



GOUVERNEMENT DE LA RÉGION
DE BRUXELLES-CAPITALE

CABINET DU MINISTRE BERNARD CLERFAYT



BRUSSELSE
HOOFDSTEDELIJKE REGERING

KABINET VAN MINISTER BERNARD CLERFAYT

Question écrite 1165	Schriftelijke vraag nr. 1.165
Réponse de Monsieur Bernard CLERFAYT, Ministre de l'Emploi et de la Formation Professionnelle, de la Transition Numérique, des Pouvoirs Locaux et du Bien-Être Animal à la question écrite de Hacan KOYUNCU	Antwoord van de heer Bernard CLERFAYT, minister van Werk en Beroepsopleiding, Digitalisering, Plaatselijke Besturen en Dierenwelzijn, op de schriftelijke vraag van Hacan KOYUNCU
Objet : Le pôle formation-emploi aux métiers du numérique Digitalcity	Betreft: De Pool Opleiding-Werk voor digitale beroepen Digitalcity

Monsieur le Député,	Mijnheer de volksvertegenwoordiger,
Je vous remercie pour votre question.	Ik dank u voor uw vraag.
<p>Pouvez-vous nous communiquer la tendance d'évolution du secteur du jeu vidéo et ses différentes sous branches à Bruxelles ?</p> <p>Il faut préciser que le secteur de l'IT (ou du numérique) et le secteur de l'audiovisuel, dans lequel on retrouve le développement de jeux vidéo, sont deux secteurs distincts qui n'ont rien à voir l'un avec l'autre tant en termes d'activités, de formation, de métiers ou d'emploi, par exemple. Aussi, dès ses débuts, la vocation du Pôle Formation Emploi des métiers du numérique Digitalcity.brussels est de s'intéresser en priorité au premier, plutôt qu'au second.</p> <p>En 2022, le rapport de veille de Digitalcity.brussels était justement consacré à une étude sur le « Gaming ». On peut y lire que le secteur du jeu vidéo en Belgique et à Bruxelles est relativement neuf. Cependant, on a vu une croissance rapide ces dernières années sur la création et le développement d'entreprises, plus communément appelées « studios » dans le secteur. Ces studios sont principalement dédiés au développement de jeu vidéo et étaient d'après les derniers chiffres disponibles qui remontent à 2021, au nombre de 110 sur l'ensemble de la Belgique, soit 12 à Bruxelles, 76 en Flandre et 22 en Wallonie.</p> <p>Il s'agit d'un secteur en évolution puisque le nombre de studios était de 84 en 2020 et composé à un peu plus de 50% de TPE (2 à 10 employés) et à près de 35% d'indépendants. Il existe une</p>	<p>Er zij op gewezen dat de IT-sector (of de digitale sector) en de audiovisuele sector, waartoe de ontwikkeling van videogames behoort, twee verschillende sectoren zijn die niets met elkaar te maken hebben, bijvoorbeeld op het vlak van activiteiten, opleidingen, beroepen of werkgelegenheid. Daarom heeft de Pool Opleiding-Werk voor digitale beroepen Digitalcity.brussels zich van meet af aan op de eerste en niet op de tweede gericht.</p> <p>In 2022 werd in het monitoringrapport van Digitalcity.brussels een studie gewijd aan 'Gaming'. Daarin staat dat de videogamesector in België en Brussel relatief nieuw is. De afgelopen jaren is er echter een snelle groei geweest in de oprichting en ontwikkeling van bedrijven, in de sector beter bekend als "studio's". Deze studio's houden zich voornamelijk bezig met de ontwikkeling van videogames en volgens de laatste beschikbare cijfers uit 2021 waren er 110 van deze bedrijven in heel België: 12 in Brussel, 76 in Vlaanderen en 22 in Wallonië.</p> <p>Dit is een sector in volle ontwikkeling, met 84 studio's in 2020, waarvan iets meer dan 50% zeer kleine bedrijven zijn (2 tot 10 werknemers) en bijna 35%</p>

<p>seule grande entreprise de plus de 250 employés (en Flandre).</p> <p>La force de ce secteur à Bruxelles et en Belgique est sa communauté, avec par exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La création en 2021 de Games.Brussels une association qui promeut, structure et dynamise l'écosystème du jeu vidéo en région bruxelloise, • La toute récente création d'un espace de coworking visant à dynamiser le secteur du jeu vidéo à Bruxelles sous l'égide de l'échevin des Affaires économiques à la Ville de Bruxelles ; Qui a déjà vu 21 co-workers s'y installer dont 5 créations d'emploi ; • Une série d'évènements réguliers autour du secteur qui donne de la visibilité aux acteurs et entreprises du monde du jeu vidéo bruxellois : tel que le Brotaru, le Big Brotaru, des festivals et évènements professionnels (entre autres le zinne games festival et le games 1&1), etc. <p>Au vu de ces constats, des volontés diverses et du cercle vertueux qu'ils entraîneront, le secteur tend à se structurer et évoluer progressivement vers une visibilité accrue et un volume d'entreprises plus important.</p> <p>C'est dans ce sens et pour appuyer cette dynamique que je soutiens Digitalcity et ses partenaires dans leur volonté d'être partie prenante dans le développement de ce secteur.</p>	<p>zelfstandigen. Er is slechts één groot bedrijf met meer dan 250 werknemers (in Vlaanderen).</p> <p>De kracht van deze sector in Brussel en België is de gemeenschap, met bijvoorbeeld:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De oprichting in 2021 van Games.Brussels, een vereniging die het ecosysteem van videogames in het Brussels Gewest promoot, structureert en dynamiseert, • De recente oprichting van een coworking space om de videogamesector in Brussel te stimuleren, onder auspiciën van de Schepen van Economische Zaken van de Stad Brussel, waar zich al 21 medewerkers hebben gevestigd, waaronder 5 nieuwe banen; • een reeks regelmatige evenementen rond de sector die zichtbaarheid geven aan spelers en bedrijven in de Brusselse videogamewereld: zoals Brotaru, Big Brotaru, festivals en professionele evenementen (waaronder het zinne games festival en games 1&1), enz. <p>In het licht van deze vaststellingen, de verschillende wensen en de opwaartse spiraal die ze teweegbrengen, neigt de sector ertoe zich te structureren en geleidelijk te evolueren naar een grotere zichtbaarheid en een groter aantal bedrijven.</p> <p>Het is in deze optiek en ter ondersteuning van deze dynamiek dat ik Digitalcity en haar partners steun in hun wens om een actieve rol te spelen in de ontwikkeling van deze sector.</p>
<p>Avez-vous des chiffres sur l'évolution des offres et demandes d'emplois dans le domaine du numérique et plus précisément du gaming ?</p> <p>Cette une question à laquelle il est difficile de répondre.</p> <p>De manière générale, le gaming est un domaine d'activité économique mettant en œuvre un écosystème professionnel relativement vaste et complexe. Au cœur de cet écosystème, on retrouve des personnes disposant de certaines compétences spécifiques (par exemple : le moteur de rendu Unity, le game design...). Concrètement, ces compétences relèvent essentiellement de la spécialisation ou de la formation continue et nécessitent surtout un socle généraliste solide. Il ne s'agit donc pas de profils professionnels entièrement nouveaux. Par ailleurs, autour de ce petit noyau gravitent un grand nombre de fonctions de soutien, essentiellement dans le domaine de l'IT (administrateur.trice réseau, administrateur.trice système, Devops specialists, security specialists, technicien.ne support PC/réseau, front-end</p>	<p>Dit is een moeilijk te beantwoorden vraag.</p> <p>Over het algemeen is gaming een economische activiteit met een relatief uitgebreid en complex professioneel ecosysteem. De kern van dit ecosysteem wordt gevormd door mensen met bepaalde specifieke vaardigheden (bv. de Unity game- engine, game design, enz.). In de praktijk zijn deze vaardigheden hoofdzakelijk het resultaat van specialisatie of permanente vorming en vereisen ze vooral een solide generalistische basis. Het gaat dus niet om volledig nieuwe beroepsprofielen. Rond deze kleine kern zijn bovendien een groot aantal ondersteunende functies gegroepeerd, vooral op IT-gebied (netwerkbeheerder, systeembeheerder, Devops-specialisten, beveiligingsspecialisten, pc-/netwerkondersteuningstechnicus, front-end ontwikkelaar), maar ook op het gebied van de digitale media (grafisch ontwerper, motion designer,</p>

<p>developper), mais aussi dans le domaine des médias digitaux (graphic designer, motion designer, compositor VFX, UX/UI designer...) ainsi que de la communication et de l'e-marketing.</p> <p>Selon le référentiel métier utilisé par Actiris, l'ensemble de ces fonctions correspondent à 13 métiers relevant du domaine du numérique. Sur la période octobre 2021- septembre 2022, Actiris a reçu 2156 offres concernant ces 13 métiers. Mais il n'est pas possible de distinguer parmi ces offres d'emploi celles qui relèvent plus particulièrement du segment « gaming ».</p> <p>En ce qui concerne l'évolution du marché du travail, à l'instar de la création d'entreprises, il augmente significativement. On passe de 825 travailleurs du secteur en 2020 à 935 en 2021. Malgré l'absence de données chiffrées pour le confirmer, il est évident que le secteur évoluera dans le même sens en 2022.</p>	<p>VFX-compositor, UX/UI-ontwerper, ...), communicatie en e-marketing.</p> <p>Volgens het door Actiris gebruikte beroepenreferentiemodel komen al deze functies overeen met 13 beroepen uit de digitale sector. In de periode oktober 2021-september 2022 ontving Actiris 2.156 aanbiedingen voor deze 13 beroepen. Het is echter niet mogelijk om bij deze vacatures een onderscheid te maken tussen de vacatures die meer specifiek betrekking hebben op het segment "gaming".</p> <p>De evolutie van de arbeidsmarkt neemt, net als de oprichting van nieuwe bedrijven, sterk toe. Van 825 werknemers in de sector in 2020 naar 935 in 2021. Ondanks het gebrek aan cijfers om dit te bevestigen, is het duidelijk dat de sector in 2022 in dezelfde richting zal evolueren.</p>
<p>Quel est le budget alloué à cet investissement ? De quelle manière ce budget sera investi (soutien, création de logiciels, etc) ? Quels sont les objectifs opérationnels de Digitalcity.brussels?</p> <p>Il ne s'agit pas à proprement parlé d'un investissement. Digitalcity.brussels en tant que pôle Formation-Emploi des métiers du numérique n'a pas vocation à financer et développer des projets d'investissements ou des activités commerciales pour le secteur de l'IT, et encore moins pour le secteur du Gaming.</p> <p>C'est dans le cadre de ses missions, priorités et objectifs que Digitalcity.brussels envisage de mettre plus en avant le gaming. Mais en gardant à l'esprit que puisque la majorité des profils recrutés dans ce secteur sont issus de formations digitales, cela ne nécessite pas de réaliser un focus spécifique.</p> <p>En 2022, les 6 missions opérationnelles suivantes ont été identifiées comme prioritaires pour remplir les objectifs visés par les statuts de l'ASBL et par l'accord-cadre sectoriel :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mise à disposition et location des infrastructures 2. Formations des chercheurs d'emploi, des travailleurs, des étudiants et des enseignants 3. Accompagnement, matching et recrutement des chercheurs d'emploi 4. Validation des compétences et certifications sectorielles 	<p>Strikt genomen is dit geen investering. Digitalcity.brussels is als Pool opleiding-Werk voor digitale beroepen niet bedoeld om investeringsprojecten of commerciële activiteiten voor de IT-sector, en nog minder voor de Gaming-sector, te financieren en te ontwikkelen.</p> <p>Het is in het kader van haar opdrachten, prioriteiten en doelstellingen dat Digitalcity.brussels meer aandacht wil besteden aan gaming. Aangezien de meeste profielen die in deze sector worden aangeworven een digitale opleiding achter de rug hebben, is er evenwel geen behoefte aan een specifieke focus.</p> <p>In 2022 werden de volgende 6 operationele opdrachten geïdentificeerd als prioriteiten om de doelstellingen uit de statuten van de vzw en de sectorale kaderovereenkomst te realiseren:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Terbeschikkingstelling en verhuur van infrastructuur 2. Opleiding van werkzoekenden, werknemers, studenten en leerkrachten 3. Begeleiding, matching en aanwerving van werkzoekenden 4. Validering van de competenties en sectorale certificeringen 5. Sector- en bedrijfsrelaties 6. Sectorale monitoring.

<p>5. Relations sectorielles et entreprises 6. Veille sectorielle.</p> <p>Aux missions opérationnelles s'ajoutent les missions de support gérées par l'ASBL. Elles soutiennent le bon fonctionnement des équipes opérationnelles et le bon déroulement des activités de l'ensemble des partenaires de Digitalcity et sont au nombre de 4 :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les services généraux qui vont de l'accueil à la gestion et l'entretien des infrastructures en passant par les systèmes de sécurité ; 2. La communication (interne et externe) et le marketing ; 3. Les services financiers et administratifs ; 4. L'IT et les systèmes d'information. <p>Les priorités qui ont été identifiées pour l'ensemble des activités du PFE en 2023 sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Positionner le PFE comme le partenaire-resolution des entreprises et employeurs - Définir une stratégie de partenariat autour de plusieurs axes : <ul style="list-style-type: none"> • Les partenariats public-privé • Le sponsoring • Les entreprises • Les universités et hautes écoles - Créer des projets inter-piliers innovants orientés vers l'emploi - Développer une vitrine sur les infrastructures disponibles - Optimiser la gestion des ressources et finaliser les procédures internes. <p>Concernant les objectifs de 2023, je vous transmets ceux-ci en annexe.</p>	<p>Naast de operationele taken zijn er de ondersteunende taken die door de vzw worden beheerd. Ze ondersteunen de goede werking van de operationele teams en de activiteiten van alle partners van Digitalcity; en er zijn er 4:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Algemene diensten, van onthaal tot beveiligingssystemen en infrastructuurbeheer en -onderhoud; 2. Communicatie (intern en extern) en marketing; 3. Financiële en administratieve diensten; 4. IT en informatiesystemen. <p>Voor alle activiteiten van de POW in 2023 werden de volgende prioriteiten vastgesteld:</p> <ul style="list-style-type: none"> - De POW positioneren als oplossingspartner voor bedrijven en werkgevers. - Een partnerschapsstrategie bepalen op basis van verschillende pijlers: <ul style="list-style-type: none"> • Publiek-private partnerschappen • Sponsoring • Bedrijven • Universiteiten en hogescholen - Innovatieve pijleroverschrijdende projecten creëren gericht op werkgelegenheid - Een overzicht van de beschikbare infrastructuur ontwikkelen - Het middelenbeheer optimaliseren en interne procedures afronden. <p>De doelstellingen voor 2023 zijn bijgevoegd.</p>
<p>Quelles sont les aides déjà existantes pour ce secteur ? lesquelles ? et quels sont les montants alloués ?</p> <p>Il existe en Belgique et à Bruxelles une série d'aides financières pour les entreprises dans le secteur de l'audiovisuel (screen.brussels, mais aussi l'ouverture récente du tax shelter au secteur du jeu vidéo) qui ouvre des perspectives d'évolution aux entreprises du jeu vidéo belge. Bien sûr, ni Digitalcity.brussels, ni mon portefeuille de compétences, ne sont voués à dispenser des aides financières au secteur. Les seuls objectifs sont les formations et la mise à l'emploi dans le(s) secteur(s) du digital en région bruxelloise.</p>	<p>In België en Brussel bestaat er een reeks financiële steunmaatregelen voor bedrijven in de audiovisuele sector (screen.brussels, maar ook de recente openstelling van de tax shelter voor de videogamesector) die perspectieven opent voor Belgische videogamebedrijven. Natuurlijk zijn noch Digitalcity.brussels noch mijn portefeuille van bevoegdheden bedoeld om de sector financiële steun te verlenen. De enige doelstellingen zijn opleiding en tewerkstelling in de digitale sector(en) in het Brussels Gewest.</p>
<p>Quelles sont les formations existantes ? De nouvelles formations sont-elles envisagées ?</p> <p>Concernant la liste complète des formations organisées à Digitalcity, je vous renvoie vers leur</p>	<p>Voor de volledige lijst van opleidingen die bij Digitalcity worden georganiseerd, verwijs ik u naar</p>

site web qui reprend l'ensemble de l'offre disponible pour ses différents publics.

La liste des formations organisée à Digitalcity en lien avec l'écosystème du gaming et les 13 référentiels métiers auxquels je faisais référence ci-avant, est la suivante

- Motion designer 3D
- Compositing VFX
- Développeur .Net
- Développeur Java
- Développeur PHP
- Développeur Full Stack Javascript
- Développeur d'applications mobiles
- Front-end Developer
- Administrateur systèmes
- Administrateur Linux
- Administrateur réseaux
- Spécialiste en DevOps
- Les fondamentaux de Java pour le Web
- Les fondamentaux Windows Server 2019
- Les fondamentaux d'ASP.Net Core
- Les fondamentaux de JavaScript
- Les fondamentaux de Python
- Graphic Designer (avec spécialisation numérique)
- Vidéo numérique et montage
- After Effects – les principes de l'animation
- Pratique du référencement SEO-SEA

En parallèle, je vous indique également qu'une nouvelle formation de Unity app & Game developer sera organisé en 2024 en collaboration avec Interface 3 et que ces deux formations sont à l'étude :

- Conception de contenus multimédias et de jeux vidéos
- Les fondamentaux de Unity 3D

En espérant vous avoir fourni les informations nécessaires, je vous prie de croire, Monsieur le Député, en ma considération distinguée.

hun website, waarop alle beschikbare opleidingen voor de verschillende doelgroepen staan vermeld.

De lijst van opleidingen die bij Digitalcity worden georganiseerd in verband met het gaming-ecosysteem en de 13 functiebeschrijvingen waarnaar ik eerder verwees, is als volgt:

- 3D motion designer
- VFX compositing
- .Net-ontwikkelaar
- Java-ontwikkelaar
- PHP-ontwikkelaar
- Full Stack Javascript ontwikkelaar
- Mobiele applicatie ontwikkelaar
- Front-end ontwikkelaar
- Systeembeheerder
- Linux Administrator
- Netwerk beheerder
- DevOps specialist
- Grondbeginselen van Java voor het web
- Grondbeginselen van Windows Server 2019
- Grondbeginselen van ASP.Net Core
- Grondbeginselen van JavaScript
- Grondbeginselen van Python
- Grafisch ontwerper (met digitale specialisatie)
- Digitale video en montage
- After Effects - de beginselen van animatie
- SEO-SEA referencing praktijk

Tegelijkertijd wijs ik erop dat in 2024 in samenwerking met Interface 3 een nieuwe opleiding Unity app & Game developer wordt georganiseerd en dat de volgende twee opleidingen bestudeerd worden:

- Het ontwerpen van multimedia-content en videogames
- De grondbeginselen van Unity 3D

In de hoop u de nodige informatie te hebben verstrekt,

Hoogachtend,



Bernard CLERFAYT
Ministre – Minister

1.3 Résumé des objectifs pour 2023

Missions	Projets /Actions	Objectifs 2022	Objectifs 2023
Mise à disposition	Location et Mise à disposition (#pers.)	270	270
Emploi	Nombre d'accompagnements PAI	734	734
	Nombre de CE suivi en LINK	220	245
	Nombre d'OE Select PFE (métiers)	140	170
	Nombre d'OE Select secteur (code NACE)	90	120
	Nombre d'OE Direct Online PFE (métiers)	1592	1950
	Nombre d'OE Direct Online secteur	1760	1760
Formations CE (Offre de Bruxelles Formation Digital en tant qu'opérateur dans et en dehors des locaux de Digitalcity)	Sessions	-	-
	Places	1.476	1.276
	Heures objectifs	417.935	372.772
Formations des travailleurs (Offre de Bruxelles Formation Digital en tant qu'opérateur dans et en dehors des locaux de Digitalcity)	Sessions	52	-
	Places	364	364
	Heures objectifs	4.076	4.077
Certification	Sessions (épreuves)	40	40
	Places	320	320
Validation des compétences	Sessions (épreuves)	11	11
	Places	56	56
Entreprises	Webinaires	3	3
	TUD+ (Digital Day)	1	1
	Actions semaine IA	3	3
	Actions journée Gaming	1	1
	Mise en place CRM	1	1
	Action Matching	1	1
	Contacts proactifs	50	50
	Veille	1	1
Veille	Choix thème veille	1	1
	Enquête auprès des acteurs	1	1
	Rapport	1	1
	Vidéos (1/mois)	12	12
Communication	Posts réseaux sociaux (1/sem)	60	60
	Shooting photos	1	1
	DigitalcityWatch (1/Trim)	4	4
	Newsletter (1/Trim)	4	4
	Articles sites Web (1/mois)	12	12

1.3 Samenvatting van de doelstellingen voor 2023

Opdrachten	Projecten/acties	Doelstellingen 2022	Doelstellingen 2023
Terbeschikkingstelling	Huur en terbeschikkingstelling (#pers.)	270	270
Tewerkstelling	Aantal begeleidingen IAP	734	734
	Aantal WZ opgevolgd in LINK	220	245
	Aantal WA Select POW (beroepen)	140	170
	Aantal WA Select sector (NACE code)	90	120
	Aantal WA Direct Online POW (beroepen)	1592	1950
	Aantal WA Direct Online Sector	1760	1760
Opleidingen WZ (Aanbod van Bruxelles Formation Digitaal als operator in en buiten de lokalen van Digitalcity)	Sessies	-	-
	Plaatsen	1.476	1.276
	Beoogde uren	4.076	4.077

Opleidingen werknemers (Aanbod van Bruxelles Formation Digitaal als operator in en buiten de lokalen van Digitalcity)	Sessies	52	
	Plaatsen	364	364
	Beoogde uren	4.076	4.077
Certificering	Sessies (proeven)	40	40
	Plaatsen	320	320
Validering van de competenties	Sessies (proeven)	11	11
	Plaatsen	56	56
Bedrijven	Webinars	3	3
	TUD+ (Digital Day)	1	1
	Acties week AI	1	1
	Acties Gaming Day	1	1
	Invoering CRM	1	1
	Actie Matching	1	1
	Proactieve contacten	50	50
Monitoring	Keuze thema monitoring	1	1
	Enquête bij de actoren	1	1
	Verslag	1	1
	Video's (1/maand)	12	12
Communicatie	Posts social media (1/week)	60	60
	Fotoshoots	1	1
	DigitalcityWatch (1/trim)	4	4
	Nieuwsbrief (1/trim)	4	4
	Artikels website (1/maand)	12	12