiderschap op het gebied van immersieve digitale omgevingen (o.a. games) te bevorderen. Dit wordt bereikt door de industrie, de academische wereld en het onderzoek te verenigen via financiering vanuit Horizon Europe, om zo innovatie te stimuleren, normen vast te stellen en ervoor te zorgen dat deze technologieën aansluiten bij de waarden en rechten van de EU.
	Future Media Hubs brengt media bedrijven binnen Europa samen rond gamen	VRT	NVT	CJSM	Uitgevoerd	Future Media Hubs, een initiatief gestart vanuit VRT en gesteund vanuit het Departement CJM, organiseerde maandelijkse online meetings (Gamehub meetings) waar Europese mediabedrijven hun inzichten rond gametechnologie en gamebeleving in de mediasector delen. Er was één jaarlijkse fysieke meeting waar workshops werden georganiseerd.
4.5	**Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games**					
	Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing.	VAF	NVT	CJSM	Uitgevoerd	Het VAF/Gamefonds bood financiële marketingsteun aan en maakte het mogelijk om tijdens de ontwikkeling van de game al tot 15.000 euro aan promotie in te zetten. Makers konden deze middelen bijvoorbeeld gebruiken om een community op te bouwen of om de game via social media vroegtijdig aan de markt te toetsen. Om de marketingvaardigheden van studio's te versterken heeft het VAF diverse sjablonen ontwikkeld, waaronder een marketingcanvas, marktanalyse, positioneringsmatrix, customer journey, persona's, SWOT-analyse, enz. Er werd ook in samenwerking met experts een uitgebreide marketingchecklist opgesteld, die dient als ideale leidraad bij het opstellen van een aanvraag voor promotiesteun. Ten slotte introduceerde het VAF een marketingcanvas, dat makers gedurende de Creatiefases kunnen bijwerken en voorleggen aan een marketingexpert van het VAF voor waardevolle feedback.
	FIT verleent steun voor deelname aan internationale B2B-gamebeurzen en informeert de sector over andere internationale opportuniteiten.	FIT	NVT	KBBJ	Uitgevoerd	Na een piek in het aantal Vlaamse bedrijven op de Game Developer Conference (GDC) in 2023, zag FIT in 2024 & 2025 - in lijn met de algemene trend - een opvallende daling in het aantal geïnteresseerde Vlaamse bedrijven. Na een verkleining van de aanwezigheid op de beurs in 2024 (6 inschrijvingen) en het testen van een nieuw business point format buiten de beurs in 2025 (4 inschrijvingen), werd er besloten om in 2026 GDC niet op te nemen in het FIT actieplan. Ook het vinden van geïnteresseerde Vlaamse studio's in '24 & '25 voor de door FIT volledig gesponsorde showcases (4 in '23, 2 in '25) was een probleem, er waren nooit genoeg kandidaten. De Vlaamse aanwezigheid op de FIT stand op Gamescom toont een tegenovergestelde trend. 2023: 14 inschrijvingen, 2024: 19 inschrijvingen, 2025: 24 inschrijvingen. Tijdens Gamescom '25 vond een high level bezoek plaats aan de stand door Minister Van Achter en FIT CEO Piet Demunter. Verder is er in 2024 naar aanleiding van de BEM Brazilië proactief ingezet op het showcasen van opportuniteiten in de Braziliaanse game sector aan de hand van een webinar. Wegens te weinig interesse uit het ecosysteem is er uiteindelijk tijdens de missie geen game focus geweest. Tijdens de Belgische Economische Missie naar de Westkust van de Verenigde Staten in oktober 2025 lag er, op initiatief van FIT, wel een focus op de game- en animatiesector in Los Angeles, dit onder meer door studio bezoeken, panels en award shows. De kracht van gametechnologie voor de audiovisuele sector kwam ook aan bod tijdens het Infinity Festival in Hollywood. Kernpartners zoals VAF, FLEGA, Flanders Game Hub en Departement CJM hebben deelgenomen aan de missie.
	Stimuleren en ondersteunen van ontwikkelaars om met hun games deel te nemen aan competities en festivals.	FIT / VAF / FLEGA / Departement CJM	NVT	KBBJ / CJSM	Uitgevoerd	FIT heeft in 2024 & 2025 een campagne geïnitieerd om het starterspakket meer wijdverspreid bekend te maken. Deze meer flexibele subsidie kan door game studio's gebruikt worden om deel te nemen aan internationale competities. Het aantal starterspakket toekenning aan game studio's is sinds 2024 exponentieel gestegen van gemiddeld 2 in de vorige jaren naar 8 in 2024 en reeds 6 in het eerste semester van 2025 (totale cijfers van 2025 nog te finaliseren). FLEGA informeerde pro-actief haar leden over calls en evenementen en benaderde sommigen rechtstreeks om deel te nemen aan interessante (inter)nationale wedstrijden. Indien gekoppeld aan een B2B evenement, promootte FLEGA steeds de diensten van zowel VAF/Gamefonds (promotiemiddelen) als FIT (starterspakket) om hierin gepast ondersteund te worden als bedrijf. In 2023 werd door het Departement CJM financiële steun verleend aan FLEGA voor een bijdrage in de organisatie van de Belgian Game Awards 2023 door WALGA. In 2024 was FLEGA zelf organisator van de Belgian Game Awards, met ondersteuning van zowel het VAF, Departement CJM en de andere sectorfederaties. FLEGA zette de project- en planningslijnen van het evenement uit zodat de blauwdruk elk jaar opnieuw hergebruikt kon worden. In 2025 organiseerde games brussels de Award Show, op basis van de projectlijnen van het jaar ervoor. Aanvragers bij het VAF/Gamefonds kunnen de kost, mits goede onderbouwing, van de deelname aan competities, festivals, beurzen opnemen in hun aanvraag promotiesteun. Het VAF ondersteunde ook FIT ieder jaar door de kosten en het projectmanagement van de showreel voor de Gamescom-stand op zich te nemen. in 2025 maakte het VAF het voor het eerst mogelijk voor gamestudio's om deel te nemen aan de Indie Arena Booth op het B2C-gedeelte van Gamescom. Het VAF was jaarlijks aanwezig op GDC, maar liet de editie van 2025 bewust aan zich voorbijgaan vanwege het afgenomen belang en de hoge kostprijs van het event. Op basis van inzichten van andere Europese publieke fondsen richtte het zich in 2025 op BitSummit in Kyoto en de Wereldexpo in Osaka, waardoor waardevolle relaties konden worden opgebouwd en Vlaamse makers op een efficiënte manier zichtbaarheid kregen in Azië. Gedurende de ganse looptijd van Level Up verleende het VAF ook financiële steun aan lokale events zoals Unwrap, Big Brotaru en de Belgian Game Awards.
4.6	**Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games**					
	Het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid en zijn partners ondernemen verschillende initiatieven om de burger en het mediawijsheidsveld te informeren over games.	Mediawijs / Departement CJM	NVT	CJSM	Uitgevoerd	In het kader van de subsidieovereenkomst 2022-2025 bleef Mediawijs structureel informeren en sensibiliseren over games. Via Mediawijs.be bouwde het een actueel aanbod uit voor professionals, met o.a. het infodossier Let the games begin, het vernieuwde Videogames in de klas en diverse educatieve materialen zoals Game(L)over, Vlucht naar Avatar, Game.Learn.Grow, de affiche Games in de klas en Ketnet-materiaal rond Sander. Het aanbod voor het lager onderwijs werd verder uitgebreid. Op deschaalvanm.be vonden leerkrachten zowel de les Game on! als game-thema's in de geactualiseerde Mega Mediawijs-werkboekjes (2024). In Mediaklets kwam een volledige themalijn rond gamen en ouders kregen via Medianest een helder overzicht van alle gaming artikels. Ook in het boek Mijn smartphone luistert mij af (2024) werd een hoofdstuk gewijd aan de mythe dat gamen tijdverspilling is. Binnen de mediacoach-opleiding bleef een volledige dag rond Media en Spel behouden. Samen met het onderzoeksproject Gam(e)(a)ble werkte Mediawijs mee aan een meetinstrument voor ouders van gamende kinderen. Games en gamification waren bovendien vaste onderdelen in studiedagen en onderzoeken zoals Apestaartjaren, MediaNest en Dig it Up. Het Mediamenu nam workshops rond educatieve games op en Mediawijs ondersteunde organisaties en makers van educatieve en serious games. Zo waren er workshops met Brainbugs rond Robots, Puppies & Aliens en integreerde Mediawijs gamification in o.a. het vernieuwde Publiville (2023). Met Arteveldehogeschool en Ketnet ontwikkelde het Is het echt zo?, een interactieve module (2023-2024) rond desinformatie voor kinderen van 8-12 jaar. Op vlak van netwerkvorming nam Mediawijs een actieve rol op. In 2022 organiseerde het, samen met DiGRA, VAF en BelgianGames, een netwerkbijeenkomst voor gameontwikkelaars, onderzoekers en mediawijsheidsprofessionals. In 2024 volgde het OMG-Gameforum in samenwerking met het Kenniscentrum Digisprong, De Ambrassade, VAF/Gamefonds, FLEGA en Video Games Federation Belgium, goed voor 71 deelnemers en een programma gericht op zowel gameontwikkelaars als onderwijs- en jeugdwerkprofessionals, afgesloten met een gamemarkt met zestien standhouders. Mediawijs nam eveneens deel aan de klankbordgroep van het Game On-project van JEF vzw. Video Games Federation Belgium (VGFB) investeerde in communicatie rond veilig en verantwoord gamen via speelhetslim.be, in samenwerking met Mediawijs, WhizzKids en JEF. De website behandelt o.a. ouderlijk toezicht, leeftijdsclassificaties en praktisch advies, en wordt ondersteund via social media, SEO en GEO. VGFB zette daarnaast in op nieuwe partnerschappen om de Speelhetslim-boodschappen verder te verspreiden.
	De Vlaamse overheid houdt actief de vinger aan de pols inzake het leeftijdsclassificatiesysteem PEGI (Pan-European Game Information).	Departement CJM	NVT	CJSM	Uitgevoerd	De Vlaamse overheid is sinds midden oktober 2018 officieel lid van de PEGI Council. Het Departement CJM vaardigde ook in de periode 2022-2025 een vaste vertegenwoordiger af. In 2023 werd het 20 jarig-bestaan van PEGI gevierd en op 18 november 2025 vond de meest recente (jaarlijkse) bijeenkomst van de PEGI Council plaats, waarop grote veranderingen binnen PEGI op de agenda stonden. Via deelname aan de PEGI Council hield Vlaanderen ook de vinger aan de pols van Europese regelgeving die een impact heeft op de gamesector. Hierbij ligt de focus vooral op de DFA en DSA. De PEGI-ratings werden in 2018 ook opgenomen in de modules voor de steunaanvragen bij het VAF/Gamefonds. Video Games Federation Belgium en PEGI lanceerden samen de PEGI Teacher Challenge voor leerkrachten. Leerlingen leren in de klas op die manier meer over age ratings van videogames. De challenge werd gepubliceerd op Klascement. Hier staat ook een link naar de interactieve PEGI quiz. VGFB publiceerde op Klascement regelmatig relevante nieuwe informatie voor leerkracnten.

	Het Vlaams expertisecentrum Alcohol en andere Drugs (VAD) besteedt gepaste aandacht aan de risico's van problematisch gamegedrag.	VAD / Departement Zorg	NVT	WVG	Uitgevoerd	Het Departement Zorg en VAD verhoogden de aandacht rond het welzijn en de gezondheid van gamers. Verschillende partners, waaronder het Kenniscentrum Mediawijsheid en het Departement Onderwijs en Vorming, gingen hierover in overleg gaan met het VAD. Op 9 september 2025 gaf VAD een vorming over effectieve preventie aan het Mediawijs team Ouders vinden op Medianest.be een overzicht van alle artikels over gaming. Dat aanbod reikt van gametermen en uitleg over specifieke games tot informatie over balans en gezond gamegedrag. Op Mediawijs.be kunnen mediawijsheidsprofessionals terecht voor verschillende educatieve materialen, waaronder Game(L)over en Vlucht naar Avatar van VAD. VGFB deelde met VAD de resultaten van enkele onderzoeken rond dit thema door het Oxford Internet Institute en andere academische onderzoeksorganisaties.
	Het VAF/Gamefonds verleent specifieke steun aan artistieke en serious games.	VAF	NVT	CJSM	Uitgevoerd	Het VAF bleef doorheen de ganse looptijd van Level Up ondersteuning bieden aan artistieke en serious games, die slechts een klein aandeel vormen van het totaal aantal jaarlijkse aanvragen. Het merendeel van de aanvragen valt binnen de categorie Entertainmentgames. De exacte verdeling in het aantal aanvragen tussen de vier categorieën games die het VAF ondersteunde (entertainment, artistiek, serious en educatief) zijn te bekijken op https://www.vaf.be/over-de-sector/data/het-vaf-in-cijfers Om het aanbod artistieke games te stimuleren verleende het VAF steun aan het Different Perspectives-festival in Antwerpen en de expo Player Input. Op het vlak van serious games gaf het VAF, samen met FLEGA, op uitnodiging van het hoofd Wereldburgerschap, een presentatie aan tal van NGO's.
	Stimuleren en ondersteunen van initiatieven die de Vlaamse gamesector en de maatschappelijke meerwaarde van games in de kijker zetten.	Departement CJM / VAF	NVT	CJSM	Uitgevoerd	Het VAF/Gamefonds ondersteunde sinds 2022 ad hoc initiatieven ten behoeve van de professionalisering en/of de verdere uitgroei van de sector en het lokale ecosysteem. Het ging vaak om initiatieven die ontstaan vanuit de sector zelf (zogenaamde grassroots-initiatieven) en waaraan het VAF financiële steun kan verlenen. Om te bepalen aan welke initiatieven al dan niet steun werd verleend, werd er gekeken naar onder andere de doelstellingen, de mogelijke impact, differentiatie met reeds bestaande initiatieven en de realiteitszin van de begroting. Voorbeelden: Gamestorm, Playtime, Brussels Game Jam, European Game Showcase, Game for Thought, OMG, Indigo, Idisen Game Jam, Belgian Game Awards, enz. In het kader van de het Europees Voorzitterschap in 2024 ontwikkelde Studio Waterzooi de game 'Please, Touch the Artwork 2' met steun van het Departement CJM. Het spel volgt een verdwaalde skeletschilder door de betoverende wereld van James Ensors handgeschilderde universum. De spelers ervaren Ensors kunst door vier unieke werelden, gevuld met interactieve kunstwerken. VGFB besteedde via de website speelhetslim.be aandacht aan de toegankelijkheid van videogames, diversiteit & inclusie en duurzaamheid. Zo investeren game bedrijven actief in de toegankelijkheid van hun games voor mensen met beperkingen, besteden game bedrijven aandacht aan evenwichtige vertegenwoordiging van vrouwen en minderheden in hun games en hebben bepaalde games een uitgesproken duurzaamheidsthema.
	Stimuleren van educatieve games en game-based learning in het onderwijs.	Departement OV / VAF / Mediawijs / FLEGA / Departement CJM	691.000	OV / CJSM	Uitgevoerd	In het kader van de VAF/Gamefonds beheersovereenkomst 2022-2025 gaf het Departement OV een jaarlijkse financiële ondersteuning van 169.000 euro aan het Gamefonds voor educatieve en serious games. Daarnaast introduceerde het VAF binnen zijn domein Creatie een gloednieuwe steunvorm voor een educatieve versie van een niet-educatieve game. De steunvorm maakte het mogelijk voor Vlaamse makers om hun game optimaal af te stemmen op de Vlaamse klascontext. In 2023 werd door het Departement CJM een subsidie van 15.000 euro verleend aan het OMG (Onderwijs Met Games)-event (ook VAF voorzag aanvullende financiering binnen haar middelen). 35 organisaties toonden aan leerkrachten en andere geïnteresseerden hoe games, gametechnologieën, gamification en immersieve technologieën als AR en VR kunnen helpen om meer leerkansen te creëren en leerwinst te boeken. Daarnaast was er ook aandacht voor hoe je mediawijs kan omgaan met games in de klas. Mediawijs stimuleerde de inzet van educatieve games en game-based learning in het onderwijs. Leerkrachten konden op Mediawijs.be terecht voor het dossier Videogames in de klas en voor diverse educatieve materialen. Zo ontwikkelde Mediawijs samen met Arteveldehogeschool en het Departement Onderwijs en Vorming Game.Learn.Grow, een pakket met een handleiding, stappenplan en begeleidende video's, en werd ook de affiche Games in de klas ter beschikking gesteld. Daarnaast ondersteunde Mediawijs organisaties die werkten aan educatieve of serious games. In samenwerking met Brainbugs werden bijvoorbeeld workshops georganiseerd in Brusselse scholen rond de ontwikkeling van de game Robots, Puppies & Aliens, in combinatie met de Databuzz. Mediawijs integreerde zelf ook games en gamification in eigen educatieve materialen. In het vernieuwde lessenpakket Publiville (2023) over reclame op deschaalvanm.be werden online educatieve games opgenomen. In 2023-2024 werkte Mediawijs samen met Arteveldehogeschool en Ketnet aan methodieken om kinderen desinformatie te leren herkennen. Dit resulteerde in Is het echt zo?, een interactieve module voor kinderen van 8 tot 12 jaar met video's, minigames en debatvragen, aangevuld met een handleiding met extra lesmethodieken voor leerkrachten. Verder organiseerde Mediawijs in 2024, in het kader van de Visienota Level Up Vlaanderen, het OMG-Gameforum. Dit netwerkmoment werd opgezet in samenwerking met het Kenniscentrum Digisprong, De Ambrassade, VAF/Gamefonds, FLEGA en Video Games Federation Belgium en bracht gameontwikkelaars, onderwijsprofessionals en organisaties uit het jeugdwerk samen rond de rol van games in educatie en preventie. Het evenement vond plaats op 27 maart 2024 in het VAC in Gent, verwelkomde 71 deelnemers en bood twee themablokken: één voor ontwikkelaars die meer inzicht wilden krijgen in onderwijsnoden, en één voor onderwijs- en jeugdwerkprofessionals die wilden leren hoe ze games kunnen inzetten in hun werking. Het forum werd afgesloten met een interactieve gamemarkt met zestien standhouders. Video Games Federation Belgium (VGFB) lanceerde in april 2025 de mini-site "Games in de Klas" op speelhetslim.be met ruime informatie en advies voor leerkrachten die (overwegen om) games in hun klas in (te) zetten. Er staan getuigenissen van leerkrachten en educatieve game makers, tips om games in de klas te gebruiken, links naar concrete lesfiches, voorbeelden van games die zich lenen voor in de klas en links naar bijkomende informatie bij externe organisaties.
	JEF lanceert het rondreizend gamelab GAME ON voor tieners en jongeren	JEF / Departement CJM	126.089	CJSM		Binnen het JKP 2020-2024 kreeg JEF de opdracht en een subsidie van 126.089 euro om het rondreizend gamelab 'GAME ON' te organiseren voor tieners en jongeren van 10 tot en met 18 jaar, met als focus positieve gamebeleving en verantwoord gamen. In 2023 en 2024 reisde het mobiel gamelab langs acht steden in Vlaanderen en Brussel. Tijdens dit rondreizende gamelab ontdekten meer dan 1.200 jongeren en hun begeleiders de kracht van coöperatieve games, VR-opstellingen en maatschappelijk geëngageerde titels. Denk aan Keep Talking and Nobody Explodes (VR), waar communicatie cruciaal is, of Gris en Endling, die thema's als rouw en klimaatopwarming aansnijden. Gameplezier stond centraal, maar steeds met oog voor samenwerking, kritische reflectie en sociale verbinding. Uit onderzoek van imec-SMIT VUB (GAME ON – Gaming in Vlaams digitaal jeugdwerk: Casestudie onderzoek voor JEF) bleek dat jeugdwerkers het project GAME ON enthousiast onthaalden. GAME ON maakte gamen bespreekbaar en toegankelijk binnen jeugdwerkingen waar het anders weinig plaats krijgt door de drempels die jeugdwerkers ervaren, zoals een gebrek aan infrastructuur, tijd of expertise. Het project toonde aan dat games meer kunnen zijn dan entertainment: ze kunnen sociale verbondenheid stimuleren, maatschappelijke thema's bespreekbaar maken en jongeren digitaal weerbaarder maken. Gaming werd niet langer gezien als passieve schermtijd, maar als een creatieve en sociale tool die jongeren samenbrengt. Meer nog: gaming werkt drempelverlagend. Het helpt jeugdwerkers om vlotter verbinding te maken met jongeren, zeker met wie moeilijk te bereiken is via traditionele vormen van jeugdwerk. Bovendien doorbrak het initiatief het stigma dat vaak rond gaming hangt, en maakte het gaming toegankelijk voor jongeren die thuis of op school weinig kansen krijgen om met digitale media aan de slag te gaan.
	Er wordt doelgericht ingezet op het stimuleren van diversiteit, om een betere representativiteit in de gamesector te bereiken.	Departement CJM / VAF	NVT	CJSM	Uitgevoerd	Het VAF verleende financiële steun aan Game For Thought, een maandelijkse livestream rond ethische onderwerpen in games (in samenwerking met Howest/DAE in Kortrijk). Het VAF zelf stelde vragen rond inclusie in zijn aanvraagmodules die indieners van gameprojecten moeten beantwoorden. Deze vragen moeten gamemakers bewuster maken over representatie, toegankelijkheid ... Voor aanvragers die doelgericht inclusief willen zijn in hun projecten biedt het VAF een inclusietraject aan. Dit traject houdt in dat er via het VAF/Gamefonds experten uit bepaalde hoeken via het VAF (dat deze experten rechtstreeks betaalt) tijdelijk kunnen ingehuurd worden. Een concreet voorbeeld: de game 'All I Ever Wanted' van gamestudio Like Charlie bevat zwarte personages, terwijl het team volledig wit is. Via het VAF kregen ze de hulp van een zwart collectief van gameschrijvers. Tijdens UNWRAP23 was er een specifieke "Game for Thought" track die inzoomde op alle mogelijk maatschappelijk relevanter topics verbonden aan games en media.
	Er worden stappen gezet om ontwikkelaars bewust te maken van de ecologische impact van hun werk.	Departement CJM / VAF / FLEGA	98.262,50	CJSM	Uitgevoerd	Het Departement CJM verleende financiële steun aan Digimpact 1 in 2021 en Digimpact2 in 2023. Na het eerste traject van 2021-2022 stelde het Pulse Transitienetwerk met ondersteuning van het VAF een verslag op onder de naam Digimpact. Het rapport onderzocht de impact van de gamesector op het klimaat en omvat een stappenplan voor de reductie van de uitstoot van broeikassen. Het schetst niet alleen de globale uitdagingen en initiatieven uit andere regio's, maar gaat ook op zoek naar handvaten voor lokale studio's en hun projecten. FLEGA verspreidde de oproep van Pulse/VAF voor de survey en gratis energiescan. Het rapport kreeg in 2023-2024 een vervolg in de vorm van o.a. het opstellen van een landschapstekening naar duurzaamheidsexperten, praktijkvoorbeelden en hulpmiddelen, en een energiescan van een grote gamestudio. Als resultaat werd een baseline voor de verduurzaming van de gamesector voorgesteld op een event. FLEGA informeerde haar leden rond bestaande initiatieven en bevragingen en polste verder naar concrete noden bij bedrijven. Duurzaamheid blijft voor studio's een belangrijk aandachtspunt maar wordt als thema niet als urgent beschouwd.