



Vlaanderen
verbeelding werkt

NEXT LEVEL 2026

NEXT LEVEL VLAANDEREN

Visienota Vlaams Gamebeleid 2026-2030

INHOUD

1	CONTEXT EN OMGEVINGSANALYSE	4
2	STUDIE VLAAMS GAMEBELEID	6
3	FOCUS EN AMBITIE NIEUWE VISIENOTA	7
4	VAN VISIE OVER ACTIE NAAR IMPLEMENTATIE	8
4.1	Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling	8
4.1.1	Het VAF/Gamefonds verleent creatiesteun in verschillende fases van ontwikkeling	9
4.1.2	Promoten en optimaliseren van de Tax Shelter voor videogames	10
4.1.3	De Vlaamse overheid ondersteunt de uitvoering van Creative Europe en AgoraEU.	10
4.1.4	Geïntegreerde financierings- en groeipaden voor gamebedrijven	10
4.1.5	Onderzoeken van een economisch steuninstrument voor de gamesector	11
4.1.6	Het VAF/Gamefonds faciliteert coproducties in binnen- en buitenland	11
4.1.7	Stimuleren van private investeringen in de Vlaamse gamesindustrie	12
4.2	Stimuleren van ondernemerschap en investeringsklare gamebedrijven	13
4.2.1	Uitbouwen en verankeren van een geïntegreerde incubator voor de game- en mediasector	13
4.2.2	Een centraal infopunt voor het hele Vlaamse game-ecosysteem	14
4.2.3	Strategische verankering van de Vlaamse gamesector via internationale partnerschappen	15
4.2.4	Verbinden van gamebedrijven met het VLAIO-netwerk	15
4.2.5	Matchmaking tussen creatieve, business- en investeringsprofielen	16
4.2.6	Aanmoedigen en faciliteren van dienstverlening binnen en buiten de gamesector	16
4.2.7	Stimuleren van zij-instroom en interdisciplinariteit in de gamesector	17
4.2.8	Structurele afstemming van game-opleidingen op de noden van het werkveld	17
4.3	Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking	19
4.3.1	Speerpuntcluster ENT.A versterkt cross-sectorale innovatie binnen de entertainmentindustrie	19
4.3.2	De incubator voor de game- en mediasector versterkt innovatie en kruisbestuiving	20
4.3.3	Het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties	21
4.3.4	Ontsluiten van het VLAIO-instrumentarium voor innovatieve game(technologie)bedrijven	21
4.3.5	Stimuleren van innovatie en samenwerking via inspiratie- en netwerkevents	21

4.3.6	VRT zet doelgericht en als hefboom voor virtuele productie en innovatie mediatoeepassingen in op gameontwikkeling en gametechnologie	22
4.4	Promotie en internationale zichtbaarheid Vlaams game-ecosysteem	23
4.4.1	Het Vlaamse game-ecosysteem wordt onder één vlag geprofileerd in binnen- en buitenland	24
4.4.2	Jaarlijks geïntegreerd rapport over de Vlaamse gamesector en het bredere ecosysteem	24
4.4.3	Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing	25
4.4.4	FIT organiseert op maat van de sector infomomenten, buitenlandse trade missies en beurzen, en verleent financiële steun voor internationale business development	25
4.4.5	FIT zet proactief in op het aantrekken van buitenlandse gamebedrijven en investeerders	26
4.4.6	Het VAF zet in op internationale promotie (B2C)	26
4.4.7	Gaming als onderdeel van het breed en verdiepend cultuuraanbod van VRT	27
4.4.8	De organisatie van een awardshow voor de lokale gamesector wordt structureel verankerd	27
4.5	Strategische aansturing en governance gamebeleid	28

1 CONTEXT EN OMGEVINGSANALYSE



Bijna acht jaar geleden werd het eerste Actieplan Gaming 2018-2021 door de Vlaamse Regering gelanceerd. Dit werd vervolgens opgevolgd door de Visienota Level Up Vlaanderen 2022-2025. De context van toen, waarin videogames als een sterk groeiend economisch en maatschappelijk fenomeen werden omschreven, is alleen nog maar toegenomen. De voorbije vier jaar hebben bevestigd dat videogames niet langer een nichefenomeen zijn, maar een volwaardig onderdeel van de globale maatschappij met een grote culturele, innovatieve en economische kracht. Het aantal gamers wereldwijd steeg in 2024 met 4,5% naar 3.42 miljard personen. Binnen deze context spelen naar schatting 6,2 miljoen Belgen occasioneel games, met een gemiddelde leeftijd van 31,2 jaar en waarvan 1 op 3 zelfs ouder is dan 35 jaar¹. De coronapandemie zorgde voor een sterke groei in het bezit van gametoestellen bij Vlamingen: 22% gamet via pc, 32% heeft een aangesloten spelconsole, 12% een hybride console en 13% een draagbare console². Maar liefst 39% van de Vlamingen doet actief aan mobiel gamen, waarmee mobiele gamers, net als op wereldschaal, het grootste aandeel van Vlaamse videogamespelers zijn. Games zijn niet alleen geliefd bij jongeren, maar ook steeds meer bij oudere generaties: een vierde van de 55-64-jarigen en 65-74-jarigen maken gebruik van hun smartphone om te gamen.

Games zijn ook een drijvende kracht achter digitale innovatie en technologische ontwikkeling. De impact van gametechnologie reikt immers veel verder dan entertainment en heeft belangrijke spillover-effecten naar andere sectoren. Technologieën zoals realtime 3D, XR en interactieve interfaces vinden steeds vaker toepassingen in domeinen zoals gezondheidszorg, onderwijs, defensie en de maakindustrie. Het bekendste voorbeeld van deze spillover-effecten is de steile opmars van NVIDIA tot het bedrijf met de hoogste totale beurswaarde ter wereld. NVIDIA ontstond in de jaren 90 als producent van grafische chips voor videogames, maar groeide uit tot een wereldspeler in AI en high-performance computing. De ontwikkeling van de GPU – oorspronkelijk ontworpen om complexe graphics in games te renderen – vormde de basis voor doorbraken in artificiële intelligentie, wetenschappelijke simulaties en data-analyse.

Als we kijken naar de Vlaamse gamesector, zien we vooral een toename in het aantal actieve ondernemingen. Op basis van cijfergegevens van sectorfederatie FLEGA (2024) stellen we vast dat het aantal bedrijven actief in de gamesector in het Vlaams gewest in de voorbije jaren meer dan verdubbeld is van 60 in 2020 naar 128 in 2024. Deze groei wordt echter niet weerspiegeld in personeels- en omzetcijfers. In Vlaanderen hebben we voornamelijk kleine en jonge gamestudio's: 87% van de ondernemingen heeft minder dan 10 werknemers en 53% van de bedrijven bestaat minder dan 5 jaar. Het aandeel kleine ondernemingen (tussen 11-50 werknemers) bedraagt slechts 12%. De omzet bleef de voorbije jaren in het algemeen redelijk stabiel en kende een lichte

¹ Video Games Federation Belgium. (2025). [Time to game: Facts, figures and inspiration of the video game industry in Belgium in 2024](#), p. 12.

² De Marez, L., Georges, A. & Sevenhant, R. (2026). Imec.digimeter.2025. Digitale trends in Vlaanderen. Imec.

stijging van 73 miljoen euro in 2020 naar 74 miljoen euro in 2022 en daalde vervolgens naar 70 miljoen euro in 2024 als gevolg van een andere berekeningsmethode. Hetzelfde geldt voor de tewerkstelling die tussen 2020 en 2022 steeg van 627 naar 776 VTE en vervolgens in 2024 daalde naar 674 VTE.³ Een groot deel van deze omzet en tewerkstelling wordt gedragen door een handvol bedrijven uit de sector. Als we kijken naar een betere parameter voor winstgevendheid of economische efficiëntie dan zien we in de cijfers van VLAIO en WEWIS dat tussen 2019 en 2023 de bruto toegevoegde waarde van de gamesector steeg met maar liefst 58,2%, respectievelijk 3,5 en 5 maal zo hoog als in de audiovisuele sector en muzieksector.⁴

De Vlaamse sector situeert zich binnen een globale en zeer competitieve gamesector die nog steeds blijft groeien. De omzet van de globale gamesector steeg tussen 2021 en 2024 met 6,77%, van een geschatte omzet van €156.44 miljard in 2021 naar een geschatte omzet van €165.33 miljard in 2024.⁵ Dit is echter trager dan werd voorspeld in 2021. De coronapandemie zorgde voor een ambitieuze golf van investeringen, overnames en fusies in de gamesector. Tussen 2020 en 2024 vonden 16 van de 22 duurste overnames in de geschiedenis van videogames plaats, waarbij grote spelers zoals Microsoft, Sony, Embracer Group, Tencent, Take-Two Interactive en Electronic Arts elk minstens één overname deden. Toen de vraag echter terug naar het niveau van vóór de pandemie plooidde, bleek de snelle groei niet houdbaar. De internationale game-industrie kende vervolgens een sterke afkoeling met dalende investeringsbereidheid, herstructureringen en stijgende productie- en marketingkosten. Desondanks blijft de gamesindustrie een reus binnen de entertainmentsector, met een globale omzet die hoger ligt dan die van de film- en muzieksector samen. Deze schaal illustreert dat games zijn uitgegroeid tot een kerncomponent van de globale digitale economie. Tegelijk wordt de enorme concurrentie wereldwijd intenser door technologische versnellingen in onder meer (generatieve) AI, cloud gaming, AR/VR/MR, realtime 3D, ray tracing en de verdere platformisering van de industrie. Deze evoluties creëren nieuwe kansen, maar leggen ook druk op kleine en middelgrote studio's die moeilijker toegang vinden tot kapitaal en expertise.

De Vlaamse gamesector, bestaande uit zowel gameontwikkelaars en gametechbedrijven, beschikt over sterke troeven: internationaal gewaardeerde opleidingen, een jonge en dynamische ondernemers-community, een groeiende talentenpijplijn en een breed instrumentarium aan steunmaatregelen. Tegelijk blijft de lokale sector economisch kwetsbaar. Het merendeel van de bedrijven zijn kleine of startende gamestudio's zonder voldoende schaalgrootte en/of complementaire zakelijke profielen, waardoor ondernemerschap, internationalisering en vlotte toegang tot kapitaal onder druk staan. De structurele doorgroei naar kleine, middelgrote en bovenal investeringsklare ondernemingen blijft te beperkt, waardoor de sector onvoldoende kan profiteren van internationale opportuniteiten.

De komende beleidsperiode 2026-2030 wordt een cruciale fase om het game-ecosysteem verder te versterken, samenwerking te verdiepen, en complementariteit na te streven voor alle initiatieven en ondersteuningsmogelijkheden. In de voorliggende nieuwe visienota worden daarom de strategische keuzes, maatregelen en partnerschappen uitgewerkt die nodig zijn om de Vlaamse gamesindustrie door te laten groeien tot een innovatieve en internationaal competitieve industrie.

³ Dit is te verklaren door een veranderde methodologie in het berekenen van de cijfers. Sedert 2023 wordt niet langer de wereldwijde tewerkstelling en omzet van Larian meegeteld, maar enkel die van de studio in Gent.

⁴ Flemish Games Association. (2025). [Facts & Figures: The videogame sector in Flanders & Brussels in 2024](#) en IDEA Consult. (2025). [Studie Vlaams Gamebeleid](#).

⁵ Newzoo. (2024). *Global Games Market Report* in IDEA Consult. (2025). [Studie Vlaams Gamebeleid](#).

2 STUDIE VLAAMS GAMEBELEID

Eind 2025 liep de vorige visienota ten einde. Ter voorbereiding van deze nieuwe visienota werd een onderzoeksoopdracht uitgeschreven om te reflecteren op de Visienota Level Up Vlaanderen 2022-2025 in verhouding tot de noden van de Vlaamse gamesector. De 'Studie Vlaams Gamebeleid', in opdracht van het Departement Cultuur, Jeugd en Media, werd uitgevoerd door onderzoekers van IDEA Consult.⁶

Op basis van dit onderzoek worden drie belangrijke speerpunten voorgesteld waarop prioritair moet worden ingezet om de Vlaamse gamesector te professionaliseren en verder te laten groeien:

1. Inzetten op het meer investeringsklaar maken van beloftevolle gamebedrijven

Vlaanderen telt veel jonge en creatieve gamestudio's, maar nog te weinig bedrijven die structureel kunnen doorgroeien tot een duurzame en schaalbare kleine of middelgrote onderneming. Naast de beschikbare projectondersteuning, moet nu vooral ingezet worden op ondersteuning voor bedrijfs- en organisatieontwikkeling, op meer omkadering in het uitbouwen van een bedrijf, op het faciliteren van toegang tot risicokapitaal & netwerken voor gamebedrijven die willen groeien en het verder versterken van ondernemingszin en ondernemerschapscompetenties in de sector.

2. Sterker inzetten op het aantrekken van buitenlandse gamebedrijven naar Vlaanderen

Het ontbreekt momenteel aan meer grote (internationale) spelers die als inspirator en trekker voor de lokale sector fungeren, het ecosysteem (internationaal) op de kaart zetten en de toeleverketen op gang trekken. De geopolitieke ontwikkelingen kunnen een opportuniteit zijn om zowel talent als bedrijven uit het buitenland naar Vlaanderen te halen. Door het ecosysteem als geheel te positioneren, kunnen buitenlandse bedrijven worden aangetrokken die het lokale landschap versterken.

3. Optimaliseren van het bestaand ondersteuningsinstrumentarium

Bestaande instrumenten zoals het VAF/Gamefonds, de Tax Shelter Games en de Flanders Game Hub zijn waardevolle en relevante bouwstenen in het Vlaamse game-ecosysteem die nog verder geoptimaliseerd kunnen worden. Door deze optimalisaties ontstaat een eenvoudiger en efficiënter ondersteuningslandschap waarin gamebedrijven sneller hun weg vinden en beter kunnen groeien.

De studie geeft ook aan dat de verdere uitbouw van een sterk en coherent Vlaams game-ecosysteem niet alleen om inhoudelijke beleidskeuzes en gerichte instrumenten vraagt, maar ook om een meer doeltreffende aansturing en duidelijke governance. Concreet is er nood aan een meer gerichte en resultaatgerichte werking. De governance dient meer sturend te worden en moet zich meer richten op het agenderen en aanpakken van specifieke uitdagingen en prioriteiten, in plaats van alleen informatie uit te wisselen. Daarnaast wijst de studie op de nood aan een duidelijkere rol- en taakafbakening tussen de verschillende organisaties en instrumenten binnen het Vlaamse game-ecosysteem. Hoewel het brede ondersteuningslandschap een sterkte vormt, zorgt overlap in functies en opdrachten vandaag soms voor onduidelijkheid bij gamebedrijven over waar zij terecht kunnen voor specifieke ondersteuning.

⁶ <https://publicaties.vlaanderen.be/view-file/77902>

3 FOCUS EN AMBITIE NIEUWE VISIENOTA



De studie is geen eindpunt, maar een doorstart. Het legt een helder en onderbouwd fundament voor de beleidsperiode. De aanbevelingen uit de studie maken duidelijk waar de focus moet liggen en dat er moet gestreefd worden naar maximale complementariteit en samenwerking.

Met de Visienota Vlaams Gamebeleid 2026–2030 biedt de Vlaamse overheid hierop een antwoord, door in te zetten op een vernieuwd en toekomstgericht beleidskader voor het lokale game-ecosysteem. Centraal staat de ambitie om de sector te versterken tot een gezond economisch ecosysteem, met meer mature en stabielere ondernemingen die zowel creatief als economisch stevig verankerd zijn in de Europese subtop. Het gaat hier dan zowel over gamestudio's als over bedrijven die zich focussen op ontwikkeling van gametechnologie. Concreet is het onze doelstelling om de sector in 2030 een omzet van minstens 150 miljoen euro te laten genereren, wat neerkomt op een verdubbeling op 6 jaar tijd. Daarnaast streven we na om in 2030 de tewerkstelling te verhogen naar 750 VTE en binnen de Vlaamse gamesector het aandeel kleine en middelgrote ondernemingen (tussen respectievelijk 11-50 en 51-250 werknemers) op te trekken naar minstens 20%. Dit ambitieus streefdoel vraagt een verschuiving van projectondersteuning naar een gericht beleid dat duurzame groei mogelijk maakt via:

- meer begeleiding en bedrijfsfinanciering;
- sterkere verbindingen tussen onderwijs, talentontwikkeling en ondernemerschap;
- een aantrekkelijk investeringsklimaat;
- innovatieve en creatieve kruisbestuiving tussen de gamesector en andere domeinen;
- proactieve internationale positionering van Vlaanderen als een toonaangevende regio voor game-ontwikkeling en gametechnologie.

Vlaanderen bevindt zich nu op een strategisch kantelpunt: de fundamenteën van een volwaardig game-ecosysteem zijn gelegd, maar om door te groeien naar een duurzame, competitieve en internationaal zichtbare gamesector zijn gerichte keuzes en heldere beleidsinspanningen noodzakelijk. De Vlaamse overheid wil de gamesector op creatief, economisch en innovatief vlak versterken, maar zal tegelijk ook buiten het beleidskader van de nieuwe visienota aandacht blijven hebben voor verantwoord gebruik van games, relevante Europese regelgeving en internationale samenwerking inzake de gamesector. Vlaanderen zet hierop in via onder meer het Actieplan Veilig Online, het Vlaams Kenniscentrum Mediawijsheid en het pilootproject rond de gamesector binnen het Europees Audiovisueel Observatorium.

Vertrekkend vanuit deze gefocuste visie en ambitie worden, aan de hand van vier strategische doelstellingen een aantal concrete initiatieven toegelicht. De voorgestelde acties zijn geen exhaustieve opsomming en er wordt voldoende beleidsruimte behouden om in te spelen op nieuwe opportuniteiten en onverwachte ontwikkelingen binnen de lokale en internationale gamesector. De Visienota Vlaams Gamebeleid zal functioneel zijn tussen 2026-2030.

4 VAN VISIE OVER ACTIE NAAR IMPLEMENTATIE

4.1 Stimuleren van investeringen in gameontwikkeling



De ontwikkeling van games is een creatief en innovatief proces met een sterke intrinsieke waarde, waarbij iteratie, experiment en technologische vernieuwing centraal staan. Tegelijk is het traject complex en risicovol: de uiteindelijke kwaliteit en marktimpact van een game worden pas geleidelijk zichtbaar doorheen opeenvolgende ontwikkelingsfasen. In een internationale en zeer competitieve sector vergt dit aanzienlijke en langdurige investeringen, terwijl de opbrengsten onzeker blijven. De Vlaamse gamesector bevindt zich bovendien nog in een groeifase, waardoor veel studio's vandaag onvoldoende schaal en kapitaal hebben om dergelijke trajecten autonoom te dragen. Zeker voor risicovolle of vroege ontwikkelingsfasen, zoals prototypes en vertical slices, is publieke steun vaak cruciaal. Zonder deze ondersteuning zouden bepaalde innovatieve of cultureel waardevolle projecten simpelweg niet tot stand kunnen komen.

Tegelijk toont de Vlaamse context aan dat publieke investeringen een cruciale hefboom kunnen vormen voor het aantrekken van private financiering, marktvalidatie en internationale doorbraak. Om die hefboomwerking ten volle te benutten, is een samenhangende en complementaire inzet van de beschikbare investeringsinstrumenten - zowel publiek, maar zeker ook private middelen - noodzakelijk. Binnen de Visienota Vlaams Gamebeleid 2026-2030 wordt daarom ingezet op een versterkt investeringsklimaat waarin het VAF/Gamefonds, de Tax Shelter voor videogames, Europese steunprogramma's, PMV-financiering, VLAIO-instrumenten en private financiering elkaar structureel versterken.

De acties onder deze strategische doelstelling richten zich op het verlagen van risico's in cruciale ontwikkelfases, het verbeteren van de investeerbaarheid in gameprojecten, het faciliteren van (inter)nationale coproducties en het aantrekken van bijkomend privaat kapitaal. Door de huidige silowerking tussen bepaalde actoren te doorbreken, samenwerking tussen initiatieven te versterken en nog specifiek te focussen op games met aantoonbaar marktpotentieel, wordt gebouwd aan financieel gezonde bedrijven en duurzame industrie. Succesvolle creatieve en ondernemende gamestudio's vormen daarbij de motor van een toekomstbestendig Vlaams game-ecosysteem, met een impact die zich ook vertaalt in de groei van nieuwe lokale publishers en de ontwikkeling van innovatieve technologieën met toepassingen die verder reiken dan de gamesector alleen.

4.1.1 Het VAF/Gamefonds verleent creatiesteun in verschillende fases van ontwikkeling

Bevoegdheid: Minister van Media

Binnen het kader van de nieuwe Beheersovereenkomst (BHO) 2026-2030 krijgt het VAF/Gamefonds jaarlijks een toelage van 2,6 miljoen euro. Het overgrote deel van dit budget wordt aangewend om gerichte investeringen te doen in de ontwikkeling van kwalitatieve games met duidelijk en breed publiekspotentieel. Met financiële steun in belangrijke ontwikkelfases - van prototype en vertical slice tot productie en verdere opschaling na release - verlaagt het VAF/Gamefonds de drempel voor innovatie en versterkt het de concurrentiekracht van lokale gamestudio's. Als vaak eerste investeerder geeft het VAF/Gamefonds ontwikkelaars de ruimte om te experimenteren, te itereren en hun ideeën uit te werken tot het kwaliteitsniveau dat de consument verwacht. Het VAF/Gamefonds hanteert hierbij een recoupmentsysteem, waarbij toegekende steun – in geval van commercieel succes – gedeeltelijk moet worden terugbetaald. Het recoupmentpercentage staat in verhouding tot de totale VAF-steun ten opzichte van de definitief verworven financiering van het werk. Zo draagt het systeem bij aan een duurzaam en verantwoord gebruik van publieke middelen, zonder afbreuk te doen aan het risicodragend karakter van de ondersteuning.

De gamesindustrie verandert zeer snel. Daarom zal het VAF/Gamefonds in deze legislatuur zijn steuninstrumentarium verder uitbreiden en verfijnen, met aandacht voor de specifieke noden van studio's in verschillende groeifases. Zo zal het VAF in 2027 een traject lanceren voor debuutgames van startende gameontwikkelaars. Met een bescheiden projectbudget en gerichte professionele begeleiding krijgen zij de kans om hun eerste game te realiseren en naar de markt te brengen. Deze publieke investering verlaagt de instapdrempel en versterkt tegelijk de creatieve én zakelijke competenties van nieuw talent.

Daarnaast wordt een 'quick to market'-traject onderzocht, waarmee meer ervaren gamestudio's sneller en competitiever kunnen inspelen op marktopportunities. Zo doet het VAF/Gamefonds dienst als strategische investeringspartner, die zowel startende als meer gevestigde studio's binnen het Vlaamse game-ecosysteem stimuleert.

Als algemene ondersteuning biedt het VAF/Gamefonds aanvragers voor steun een financiële gids, videotutorials en persoonlijke begeleiding aan om hun financiering en budget correct op te stellen. De modules binnen de aanvraagprocedure helpen makers, vooral starters, bij het stellen van de juiste vragen tijdens het ontwikkelen en promoten van hun eerste games. Daarnaast legt het VAF, op basis van specifieke knelpunten binnen goedgekeurde aanvragen, gerichte coaching op aan makers. Het kan gaan om inhoudelijke coaching, zoals art, design, gameplay, maar ook om meer zakelijke aspecten zoals planning, positionering, enzovoort. De coaching van het VAF is steeds gericht op projectniveau en niet op bedrijfsniveau.

Het VAF/Gamefonds fungeert bovendien als kwaliteitslabel. De toekenning van steun werkt als validatie en hefboom voor bijkomende financiering van externe investeerders. Door risicodeling en focus op originele IP versterkt het publieke fonds de onderhandelingspositie, investeerbaarheid en duurzame groei van Vlaamse gamestudio's. Binnen dit kader wordt doorheen het hele aanvraag- en steuntraject nauw afgestemd en waar mogelijk ook samengewerkt met de incubator.

Het VAF/Gamefonds verstrekt daarnaast ook financiële steun aan events die het aantrekken van extern kapitaal stimuleren, onder meer via pitchsessies aan investeerders, zoals Unwrap en INDIGO.

4.1.2 Promoten en optimaliseren van de Tax Shelter voor videogames

Bevoegdheid: Minister van Media (interfederaal)

Sinds 2023 kunnen ook de ontwikkelaars van videogames in Vlaanderen gebruik maken van het Tax Shelter mechanisme. Deze uitbreiding biedt gameproducenten een bijkomende financieringsbron naast bestaande steun via het VAF/Gamefonds. Een cruciaal element hierbij is de culturele test, die het Vlaams karakter van de game en de ontwikkelaars moet vaststellen.

Het aantal erkenningsaanvragen bleef de voorbije drie jaar nog te beperkt: tot nu toe werden 20 videospellen erkend, met een totale geraamde investering van 8 miljoen euro. De Tax Shelter voor games toont zijn meerwaarde, maar het huidige gebruik door gamestudio's blijft nog te beperkt. De komende jaren is een gerichte en versterkte promotie daarom aangewezen. Het Departement Cultuur, Jeugd en Media zal samen met FLEGA, het VAF/Gamefonds, de nieuwe incubator en het aankomende gameloket (zie 4.2, actie 2), extra inzetten op gerichte communicatie, sensibilisering en begeleiding van ontwikkelaars. Daarbij wordt ook actief gewezen op de complementariteit met andere steunmaatregelen, zoals het VAF/Gamefonds. Zo kan de Tax Shelter uitgroeien tot een stabiele pijler in het Vlaamse gamebeleid. Het Departement Cultuur, Jeugd en Media en het VAF/Gamefonds blijven op regelmatige basis afstemmen en actief kennis uitwisselen over indieners en aanvragen.

De FOD Financiën is momenteel een Frequently Asked Questions (FAQ) aan het voorbereiden die gameproducenten de nodige handvaten en verduidelijking zal bieden wat wel en niet kan binnen het kader van de Tax Shelter. Een duidelijk en stabiel kader kan het vertrouwen in het instrument vergroten en drempels voor gebruik verder verlagen. De lancering van de FAQ is voorzien in de loop van 2026.

4.1.3 De Vlaamse overheid ondersteunt de uitvoering van Creative Europe en AgoraEU.

Bevoegdheid: Minister van Media

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, waaronder ook videogames.

Het huidige programma loopt nog tot eind 2027 en de Creative Europe Desk Vlaanderen (onderdeel van het Departement Cultuur, Jeugd en Media) zal de gamesector verder blijven ondersteunen in toeleiding naar steun voor narratieve videogames, innovatieve tools en businessmodellen.

Vanaf 2028 wordt het subsidieprogramma binnen de context van het Meerjarig Financieel Kader (MFK) 2028-2034 onder het nieuwe overkoepelende programma AgoraEU gebracht. In de lopende onderhandelingen over AgoraEU zal de minister van Media, vanuit haar bevoegdheid inzake gaming, nadrukkelijk pleiten om voldoende stimulansen voor de Europese gamesector te blijven voorzien. De Vlaamse Desk zal de uitvoering van AgoraEU actief ondersteunen en de steunmogelijkheden breed promoten binnen de lokale gamesector.

4.1.4 Geïntegreerde financierings- en groeipaden voor gamebedrijven

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie

De Vlaamse overheid ondersteunt een geïntegreerd financierings- en groeipad voor game- en gametechnologiebedrijven, met aandacht voor een betere aansluiting op het instrumentarium van VLAIO, PMV (incl. het Flanders Future Tech Fund waar relevant) en private financiering.

Via een FINMIX-benadering worden ondernemingen actief begeleid doorheen opeenvolgende groeifases, met expliciete aandacht voor investeringsklaarheid, schaalbaarheid en aansluiting op internationale kapitaalmarkten.

In samenwerking met de incubator en het Team Bedrijfstrajecten van VLAIO wordt ingezet op een gerichte voorbereiding richting groeifinanciering, het uittekenen van duidelijke financieringspaden per ontwikkelingsfase en een actieve matching met investeerders en fondsen. Het doel is om de doorgroei te versnellen naar scale-ups en technologisch sterke bedrijven.

4.1.5 Onderzoeken van een economisch steuninstrument voor de gamesector

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

In functie van de verdere uitbouw van een duurzaam en internationaal competitief Vlaams game-ecosysteem zal VLAIO, in nauwe samenwerking met het Departement Cultuur, Jeugd en Media, verder verkennen of een economisch steuninstrument voor de gamesector – naar voorbeeld van Screen Flanders voor de audiovisuele sector – op termijn een strategische meerwaarde kan creëren. Een dergelijk instrument kan, aanvullend op het bestaande instrumentarium, bijdragen aan het aantrekken van investeringen, het versterken van de internationale positionering van Vlaamse gamebedrijven en de verankering van intellectuele eigendom in Vlaanderen.

Het moet wel benadrukt worden dat de noodzakelijke randvoorwaarden daarvoor vandaag nog niet volledig zijn ingevuld. De Studie Vlaams Gamebeleid wijst er terecht op dat een eventueel economisch steuninstrument pas voldoende hefboomwerking kan realiseren wanneer de Vlaamse gamesector op structurele wijze is gegroeid in schaal, investeringsklaarheid en ondernemerschap. De komende jaren ligt de focus dan ook op het versterken van deze fundamenteën (onder meer via een nieuwe incubatorwerking), zodat een dergelijk instrument in de toekomst effectief, doelmatig en met maximale impact kan worden ingezet.

4.1.6 Het VAF/Gamefonds faciliteert coproducties in binnen- en buitenland

Bevoegdheid: Minister van Media

De komende jaren zet het VAF/Gamefonds verder in op het actief faciliteren van internationale samenwerking tussen Vlaamse ontwikkelaars en makers uit andere regio's en landen. Het fonds ondersteunt deze samenwerking via gerichte matchmaking en door financiële middelen beschikbaar te stellen voor zowel binnen- als buitenlandse coproducties. Tegelijk blijft het VAF inzetten op een helder en toekomstbestendige reglementen voor coproducties, met onder meer het onderscheid tussen minoritair en majoritair Vlaamse producties. Dit kader biedt producenten rechtszekerheid en creëert duidelijke randvoorwaarden voor internationale samenwerking. De recent ontwikkelde gestandaardiseerde contracttemplates blijven daarbij een belangrijk instrument om evenwichtige afspraken met coproducenten te faciliteren en de belangen van de Vlaamse producent te waarborgen.

Daarnaast versterkt het VAF zijn structurele samenwerking met FIT, FLEGA en de incubator om internationale coproducties doelgericht te stimuleren en Vlaamse expertise internationaal te positioneren. Voortbouwend op eerdere samenwerking werd in de BHO 2026-2030 bepaald dat Nederland opnieuw een prioritair partnerland is. Het VAF engageert zich om jaarlijks minstens één gezamenlijk initiatief met Nederland te realiseren (zoals bv. het B2B game-evenement Indigo), met als doel Vlaams en Nederlands talent samen te brengen en duurzame samenwerking tussen beide ecosystemen te bevorderen. Het VAF blijft ook samenwerken met Play.Brussels om coproducties te faciliteren.

4.1.7 Stimuleren van private investeringen in de Vlaamse gamesindustrie

Bevoegdheid: Minister van Media, Minister van Economie, Innovatie en Industrie

De verdere groei en professionalisering van de Vlaamse gamesindustrie vereist een structurele versterking van de toegang tot privaat (durf)kapitaal. Hoewel publieke instrumenten belangrijke hefboomen vormen, blijft de instroom van privaat (durf)kapitaal in de lokale gamesindustrie voorlopig beperkt. Dit bemoeilijkt de doorgroei van beloftevolle gamebedrijven naar schaalbare en internationaal competitieve ondernemingen.

Daarom zal er ingezet worden op het actiever betrekken van private investeerders en fondsen bij de Vlaamse gamesindustrie. In eerste instantie wordt een rondetafel georganiseerd met relevante actoren uit het investeringslandschap, waaronder durfkapitaalfondsen, business angels, financiële instellingen, PMV, private fondsen specifiek gericht op de gamesector (zoals bv. ForsVC), vertegenwoordigers uit de gamesindustrie en actoren uit het bredere ecosysteem zoals de incubator en het VAF/Gamefondsen. Deze rondetafel heeft als doel knelpunten en opportuniteiten in kaart te brengen, drempels voor investeringen te identificeren en concrete pistes te formuleren om private investeringen in gamebedrijven te stimuleren.

4.2 Stimuleren van ondernemerschap en investeringsklare gamebedrijven



Hoewel Vlaanderen beschikt over een sterke talentpijplijn en een groeiend aantal gamestudio's, blijft de structurele doorgroei naar kleine, middelgrote en investeringsklare ondernemingen te beperkt. Veel studio's blijven hangen in een vroege ontwikkelingsfase, vaak door een gebrek aan zakelijke expertise, ondernemerscompetenties en schaalbare bedrijfsstructuren. Dit beperkt niet alleen hun groeipotentieel, maar ook hun vermogen om internationale opportuniteiten te benutten en extern kapitaal aan te trekken.

Een toekomstbestendige gamesector vereist daarom meer dan succesvolle individuele projecten: het vraagt ondernemingen met een duidelijke langetermijnstrategie, complementaire teams en een professioneel uitgebouwd businessmodel. Binnen deze visienota verschuift de focus expliciet van louter projectondersteuning naar een geïntegreerde benadering van bedrijfsontwikkeling en ondernemerschap, waarbij studio's worden ondersteund in hun evolutie naar investeringsklare ondernemingen. Dit betekent dat gamestudio's met zowel creatieve als zakelijke expertise worden begeleid in hun ontwikkeling, met respect voor de visie en ambities van de oprichters.

De acties onder deze doelstelling focussen op incubatie en acceleratie, het versterken van zakelijke competenties, gerichte coaching op maat van het project en/of het bedrijf, matchmaking tussen creatieve en businessprofielen, en een vlotte toeleiding naar financiering en netwerken. Deze groei in maturiteit vergroot de slaagkansen bij het aantrekken van investeringen, onder meer via overheidssteun, uitgevers, platformhouders en private fondsen, en vormt de basis voor een robuuster ecosysteem van duurzame, investeringsklare gamestudio's met internationale ambitie.

4.2.1 Uitbouwen en verankeren van een geïntegreerde incubator voor de game- en mediasector

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

De incubator Flanders Game Hub heeft sinds 2023, binnen het kader van Vlaamse Veerkracht, een belangrijke rol gespeeld in de ondersteuning en professionalisering van start-ups en scale-ups in de Vlaamse gamesector. Door gerichte begeleiding, het faciliteren van netwerken en het ontsluiten van kennis en informatie heeft Flanders Game Hub actief bijgedragen aan het stimuleren van ondernemerschap en de versterking van het bredere ecosysteem. Inzake kruisbestuiving werd hierbij onder meer samengewerkt met de media-incubator Seeds and Growth for Media. De komende jaren is een verdere structurele versterking van deze werking noodzakelijk om (startende) gamebedrijven nog beter te begeleiden richting investeringsklaarheid en internationale groei.

Binnen deze context voeren VLAIO en het Departement CULTUUR, JEUGD EN MEDIA in 2026 onderhandelingen omtrent steun voor een nieuwe incubator voor start-ups en scale-ups uit de game- en mediasector, die vanaf begin 2027 tot eind 2030 zal fungeren als het centrale instrument voor intensieve begeleiding van jonge bedrijven naar ondernemerschap, schaalbaarheid en investeringsklaarheid. Binnen het brede Vlaamse game- en media-ecosysteem wordt daarbij maximaal ingezet op complementariteit met bestaande actoren zoals ENT.A, het VAF, imec.istart, PMV en andere relevante partners.

Het uitgangspunt is om de werking van Flanders Game Hub (FGH) en Seeds & Growth for Media (S&G4M) vanaf 2027 te bundelen binnen één geïntegreerde incubator. Deze samenwerking zal zich richten op drie pijlers: 1) mediacontent, 2) gamecontent en 3) technologie (binnen game- en mediasector). De gezamenlijke missie blijft het versterken van de commerciële slagkracht en value proposition van ondernemingen in beide sectoren. Waar relevant wordt hierbij ook de link gelegd naar de bredere entertainmentsector. De nieuwe incubator zal instaan voor brede en toegankelijke kennistransfer, gerichte professionaliseringstrajecten en het aantrekken van privaat kapitaal, met als doel game- en mediabedrijven te laten doorgroeien tot robuuste ondernemingen.

De bundeling van FGH en S&G4M binnen één incubator creëert bovendien een sterke hefboom voor kruisbestuiving tussen de game- en mediasector. Door beide werkingen structureel samen te brengen, ontstaan nieuwe verbindingen tussen content, technologie en ondernemerschap, met wederzijdse meerwaarde voor start-ups en scale-ups in verschillende ontwikkelingsfasen. Gamebedrijven kunnen hun technologische en interactieve expertise inzetten binnen bredere mediacontexten, terwijl mediabedrijven toegang krijgen tot innovatieve tools, formats en businessmodellen uit de gamesector die hun relevantie en efficiëntie versterken. De geïntegreerde aanpak zorgt daarnaast voor één duidelijk herkenbare toegangspoort voor starters, ondernemers, investeerders en partners, en levert efficiëntiewinsten op in organisatie, werking en overhead.

Specifiek voor gamecontentbedrijven zal binnen de incubator een aanpak op maat worden aangeboden, met een sterke focus op het actiever ontsluiten van een gediversifieerde financieringsmix. Door gamestudio's te begeleiden bij het opstellen van business- en financiële roadmaps die meerdere gameprojecten overspannen, wordt ingezet op duurzame en schaalbare businessmodellen die minder afhankelijk zijn van projectsubsidies. Via gerichte ondersteuning, prioritair op bedrijfsniveau (o.m. businessplan, roadmap en bedrijfsidentiteit) en aanvullend op projectniveau (o.m. productie, marketing, communicatie en marktvalidatie), versterken bedrijven hun ondernemerschapsvaardigheden en bouwen zij de capaciteit op om hun IP duurzaam commercieel te valoriseren. Deze aanpak richt zich expliciet op validatie, commercialisering en groei, en vormt een complementaire ondersteuning op de creatieve en inhoudelijke coaching door het VAF/Gamefonds. Inzake ondersteuning op projectniveau stemmen de incubator en het VAF/Gamefonds nauw met elkaar af om samenwerking te maximaliseren en overlap te vermijden.

4.2.2 Een centraal infopunt voor het hele Vlaamse game-ecosysteem

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

In 2027 wordt een centraal infopunt voor de Vlaamse gamesector gelanceerd. Via de uitbouw van een toegankelijk en herkenbaar 'gameloket' wordt één duidelijk aanspreekpunt en eerstelijns wegwijzer gecreëerd voor uiteenlopende doelgroepen: van pas-afgestudeerden en start-ups die hun weg zoeken binnen het ecosysteem, over gevestigde studio's die ondersteuning wensen bij het navigeren door het uitgebreide steuninstrumentarium, tot ervaren Vlaamse gameprofessionals actief in het buitenland die een terugkeer overwegen en internationale gamestudio's die zich in Vlaanderen willen vestigen.

Het gameloket loodst gamebedrijven doorheen de verschillende instrumenten waar zij aanspraak op kunnen maken voor zowel financiering, talentontwikkeling, promotie als ondernemerschap en professionalisering. Binnen het infoportaal wordt een belangrijk deel voorzien om verschillende publieke en private financieringsmogelijkheden in kaart te brengen met telkens een duidelijke beschrijving van de voorwaarden, procedures en contactpersonen. Het gameloket moet bedrijven actief op weg helpen om correct in te schatten

in welke fase, voor welk type product en in welke timing zij bepaalde financiering, steuninstrumenten en/of begeleidingstrajecten kunnen inzetten.

Dit centraal infopunt zal tevens dienen als gezamenlijk uithangbord voor het gamebeleid en als internationaal visitekaartje om de interesse van grote publishers, platformen en investeerders te wekken. Om zoveel mogelijk te opereren onder eenzelfde vlag wordt, in nauwe coördinatie met het Departement CULTUUR, JEUGD EN MEDIA, samengewerkt met FLEGA, FIT, de game-opleidingen, het VAF/Gamefonds, de incubator; ENT.A en VLAIO op het vlak van informatieverstrekking, doorverwijzing en algemene communicatie. Waar relevant worden ook actoren zoals o.a. PMV en imec betrokken.

Binnen dit kader zullen het VAF/Gamefonds, de game-incubator en FLEGA onder de vlag van het nieuwe gameloket jaarlijks samen een fysiek infomoment organiseren, voornamelijk gericht op studenten, waarop de verschillende steunmaatregelen en private opportuniteiten voor startende gamestudio's worden toegelicht. Het doel is om een meer directe brug te creëren tussen de gameopleidingen en de professionele gamesector.

4.2.3 Strategische verankering van de Vlaamse gamesector via internationale partnerschappen

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media, Minister van Buitenlandse Zaken

Voor een groeiend game-ecosysteem is het ontsluiten van directe opportuniteiten naar internationale spelers van strategisch belang om lokale gamecontent wereldwijd te kunnen verzilveren. In de periode 2026-2030 zullen binnen het gamebeleid actief opportuniteiten verkend worden om de Vlaamse gamesector strategisch te verankeren via internationale partnerschappen.

Een mooi startpunt is de samenwerking tussen Microsoft, Howest Digital Arts & Entertainment en Flanders Game Hub omtrent de lancering van Xbox Game Camp Belgium in 2026. Door een lokale verankering te creëren, krijgen Vlaamse ontwikkelaars eerstelijns toegang tot diensten van Microsoft en ID@Xbox. Vanaf 2027 wordt Xbox Game Camp Belgium een jaarlijks weerkerend coachingstraject, met 2026 als officieel kick-off jaar, om studio's structureel op het hoogste niveau te laten acteren. De resultaten van de jaarlijkse samenwerkingen zullen aan het grote publiek worden voorgesteld tijdens het UNWRAP festival.

4.2.4 Verbinden van gamebedrijven met het VLAIO-netwerk

Bevoegdheid: Minister Economie, Innovatie en Industrie

Het VLAIO-netwerk staat expliciet open voor ondernemende gamebedrijven, zowel op vlak van gameontwikkeling als gametechnologie, en ondersteunt hen via gerichte begeleiding, gespecialiseerde expertise en toegankelijke generieke steunmaatregelen. Via ondernemerschapsinitiatieven zoals imec.istart, Bryo, Start it @KBC en Schaalklaar krijgen gamebedrijven ondersteuning op maat in functie van groei, professionalisering en opschaling. Zo wordt ondernemerschap binnen de Vlaamse gamesector versterkt en worden gamebedrijven beter gepositioneerd om hun groeipotentieel ten volle te benutten.

VLAIO verbindt gamebedrijven actief met imec.istart, sectorale initiatieven en strategische onderzoekscentra zoals Flanders Make, om technologische innovatie, valorisatie en opschaling te versnellen. Daarnaast onderhoudt VLAIO ook nauw contact met het VAF/Gamefonds en de incubator, waarbij aanvragers actief naar elkaar worden doorverwezen waar relevant.

4.2.5 Matchmaking tussen creatieve, business- en investeringsprofielen

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

VLAIO faciliteert matchmaking tussen creatieve gamebedrijven en complementaire business- en investeringsprofielen, onder meer via een initiatief met de Vlaamse Hogescholenraad (VHR) dat talent, ondernemerschap en markt nauwer met elkaar verbindt.

Daarnaast zet de incubator bewust in op evenwichtige teams bij gamestudio's zodat deze niet uitsluitend uit technische profielen bestaan. De incubatorwerking stimuleert actief de samenwerking tussen creatieve en businessprofielen, onder meer door het zichtbaar maken van co-founder vacatures. In samenwerking met de VHR worden bovendien game- en tech-gerelateerde cases en opdrachten geïntegreerd in reguliere businessopleidingen, met als doel commercieel talent al vroeg te enthousiasmeren voor de gamesector.

Parallel wordt ingezet op een gerichte verbinding met privaat durfkapitaal. Op bedrijfsniveau ligt de focus op het versterken van de investeerbaarheid van gamebedrijven, door hen beter te positioneren richting durfkapitaal via onder meer pitchmomenten, investeerdersnetwerken en begeleiding in schaalbare businessmodellen. Op projectniveau wordt gewerkt aan het stimuleren van investeringen in individuele gameprojecten, bijvoorbeeld via hybride financieringsmodellen waarin publieke steun wordt aangevuld met private middelen.

4.2.6 Aanmoedigen en faciliteren van dienstverlening binnen en buiten de gamesector

Bevoegdheid: Minister van Buitenlandse Zaken, Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

Vlaamse gamebedrijven die tijdelijk of structureel inzetten op dienstverlening inzake content en/of technologie binnen en buiten de gamesector hebben ondersteuning nodig bij de zichtbaarheid van hun aanbod en bij het leggen van contacten met potentiële afnemers. Er ligt een aanzienlijk groeipotentieel voor de inzet van gametechnologie als digitale bouwsteen in andere sectoren. De toenemende vraag naar immersieve interactie, real-time visualisatie en virtuele simulaties creëert nieuwe toepassingsmogelijkheden in onder meer (maak)industrie, gezondheidszorg, bouw en mobiliteit. Technologieën uit de gamesector – zoals game engines, interactieve 3D-omgevingen en digital twins – evolueren steeds meer tot kerninstrumenten voor ontwerp, training en testing.

De integratie van deze technologieën in domeinen zoals slimme productieomgevingen, robotica, mechatronica en fysieke AI onderstreept de rol van gametech als katalysator voor innovatie binnen de transitie naar Industrie 4.0 en 5.0. Ook binnen opkomende toepassingen rond AI-gedreven simulaties en “human-in-the-loop” systemen biedt gametech unieke meerwaarde, bijvoorbeeld voor opleiding, veiligheidsanalyse en procesoptimalisatie. In Vlaanderen sluit deze ontwikkeling aan bij bestaande sterktes in strategische onderzoeks- en innovatieclusters, waaronder imec en Flanders Make. Dit creëert concrete opportuniteiten om de ontwikkeling en commercialisering van gametech-toepassingen verder te verankeren en de lokale gamesindustrie sterker te positioneren als leverancier van hoogwaardige digitale oplossingen voor andere sectoren.

FLEGA engageert zich om het dienstverleningsaanbod en de bijhorende skills van gamebedrijven helder in kaart te brengen en zal samen met de incubator, VLAIO en ENT.A inzetten op het ontsluiten van dit aanbod naar verschillende doelgroepen. Dit kan onder de vorm van een roadshow, een specifieke webpagina en verschillende activiteiten op beurzen en bestaande evenementen.

Met het oog op het internationaliseren van dienstverleningsactiviteiten werkt Flanders Investment & Trade (FIT) samen met FLEGA en andere relevante actoren om proactief opportuniteiten te identificeren en promoten

voor gamebedrijven die dienstverlening aanbieden. De focus ligt hierbij op internationale technologiebeurzen zoals bv. ISE en Hannover Messe.

4.2.7 Stimuleren van zij-instroom en interdisciplinariteit in de gamesector

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

Het stimuleren van zij-instroom en interdisciplinariteit is essentieel voor de professionalisering en schaalbaarheid van de Vlaamse gamesindustrie. Gamestudio's opereren op het snijvlak van technologie, creatie en ondernemerschap en hebben nood aan diverse profielen die elkaar versterken. Door talent uit andere sectoren en disciplines – bv. bedrijfsbeheer, data, media en marketing – aan te trekken, worden niet alleen nieuwe perspectieven binnengebracht, maar wordt ook de capaciteit versterkt om duurzame businessmodellen uit te bouwen, internationaal te schalen en beter in te spelen op marktontwikkelingen. Dit vergt eveneens een nauwere afstemming met het hoger onderwijs, zodat game-opleidingen niet alleen artistieke of technische vaardigheden ontwikkelen, maar ook inspelen op economische, zakelijke en ondernemerscompetenties die rechtstreeks relevant zijn voor de gamesindustrie.

Het VAF faciliteert zij-instroom van professionals uit de audiovisuele sector, bijvoorbeeld aan de hand van het innovatieatelier, een ontwikkelingstraject voor professionele storytellers die voor het eerst aan de slag willen gaan met interactieve projecten (XR, videogames). Daarnaast staat het initiatief rond Debuutgames expliciet open voor alle soorten starters, niet enkel studenten. Het VAF ziet een grote meerwaarde in het bieden van kansen aan professionals uit andere sectoren om op deze manier hun eerste game te realiseren.

De incubator zet actief in op het versterken van de zij-instroom in samenwerking met het hoger onderwijs. De blauwdruk voor een gamestudio met duurzame commerciële slaagkansen – waarin technisch talent wordt aangevuld met co-founders uit richtingen zoals TEW, data science of bedrijfsmanagement – moet meer de norm worden. De incubator zal deze kruisbestuiving stimuleren door mee te bouwen aan een opleidingsaanbod dat deze interdisciplinaire ondernemersgeest expliciet uitdraagt.

4.2.8 Structurele afstemming van game-opleidingen op de noden van het werkveld

Bevoegdheid: Minister van Onderwijs, Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

De verdere professionalisering en groei van de Vlaamse gamesector vereist een meer structurele afstemming tussen het hoger onderwijs en de snel evoluerende noden van het werkveld. Hoewel Vlaanderen beschikt over internationaal gewaardeerde game-opleidingen geeft de sector aan dat de aansluiting met de praktijk en de gevraagde profielen niet altijd optimaal is, in het bijzonder op het vlak van production-ready vaardigheden, live operations, multidisciplinair samenwerken, kennis van professionele pipelines en gespecialiseerde technische expertise. Daarnaast is er ook nood aan meer competenties inzake ondernemerschap, business development en marketing.

Daarom wordt ingezet op een meer duurzame samenwerking tussen relevante opleidingen (o.a. gameontwikkeling, business development etc.), bedrijven en relevante ecosysteemactoren. In eerste instantie wordt een structureel overlegplatform opgezet tussen minstens vertegenwoordigers van de Vlaamse Hogescholenraad, VLIR, de specifieke game-opleidingen, FLEGA, ENT.A, het VAF/Gamefonds, de incubator, VLAIO, het Departement CULTUUR, JEUGD EN MEDIA en de bevoegde kabinetten. Dit platform heeft als doel om noden vanuit het ecosysteem te vertalen naar de vaststelling van uitdagingen voor de curricula van de betrokken opleidingen en het capteren van de bestaande bezorgdheden rond opleidingsinhouden en competentieprofielen.

Daarnaast wordt actief ingezet op het versterken van praktijkgerichte leertrajecten en de directe interactie tussen studenten en de sector. Dit omvat onder meer het versterken van stagemogelijkheden,

gastdocentschappen vanuit de gamesindustrie en praktijkgerichte projectwerking in samenwerking met gamebedrijven. Complementair hieraan wordt gestreefd naar een betere doorstroming van afgestudeerden naar de lokale sector, onder meer via de incubatorwerking, gerichte matchmaking-initiatieven en het gameloket. Op die manier wordt de Vlaamse talentpijplijn niet alleen versterkt in kwantiteit, maar ook in kwaliteit. Het doel is te zorgen voor een betere aansluiting tussen opleiding en werkveld en een verhoogde instroom van profielen die bijdragen aan de groei van de Vlaamse gamesector.

4.3 Stimuleren van innovatie en cross-sectorale samenwerking



Games zijn vandaag uitgegroeid tot veel meer dan louter culturele of economische producten. Ze vormen een volwaardige innovatie-motor waarin creativiteit, technologie en ondernemerschap samenkomen. Vlaamse game- en gametechbedrijven bouwen in snel tempo diepgaande expertise op in domeinen zoals realtime 3D-technologie, immersive XR-toepassingen, interactieve en adaptieve systemen, artificiële intelligentie en datagedreven ontwerp. Deze competenties zijn niet alleen essentieel voor de ontwikkeling van kwalitatieve games, maar hebben ook een uitgesproken breder toepassingspotentieel in andere sectoren, waaronder media, cultuur en erfgoed, onderwijs en training, gezondheidszorg, industrie en defensie. Ondanks dit uitgesproken potentieel blijft de structurele benutting ervan vandaag nog achter en vinden game- en gametechbedrijven niet altijd vlot hun weg naar onderzoeksinstellingen en bredere innovatie-ecosystemen die gericht zijn op technologische valorisatie en schaalvergroting buiten de klassieke contentproductie.

Binnen de Visienota Vlaams Gamebeleid 2026-2030 wordt daarom de komende jaren expliciet ingezet op het versterken van innovatie en kruisbestuiving tussen de gamesector, de mediasector en andere domeinen (bv. onderwijs, healthtech, defensie, enzovoort). Door gamebedrijven actiever te verbinden met innovatie-instrumenten, onderzoeksinstellingen en sectorale ecosystemen wil Vlaanderen innovatie versnellen en nieuwe verdienmodellen mogelijk maken. Actoren zoals ENT.A, VLAIO, het Departement CULTUUR, JEUGD EN MEDIA, het VAF, de game-incubator, VRT, imec.start en de kennisinstellingen spelen hierin een sleutelrol als katalysatoren van innovatieve samenwerking, kennisdeling en valorisatie. Complementariteit tussen de opdrachten van alle actoren is hierbij cruciaal.

De verschillende acties onder deze doelstelling richten zich op het stimuleren van cross-sectorale innovatieprojecten binnen de entertainmentsector via ENT.A, het toegankelijk maken van het VLAIO-instrumentarium voor game- en gametechbedrijven, en het versterken van de rol van games en gametechnologie binnen het bredere Vlaamse innovatie-ecosysteem en binnen de brede Vlaamse economie. Zo wordt innovatie niet alleen ondersteund, maar ook vertaald naar concrete economische en maatschappelijke impact.

4.3.1 Speerpuntcluster ENT.A versterkt cross-sectorale innovatie binnen de entertainmentindustrie

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie

De speerpuntcluster ENT.A fungeert als knooppunt en katalysator binnen het bredere entertainment ecosysteem, waarbij het bedrijven, kennisinstellingen en organisaties samenbrengt rond gezamenlijke innovatie, talentontwikkeling en internationale kansen, over de media-, game-, event-, en cultureel-creatieve sector heen. ENT.A ondersteunt concrete trajecten die makers, (tech)bedrijven en kennisinstellingen helpen

opschalen, van R&D tot marktintroductie en export. De rol van ENT.A is zowel faciliterend als richtinggevend: het biedt netwerkstructuren, toegang tot expertise, strategische roadmaps en een platform voor samenwerkingen.

Voor de gamesector betekent dat snellere innovatiecycli, optimalisatie van de werkprocessen, betere talentpijplijnen en meer zichtbaarheid op internationale markten. Cross-sectoraal werken is daarbij een strategische hefboom: door games en gametech te koppelen aan media, events en cultuur ontstaan nieuwe businessmodellen en verdienstromen. Die kruisbestuiving verhoogt de schaalbaarheid van producten en diensten en vergroot het marktpotentieel, wat rechtstreeks bijdraagt aan omzetgroei van de sector. Voor bedrijven, organisaties en kennisinstellingen in het Vlaamse game-ecosysteem betekent deelname aan ENT.A programma's minder risico bij innovatie, snellere toegang tot talent en een kortere route naar internationale markten.

ENT.A stimuleert ook het gebruik van gametechnologie buiten de klassieke entertainmentcontext, waardoor bedrijven in andere sectoren sneller waarde kunnen realiseren. Zo zijn bv. de mogelijkheden van XR in de medische sector en het gebruik van real-time 3D in de maakindustrie zeer groot. ENT.A helpt deze transitie te versnellen door matchmaking tussen gamebedrijven en sectorale koplopers, door pilots te faciliteren en door financieringsroutes te ontsluiten.

ENT.A mikt op een groter economisch potentieel voor de gamesector door de realisatie van meer economische toegevoegde waarde te ondersteunen en de schaalbaarheid van gamebedrijven te vergroten. Om deze ambitie waar te maken treedt ENT.A op als de verbindende schakel die gametech innovatie omzet in concrete economische en maatschappelijke waarde door cross-sectorale samenwerking, technologische transfer en marktgerichte ondersteuning.

4.3.2 De incubator voor de game- en mediasector versterkt innovatie en kruisbestuiving

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

Flanders Game Hub heeft de voorbije jaren, naast zijn focus op ondernemerschap en versterking van het ecosysteem, ook actief ingezet op kruisbestuiving met andere sectoren. In dat kader werd onder meer samengewerkt met de media-incubator Seeds and Growth for Media, wat geleid heeft tot waardevolle interacties tussen de game- en mediasector. De komende jaren is een meer structurele verankering en versterking van dit partnerschap noodzakelijk als basis voor een intensievere uitwisseling van kennis, talent en innovatie om zo de kruisbestuiving tussen beide sectoren verder op te schalen.

Binnen deze context voeren VLAIO en het Departement CULTUUR, JEUGD EN MEDIA in 2026 onderhandelingen omtrent steun voor een nieuwe incubator voor start-ups en scale-ups uit de game- en mediasector (zie actie 4.2.1.) die vanaf begin 2027 naast ondernemerschap ook innovatie en cross-sectorale samenwerking zal stimuleren door gamebedrijven te verbinden met andere sectoren en initiatieven. Innovatieve bedrijven zullen begeleid worden richting valorisatie en schaal. Hierbij gaat bijzondere aandacht naar kruisbestuiving tussen de game- en mediasector en nauwe samenwerking en afstemming met de speerpuntcluster ENT.A.

De incubator zal proactief inzetten op het detecteren van innovatiekansen en kruisbestuiving binnen individuele start-ups en scale-ups. Zodra er concrete opportuniteiten voor fundamentele R&D of innovatieve kruisbestuiving worden gedetecteerd, verwijst de incubator deze bedrijven gericht door naar ENT.A en de passende trajecten binnen VLAIO. Inzake creatieve kruisbestuiving tussen de game- en mediasector wordt samengewerkt met het VAF dat ruime ervaring heeft met de realisatie van cross-sectorale projecten.

De nauwe verwevenheid tussen content en technologie wordt structureel versterkt. De incubator zet daarbij specifiek in op bedrijven die niet alleen games ontwikkelen, maar ook onderliggende technologieën of diensten creëren die breder inzetbaar zijn binnen de economie. Door deze bedrijven in nauwe samenwerking met ENT.A

vroegtijdig in contact te brengen met de juiste innovatie-instrumenten maximaliseert de incubator de economische valorisatie van Vlaamse gametechnologie. Zo wordt vermeden dat innovatie in silo's blijft hangen en wordt kennis en technologie actief doorgestroomd naar de bredere Vlaamse industrie, waarbij de incubator en ENT.A samen optreden als deskundige gids die gericht de juiste deuren opent.

4.3.3 Het VAF stimuleert innovatie en crossmediale producties

Bevoegdheid: Minister van Media

Het VAF neemt over de fondsen heen initiatieven die specifiek gericht zijn op het stimuleren van innovatie en kruisbestuiving. Sinds 2020 organiseert het VAF bijvoorbeeld het Innovatieatelier, een ontwikkelingstraject voor professionele storytellers die voor het eerst aan de slag willen met interactieve projecten zoals XR en videogames.

Het VAF biedt daarnaast financiële ondersteuning aan evenementen die kruisbestuiving en inspiratie bevorderen. Een mooi voorbeeld is Gamestorm. Het jaarlijks event ontstond vanuit de vervagende grenzen tussen film en games en wordt georganiseerd door JEF en de Antwerpse gamestudio Poppins & Wayne. Het gaat om een laagdrempelig Play & Connect netwerkevenement waar makers uit de creatieve industrie elkaar ontmoeten, inspireren en verbinden.

Een interessante opportuniteit voor de verdere ontwikkeling van de Vlaamse gamesector ligt in het sterker inzetten op bestaande IP en de uitbouw van franchises. Wanneer een gameproject een toepassing of afgeleide is van een televisieprogramma, reeks of film, geproduceerd of gecoproduceerd door een nationale (of internationale) omroep en/of streamer, kan VAF-steun ook deel uitmaken van de financiering van crossmediale producties. In het verleden kwamen op die manier games zoals SWITCH, De Slimste Mens Ter Wereld en Buck tot stand.

4.3.4 Ontsluiten van het VLAIO-instrumentarium voor innovatieve game(technologie)bedrijven

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie

Het VLAIO-instrumentarium wordt actief ontsloten voor game- en gametechnologiebedrijven, met als doel hun participatie in innovatie- en valorisatietrajecten te verhogen. De focus ligt daarbij op het stimuleren van deelname aan O&O-projecten en samenwerkingsverbanden, het versterken van de verbinding met kennisinstellingen en clusters (zoals o.a. ENT.A, imec en Flanders Make) en het ondersteunen van cross-sectorale toepassingen van gametechnologie.

Via gerichte doorverwijzing en begeleiding worden game(tech)bedrijven verbonden met relevante innovatieprogramma's, zodat technologische ontwikkeling sneller leidt tot economische en maatschappelijke valorisatie.

4.3.5 Stimuleren van innovatie en samenwerking via inspiratie- en netwerkevents

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Media

VLAIO, de incubator en het VAF ondersteunen events zoals UNWRAP, FTI en Gamedia om kruisbestuiving tussen games, media, technologie en andere sectoren te stimuleren en innovatie sneller te laten doorstromen naar samenwerking en valorisatie.

Flanders Technology & Innovation (FTI) biedt een breed en zichtbaar platform waar technologische innovatie, ondernemerschap en creativiteit samenkomen. Het FTI festival zal in 2026, 2028 en 2030 specifieke aandacht hebben voor de gamesector en deze bij het grote publiek in de kijker zetten.

Het concept van UNWRAP wordt binnen de werking van de incubator behouden en versterkt als hét unieke platform in België waar diverse sectoren, van games, muziek en media tot technologie, samenkomen. De focus ligt hierbij niet enkel op gameontwikkeling, maar op hoe gametechnologie de basis vormt voor innovatieve businessmodellen.

De nieuwe incubator zal samen met het VAF, ENT.A en het Departement CULTUUR, JEUGD EN MEDIA ook zijn schouders zetten onder een specifiek inspiratie- en netwerkevent dat de kruisbestuiving tussen de game- en mediasector stimuleert. Het event focust op de inzet van gametechnologie binnen de mediasector, gezamenlijke IP-ontwikkeling en nieuwe samenwerkings- en businessmodellen tussen Vlaamse gamestudio's, gametechbedrijven, mediaorganisaties en audiovisuele productiehuizen.

4.3.6 VRT zet doelgericht en als hefboom voor virtuele productie en innovatie mediatoeepassingen in op gameontwikkeling en gametechnologie

Bevoegdheid: Minister van Media

VRT zet doelgericht in op gametechnologie als hefboom voor virtuele productie en innovatieve mediatoeepassingen, met bijzondere aandacht voor kennisdeling en afstemming met de brede media- en gamesector. Als voortrekker binnen het Vlaamse en Europese medialandschap investeert VRT, in nauwe samenwerking met Vlaamse bedrijven en onderzoeksinstituten, in de verdere ontwikkeling en toepassing van 3D-workflows, real-time rendering en nieuwe vormen van interactieve en immersieve media. Deze inspanningen versterken zowel de technologische expertise als de economische valorisatie van gametechnologie in Vlaanderen.

De focus van de inspanningen ligt duidelijk op het inzetten van gametechnologie voor het vernieuwen en verbeteren van haar kernactiviteit als publieke mediaorganisatie, namelijk het maken en distribueren van media. Gelet op de sterke internationalisering van de gamesector, is het evident dat de ontwikkelkosten van games niet te dragen zijn door een publieke omroep. VRT onderhoudt op vlak van deze gefocuste activiteiten een actieve en duurzame wisselwerking met het onderwijs en initiatieven rond talentontwikkeling.

Binnen deze context is VRT lid van het Publiek-Private Partnerschap (PPP) Virtual Worlds, een initiatief van de Europese Commissie dat eind 2025 werd gelanceerd om het Europese leiderschap in immersieve digitale omgevingen, waaronder games, te versterken. Dit partnerschap brengt industrie, academische instellingen en onderzoeksorganisaties samen en wordt ondersteund vanuit Horizon Europe. Via deze samenwerking wordt ingezet op het stimuleren van innovatie, het ontwikkelen van standaarden en het waarborgen dat nieuwe technologieën in lijn blijven met de Europese waarden en grondrechten. Door haar deelname draagt VRT actief bij aan de verdere ontwikkeling van een duurzaam en competitief ecosysteem rond XR en immersieve media in Europa. VRT engageert zich binnen dat project om de opgedane kennis ook proactief met het Vlaamse game- en mediaecosysteem te delen.

4.4 Promotie en internationale zichtbaarheid Vlaams game-ecosysteem



De internationale gamesindustrie is bijzonder competitief en zichtbaarheid is hierin een essentiële voorwaarde voor succes. Hoewel Vlaanderen beschikt over sterke studio's, kwalitatieve games en een uitgebreid ondersteuningsinstrumentarium, zijn deze troeven voor buitenlandse partners, investeerders en publishers niet altijd even herkenbaar als onderdelen van één samenhangend ecosysteem. Tegelijk maakt de verdere globalisering van de markt het wereldwijd beschikbaar maken van gamecontent weliswaar toegankelijker, maar neemt de concurrentie sterk toe en wordt het tijdsvenster om internationaal impact te maken steeds kleiner. Een versnipperde internationale profilering beperkt daardoor de zichtbaarheid en slagkracht van Vlaamse gamestudio's. Binnen deze context is er nood aan een geïntegreerde en consistente internationale positionering van het Vlaamse game-ecosysteem onder één duidelijke vlag en met een gedeeld narratief.

De acties onder deze doelstelling versterken de internationale zichtbaarheid van Vlaamse games en gamestudio's via een gecoördineerde aanpak van promotie, markttoegang en internationale samenwerking. Daarbij wordt ingezet op een gezamenlijke profilering van het Vlaams gamebeleid, een meer strategische aanwezigheid op internationale beurzen en events, en gerichte economische missies naar prioritaire markten. Een belangrijk aanvullend element binnen deze internationale positionering is de opmaak van een gezamenlijk en geïntegreerd rapport over de Vlaamse gamesector en het bredere ecosysteem. Daarnaast worden Vlaamse gamebedrijven actief ondersteund bij het leggen van contacten met buitenlandse publishers, platformhouders en investeerders, en bij het navigeren door complexe internationale markten.

In dat kader werken FIT, het Departement Cultuur, Jeugd en Media, FLEGA, de incubator, het VAF/Gamefonds en VLAIO nauw samen in het actief openen van deuren naar internationale platformen, zakelijke netwerken en nieuwe export- en investeringsopportuniteiten. Deze samenwerking vertaalt zich in gezamenlijke internationale trajecten, matchmaking-initiatieven, promotionele ondersteuning en een centrale toegangspoort voor buitenlandse partners. Specifieke aandacht gaat daarbij naar markten zoals China en Japan, waar gerichte introducties op beleidsniveau en binnen relevante netwerken noodzakelijk zijn om als Europese ontwikkelaar voet aan de grond te krijgen. Zo wordt Vlaanderen gepositioneerd als een herkenbaar, professioneel en toekomstgericht game-ecosysteem met internationale ambitie.

4.4.1 Het Vlaamse game-ecosysteem wordt onder één vlag geprofileerd in binnen- en buitenland

Bevoegdheid: Minister van Buitenlandse Zaken, Minister van Media

Vlaanderen heeft veel troeven op vlak van gamecontent en gametechnologie., maar dit moet nog meer als één geheel uitgedragen worden. Om de internationale zichtbaarheid en herkenbaarheid van het Vlaamse game-ecosysteem te versterken, wordt ingezet op een geïntegreerde en consistente profilering van het Vlaams gamebeleid onder één duidelijke vlag, zowel in binnen- als buitenland. Hoewel Vlaanderen vandaag beschikt over een rijk en complementair aanbod aan steunmaatregelen en initiatieven, is dit voor externe doelgroepen niet altijd herkenbaar als één samenhangend en toekomstgericht beleidskader.

FIT en het Departement Cultuur, Jeugd en Media ontwikkelen daarom, in samenwerking met de andere kernactoren, een gedeeld narratief dat de sterktes en het aanbod van het Vlaamse game-ecosysteem helder en coherent uitdraagt. Dit narratief legt de nadruk op internationaal erkend talent, sterke innovatie- en technologische expertise, de kwaliteit van de Vlaamse leef- en werkomgeving, de centrale ligging in Europa en het uitgebreide, complementaire ondersteunings-instrumentarium van de Vlaamse overheid. Door deze elementen consequent te bundelen in communicatie en internationale profilering ontstaat een duidelijk en aantrekkelijk verhaal voor talent, ondernemers, investeerders, publishers en buitenlandse gamebedrijven. Iedereen moet het weten: Vlaanderen is de 'place to be' om te investeren.

Een centrale rol binnen deze aanpak is weggelegd voor het nieuwe gameloket, dat vanaf 2027 fungeert als het internationale visitekaartje en centrale toegangspoort tot het Vlaamse game-ecosysteem. Het loket ontsluit op een overzichtelijke manier informatie over het lokale aanbod, het beschikbare talent en de relevante ondersteuningsinstrumenten, en versterkt zo de professionele uitstraling van het ecosysteem. Internationale partijen vinden via dit centrale infopunt sneller hun weg naar relevante partners, begeleiding en steun in Vlaanderen.

De gezamenlijke profilering onder één vlag vormt tegelijk een kader waarbinnen bestaande acties en instrumenten elkaar versterken, zoals internationale beurzen en missies, promotionele initiatieven van het VAF/Gamefonds, economische diplomatie via FIT en sectorcommunicatie via FLEGA. In dat kader integreert FIT de troeven van de Vlaamse gamesector ook expliciet in haar vernieuwde website en voorziet zij gerichte doorverwijzingen naar relevante informatie, diensten en partners, in nauwe afstemming met het gameloket. Zo wordt Vlaanderen niet alleen zichtbaar als productielocatie voor kwalitatieve games, maar ook als een volwassen, betrouwbaar en toekomstgericht game-ecosysteem met een duidelijke langetermijnvisie en internationale ambitie.

4.4.2 Jaarlijks geïntegreerd rapport over de Vlaamse gamesector en het bredere ecosysteem

Bevoegdheid: Minister van Economie, Innovatie en Industrie, Minister van Buitenlandse Zaken, Minister van Media

Om de evolutie van de Vlaamse gamesector beter te monitoren en het beleid onderbouwd bij te sturen, wordt ingezet op de opmaak van een jaarlijks geïntegreerd rapport over de Vlaamse gamesector en het bredere game-ecosysteem. Dit rapport heeft zowel een lokale als internationale functie: het biedt beleidsmakers en kernactoren een helder en actueel overzicht van de status en dynamiek van de gamesector, en fungeert tegelijk als hét referentiedocument ten aanzien van internationale partners, investeerders en andere geïnteresseerde actoren.

Het rapport wordt uitgewerkt in nauwe samenwerking tussen het VAF/Gamefonds, FLEGA en de game-incubator met ondersteuning van VLAIO, het Departement Cultuur, Jeugd en Media, FIT en ENT.A. Deze samenwerking garandeert een brede en consistente dataverzameling, met aandacht voor zowel creatie, ondernemerschap als innovatie. Naast klassieke kernindicatoren zoals omzet en tewerkstelling (VTE) wordt het

rapport expliciet verbreed met aanvullende informatie over het functioneren van het ecosysteem, waaronder bijvoorbeeld het gebruik van de Tax Shelter, innovatieprojecten, het aantal start-ups / scale-ups en evoluties in durfkapitaalinvesteringen.

Door deze bredere benadering ontstaat een rijker en genuanceerder beeld van de Vlaamse gamesector, dat niet alleen puur economische output, maar ook dynamiek, investeerbaarheid en groeipotentieel in kaart brengt. Het rapport zal enerzijds dienen voor interne beleidsopvolging en anderzijds actief ingezet worden binnen de gezamenlijke ecosysteemprofilering om transparantie en kennisdeling binnen het ecosysteem te versterken en als belangrijk instrument te dienen voor internationale positionering en strategische communicatie van het Vlaams gamebeleid.

4.4.3 Het VAF/Gamefonds verleent steun voor promotie en marketing

Bevoegdheid: Minister van Media

Promotiesteun binnen het VAF/Gamefonds wordt verdergezet en binnen het kader van de BHO 2026-2030 worden de budgetten voor Creatie en Promotie doelbewust samengevoegd zodat het VAF de beschikbare middelen flexibeler kan inzetten waar de noden op dat moment het grootst zijn. Via promotiesteun wil VAF de zichtbaarheid en marktpositie van Vlaamse games versterken.

Naast de financiële steun biedt het VAF diverse sjablonen en tools aan die steunaanvragers helpen bij het opstellen van een sterkere marketingstrategie voor hun specifieke game. Tijdens het creatieproces kunnen makers bovendien hun marketingcanvas tot twee keer toe laten toetsen door een expert, zodat de juiste fundamenten al vroeg worden gelegd.

Steun na release en promotiesteun staan los van de andere steunvormen, omdat ze betrekking hebben op fases die zich grotendeels na de afronding van de oorspronkelijke creatie situeren. Ook na een definitieve afwijzing van een aanvraag voor prototype-, vertical slice- of productiesteun kan een aanvrager nog tot tweemaal toe (een eerste indiening en eventueel een herindiening) promotiesteun en/of steun na release aanvragen. Deze steunvormen staan bovendien open voor games die tijdens hun ontwikkeling niet tot stand kwamen met VAF-steun.

4.4.4 FIT organiseert op maat van de sector infomomenten, buitenlandse trade missies en beurzen, en verleent financiële steun voor internationale business development

Bevoegdheid: Minister van Buitenlandse Zaken

Met 'Entertainment' als focussector ontwikkelt Flanders Investment & Trade (FIT) een breed scala aan initiatieven ter ondersteuning van Vlaamse gamebedrijven bij de internationale commercialisering van hun producten en diensten. Gezien de snel evoluerende markt volgt FIT, in nauwe samenwerking met FLEGA en de andere kernactoren, de sectorontwikkelingen op de voet om een doelgerichte aanwezigheid op relevante markten en evenementen te verzekeren.

Deze ondersteuning vertaalt zich onder meer in de organisatie van gezamenlijke beursdeelname op Vlaams of Belgisch niveau, onder andere op evenementen vb. Gamescom of Nordic Game. Naast de beursstanden kunnen ook diverse randactiviteiten opgezet worden, waaronder high-level bezoeken, netwerkrecepties en thematische ontmoetingsmomenten met specifieke landen of regio's. FIT bepaalt elk jaar zijn actieprogramma voor het daaropvolgende jaar. Dit gebeurt in functie van de opportuniteiten en budgettaire mogelijkheden en steeds in overleg met een breed scala aan stakeholders.

Afhankelijk van de noden binnen de sector en internationale marktopportunities organiseert FIT bovendien sectorspecifieke economische missies naar het buitenland. De Vlaamse gamesector kan daarnaast worden gepromoot in het kader van Belgische economische missies (BEM).

FIT richt zich niet uitsluitend op het ondersteunen van gamestudio's, maar ook op gametech bedrijven. Deze bedrijven worden begeleid bij internationale beurzen en activiteiten binnen toepassingssectoren zoals de maakindustrie, defensie, cleantech en andere domeinen waar gametechnologie relevante meerwaarde biedt.

Daarnaast monitort FIT actief het gebruik van haar overige dienstverlening, waaronder toegang tot subsidies, marktrapporten en internationale contacten. Zo worden de oproepen voor het Starterspakket Internationaal Ondernemen tijdig en met de nodige toelichting aan de Vlaamse gamesector gecommuniceerd in samenwerking met de sectorpartners.

4.4.5 FIT zet proactief in op het aantrekken van buitenlandse gamebedrijven en investeerders

Bevoegdheid: Minister van Buitenlandse Zaken

FIT ontwikkelt, in samenwerking met de partners uit de gamesector, een duidelijke profilering van de beoogde Foreign Direct Investment (FDI) doelbedrijven en een overtuigend investeringsverhaal. Op basis van deze profielen identificeren de buitenlandse FIT kantoren proactief potentiële investeerders binnen de gamesector, met als doel hen aan te zetten tot het realiseren van een greenfieldinvestering in Vlaanderen.

Grote internationale en lokale evenementen worden strategisch ingezet om bestaande relaties te versterken, nieuwe contacten te leggen en de Vlaamse troeven onder de aandacht te brengen. Deze evenementen vormen tevens een gelegenheid om (groeps)bezoeken aan Vlaanderen te organiseren om investeerders ter plaatse kennis te laten maken met het Vlaamse game-ecosysteem.

4.4.6 Het VAF zet in op internationale promotie (B2C)

Bevoegdheid: Minister van Media

Met het oog op het uitbouwen van een sterk kwaliteitslabel voor Vlaamse games identificeert het VAF/Gamefonds impactvolle internationale consumentenevenementen (B2C) voor games die extra promotie en zichtbaarheid kunnen creëren voor Vlaamse games. Om deelname toegankelijker te maken voor Vlaamse studio's, gaat het VAF strategische partnerschappen aan met belangrijke internationale actoren. Daarnaast biedt het VAF/Gamefonds, waar mogelijk, vooraf én ter plaatse ondersteuning en begeleiding aan. Een concreet voorbeeld is de Indie Arena Booth, een gecureerde stand binnen het B2C-gedeelte van Gamescom, waar naast gamers ook investeerders actief op zoek gaan naar sterke content in volle ontwikkeling.

Het VAF/Gamefonds is ook een actieve partner bij het uitdragen van het Vlaamse ecosysteem. Op B2B-events werkt het VAF samen met FIT, FLEGA en de incubator via gezamenlijke aanwezigheid, coördinatie en netwerking. Ook voor economische missies biedt het VAF ondersteuning aan FIT door kennis te delen over zijn internationale promotieaanpak (focus op B2C), zijn netwerk open te stellen en, waar relevant, zelf deel te nemen aan deze missies. Daarnaast fungeert het VAF als onafhankelijke informatiebron voor professionals uit de gamesector in binnen- en buitenland en werkt het proactief samen met FIT bij het aantrekken van buitenlandse gamestudio's en talent naar Vlaanderen. Via eigen dataverzameling brengt het VAF de evoluties binnen de Vlaamse gamesector systematisch in kaart om tendensen, uitdagingen en opportuniteiten te identificeren.

4.4.7 Gaming als onderdeel van het breed en verdiepend cultuuraanbod van VRT

Bevoegdheid: Minister van Media

VRT brengt conform OD3.2 van de beheersovereenkomst 2026-2030 een breed en verdiepend cultuuraanbod. Ze heeft aandacht voor aspecten uit de Vlaamse culturele en creatieve sectoren. In dat kader heeft VRT, binnen haar redactionele en programmatorische autonomie, aandacht voor de gamesector en games als medium. De gamesector is uitgegroeid tot een volwaardige culturele en economische industrie met een brede impact op diverse doelgroepen, in het bijzonder jongeren. Games zijn niet alleen een vorm van ontspanning, maar ook een belangrijke drager van verhalen, innovatie en digitale vaardigheden.

4.4.8 De organisatie van een awardshow voor de lokale gamesector wordt structureel verankerd

Bevoegdheid: Minister van Media

Tijdens een awardshow worden jaarlijks prijzen uitgereikt aan de meest succesvolle, innovatieve en beloftevolle lokale games. Dit event is ook een belangrijk instrument voor de internationale profilering van de Vlaamse gamesector. De awards vergroten de zichtbaarheid van Vlaamse gamebedrijven en projecten, genereren media-aandacht en brengen de sector onder de aandacht van potentiële investeerders. Het event dient bovendien als het belangrijkste erkennings- en ontmoetingsmoment voor de lokale gamesector, waar studio's hun creaties in verschillende categorieën tonen en vieren.

Vandaag ontbreekt echter een structurele verankering van een awardshow op het vlak van organisatie, planning en werkingsbudget, waardoor de uitrol grotendeels ad hoc gebeurt. FLEGA zal, in nauw overleg met het Departement CULTUUR, JEUGD EN MEDIA, het VAF/Gamefonds en de incubator onderzoeken hoe de organisatie van een awardshow duurzaam kan worden verankerd.

4.5 Strategische aansturing en governance gamebeleid

Een duidelijke strategische aansturing en gedragen governance zijn essentieel om het Vlaams gamebeleid coherent, slagkrachtig en toekomstgericht uit te rollen. Daarom wordt binnen het kader van deze visienota ingezet op een gelaagde overlegstructuur, met een duidelijke rolverdeling tussen beleidscoördinatie, sectorale afstemming en brede kennisdeling.

De algemene coördinatie van het Vlaamse gamebeleid valt onder de bevoegdheid van de minister van Media en gebeurt via een stuurgroep binnen de Vlaamse overheid, gecoördineerd door het Departement Cultuur, Jeugd en Media, waarin VLAIO en FIT zetelen, naast de kabinetten van de bevoegde ministers van Media, Economie, Innovatie, Industrie en Buitenlandse Zaken. Deze stuurgroep komt op structurele en regelmatige basis samen en staat in voor de strategische opvolging, afstemming en bijsturing van het Vlaamse gamebeleid. De stuurgroep krijgt het mandaat om over bevoegdheden heen een gecoördineerd en geïntegreerd gamebeleid te voeren. Indien nodig en waar relevant kan de stuurgroep ook nog bijkomende actoren/departementen ad hoc uitnodigen.

Daarnaast wordt de stuurgroep minstens 4 keer per jaar uitgebreid met de kernactoren actief in het game-ecosysteem, met name het VAF/Gamefonds, FLEGA, de incubator en ENT.A. Dit overleg focust op de onderlinge afstemming van concrete initiatieven en instrumenten, met de Visienota Vlaams Gamebeleid 2026-2030 als beleidsmatig kader en met als expliciete doelstelling om het volledige Vlaamse game-ecosysteem te versterken. De doelstelling van dit overleg richt zich op het bewerkstelligen van maximale complementariteit, synergie en impact.

Tot slot wordt éénmaal per jaar een bredere overlegplatform georganiseerd. Dit platform fungeert als een open forum voor informatie-uitwisseling en kennisdeling over het brede Vlaamse gamebeleid. Naast de Vlaamse overheid en betrokken kernactoren worden ook partners uit het onderwijs, de mediasector, de investeringswereld, het onderzoek en de bredere gamesector betrokken, waaronder VGFB, VRT, Mediawijs, PMV/Media Invest, imec.istart, Howest Digital Arts & Entertainment, Luca School of Arts, ForsVC en UGent (Master in Game Technology). Aanvullend hierop wordt een tweejaarlijkse 'state of game sector' georganiseerd waar de uitvoering van de acties, in functie van de strategische doelstellingen en ambities, door de betrokken partners wordt toegelicht aan alle geïnteresseerden in het Vlaamse game-ecosysteem.

COLOFON

Verantwoordelijke uitgever

Vlaamse Regering, Cieltje Van Achter, Vlaams minister van Brussel en Media

Publicatiedatum

10 juli 2026

Depotnummer

D/2026/3241/316