

DE VLAAMSE MINISTER VAN BRUSSEL EN MEDIA

MEDEDELING AAN DE VLAAMSE REGERING**Betreft: Visienota Level Up Vlaanderen (2022-2025) – eindrapportering****1. Situering en context Visienota Level Up Vlaanderen**

In opvolging van het Actieplan Gaming (2018-2021) hechtte de Vlaamse Regering op 25 maart 2022 haar goedkeuring aan de Visienota Level Up Vlaanderen (2022-2025), die naast acties ook een breder strategisch beleidskader uiteenzet. Rekening houdend met de snel evolutieve aard van de gamesector en voortbouwend op het actieplan vertrekt de visienota vanuit zes strategische doelstellingen:

1. Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling.
2. Meer informatiedeling, nauwere (interne) afstemming en monitoring van de verschillende beleidsmaatregelen en initiatieven ten aanzien van de gamesector.
3. Inzetten op een kwalitatief opleidings- en begeleidingsaanbod voor de gamesector.
4. Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking in en met de gamesector.
5. Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games.
6. Inzetten op de educatieve, maatschappelijke, culturele en sportieve functie van games.

De algemene doelstelling en ambitie van de visienota is om de Vlaamse gamesector op korte en middellange termijn verder te laten uitgroeien tot een kernsector binnen de creatieve industrie en nauwer aansluiting te vinden bij het hogere middensegment van de Europese en internationale gamesindustrie. Hierbij gaat ook de nodige aandacht naar de culturele, educatieve, sportieve en maatschappelijke meerwaarde van games.

De looptijd van de Visienota Level Up Vlaanderen was 2022-2025 en meerdere beleidsdomeinen en externe actoren waren betrokken bij de uitvoering. De aansturing en opvolging van de visienota valt binnen mijn bevoegdheid Media. In deze hoedanigheid sta ik ook in voor de rapportering.

Via voorliggende mededeling aan de Vlaamse Regering wordt uitvoering gegeven aan de eindrapportering over de verschillende acties binnen de Visienota Level Up Vlaanderen.

2. Uitvoering en eindrapportering acties

De eindrapportering over de Visienota Level Up Vlaanderen betreft de periode 2022-2025. In het algemeen verliep de uitvoering van de verschillende acties binnen de visienota zeer goed. Er werden 8 nieuwe acties toegevoegd ten opzichte van de visienota. In totaal waren er 33 acties, waarvan er 32 werden uitgevoerd en slechts 1 niet werd uitgevoerd.

Aan de hand van de 6 strategische doelstellingen van de visienota licht ik hieronder kort de belangrijkste acties toe. Voor een gedetailleerd overzicht van alle verschillende acties en meer informatie over uitvoering verwijs ik graag naar de overzichtstabel in bijlage.

1. Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling

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.

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 Tax Shelter financiering voor videospellen mogelijk te maken. De samenwerkingsovereenkomst werd 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.

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 behield zo het overzicht voor gamestudio's en vervulde op deze manier een informele loketfunctie voor de gamesector. Ook de Creative Europe MEDIA Desk Vlaanderen zette de voorbije vier jaar via allerlei wegen verder in op verspreiding van informatie en netwerking voor de Vlaamse gamesector. 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.

Media Invest Vlaanderen (MIV) had in de periode 2022-2025 twee lopende investeringen in de gamesector: Cyborn en Cybernetic Walrus. Eind 2025 werd beslist om de vennootschap Media Invest Vlaanderen stop te zetten. Daarnaast heeft VRT actief samengewerkt met Vlaamse gamebedrijven om games te ontwikkelen die ondertussen al meer dan 100.000 unieke bezoekers hebben bereikt.

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

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 plaats 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.

De nieuwe cijfers van de impactstudie werden door VLAIO en WEWIS gelanceerd in juni 2023 op www.creatievesector.be. 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 samenwerkingsovereenkomst aan met het VAF over het delen van data van bedrijven. Zo gebeurde de data opvraging bij gamebedrijven op een efficiënte manier die voor veel minder dubbel werk zorgde bij de studio's zelf. Gezien deze data enkel de door VAF ondersteunde studio's bevat, bevroeg 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 onder meer 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. 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. Het portaal kreeg in 2025 een soft-launch en in 2026 staat de officiële publieke aankondiging gepland.

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. Binnen deze context werd vervolgens beslist om momenteel geen studie uit te voeren naar de positie van eSports binnen het Vlaamse beleid. Dit is de enige actie die niet werd uitgevoerd.

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

Vanuit Vlaamse Veerkracht werd door de minister van Media 2.000.000 euro vrijgemaakt voor de oprichting van de Flanders Game Hub (FGH). De subsidie geldt voor de periode 2023-2026 en werd via VLAIO toegekend aan Hangar K. De formele lancering van de FGH vond plaats op 20 april 2023. 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. In december 2025 selecteerde Flanders Game Hub opnieuw zes bedrijven die vanaf januari 2026 in begeleiding gaan.

Flanders Game Hub zette ook sterk in op brede kennisverspreiding voor alle Vlaamse en Brusselse game-ontwikkelaars die de ambitie hebben om commerciële games of gametechnologie te exploiteren. Flanders Game Hub ondersteunde de sector eveneens via matchmaking-initiatieven en netwerkvorming. FGH fungeerde bovendien als aanspreekpunt voor ondernemers die nog niet vertrouwd zijn met het Vlaamse ecosysteem en organiseerde intakegesprekken om hen wegwijs te maken. Doorheen het jaar werden ook diverse showcase- en netwerkevents georganiseerd.

De afgelopen jaren werd er door het VAF aan talentontwikkeling voor games gewerkt. Van 2022 tot en met 2025 organiseerde het VAF/Gamefonds 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 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. 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.

Het VAF en FGH werkte ook een samenwerkingsovereenkomst uit om de rolverdeling tussen beide organisaties te verduidelijken en de wederzijdse complementariteit te versterken. Daarnaast zette het VAF ook in op het Game Writers Collective, een community van Vlaams talent dat zich bezighoudt met alle narratieve aspecten van videogames.

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 financieringsplan en het budgetformulier heeft het VAF samen met input van experts grondig onder handen genomen en uitgelegd aan de hand van een online sessie en videotutorials.

Door VLAIO werd een specifiek webinar aanbod voor de game sector uitgewerkt. 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.

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.

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

Het VAF stimuleerde op diverse manieren innovatie en crossmediale producties, o.a. aan de hand van het Innovatie-atelier, een tweejaarlijks crossmediaal talentontwikkelingsinitiatief. 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 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. 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.

Flanders Game Hub 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. Via VLAIO hielp FGH gamestudio's bij het aanvragen van subsidies voor ondernemerschap en technologische innovatie. De Flanders Game Hub organiseerde in 2023, 2024 en 2025 het UNWRAP festival, het grootste jaarlijkse event waarbij de diverse subsectoren binnen de brede entertainment industrie samen gebracht werden. UNWRAP bracht op deze manier game tech en dus ook gamebedrijven in contact met andere game-, film-, muziek- en mediaproductanten.

In oktober 2025 werd de ENT.A speerpuntcluster, die gefocust is op entertainmenttechnologie, goedgekeurd door VLAIO. De gamesector is een van de 4 kernsectoren waar de cluster zich op richt. 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.

Binnen het Digitaal Transformatieprogramma voor de Mediasector (Vlaamse Veerkracht) werd ingezet op projecten waarbij gametech wordt gebruikt in de brede mediasector. Zo gingen er in de periode 2023-2024 verschillende door het Departement CJM gesteunde projecten aan de slag met gametechnologieën en werd samengewerkt met de gamesector. Daarnaast had de door VLAIO gesteunde proeftuin Media XR en 5G als doel om Vlaamse mediabedrijven, reclame-agentschappen, eventorganisatoren en telecomoperatoren kennis te laten maken met de mogelijkheden van nieuwe XR-content en -reclame en crossmediale formats die mogelijk wordt gemaakt dankzij 5G.

Tussen 2022-2025 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 er werd een licentiemodel voor cultuurhuizen geïntroduceerd. In de periode 2024-2025 ontwikkelde Cultuurconnect het proefproject Hub-C, een leer- en innovatiehub voor digitale transformatie in de cultuursector. Hub-C focuste op inspireren, activeren, experimenteren en verduurzamen rond technologieën zoals AI, XR en gaming. In maart 2025 organiseerde Hub-C samen met het Playtime-festival een event over de raakvlakken tussen gaming en cultuur. 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.

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. Daarnaast organiseerde Future Media Hubs, een initiatief gestart vanuit VRT en gesteund vanuit het Departement CJM, maandelijkse online meetings waar Europese mediabedrijven hun inzichten rond gametechnologie en gamebeleving in de mediasector delen.

5. Inzetten op promotie, marketing en internationalisering van games

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 verleende steun voor deelname aan internationale B2B-gamebeurzen en informeerde de sector over andere internationale opportuniteiten. 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 en het testen van een nieuw business point format buiten de beurs in 2025, werd er besloten om in 2026 GDC niet op te nemen in het FIT actieplan. De Vlaamse aanwezigheid op de FIT stand op Gamescom toont een tegenovergestelde trend en groeide jaar na jaar tussen 2023-2025. Tijdens Gamescom 2025 vond een high level bezoek plaats aan de stand door minister Van Achter en FIT CEO Piet Demunter. Verder lag er in oktober 2025 tijdens de Belgische Economische Missie naar de Westkust van de Verenigde Staten, op initiatief van FIT, 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.

Door verschillende actoren werden ontwikkelaars gestimuleerd en ondersteund om met hun games deel te nemen aan competities en festivals. FIT heeft in 2024 en 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 toekenningen aan game studio's is sinds 2024 exponentieel gestegen. FLEGA informeerde proactief haar leden over calls en evenementen en benaderde sommigen rechtstreeks om deel te nemen aan interessante (inter)nationale wedstrijden. 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

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.

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

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. Het aanbod voor het lager onderwijs werd verder uitgebreid. In Mediaklets kwam een volledige themalijn rond gamen en ouders kregen via Medianest een helder overzicht van alle gaming artikels. 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. Mediawijs stimuleerde de inzet van educatieve games en game-based learning in het onderwijs. Daarnaast ondersteunde Mediawijs organisaties die werkten aan educatieve of serious games. Mediawijs integreerde zelf ook games en gamification in eigen educatieve materialen.

Op vlak van netwerkvorming nam Mediawijs een actieve rol op. In 2022 organiseerde het, samen met DiGRA, VAF/Gamefonds en BelgianGames, een netwerkbijeenkomst voor gameontwikkelaars, onderzoekers en mediawijsheidsprofessionals. Verder organiseerde Mediawijs in 2024 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.

Binnen het jeugd- en kinderrechtenbeleidsplan (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. Gameplezier stond centraal, maar steeds met oog voor samenwerking, kritische reflectie en sociale verbinding. Uit onderzoek van imec-SMIT VUB bleek dat jeugdwerkers het project 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.

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. VGFB en PEGI lanceerden samen de PEGI Teacher Challenge voor leerkrachten. Leerlingen leren in de klas op die

manier meer over PEGI age ratings van videogames. De Vlaamse overheid is sinds oktober 2018 officieel lid van de PEGI Council. Het Departement CJM vaardigde in de periode 2022-2025 een vaste vertegenwoordiger af en hield zo ook de vinger aan de pols van Europese regelgeving die een impact heeft op de gamesector. Hierbij ligt de focus op de DFA en DSA. De PEGI-ratings werden in 2018 ook opgenomen in de modules voor de steunaanvragen bij het VAF/Gamefonds.

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. Het VAF bleef in de periode 2022-2025 ondersteuning bieden aan artistieke en serious games. Dit soort games zijn echter schaars. Om het aanbod artistieke games te stimuleren verleende het VAF steun aan het Different Perspectives-festival in Antwerpen en de expo Player Input.

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.

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. Voor aanvragers die doelgericht inclusief willen zijn in hun projecten biedt het VAF een inclusietraject aan. Om ontwikkelaars bewust te maken van de ecologische impact van hun werk verleende het Departement CJM financiële steun aan Digimpact2 in 2023. Het rapport onderzocht de impact van de gamesector op het klimaat en omvat een stappenplan voor de reductie van de uitstoot van broeikassen. 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.

3. Reflectie en verdere stappen

Met de Visienota Level Up Vlaanderen 2022-2025 hebben we als Vlaamse Regering een duidelijke ambitie uitgesproken: de Vlaamse gamesector versterken, professionaliseren en internationaal positioneren als een volwaardige creatieve en economische industrie. De voorbije jaren hebben we belangrijke stappen gezet. Via onder meer het VAF/Gamefonds, de uitbreiding van de taxshelter naar games, de oprichting van de Flanders Game Hub, een hernieuwde focus van FIT en grotere aandacht binnen VLAIO hebben we een fundament gelegd waarop de sector verder kan bouwen.

Vandaag stellen we vast dat die inspanningen effect hebben gehad. De Vlaamse gamesector groeit, zowel in aantal ondernemingen als in internationale zichtbaarheid. Onze gameopleidingen blijven internationaal erkend om hun kwaliteit en leveren talent dat wereldwijd wordt geapprecieerd. Vlaanderen beschikt dus over een sterke creatieve basis.

Tegelijkertijd moeten we eerlijk zijn over de uitdagingen. De recente Studie Vlaams Gamebeleid (2025), uitgevoerd door IDEA Consult in opdracht van het Departement CJM, bevestigt dat onze sector nog kwetsbaar is. Veel studio's blijven klein en projectmatig georganiseerd. De doorgroei naar middelgrote en schaalbare bedrijven verloopt moeizaam. Toegang tot risicokapitaal, internationale promotie en duurzame bedrijfsmodellen blijven cruciale aandachtspunten.

De Studie Vlaams Gamebeleid vormt voor mij geen eindpunt, maar een doorstart. Ze legt een helder en onderbouwd fundament voor de volgende beleidsperiode. De aanbevelingen maken duidelijk dat we moeten inzetten op drie strategische pijlers: sterkere bedrijfsontwikkeling en

investeringskracht, een scherpere internationale profilering van het Vlaams game-ecosysteem en een optimalisatie van onze bestaande instrumenten zodat ze beter inspelen op de realiteit en noden van de sector. We gaan voor maximale complementariteit.

De komende maanden zal ik een nieuwe Visienota Level Up Vlaanderen 2026-2030 ontwikkelen, waarin we resoluut kiezen voor een volgende groeifase. We willen niet alleen meer en betere games, maar vooral sterkere bedrijven. Niet alleen creatieve excellentie, maar ook economische duurzaamheid. Vlaanderen moet een regio zijn waar talent kan starten, groeien én internationaal doorbreken. Daarnaast moeten we ook meer buitenlands talent en kapitaal aantrekken.

Daarnaast zie ik een belangrijke rol voor innovatie. Games staan op het kruispunt van technologie, cultuur en ondernemerschap. Nieuwe ontwikkelingen – zoals artificiële intelligentie, immersieve technologieën en crossmediale toepassingen – bieden kansen om de gamesector nog sterker te verankeren in het bredere innovatie-ecosysteem van Vlaanderen. We zullen samenwerking stimuleren tussen de gamesector, kennisinstellingen en andere creatieve industrieën. Ik kijk hiervoor ook naar de nieuwe speerpuntcluster ENT.A om een belangrijke rol op te nemen.

Tot slot wil ik benadrukken dat games meer zijn dan een economische sector. Ze zijn een culturele expressievorm, een laboratorium voor technologische innovatie, een bron van tewerkstelling voor jong talent en bovenal een breed maatschappelijk fenomeen dat mensen met elkaar verbindt en nieuwe mogelijkheden creëert in andere sectoren, zoals bv. defensie en gezondheidszorg.

Met Level Up Vlaanderen 2022-2025 hebben we een solide basis gelegd. In de periode 2026-2030 wil ik samen met verschillende sectorpartners en mijn collega-ministers bevoegd voor o.m. Innovatie, Buitenlandse Zaken en Cultuur die basis uitbouwen tot een duurzaam, ambitieus en internationaal competitief ecosysteem. Vlaanderen heeft het talent, de creativiteit en de ondernemingszin om die ambitie waar te maken. Het is onze verantwoordelijkheid om de juiste randvoorwaarden te creëren zodat de sector niet alleen kan groeien, maar ook kan excelleren.

De Vlaamse minister van Brussel en Media

Cieltje VAN ACHTER

Bijlagen:

- Visienota Level Up Vlaanderen 2022-2025
- Overzichtstabel eindrapportering Visienota Level Up Vlaanderen 2022-2025