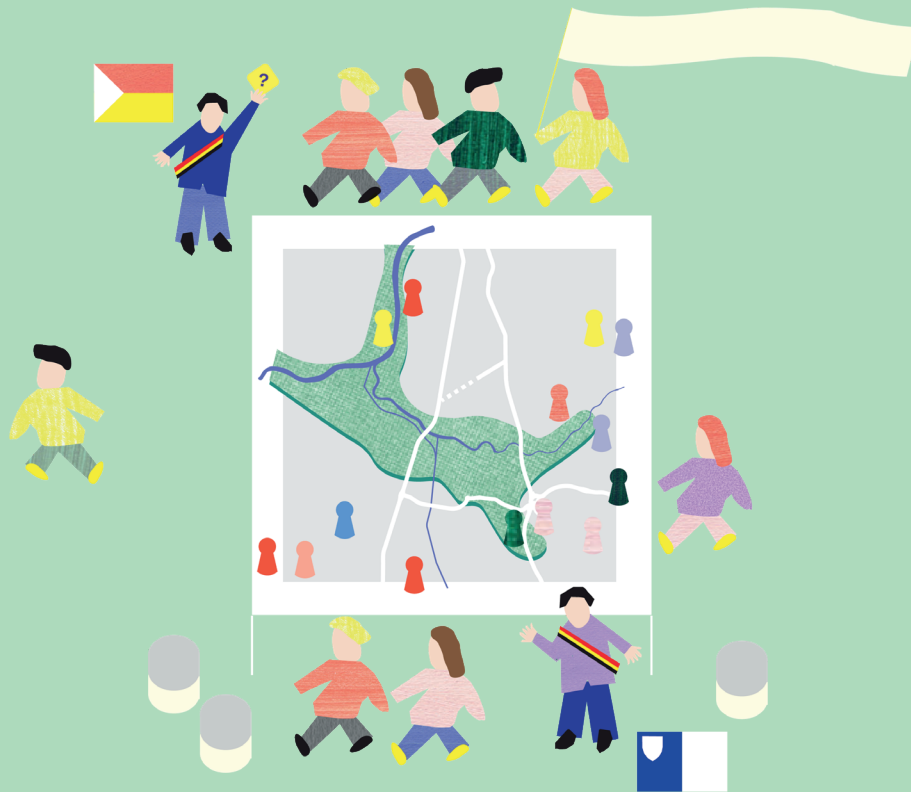




Vlaanderen
verbeelding werkt



De verankering van de Entertainment Technologiesector in Vlaanderen gekoppeld aan de ontwikkeling van de Rupelstreek

AMBITIENOTA

DEPARTEMENT
KANSELARIJ &
BUITENLANDSE ZAKEN



Colofon

Auteurs

Departement Kanselarij en Buitenlandse zaken
Projectsecretariaat Entertainment Technologie
Kato Bossu
Mattias Bott
Oscar Broeckhoven
Anneleen De Reu
Lukas Declercq
Luc Delrue

Studiebureau 51N4E
Marie Brackeniens
Dieter Leyssen
Maria Petkova

Brussel
Mei 2024

Onze ambitie

Voor u ligt de ambitienota 'De verankering van de Entertainment Technologiesector in Vlaanderen gekoppeld aan de ontwikkeling van de Rupelstreek'. Deze nota werd opgesteld door het projectsecretariaat 'Entertainment Technologie van de Vlaamse Overheid'. We zijn inmiddels een jaar bezig met dit traject en we schetsen hoe wij de komende vijf jaar de verdere groei en ontwikkeling van de Entertainment Technologiesector zien en hoe we van de Rupelstreek een mooie plek kunnen maken waar het goed leven, wonen en werken is. Hierbij zetten we in op innovatie, samenwerking en duurzaamheid, met als doel Vlaanderen op de kaart te zetten als de toonaangevende regio in de entertainmentsector.

Dit document dient voor het projectsecretariaat als een strategische richtingaanwijzer. Elke dag moeten we bijsturen en doen er zich nieuwe opportuniteiten voor. Het is dus geenszins een volledig afgetoetst of definitief document.

We hopen dat deze ambitienota u inzicht geeft in onze visie en plannen en dat deze nota inspireert tot verdere samenwerking en dialoog.

Het projectteam.

Proloog

Vlaanderen als Europees koploper in entertainmenttechnologie: Een strategisch plan voor groei en innovatie

De Vlaamse entertainmenttechnologie (ET) staat op de snijlijn van groei en innovatie en staat klaar om nog verder door te breken. Deze sector, die barst van ambitie, biedt niet alleen aanzienlijke kansen voor het Vlaamse bedrijfsleven op het vlak van innovatie en expansie maar speelt ook een cruciale rol in de dagelijkse beleving van de Vlaamse burgers. Door de voortdurende ontwikkeling van nieuwe technologieën kan de sector helpen om zowel economische als culturele barrières te doorbreken, waardoor burgers toegang krijgen tot geavanceerde, verrijkende ervaringen. Echter, om deze veelbelovende toekomst te verzekeren, staat de sector voor uitdagingen zoals het aantrekken van talent en investeringen in duurzame groei en innovatie. Om hieraan tegemoet te komen is een gecoördineerde inspanning op lange termijn nodig en verankering in ons beleid vereist voor de komende generaties.

Vlaanderen heeft de ambitie om zich te profileren als de toonaangevende Entertainment Technologieregio van Europa. Dit vereist een gerichte versterking van de ET-sector, cruciaal voor het opbouwen van een robuuste internationale reputatie. De ET-sector benadrukt zelf de nood aan een reeks strategische acties om deze doelstelling te bereiken: van het creëren van een sterk internationaal imago tot het realiseren van spillover-effecten naar andere sectoren. Dit omvat ook het bevorderen van dynamische samenwerkingen over grenzen heen, het versnellen van innovatieprocessen en het ontwikkelen van gespecialiseerde opleidingen om talent aan te trekken.

Bovendien is het essentieel om buitenlandse investeringen te stimuleren, waardoor onze regio niet alleen een pionier wordt, maar ook



Virtual Production Studio - AED Studio's, Lint

“Door de voortdurende ontwikkeling van nieuwe technologieën kan de sector helpen om zowel economische als culturele barrières te doorbreken, waardoor burgers toegang krijgen tot geavanceerde, verrijkende ervaringen.”

een blijvend baken van vooruitgang is binnen de globale ET-markt. Op 16 juni 2023 gaf de voltallige Vlaamse Regering haar goedkeuring aan een ambitieuze Regeringsnota om de groei en innovatie van de ET-sector in Vlaanderen te ondersteunen.

Deze nota benadrukt het strategische belang van het ET-project, niet alleen op het vlak van economische ontwikkeling, kennisuitbreiding en jobcreatie, maar ook als een unieke kans om de Rupelstreek en omgeving te transformeren. De keuze voor deze regio is weloverwogen gelet op haar centrale ligging tussen Brussel en Antwerpen, groeistad Mechelen vlakbij, de talrijke sociaal-economische opportuniteiten en reeds gevestigde merken binnen de entertainmentwereld, zoals onder andere Tomorrowland, die mee een vliegwiel vormen om het ambitieuze plan uit te werken.

Als fundament voor de regionale ontwikkeling biedt dit project tevens een unieke gelegenheid om de bodemvervuiling aan te pakken, de landschappelijke waarde te herstellen en natuurbehoud te promoten. Bovendien zal de rijke erfgoedwaarde van de streek door dit project geherwaardeerd worden, wat de streek een vernieuwde identiteit geeft. Een holistische benadering zal de kans vergroten om de regio te transformeren in een hoogwaardige woon- en werkomgeving die internationaal erkend wordt, terwijl tegelijkertijd een multimodale bereikbaarheid en nieuwe, toekomstbestendige mobiliteitsinfrastructuur gerealiseerd worden. Door economische groei ruimtelijk en maatschappelijk te integreren, leggen we de basis voor een regio die zowel voor bewoners als bezoekers aantrekkelijk is.

Sinds de aanvang in augustus 2023 zijn er al aanzienlijke vorderingen gemaakt en fundamenteën gelegd om het project in zijn totaliteit te laten slagen. Hierbij dient opgemerkt te worden dat alles gebeurt in samenwerking met diverse enthousiaste partners, van verschillende ministers van de Vlaamse Regering en vele administraties tot de Provincie Antwerpen en de lokale partners gemeentes Boom, Rumst en Willebroek en de stad Mechelen. Samen met WAOW en talrijke bedrijven zetten we ons in voor economische groei van de regio. Hierbij wordt telkens rekening gehouden met het welzijn van de burgers in de Rupelstreek.

Met deze ambitienota 2025-2029 willen we als projectsecretariaat een cruciale stap voorwaarts zetten in de ontwikkeling van de ET-sector en de verankering van deze sector in de Rupelstreek. Het is essentieel en van cruciaal belang dat de reeds gedane inspanningen worden voortgezet en uitgebouwd door de volgende Vlaamse Regering.

In het eerste deel wordt beschreven welke stappen er reeds gezet zijn om de totaliteit van het project te realiseren. Daarna identificeren we de uitdagingen om de ET-sector op

Europees niveau te verankeren en uit te bouwen tot een wereldspeler. Het derde hoofdstuk verkent mogelijkheden om de levenskwaliteit in de bi-pool Boom – Rumst en haar wijdere omgeving (de Rupelstreek, Willebroek, Mechelen en Antwerpen) te verhogen, met aantrekkelijke mogelijkheden voor werk, vrije tijd, opleiding en wonen.

Om de projecten, omschreven in deze ambitienota, te kunnen realiseren zullen ook financiële inspanningen moeten gebeuren door alle partners op alle niveaus. Hierbij zal de oprichting van een investeringsmaatschappij essentieel zijn om de richting van zowel publieke als private vastgoedprojecten effectief mogelijk te maken.

Door het bestendigen van deze ambitienota kan en zal Vlaanderen stappen zetten naar een toekomst waarin het een Europees leider is op het gebied van entertainmenttechnologie.

**Opdrachthouder,
Luc Delrue**

Inhoud

Proloog	04
Huidige stand van zaken - mei 2024	08
Ambitie 1: De Entertainment Technologiesector naar de Europese top brengen	10
1. Een statuut voor de Entertainment Technologiesector formaliseren	13
2. Innovatie als motor voor groei	15
3. Talent als essentiële motor voor een hoogwaardige Vlaamse Entertainment Technologiesector	17
4. Vlaamse entertainmenttechnologie als internationaal handelsmerk	19
5. Last but not least: sterke samenwerkingen vormen een krachtig netwerk	21
Ambitie 2: Een landingsplaats vinden in een bloeiende Rupelstreek	24
1. Streek verbonden door stromen	30
2. Vergeten regio herontdekken	33
3. Technologie en innovatie in het groen	36
4. Een leefbare en bruisende streek	40
5. Co-creatie als drijfveer voor projecten	43
Bronnen	48
Bijlagen	52

Huidige stand van zaken - mei 2024

In de regeringsnota van 16 juni 2023 werden 6 werven en 30 projecten uitgewerkt. Hierin zijn specifieke doelstellingen en acties opgenomen die binnen de huidige legislatuur gerealiseerd moeten worden. De volgende doelstellingen werden reeds gerealiseerd:

- Het opzetten van een effectieve governancestructuur om het project met diverse partners te realiseren. Deze structuur, ontwikkeld in verschillende fasen (zie bijlage 1), bestaat uit een politieke stuurgroep, een visieorgaan en projectwerkgroepen. De politieke stuurgroep, het beslissend orgaan, is al twee keer bijeengekomen op 28 september 2023 en 8 januari 2024.
- Faciliteren van vastgoedverwerving om de ET-sector in de Rupelstreek duurzaam te verankeren via vastgoedprojecten, voornamelijk gericht op bedrijventerreinen. Momenteel werd gefocust op:
 - » De ontwikkeling van een gemengd vastgoedproject op De Klamp in Boom, waarbij PMV de economische haalbaarheid onderzoekt en de Provincie Antwerpen werkt aan het PRUP.
 - » Een ontwikkelingsplatform voor vastgoed bekijkt de benodigde vastgoed-investeringen om een landingsplaats te creëren voor maakbedrijven in de ET-sector op het bedrijventerrein in Catenberg/Rumst, met PMV als coördinator.
- Ontwikkelen van een communicatie- en participatieplan voor effectief communitymanagement. Dit plan is opgesteld na overleg met de gemeenten Boom, Rumst, Willebroek, Mechelen, de provincie Antwerpen en private stakeholders. De aanpak en afspraken zullen in de komende jaren verder ontwikkeld en toegepast worden.
- Ontwikkeling van een Ontwikkelingsstrategie (OS) voor de Rupelstreek, dat tegen begin 2025 voltooid zal zijn. Dit plan richt zich op het versterken van de ruimtelijke structuur van de regio, met nauwe samenwerking

tussen het team van Vlaams Bouwmeester Erik Wieërs en lokale stakeholders.

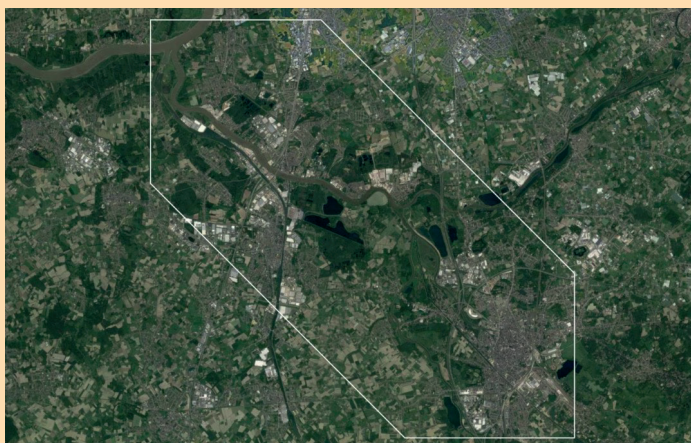
- Ontwikkeling van een economisch ecosysteem via een nieuwe speerpuntcluster, gepland voor lancering in het voorjaar van 2025. Belangrijke partners zoals kennisinstellingen, sector organisaties en IMEC ondersteunen dit initiatief en willen hun steentje bijdragen aan de verdere uitwerking.
- In samenwerking met het Departement Cultuur, Jeugd en Media is gekeken hoe een nieuwe regering kan inzetten op businessmodelinnovatie voor de culturele en creatieve sectoren en is een ontwerpprogramma voor digitale transformatie van de cultuursector goedgekeurd.
- Versterking van toerisme en recreatie in de Rupelstreek. We onderzoeken het toeristische en recreatieve potentieel van de regio en werken aan een bijzonder project: de creatie van een immersieve belevingsplek op De Schorre (Boom). Dit project, een samenwerking met We Are One World (Tomorrowland) en Technopolis Mechelen, beoogt de ET-sector aantrekkelijker te maken door innovatieve en educatieve ervaringen, zowel voor onze burgers als voor internationale bezoekers.



Foto van De Schorre in Boom

- We werken aan de uitbouw van een ‘groenblauwe long’. Hiervoor worden synergieën opgezet met de vzw Nationaal Park Scheldevallei dat als dusdanig in 2023 door de Vlaamse Regering erkend werd.
- Afspraken om samen met de stad Mechelen een gezamenlijke visie op economische, educatieve en toeristisch-recreatieve ontwikkelingen uit te werken. Er zijn specifieke werkafspraken gemaakt over hoe Technopolis en Thomas More Hogeschool kunnen bijdragen aan de lange termijnplannen.
- De eerste fysieke bouwstenen voor een landingsplek voor entertainmenttechnologie in de regio zijn gelegd door de opening van de Vlaamse E-tech Hub: Lab of Tomorrow door We Are One World.
- Om een multimodale mobiliteitsinfrastructuur voor de Rupelstreek te realiseren zijn 2 projecten concreet in ontwikkeling:
 - » Doortrekking van de N171 in Rumst: Dit project, uitgewerkt door Agentschap Wegen en Verkeer heeft zijn uitvoeringsfase gepland staan ten vroegste 2027-2028.
 - » Passerelle voor voetgangers en fietsers over de A12: De haalbaarheidsstudie voor de verbinding tussen het station van Boom en de binnenstad wordt opgestart door de Provincie Antwerpen met medewerking van Agentschap Wegen en Verkeer.
- » Verdere mobiliteitsplannen, in samenwerking met de Provincie Antwerpen en het Departement Mobiliteit en Openbare Werken, Agentschap Wegen en Verkeer en Omgeving van de Vlaamse overheid, worden beoordeeld op hun haalbaarheid en kosten. Een uitgebreide mobiliteitsstudie, die de ruimtelijke ontwikkelingen van De Klamp, De Schorre en Catenberg omvat, is opgestart om een geïntegreerde mobiliteitsvisie voor de streek te ontwikkelen. Een ambtelijke werkgroep, met vertegenwoordigers van lokale, provinciale en Vlaamse overheden, coördineert en onderzoekt de verschillende initiatieven.
- Samenwerking met Flanders Investment & Trade (FIT). FIT heeft medewerkers ingezet om binnen de ET-sector zowel buitenlandse bedrijven naar Vlaanderen te halen als Vlaamse bedrijven internationaal te ondersteunen. Verder heeft de lancering van ‘Entertainment Lab’ Vlaanderen internationaal op de kaart gezet om ET-startups aan te trekken.

De tot nu toe genomen stappen tonen aan dat het project breed gedragen wordt overheen diverse bestuursniveaus en private partijen en dat er een solide basis is om dit totaalproject te realiseren.



Het gebied rond de bipool Boom-Rumst, langs de Rupel en tussen Antwerpen en Mechelen

“Een holistische benadering zal de kans vergroten om de regio te transformeren in een hoogwaardige woon- en werk- omgeving die internationaal erkend wordt, terwijl tegelijkertijd een multi- modale bereikbaarheid en nieuwe, toekomstbestendige mobiliteits- infrastructuur gerealiseerd worden.”

Ambitie 1: De Entertainment Technologiesector naar de Europese top brengen

“De Entertainment Technologiesector verwijst naar een breed scala aan activiteiten, bedrijven en industrieën die als doel hebben om vermaak, amusement en ontspanning te bieden. Deze sector omvat diverse vormen van creatieve expressie en recreatieve activiteiten die bedoeld zijn om het publiek te vermaken en te boeien.”

Entertainmenttechnologie is overal

Dagelijks komt de burger, waar ook in de wereld, in aanraking met entertainment-technologie (ET) via videogames, sociale media, televisie, streaming, cultuur, festivals, etc. Snelle ontwikkelingen in digitalisering, virtuele realiteit, artificiële intelligentie, metaverse, etc. zorgen werkelijk voor een innovatierush in de samenleving.

Het is opmerkelijk dat wereldwijd bijna alle grootschalige evenementen gebruik maken van Vlaamse / Belgische entertainment-bedrijven als leverancier voor hun producties. Denk o.a. aan de sportcaptatie bij de Olympische Spelen of het WK voetbal door EMG, de opbouw van concertpodia voor Taylor Swift of Beyoncé door Stageco, de realisatie van videogames als Baldur's Gate 3 door Larian en het gebruik van Barco-projectoren in bioscopen wereldwijd.

Kortom, de Vlaamse ET-sector kan met een multilateraal beleid en de nodige investeringen een nog sterkere leidende rol spelen en aan de top blijven van de internationale entertainmentsector.

De entertainmentsector bestaat uit een breed scala aan activiteiten, bedrijven en industrieën die als doel hebben om vermaak, amusement en ontspanning te bieden. Deze sector omvat diverse vormen van creatieve expressie en recreatieve activiteiten die bedoeld zijn om het publiek te vermaken en te boeien. Tot de entertainmentsector behoren onder andere film, televisie, muziek, theater, dans, beeldende kunst, literatuur, videogames, sportevenementen, liveoptredens, pretparken en andere recreatieve activiteiten. Deze industrieën spelen een belangrijke rol in het dagelijks leven en maken deel uit van onze cultuur. Ze kunnen zowel artistieke als commerciële doelen dienen.

De entertainmentsector is een belangrijke motor voor de gehele economie

Echter, de entertainmentsector biedt veel meer. Naast de dagelijkse portie ontspanning zorgt deze voor heel wat innovatie, jobs en werkgelegenheid in de brede economische sectoren. Bedrijven introduceren in sneltempo technologieën uit de entertainmentsector in hun productie- en ontwikkelingsprocessen. De 'digitale twin' in diverse vormen en toepassingen versnelt bijvoorbeeld het productieproces en de optimalisatie van de digitale 'werkplek'. Denk ook aan films en series die worden gemaakt via game-engines, beeldcaptatie in de medische wereld, led- en laserlampen in laboratoria, etc. Het zijn net deze toepassingen die het verhaal van de entertainmentsector groter, interessanter en leerrijker maken.

Entertainmenttoepassingen kunnen door hun laagdrempeligheid het vertrouwen van de burgers winnen en hen helpen om de koudwatervrees voor nieuwe digitale omgevingen te overwinnen.

Entertainmenttechnologie heeft bij uitstek potentieel om bruggen te bouwen naar een veerkrachtige samenleving en economie. Momenteel werken we aan een afbakening van de sector om aan dataverzameling en -analyse te kunnen doen.

Een eerste ruwe schatting uit 2020 laat zien dat ongeveer 50.000 VTE tewerkgesteld zijn in de Vlaamse entertainmentsector. Van alle Vlaamse ondernemingen bevindt 7,4% zich binnen deze sector. Ook heeft bijna 7% van alle startups een link met entertainment. Desondanks blijft de toegevoegde waarde gemiddeld 2,5% van de totale Vlaamse economie. Dit relatief lage cijfer is te wijten aan het feit dat we spreken over een zeer jonge sector in vergelijking met de rest van de Vlaamse domeinen.

Daarnaast moeten de spillover-effecten van de entertainmenttechnologieën naar andere sectoren nog worden berekend. We zien bovenstaande cijfers dan ook als een absolute ondergrens en gaan ervan uit dat de impact van de entertainmentsector in realiteit veel groter is.

De Europese cijfers geven een beter beeld. In 2020 waren er 200.000 bedrijven met één miljoen medewerkers gerelateerd aan de audiovisuele-, videogame- en nieuwssector. Het is belangrijk om te zien dat bijvoorbeeld de videogamesector heel wat groeipotentieel heeft. Slechts 4.600 Europese bedrijven behaalden al 23,5 miljard euro aan winst. De sector bereikte hierbij 125 miljoen Europeanen die videogames speelden.

Ter vergelijking: er zijn 155.000 bedrijven actief in de audiovisuele sectoren, goed voor een winst van 91,4 miljard euro. Met de opkomst van artificiële intelligentie en XR-technologieën staan we nog maar aan het begin van de inzet van entertainment-technologie als horizontale en verticale innovatiekatalysator.

We delen de Entertainment Technologiesector momenteel in vier subsectoren in en stellen ze voor als vier communicerende vaten: van de mediasector over de videogamesector, de eventsector tot de culturele en creatieve sectoren.

Elk van deze subsectoren deelt technologie, innovatie, maatschappelijke uitdagingen en kansen. Elk van deze subsectoren ondervindt bijvoorbeeld uitdagingen op het vlak van internationalisering, talentontwikkeling, netwerkvorming en innovatievalorisatie. Om een toekomstbestendige aanpak voor deze uitdagingen binnen de subsectoren te verzekeren, is het noodzakelijke dat de ET-sector met één stem kan spreken en een statuut krijgt dat haar impact op de Vlaamse economie kan onderstrepen.

Dit statuut is ook noodzakelijk om de micro-ecosystemen die al in Vlaanderen bestaan, te verbinden tot een overkoepelend ecosysteem dat innovatie faciliteert, inspireert en samenwerking organiseert. Een 'innovatie-ecosysteem'.

Daarom is het van groot belang dat Vlaanderen zich richt op investeren in entertainment-innovatie, artistieke creatie, sociaal-economische valorisatie en politieke gedragenheid van deze sectoren. Door in te zetten op talentontwikkeling, internationalisering en innovatie, vormen we de medewerkers en ondernemers van morgen, creëren we internationale handelsrelaties, bieden we ruimte aan content voor alle burgers en versterken we het Vlaamse innovatiebereik. Om de entertainmentsector een volwaardige plaats te geven in het ecosysteem, zullen we werken op vijf trajecten met gerichte doelstellingen die we in de komende jaren willen realiseren.



EU Industry Days in 2021 door EMG Belgium

1 Een statuut voor de Entertainment Technologiesector formaliseren

Om het volledig socio-economisch potentieel van de entertainmentsector in Vlaanderen te benutten, is het belangrijk dat de sector een juiste maatschappelijke en politieke waardering krijgt. Het formaliseren van het ecosysteem is hierbij essentieel. De formalisering kan bijvoorbeeld door het oprichten van een speerpuntcluster.

Zo'n speerpuntcluster versterkt het concurrentie- en innovatievermogen van de clusterleden en fungeert als stem voor de hele sector. Door in een triple-helix-context samenwerkingen en innovatieprojecten op te zetten, aan onderzoek en ontwikkeling te doen en nieuw talent te begeleiden, schaaft de sector zich achter gemeenschappelijke doelen en toekomstgerichte groeipaden. Het formaliseren van een dergelijk ecosysteem, en dus het oprichten van een speerpunt-cluster, betekent ook dat er behoefte is aan dataverzameling en -analyse. Door een speerpuntcluster op te richten, kan data uit andere clusters en sectoren inzicht geven in de socio-economische impact en de spillover-effecten van entertainmenttechnologie op de Vlaamse economie.

Beleidsmakers kunnen vervolgens instrumenten ontwikkelen die de investeringsgraad, octrooicreatie, werk-gelegenheid en het innovatiepotentieel van de sector bevorderen en schaalvoordelen creëren.



Podiumbouw Vasco Rossi, Italië door Stageco Belgium



Een greep uit Vlaamse spelers in de ET-sector

AMBITIE

Door het statuut van de Vlaamse entertainmentsector in de breedte te versterken, willen we de bruto toegevoegde waarde van de ET-sector voor de Vlaamse economie tegen 2035 met een derde verhogen. Dit betekent dat de waarde die de productie-factoren arbeid en kapitaal toevoegen aan verbruikte goederen en diensten met een derde stijgt.



Referentiebeeld voor een immersief belevingscentrum

Dit doen we door:

- Het oprichten van een speerpuntcluster vanaf 2025 die innovatie en spillover-effecten stimuleert (*project 4, werf 2*);
- Investeren in dataafstemming, data-verzameling, datastandaarden en kennisdeling in de sector (*project 36, werf 2*);
- Resultaatgerichte samenwerking faciliteren tussen spelers binnen de Vlaamse entertainmentsector;
- Een landingsplaats creëren voor nationale en internationale bedrijven met een sterk verbindend programma.

2 Innovatie als motor voor groei

Het innovatie ecosysteem rond entertainment-technologie begint bij fundamenteel onderzoek, uitgevoerd door onze universiteiten en internationaal gerenommeerde onderzoeksinstituten. UGent, KU Leuven, VUB, UHasselt, UAntwerpen en Imec voeren jaarlijks onderzoek naar technologieën die direct of indirect impact hebben op de entertainmentindustrie wereldwijd. Daarna wordt dit onderzoek vaak concreter gemaakt door toepassingen te ontwikkelen in onze hogescholen zoals Thomas More, Howest, Vives, UC Leuven-Limburg, Artesis Plantijn, Karel de Grote, etc. Met een uitgave van 3,65% van het BBP blijkt Vlaanderen in 2021 de absolute Europese koploper voor investeringen in Onderzoek & Ontwikkeling (O&O). Onderzoek & Ontwikkeling zorgt namelijk voor nieuwe kennis, octrooien, onderzoekscapaciteit en cross-sectorale toepassingen.

Zoals wereldwijd blijkt, vooral in de Verenigde Staten, ligt de grootste impact van de ET-sector in de inzetbaarheid van de technologie in diverse andere economische sectoren. De impact van deze indirecte toepassingen van entertainmenttechnologie in bijvoorbeeld de luchtvaart-, automobiel-, gezondheids- en dienstensectoren werd nog nooit vastgelegd of berekend. Maar het multiplicatoreffect van entertainmenttechnologie op het dagelijkse leven is een feit.

De uitdaging om innovatie als motor te behouden vraagt om een optimale inzet en gebruik van het innovatie-instrumentarium van VLAIO en de Europese Unie. Zo zien we binnen de culturele en creatieve sectoren een blijvende behoefte aan digitale transformatie en nieuwe verdienmodellen, een kortere time-to-market voor de videogamesector, technologische innovatie die circulariteit en digitalisering op evenementen versterkt en media-innovatie om veilige en correcte content aan te bieden aan een publiek van morgen.

Innovatie binnen de entertainmentsector omvat een breed scala aan uitdagingen waarbij het essentieel is om aan verschillende innovatiematuriteitsniveaus tegemoet te komen. Er zal uitdrukkelijk gewerkt worden aan een context waarin innovatie groeikansen krijgt. Sterker nog, meer dan ooit zal er ruimte zijn voor experimenten, waarbij een sterk innovatie-instrumentarium het risico op falen moet opvangen.



*Media en Entertainment Business
Campus Thomas More in Mechelen*

AMBITIE

De entertainmentsector en haar technologieën staan nog in de kinderschoenen. We moeten dit momentum gebruiken om de start van een nieuwe industriële revolutie in te luiden. Door een statuut op te zetten waarbij kennisinstellingen de innovatiecapaciteit van de entertainmentsector vergroten, versterken we op lange termijn de innovatiekracht van de hele Vlaamse economie.

Dit doen we door:

- De samenwerking tussen de kennisinstellingen onderling continu te stimuleren;
- Valorisatie voor cross-sectorale innovatieprojecten te bevorderen en financieel te ondersteunen;
- Blijvend aandacht te hebben voor zowel de economische als de maatschappelijke impact van onderzoek en de creatie van nieuwe innovatieve technologieën;
- Het verbreden van de doelgroep van het Vlaamse innovatie-instrumentarium (*project 41, werf 3*);
- Onderzoek en ontwikkeling te stimuleren door VLAIO-subsidies ter beschikking te stellen via speerpuntcluster (*project 40, werf 2*);
- Onderzoeksbudgetten voor innovatie binnen de entertainmentsector gericht te laten groeien tot 15 miljoen euro per jaar tegen 2029 (*project 40, werf 2*);
- De toegang tot financiering voor startups en kleine bedrijven te versterken (*project 34, werf 2*);
- Internationale verbindingen te zoeken en vast te leggen (*project 35, werf 2*).



Interuniversitair micro-electronica Centrum, Leuven

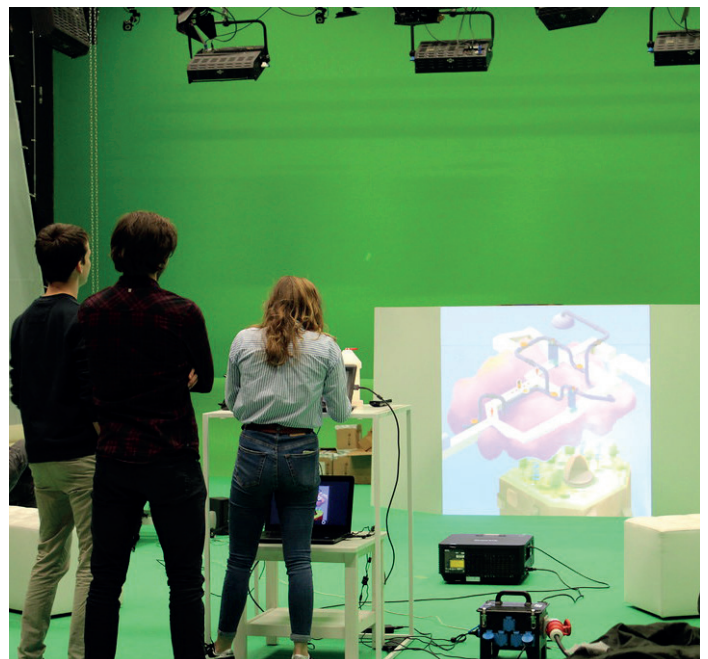
3 Talent als essentiële motor voor een hoogwaardige Vlaamse ET-sector

De coronacrisis heeft diepe wonden achtergelaten in de entertainmentsector. De stilstand bracht veel werkloosheid met zich mee. Bovendien is de entertainmentsector een sector waar vele uren worden gewerkt, vaak in het weekend, tegen een lage en onzekere return. Kortom, de sector heeft de afgelopen jaren aan aantrekkelijkheid verloren. Jongeren en technisch personeel hebben afgehaakt, waardoor diverse schakels van tewerkstelling in de sector onder druk komen te staan: van catering tot podiumbouw, van digitale creatievelingen tot scenarioschrijvers.

Daarnaast hebben we een te weinig gespecialiseerde en verbindende omgeving om bedrijven en nieuw talent te huisvesten en aan te trekken.

Veel expertise en talent wordt ontwikkeld in Vlaanderen - mede dankzij sterke kennisinstellingen en gespecialiseerde opleidingen - maar de valorisatie van dit talent en deze kennis gebeurt steeds vaker in het buitenland. Zo behoort de game-opleiding Digital Arts & Entertainment aan Howest wereldwijd tot een van de topopleidingen voor videogame-ontwikkelaars en telt ze meer dan 1700 studenten. Helaas kiest 40% van de afgestudeerden voor een job buiten België.

Om nieuw talent aan te trekken en de sector draaiende te houden, pleiten we voor een helder studieoverzicht over alle kennisinstellingen heen, adaptie en experiment met nieuwe technologieën in een vroeg stadium van een curriculum en specifieke opleidingsmodules binnen het regulier en volwassenenonderwijs voor de groene en digitale transitie van de sector.



Opleiding Game Development binnen het Digital Arts and Entertainment programma van de Howest

AMBITIE

Een sterke reputatie voor de Vlaamse entertainment-technologie komt er niet alleen door het een innovatiestatoot te geven en aan te duiden als dé creatieve hub van Europa. Het is des te belangrijker om te investeren in het aantrekken en behouden van talent binnen deze sector en de braindrain te stoppen. Talent is een essentiële motor voor innovatie en de duurzame verankering van de sector.

Concreet willen we:

- De sector terug aantrekkelijk maken met publiekscampagnes, politieke waardering en werkgeversincentives;
- Toegepaste opleidings- en bijscholings-trajecten binnen het volwassenen-onderwijs organiseren (*project 38, werf 2*);
- Knelpuntvacatures invullen door verloning en work-life balance aantrekkelijker te maken;
- Een sterker juridisch kader voor bescherming van intellectueel eigendom opzetten (*project 37, werf 2*);
- Vanuit de sector een voorstel indienen voor nieuwe beroepskwalificaties (*project 38, werf 2*);
- Op basis van beroepskwalificaties een nieuw specialisatiejaar inrichten op BK-niveau 4, met dubbele finaliteit, waarin sterk ingezet wordt op duaal leren (*project 40, werf 2*).



Opleiding Game Development binnen het Digital Arts and Entertainment programma van de Howest

4 Vlaamse entertainment-technologie als internationaal handelsmerk

Van chiptechnologie in mobiele telefoons tot de captatie van de belangrijkste sportwedstrijden, van internationale videogames met dagelijks miljoenen gebruikers tot het organiseren van de beste muziek- en lichtfestivals ter wereld. Vlaanderen staat internationaal bekend als een bron van creativiteit die door experts erkend wordt vanop de Biënnale in Venetië tot op het WEF Davos of tot op de Game Developers Conference in San Francisco. Vlaanderen heeft de afgelopen jaren sterk ingezet op internationalisering van haar entertainmentsector en heeft de ambitie dit beleid te versterken.

Vlaanderen wil haar bedrijven en kennisinstellingen die rond entertainment-technologie werken sterker positioneren als handelsmerk om een grotere hefboom in haar handelsbalans te creëren. Een sterk internationaliseringsbeleid opzetten binnen bijvoorbeeld de werking van Flanders Investment & Trade, de op te richten speerpuntcluster en de participatie aan Europese entertainmentconsortia zorgt ervoor dat producten en diensten van zowel startups, scale-ups als grote bedrijven de exportpositie versterken. Anderzijds zal Vlaanderen haar entertainmentecosysteem zo inrichten dat buitenlandse investeringen met minimaal 30% kunnen toenemen en nieuw talent zich kan vestigen in Vlaanderen.

Door nieuwe creatieve hubs en incubatoren in te richten en bestaande te versterken, zullen ondersteunende diensten ervoor zorgen dat de digitalisering en time-to-market van nieuwe entertainmentproducten en -diensten aanzienlijk kan worden versneld. Vlaanderen richt zich hierbij vooral op het grote groeipotentieel van de videogame- en mediasector om koploper in Europa te worden.



Larian Studio's hoofdkwartier in Gent, Belgische Game Developer en Publisher

AMBITIE

Een sterk internationaliseringsbeleid bestaat uit twee pijlers: het versterken van de export en het vergroten van buitenlandse investeringen in Vlaanderen.

Concreet willen we:

- De internationale zichtbaarheid van Vlaamse entertainmentbedrijven vergroten door het organiseren van (startup-)events en het aantal buitenlandse zendingen te verhogen (*project 35, werf 2*);
- De samenwerking met FIT versterken door gezamenlijk events en seminaries te organiseren (*project 34, werf 2*);
- Het Entertainment Lab als startupinitiatief internationaal verankeren om jonge entertainmentbedrijven naar Vlaanderen te trekken (*project 34, werf 2*).

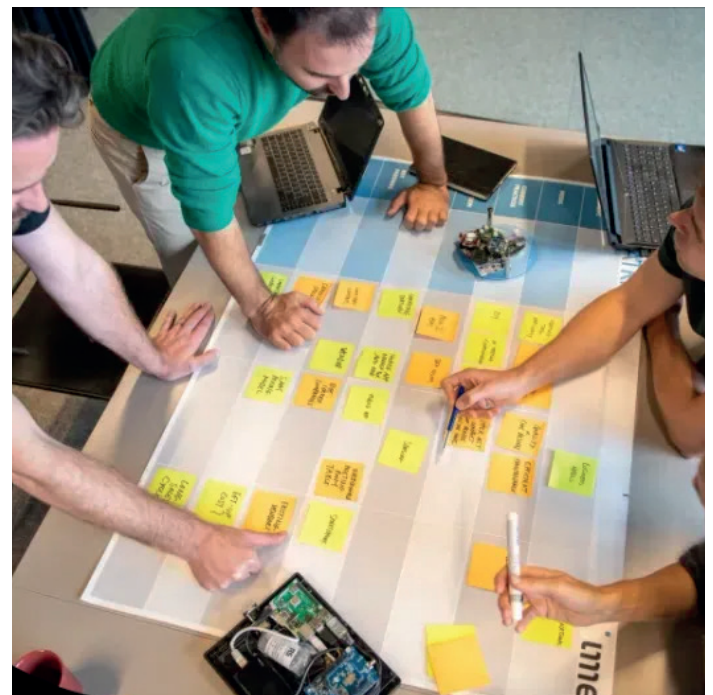
5 Sterke samenwerkingen vormen een krachtig netwerk

Uit de vele gesprekken bleek al snel dat bedrijven in de entertainmentsector elkaar amper kennen en weinig samenwerken. Bedrijven op de Corda Campus in Hasselt komen nauwelijks in contact met organisaties in bijvoorbeeld Hangar K in Kortrijk of het Wintercircus in Gent. Ook blijft het een herculesopdracht voor middenveldorganisaties als VOKA, Agoria, etc. om bedrijven kennis met elkaar te laten maken en effectief co-creatieprojecten op te zetten. Dit veroorzaakt een groot socio-economisch verlies. Samenwerking tussen bedrijven zorgt voor verhoogde kennisdeling, kostenbesparing, risicospreiding en schaalvoordelen.

Verder moet het de ambitie zijn om een netwerk op te zetten met andere speerpuntclusters in Europa zoals in Spanje, Duitsland en Denemarken om de socio-economische impact van entertainment te valideren. Daarnaast moet Europese samenwerking bedrijven in staat stellen om elk jaar tientallen topevenementen op te zetten. Vlaanderen telt de meeste festivals per capita ter wereld en wil hierin ook koploper blijven. Denk maar aan internationaal gerenommeerde festivals zoals Tomorrowland, Pukkelpop en Rock Werchter die onze regio op de kaart zetten en over voldoende kennis en ondernemingszin beschikken om een internationaal publiek te ontvangen.

Intersectorale samenwerking zal de komende jaren de sleutel tot succes vormen, waarbij ook de kennisinstellingen hun steentje zullen bijdragen. Een versterkt innovatie-ecosysteem voor de entertainmentsector met sterke partners zoals bijvoorbeeld Imec, zal zoals in diverse andere economische clusters zorgen voor een acceleratie aan nieuwe spin-offs en startups met nieuwe producten en diensten.

Deze nieuwe entiteiten zorgen op hun beurt voor tewerkstelling, economische en maatschappelijke meerwaarde en out-of-the-box oplossingen voor de uitdagingen van morgen.



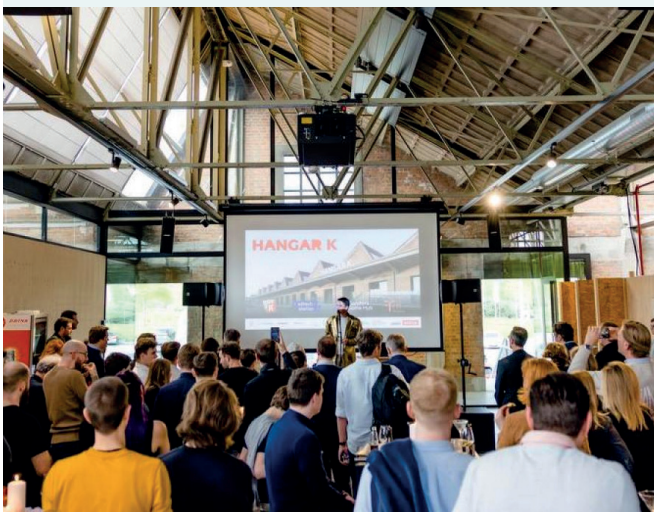
EntertainmentLab door FIT en Startup.Flanders in samenwerking met Bundl, Imec.istart en Tomorrowland

AMBITIE

In de komende jaren zal het belang van een digitaal en fysiek netwerk essentieel blijven voor de draagkracht van de sector. Het is dan ook onze ambitie om bedrijven, content creators en creatievelingen te ondersteunen.

Concreet willen we:

- Co-creatie en samenwerking stimuleren binnen onderzoek en ontwikkeling;
- Een digitaal netwerk opzetten voor de verschillende schakels in de waardeketen van de entertainmentsector (*project 39, werf 2*);
- Een landingsplek en ecosysteem creëren in Vlaanderen dat kan dienen als nieuwe socio-economische hub in het centrum van Europa waar bedrijvigheid hand in hand gaat met recreatie, educatie en aangenaam leven;
- De kennisinstellingen, in samenwerking met Imec, permanent uitdagen om samen te werken en beter in te spelen op de noden op het vlak van innovatie en talentontwikkeling.



Netwerkevent in Hangar K, Kortrijk

Ambitie 2 : Een landingsplaats vinden in een bloeiende Rupelstreek

“In de toekomst zullen alle regio’s in Vlaanderen een globale ruimtelijke transitie moeten ondergaan onder invloed van de klimaatcrisis. De Rupelstreek kan daarin een testcase en voorloper worden.”

Pioniers in transitie: Toekomstbestendige en gedragen ontwikkeling van de Rupelstreek

Het Entertainment Technologieproject is een uitgelezen kans voor de Rupelstreek. Een kans om het project in te bedden in een globale ruimtelijke transitie. In de toekomst zullen alle regio's in Vlaanderen een dergelijke transitie moeten ondergaan onder invloed van de klimaatcrisis. De Rupelstreek kan daarin een testcase en voorloper worden.

Deze transitie zal moeten vertrekken vanuit een nieuwe ambitie dat het bestaande erfgoed een tweede leven geeft en de hele streek een vernieuwde identiteit. De transformatie kan zich niet enkel profileren als een economische ontwikkeling maar moet ingebed worden in een inclusief verhaal dat gaat over water, wonen, werken, ontspannen, natuur en mobiliteit en dat iedereen meeneemt. Het is een kans om de landschappelijke waarde van de regio terug op de voorgrond te plaatsen en van natuurherstel een waardige onderlegger te maken. Het is een kans om een heuse modal shift te realiseren en nieuwe toekomst-bestendige mobiliteitsinfrastructuur uit te rollen. Het is een kans om van de regio een hoogwaardige woon- en werkomgeving te maken en ze tegelijkertijd internationaal op de kaart te zetten.

Hiervoor moet een toekomstbestendige ruimtelijke ambitie ontwikkeld worden dat samen met een brede groep van stakeholders en burgers wordt opgebouwd. Door het economisch perspectief ruimtelijk en maatschappelijk te benaderen wordt de kans op slagen vergroot om de regio te transformeren naar een unieke plek voor bewoners en bezoekers.



*Beelden uit de Rupelstreek: de kern van Boom en de
klei-ontginning in Rumst*

**Erik Wieërs,
Vlaams Bouwmeester**

**“Het doel is helder: een bloeiende
Rupelstreek waar de
entertainmentsector zich thuis voelt,
met aandacht voor lokale
gemeenschappen, bereikbaarheid,
natuurbehoud, economische groei en
hoogwaardige ontwikkelingen.”**

Een ambitiekaart als instrument om win-wins te identificeren

De ambitie om een sterke internationale Entertainment Technologiesector op te bouwen tot koploper in Europa is nauw verbonden met een tweede ambitie: het creëren van een landingsplek voor de ET-sector door gebiedsontwikkeling en herwaardering van de Rupelstreek.

De Rupelstreek staat de komende jaren voor een mix van uitdagingen en kansen die als vliegwiel kunnen dienen voor de Vlaamse entertainmentsector. Zo kampt de streek met een hoge werkloosheid, maar tegelijk zijn er heel wat onderwijsinstellingen in de buurt die een reservoir aan talent vormen om dit tekort op te vullen.

Daarnaast zien we interessante bedrijven en startups in de entertainmenttechnologie, maar ook oude industrieën die zichzelf moeten herpositioneren. Het ontwikkelen van een strategie voor de Rupelstreek betekent het vinden van een balans tussen het stimuleren van nieuwe en gevestigde (ET-)bedrijven en het revitaliseren van de streek als geheel.

Het doel is helder: een bloeiende Rupelstreek waar de entertainmentsector zich thuis voelt, met aandacht voor lokale gemeenschappen, bereikbaarheid, natuurbehoud, economische groei en hoogwaardige ontwikkelingen.

Cruciaal voor succes is een nauwe samenwerking met alle belanghebbenden in de streek, waaronder lokale en regionale overheden, administraties en burgerbewegingen.

De win-wins worden in deze ambitienota samengevat in een eerste ambitiekaart die is opgebouwd uit vijf ambities:

1. Verbonden door stromen;
2. Vergeten streek herontdekken;
3. Technologie en innovatie in het groen;
4. Een leefbare en bruisende streek;
5. Co-creatie als drijfveer voor projecten.

De kaart toont de Rupelstreek in de ruime omgeving van de Scheldevallei, Mechelen tot Antwerpen.

Elke ambitie is een informatielaag in de kaart die tijdens het traject zal worden aangevuld en aangepast in co-creatie met stakeholders zoals de Provincie Antwerpen, de stad Mechelen en de Rupelgemeenten, met in het bijzonder Boom, Rumst en Willebroek. Per ambitie worden de ontwikkelingsstrategie en de onderzoeksbehoefte beschreven, aangevuld met een voorbeeld uit binnen- of buitenland ter inspiratie.

Bij het verder vormgeven van de ontwikkelingsstrategie voor de Rupelstreek, die wordt opgeleverd begin 2025, zullen we de vijf ambities vertalen naar concrete projecten en meetbare criteria. Deze criteria en kritische succesfactoren zullen dienen om projecten in de regio te beoordelen en helpen bij het vergelijken en in kaart brengen van de strategie.

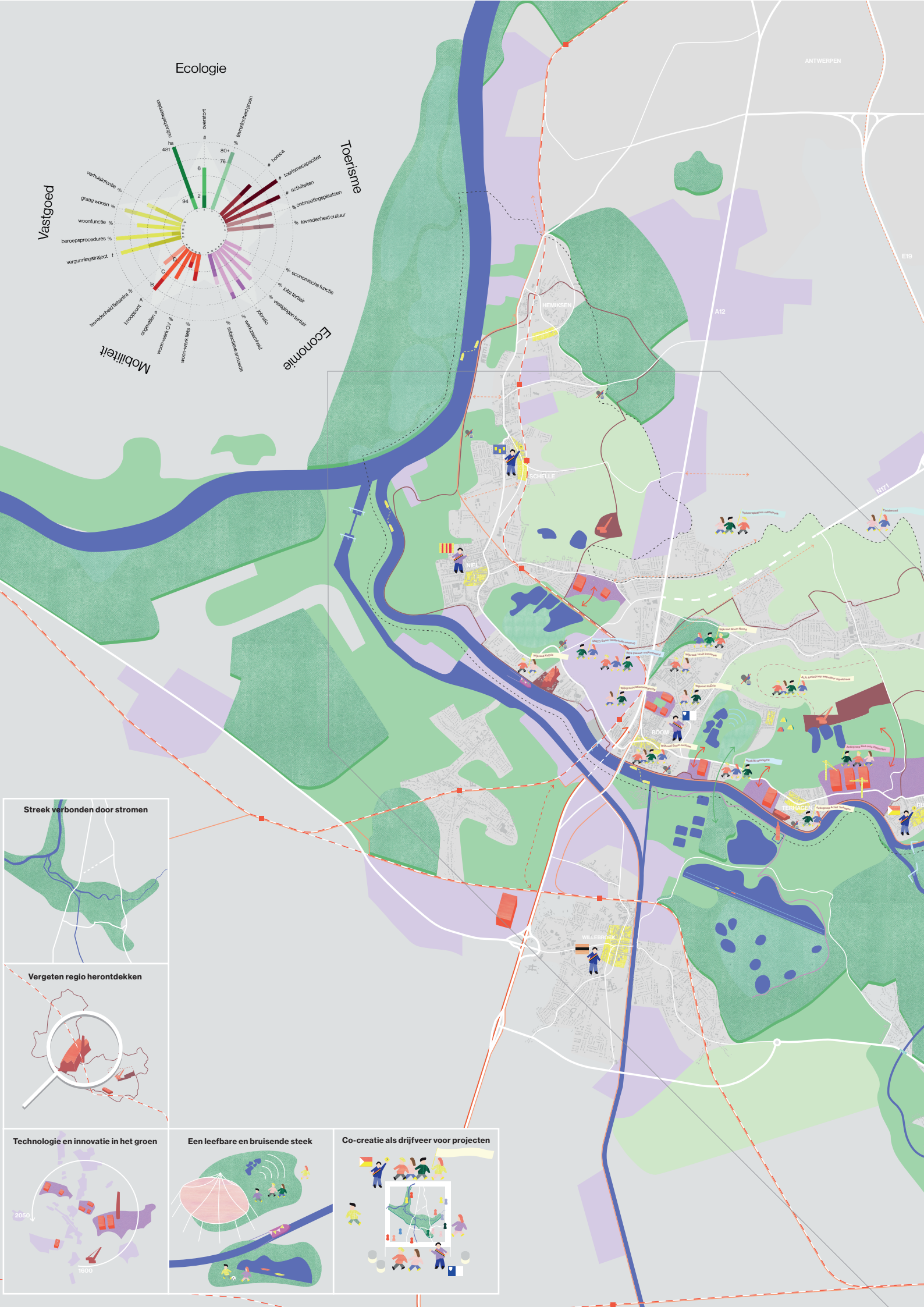
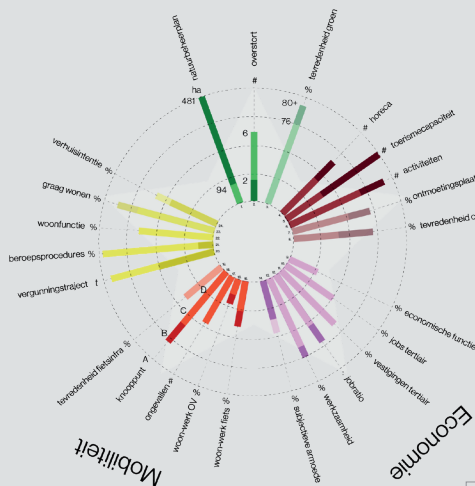
Ecologie

Vastgoed

Toerisme

Economie

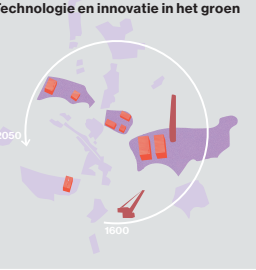
Mobiliteit

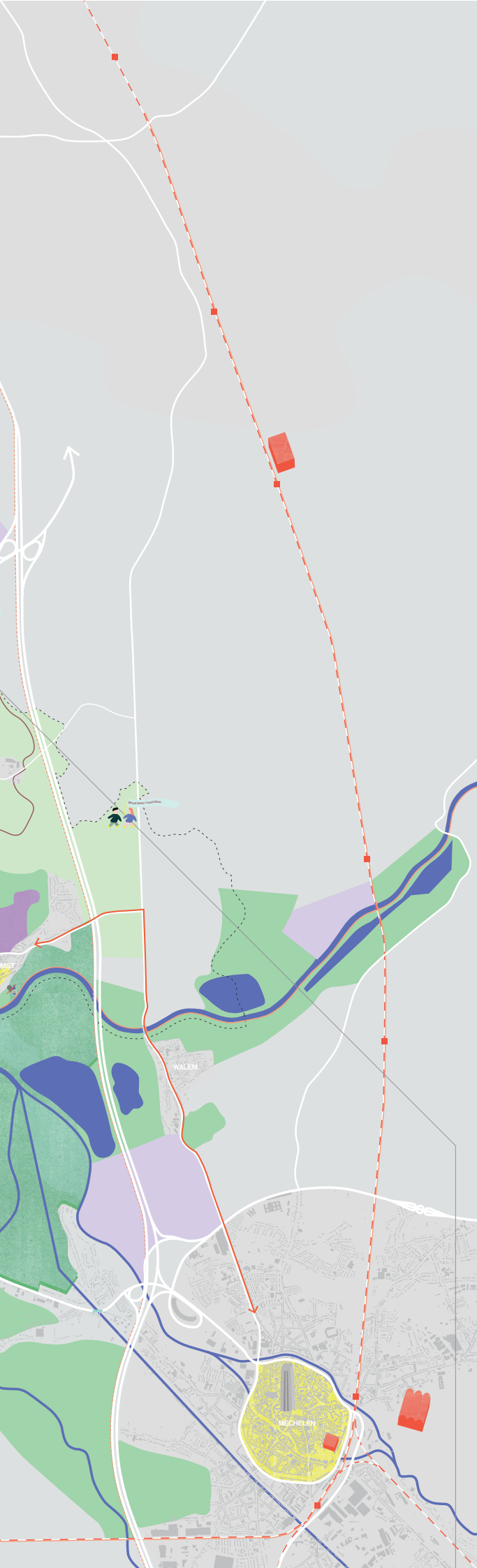


ANTWERPEN

A12

N17





Legende Ambitiekaart

- water
- snelweg
- snelweg verlenging
- hoofdwegen
- secundaire wegen
- groene ruimte
- natuurgebied
- moerasgebied
- landbouw
- bebouwing
- grootsteden
- bedrijventerreinen
- kleiputten
- kernen
- spoorweg
- fietssnelweg
- fietspad
- recreatieboog
- baksteenroute
- brug
- Rupelstreek
- bus en tram
- spoorweg verlenging
- treinstation
- wegwerken overstort

1 Streek verbonden door stromen



De sterkte van de Rupelstreek op veel vlakken is haar ligging op het kruispunt van verschillende water- en mobiliteitsstromen. Deze ambitie kenmerkt de streek vandaag, loopt door haar geschiedenis heen en vormt de belangrijke drager voor de toekomst.

Een eerste set aan stromen zijn de rivieren en kanalen die het gebied doorkruisen in noordoostelijke richting. De Schelde, de Rupel, het kanaal van Willebroek, de Nete en de Dijle maken samen met talrijke beken en waterbekkens de Rupelstreek tot een fascinerend waterlandschap dat met de seizoenen en getijden verandert. Het vormt de verbinding tussen de centrumsteden Mechelen en Antwerpen op verschillende manieren.

In de noord-zuid richting zijn de mobiliteitsstromen dominant. De spoorlijn Antwerpen-Puurs, fietssnelwegen tussen Brussel en Antwerpen, de A12 en de E19 vormen samen met het lokaal wegennet en de oost-westelijke fietssnelwegen tussen Sint-Niklaas, Dendermonde en Mechelen een ladder

doorheen het gebied die de potentie heeft om de Rupelstreek tot een uitstekend ontsloten gebied te maken voor de verschillende vervoersmodi, die een Vlaamse modal shift naar 40% meer fietsverkeer en openbaar vervoer voor woon-werkverkeer mogelijk maken. Met de nodige middelen kan enerzijds de kwaliteit van het openbaar vervoer en de fietsinfrastructuur opgetild worden en anderzijds het gebied beter bereikbaar maken gezien de toekomstige vastgoedprojecten.

De mobiliteitsstromen in de Rupelstreek vertonen hiaten die leiden tot diverse problemen. Sommige stromen veroorzaken een aanzienlijke en systematische overlast zoals bijvoorbeeld slecht gelegen bedrijven en bedrijvenczones waardoor vrachtverkeer door de dorpskernen raast.

De rioleringsoverstorten in Willebroek en Niel hebben een nadelig effect op de waterkwaliteit in de waterlopen. Daarnaast kunnen we ook de circulaire dimensie van materiaalstromen toevoegen aan dit verhaal zoals de kleiontginning over het water en de weg.



Treinnetwerk tussen Antwerpen en Brussel

AMBITIE

We willen een optimaal netwerk creëren voor mobiliteit, recreatie, economie en ecologie, gebaseerd op de bestaande stromen doorheen het gebied.

Concreet willen we de volgende jaren inzetten op:

Onderzoekstrajecten

- Verder bouwen op de lopende mobiliteitsstudies van de Provincie Antwerpen;
- Het opzetten van mobiliteitsstudies die de barrièrewerking van de Rupel moeten opheffen (*project 46, werf 6*). Concreet gaan we binnen werf 6 werken aan volgende scenario's:
 - » Het optimaliseren van de treinfrequentie Antwerpen–Puurs (*project 23, werf 6*);
 - » Het optimaliseren van de busfrequentie Mechelen–Rumst–Boom (*project 24, werf 6*);
 - » Het uitbreiden van het sneltramspoor Brussel - Willebroek naar Boom (*project 30, werf 6*);
 - » HOV-bus langs de A12 vanuit Antwerpen;
 - » Het activeren van de spoorbocht 52/2 en de treinverbinding Boom – Willebroek - Mechelen (*project 27, werf 6*);
 - » Een voetgangers- en fietsersbrug over de Rupel ter hoogte van De Schorre en Hazewinkel en bestaande veerdiensten over de Rupel en de Schelde optimaliseren (*project 13, werf 4*);
- Het mitigeren van het vrachtverkeer (*project 44, werf 6*);
- Het creëren van levendige bedrijventerreinen met aandacht voor de vrachtverkeerproblematiek (*project 33, werf 2*);
- Het in kaart brengen van het metabolisme van de Rupelstreek (energietransitie, warmte, klimaatadaptatie, drinkwater, gezond leven, luchtkwaliteit, vitale economie, bouwketen) (*project 31, werf 1*).

Projecten

- Investeren in fietssnelwegen en fietsverbindingen (*project 22, werf 6*);
- Versneld wegwerken van de twee overstortplaatsen met de grootste impact op de natuur (Niel, Willebroek) (*project 12, werf 4*).

Inspirerend voorbeeld: l'Estuaire Nantes en Saint-Nazaire (FR)

Het gebied tussen de twee steden Nantes en Saint-Nazaire wordt sterk gekenmerkt door de natuurlijke stroom van de Loire die in Saint-Nazaire uitmondt in de Atlantische Oceaan. Langs de oevers zijn historische dorpskernen, industrie, recreatie en natuur te vinden. Snelwegen en trage, recreatieve wegen dooraderen het gebied en vormen de basis voor de economie, leefbaarheid en toerisme. Beide steden zijn deel van de Nantes Saint-Nazaire development company en Port Nantes Saint-Nazaire voor economische ontwikkeling, en Estuaire Nantes Saint-Nazaire (een toeristisch traject van 120km tussen de twee steden met permanente kunstwerken in en langs het water).



Kunstwerk als deel van het Artistiek Parcours van l'Estuaire



De monding van de Loire, met alle kernen van Nantes tot Saint Nazaire

2 Vergeten regio herontdekken



Binnen het Vlaamse toeristische en recreatieve landschap heeft de Rupelstreek een uniek, zij het minder uitgesproken, maatschappelijk profiel. Na het bijna volledige vertrek van de baksteenindustrie in de vorige eeuw is haar economisch karakter gefragmenteerd geraakt. Het langzame verdwijnen van de baksteenindustrie heeft industriële erfgoedlicten in het landschap achtergelaten in de vorm van bijzondere gebouwen, zoals de oude baksteenfabrieken in Noeveren, de nostalgische cinema Roxy Palace in Rumst, tal van historische straten en pleinen en landschapsarchitectuur door kleiontginning die tot op heden op kleine schaal doorgaat. Deze sporen dragen bij aan een intrigerende “patina” die elders in Vlaanderen vaak verloren is gegaan.

Tegelijkertijd is de herontdekking van de streek aan de gang. Jaarlijks ontdekken duizenden internationale bezoekers het gebied omwille van het muziekfestival Tomorrowland. Naast de vele investeringen die het festival al heeft gedaan op De Schorre, staat men open voor verdere investeringen in en rond De Schorre waarbij het hele jaar door de beleving, cultuur, entertainment en recreatie door Tomorrowland kan worden aangeboden in een groenblauwe omgeving.

Echter, de realiteit is dat milieu-hygiënische, juridische en planologische zaken het langdurig voortbestaan van Tomorrowland bemoeilijken en op korte termijn een oplossing vragen voor bv. de bodemvervuiling en mogelijk zakelijke rechten op De Schorre en de verkleinende footprint van de camping Dreamville. Daarnaast moet er op De Schorre ook ruimte zijn voor laagdrempelige, toegankelijke, zachte recreatie.

Als deel van het Nationaal Park Scheldevallei kent de streek geleidelijk aan een ecologische en toeristische opmars: een groene poort vanuit Mechelen via de Rupel en de Schelde tot in Gent en Antwerpen. Het Nationaal Park heeft als doel de natuurwaarde van de bestaande natuur te verhogen en tegen 2033 de huidige natuurkern van de Rupelvallei te vergroten met 387 hectare bijkomende oppervlakte natuurbeheerplan type 3 of 4. Ook op mobiliteitsvlak staan verschillende projecten in de steigers (initiatie- of planningsfase) om de herontdekking van de streek te faciliteren zoals de verbetering van fietsverbindingen en de verbinding van de stationsomgeving van Boom met het centrum. Op het gebied van toerisme kan het aanbod op vlak van horeca en beleving verbeterd worden om de toeristische (her) ontdekking te ondersteunen, bijvoorbeeld door duurzaam logeren en beleven in het groen te promoten.



Industrie in de Rupelstreek ten tijde van de Industriële Revolutie

AMBITIE

We willen van de ‘underdog’-positie van de Rupelstreek een Unique Selling Point (USP) maken. Het is een streek met een ‘ruw kantje’ maar met gerichte bodemsanering, een selectieve herwaardering van de erfgoed-relicten in het landschap, verbeterde toegankelijkheid gelinkt aan de groenblauwe dooradering, de beleving van de voormalige ontginningsgebieden en publiekscommunicatie kan dit een aantrekkingskracht worden voor de creatieve industrie, entertainmenttechnologie en toerisme.

We willen de volgende jaren concreet inzetten op:

Onderzoekstrajecten

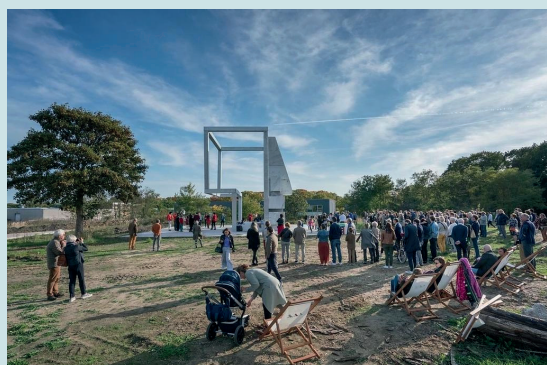
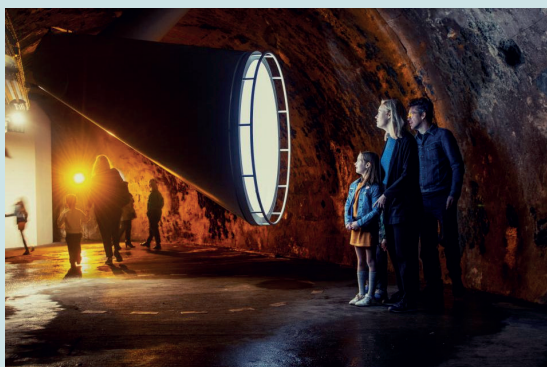
- Een haalbaarheidsstudie voor een groenblauwe verbinding tussen de Rupel als ruggengraat en achterliggende groenblauwe gebieden, inclusief een onderzoek naar een toeristisch profiel als poort van het Nationaal Park Scheldevallei richting Mechelen (*project 12, werf 4*);
- De opmaak van een hoogwaardig 365-dagen publiekswerking in samenwerking met alle betrokkenen op De Schorre en vertrekkend vanuit het masterplan De Schorre 2.0. Dit betreft laagdrempelige, toegankelijke, zachte recreatie, de evenementenwerking en de immersieve en presentatieplekken (*project 18, werf 5*);
- Een scenarioplanning voor een groenblauwe long vanuit De Schorre over Hazewinkel tot de natuurgebieden rond de stad Mechelen. Dit is inclusief de fiets- en voetgangersverbinding die de connectie maakt met de recreatiestrip Hazewinkel (*project 13, werf 4*);
- Bodemonderzoeken met betrekking tot brownfields en kleiputten (*project 12, werf 4*).

Projecten

- De Schorre en Hazewinkel verder ontwikkelen als grote recreatieparken en groenblauwe long (*project 13, werf 4*);
- Het opstellen van nabestemmingen en bodemsaneringsprojecten voor de kleiputten en brownfields (*project 12, werf 4*);
- Opstarten UNESCO-label Geopark Schelde Delta (*project 11, werf 4*).

Inspirerend voorbeeld: Mijnsites Genk

De herontwikkeling van de mijnsites in Genk kan een voorbeeld zijn van een heractivering van een vergeten streek. Na decennia van verloedering, werden deze dankzij grote investeringen omgedoopt tot incubatoren voor creatieve en economische activiteit. De relatie tot De Wijers, de Stiemerbeekvallei en het Nationaal Park Hoge Kempen worden de sites toegankelijk als deel van het recreatief netwerk in de provincie.

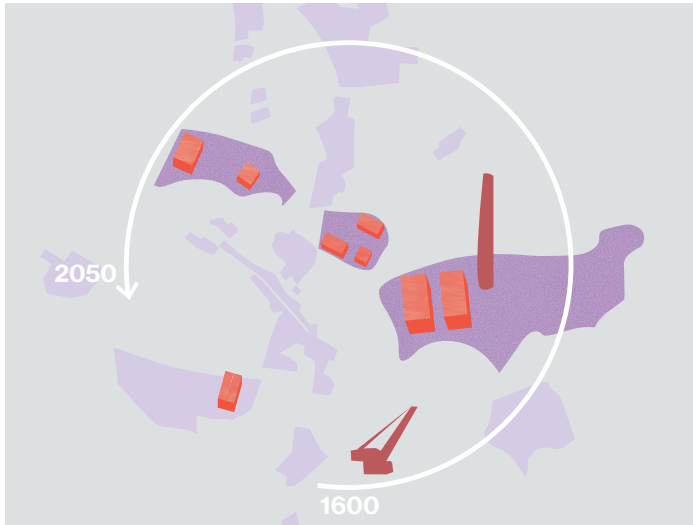


Culturele en toeristische programmatie op C-Mine (Winterslag) en La Biomista



Visitor center van het Nationaal Park Hoge Kempen op de voormalige mijnsite en huidige bedrijvensite THOR

3 Technologie en innovatie in het groen



De Rupelstreek is een logische landingsplek voor de Entertainment Technologiesector in Vlaanderen. De regio ligt centraal tussen Antwerpen, Brussel en Mechelen en heeft een geschiedenis in innovatie en technologie die tot op vandaag zichtbaar is zoals bijvoorbeeld in- onbruik-geraakte machines in het landschap en oude maritieme infrastructuur. De vele bedrijventerreinen in het gebied zijn een restant van dit productief verleden.

Vandaag komt daar een nieuwe laag bij met de vestiging van spelers zoals bv. We Are One World met hun festival Tomorrowland op De Schorre, FACE en Lab of Tomorrow op Hoek 76 in Boom, Studio 100 in Schelle, Telenet in Mechelen en de nabijgelegen AED studio's in Lint. Deze nieuwe economische activiteit biedt duurzame kansen voor de streek omdat ze minder vervuilend is dan de historische baksteenindustrie. Ze is daarom ook beter combineerbaar met andere functies zoals wonen en recreatie.

Nog een reden om de Rupelstreek als landingsplek te zien voor entertainmenttechnologie is de werkgelegenheid in de regio.

De werkgelegenheid is met een gemiddelde van 53,5 jobs per 100 inwoners vandaag lager dan het Vlaamse gemiddelde van 73,7. De entertainmentsector kan lokaal werken stimuleren voor diverse profielen, van makers en uitvoerders tot denkers en alle combinaties daarvan.

De streek is uitermate geschikt om de werkzaamheidsgraad te verhogen, nieuwe initiatieven op te starten en economische meerwaarde te creëren. Met sites als Hoek 76, De Klamp en Catenberg biedt de ruime Rupelstreek opportuniteiten om met publieke entiteiten zoals de gemeente Boom, Rumst, Willebroek, de stad Mechelen en bestaande private actoren zoals bijvoorbeeld WAOW engagementen aan te gaan en te cofinancieren in creatieve hubs, ontmoetingsplekken, zachte recreatie en bedrijvensites zoals op Catenberg en Molleveld.

We onderscheiden in deze ambitie ruimte voor arbeids- en ruimte-intensieve bedrijvigheid. Onder de eerste categorie vallen kantoren, labo's en (kleine) ateliers voor kennisproductie, getypeerd door veel jobs per vierkante meter. De Klamp in Boom is één van de sites die wordt onderzocht of er dergelijke activiteit mogelijk is. De tweede categorie omvat productieruimten voor installaties, decors en objecten. Deze worden getypeerd door minder jobs per vierkante meter. In deze context wordt in de buurt van Catenberg gekeken naar mogelijke ontwikkelingen. Op Catenberg heeft WAOW bijvoorbeeld de ambitie om een atelier en studio's op te zetten. Deze ruimtes met een focus op maakindustrie en creativiteit worden uitgerust met de meest innovatieve technieken om de beleving ook in een digitale wereld te kunnen brengen. Door deze faciliteiten te centraliseren op één site ontstaat er een omgeving waar creatieve ideeën elkaar bestuiven en worden omgezet in tastbare realiteit.

Bovendien biedt deze gecombineerde locatie mogelijkheden voor publiekspresentaties en educatieve initiatieven, waardoor het proces van creatieve ontwikkeling toegankelijker wordt voor een breder publiek.

We kijken ook naar de gehele Rupelstreek, met diverse sites die geschikt zijn voor beide activiteiten, vaak in elkaars nabijheid.

Een belangrijke USP van het gebied is haar groene karakter en haar centrale ligging. De nabijheid van snelwegen, fietssnelwegen en spoorwegen kunnen het gebied goed bereikbaar maken, mits de nodige investeringen om een modal shift te realiseren. De sites en bedrijventerreinen in het gebied liggen op nog geen 5 minuten wandelen van groene gebieden. Deze groene gebieden kunnen versterkt worden met wandelpaden, programmatie en sportfaciliteiten. Een ander voordeel is de variërende grootte van de sites: van grote percelen met grootschalige loodsen tot ruimte voor kleinere ateliers en kantoorgebouwen.

Mechelen ligt op 8 kilometer afstand. De stad heeft een waardevolle 16de-eeuwse historische stadskern en een goed functionerende economische en toeristische sector. Van de actieve bevolking in Mechelen is 26% tewerkgesteld in de creatieve sector. Wegens de groeiende vraag heeft men nood aan kantoren en bedrijventerreinen (voor verschillende sectoren). Deze combinatie trekt duidelijk bedrijven aan.

Samenwerking met de nabije kennis-instellingen en scholen is essentieel. We denken bijvoorbeeld aan Thomas More in Mechelen, de Universiteit Antwerpen, Karel de Grote Hogeschool, Artesis Plantijn, etc. maar ook de technische en andere middelbare scholen in de streek die mee vorm kunnen geven aan samenwerkingsprojecten die leiden tot nieuwe startups en duale leertrajecten om talentontwikkeling en ondernemerschap te stimuleren.



Relicten van oude technologieën maken deel uit van het dagelijks leven in de regio



Overzichtbeeld van De Schorre in Boom ten tijde van het Tomorrowland Festival



Lab Of Tomorrow, een incubator van We Are One World op bedrijventerrein Hoek 76 in Boom

AMBITIE

We willen de werkgelegenheid en jobratio verhogen in de Rupelstreek, door in te zetten op de ET-sector. Dit betekent ruimte maken voor verschillende werktypes in deze sector, zowel arbeids- als ruimte-intensieve activiteit. Het groene karakter en de geografisch optimale verbindingen naar centrumsteden, stations en de luchthaven worden hiervoor als USP ingezet.

We willen de komende jaren inzetten op:

Onderzoekstrajecten

- Onderzoek naar de haalbaarheid en de gemengde ontwikkeling De Klamp: sanering, park, woningen, kantoren, hotel en parking: opmaak provinciaal ruimtelijk uitvoeringsplan, opmaak business plan, etc. (*project 5, werf 2*);
- Onderzoek naar de haalbaarheid en ontwikkeling van een ruimte-intensieve bedrijventerrein: opmaak business plan met publieke overheden en private investeerders (*project 6, werf 2*);
- Een juridische investeringsstructuur voor het eigenaarschap en de exploitatie van bedrijventerreinen (*project 6, werf 2*);
- Onderzoek naar de bijkomende woonfuncties.

Projecten

- Gemengde ontwikkeling van De Klamp: eerste steenlegging 2028. We mikken hierbij op een tewerkstelling van 2.500 personen na 2030 (*project 5, werf 2*);
- Ontwikkeling van een ruimte-intensieve bedrijventerrein. We mikken hier op een tewerkstelling van 750 personen voor een 20-tal bedrijven (*project 6, werf 2*);
- Creëren van voldoende kwalitatieve woonegelegenheden (voor Boom en Rumst);
- Planologische verankering camping Tomorrowland - Dreamville (*project 16, werf 5*);
- Economisch-educatieve samenwerking met Stad Mechelen (*project 7, werf 2*).

Inspirerend voorbeeld: Strijp-S in Eindhoven

Het bedrijventerrein Strijp-S huisde lange tijd de productielijn van Philips verlichting armaturen. Met het vertrek van Philips is het plan opgepakt om Strijp-S te ontwikkelen tot een broedplaats voor de creatieve sector. Onder de vlag Old Buildings, New Ideas wordt bedrijvigheid aangetrokken die zich vooral op design en technologie richt. In de oude fabriekspanden ontstaan open ateliers waar creatieve ondernemers hun werkplek vinden. In 2016 vestigt ook de creatieve school Sint Lucas zich hier. Er werd ook ruimte gecreëerd voor permanente woningen, horeca, kunst en cultuur. Met een regelmatig lichtfestival bouwt de site verder aan haar geschiedenis.

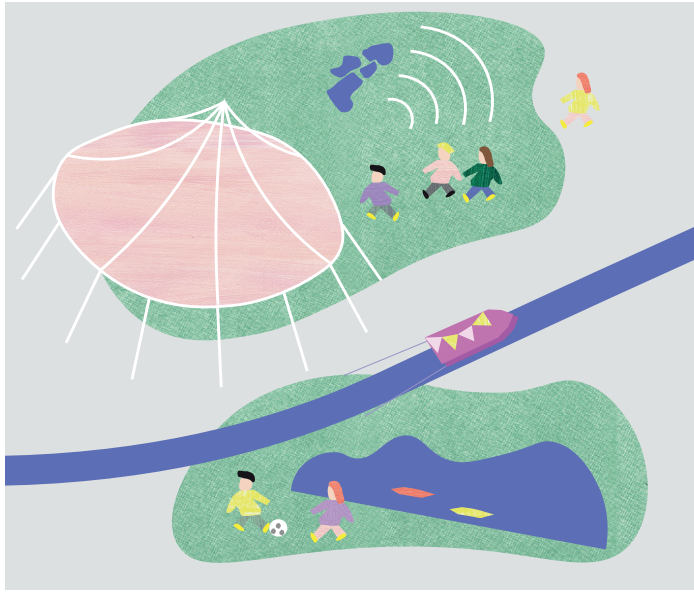


Oude gebouwen en de tussenruimte ingezet voor innovatieve bedrijvigheid



Stapsgewijs worden ook woongebouwen toegevoegd en nabijheid tussen wonen en werken gestimuleerd

4 Een leefbare en bruisende streek



De ontwikkelingsstrategie voor de Rupel-streek moet de leefbaarheid voor de lokale bevolking verbeteren. In het verleden ging economische ontwikkeling vaak ten koste van de leef- en milieukwaliteit. Vervuiling van de grond en vrachtverkeer door kernen zijn voorbeelden van littekens die het landschap van de Rupelstreek nog steeds heeft.

Eerdere ambities benoemden al de verduurzaming van de transportmodi, de versterking van de groenblauwe ruimte en de saneringsopgave. Daarnaast is de versterking van het voorzieningenweefsel van de streek nodig: het verhogen van het aantal en de kwaliteit van diverse ontspannings-activiteiten, ontmoetingsplekken en culturele aanbiedingen. Industrieel erfgoed of leegstaande handelsruimten in de kernen kunnen, al dan niet tijdelijk, herbestemd worden tot ontmoetings- en gemeenschapsvoorzieningen. De uitbouw van het Nationaal Park Scheldevallei kan de toegankelijkheid en programmatie van de groene ruimten in het gebied versterken, bijvoorbeeld met stilteplekken in het groen.

Plannen zoals het masterplan Hazewinkel creëren kansen voor sport en recreatie. Een veelzijdig aanbod aan lokale activiteiten voor jong en oud, rustig en dynamisch, draagt bij aan het welzijn, de gezondheid en de tevredenheid van de bevolking.

De verankering van de ET-sector in het gebied dient een positief effect te hebben op de diverse sociale en culturele initiatieven. Naast bestaande festivals zoals Tomorrowland en Stroom zijn er diverse lokale burger-initiatieven, verenigingen en seizoensgebonden wandelroutes die versterkt kunnen worden. Een terugkerend kunstenfestival (bv. de biënnale van de Rupelstreek), opgezet samen met de lokale bevolking, zou helpen het gebied te herwaarderen en eigenaarschap en trots bij de lokale bevolking te creëren.

Tomorrowland en het festival STROOM zijn belangrijke vliegwielen die de streek internationaal op de kaart zetten. Honderdduizenden bezoekers worden getriggerd om de streek te bezoeken en af te zakken naar het provinciaal domein De Schorre. Een immersieve presentatie-ruimte en belevingscentrum op De Schorre kan vanaf 2028 de festivalfans lokken om ook buiten het festivalseizoen De Schorre te bezoeken.



Tijdens het STROOM festival worden de oevers van de Rupel geactiveerd door concerten, lezingen, etc.

Deze toeristisch-educatieve voorziening kan gecombineerd worden met een bezoek aan een immersieve ruimte waar de Vlaamse innovaties op het vlak van de entertainmenttechnologie getoond worden.

De toeristische aantrekkelijkheid ligt in de onmiddellijke buurt van de culturele hotspots en kunststeden Mechelen en Antwerpen. Hierbij dient wel steeds rekening gehouden te worden met de capaciteit van het lokale mobiliteitsnet en het draagvlak bij de lokale bevolking.



In het gebied Hazewinkel krijgt zowel de ontwikkeling van natuur, professionele watersport en recreatie voor de lokale bevolking in het masterplan een plaats

AMBITIE

We willen de Rupelstreek tot een leefbare en bruisende streek transformeren, met een goed evenwicht tussen lokaal en bovenlokaal aanbod.

We willen de komende jaren inzetten op:

Onderzoekstrajecten

- Verdere integratie van Tomorrowland in De Schorre en omgeving door:
 - » Het ontwikkelen van een immersieve en presentatieruimte door WAOW op De Schorre in een samenwerkingsverband met OVAM, Departement Omgeving, VLAIO, Toerisme Vlaanderen en het Entertainment Technology-secretariaat (*project 17, werf 5*);
 - » Het ontwikkelen van een immersieve presentatieruimte voor de nieuwste ET-technologie (*project 10, werf 4*);
 - » Hoogwaardige 365-publiekswerking op De Schorre (*project 18, werf 4*);

Projecten

- Wederkerend kunstenfestival in de Rupelstreek (*project 42, werf 4*);
- Ontwikkeling recreatiestrip in Hazewinkel (cfr Masterplan Hazewinkel) (*project 13, werf 4*);
- Toeristisch - recreatieve samenwerkingen opzetten met de Stad Mechelen en Antwerpen (*project 15, werf 4*).

Inspirerend voorbeeld: Asiat Park en Horst festival

In Vilvoorde wordt een lokaal aanbod, georganiseerd door verenigingen uit de stad, gecombineerd met een jaarlijks artistiek festival op de voormalige Asiat site. Op deze manier worden externe investeringen en lokale noden en belangen gekoppeld, zonder aan eigenheid in te boeten.



Voorzieningen voor de lokale bewoners, zoals een bolderzaal op Asiat Park



De site tijdens het Horst festival

5 Co-creatie als drijfveer voor projecten



Bij de ontwikkeling van de Rupelstreek erkennen we het essentiële belang van draagvlak en betrokkenheid – met onze co-creërende partners die we terugvinden in de governancestructuur (zie bijlage), maar ook met de burgers.

Op korte termijn focussen we op onze partners die samen met ons vorm zullen geven aan de verschillende facetten van het project. Deze co-creatie is een fundamentele pijler van ons project, waarbij de unieke inzichten en diepgaande kennis van onze partners ons helpen de toekomstvisie vorm te geven en de ontwikkelingsstrategieën af te stemmen op de realiteiten en ambities van de regio. Deze strategische samenwerking zorgt ervoor dat de expertise van onze partners, hun individuele doelstellingen en strategieën naadloos samenvallen met onze plannen voor de Rupelstreek. Dit proces van integratie is niet alleen van belang voor het bereiken van onze gezamenlijke doelstellingen, maar versterkt ook de onderlinge relaties en bevordert een omgeving waarin innovatie en duurzame groei kunnen bloeien.

Door deze diepgaande samenwerking waarborgen we dat elke stap in het project niet alleen gedragen is door onze partners, maar ook verrijkt wordt door hun kennis.

Na de bepaling van de toekomstvisie leggen we parallel aan de interactie met onze partners, een sterke nadruk op de betrokkenheid van burgers om zo een gedragen ontwikkelingsstrategie uit te tekenen. Het is van cruciaal belang dat de lokale gemeenschap geïnformeerd wordt en actief deelneemt aan dit ontwikkelings-proces. Deze aanpak zorgt niet alleen voor een breed draagvlak, maar verhoogt ook de relevantie en effectiviteit van onze projecten. Burgers bieden waardevolle perspectieven die helpen om de sociale cohesie en het maatschappelijk welzijn te versterken, terwijl we samen werken aan een gedeelde visie voor de toekomst van de Rupelstreek.

Door deze gelaagde co-creatie benadering ontstaat een dynamische en interactieve omgeving waarin ideeën en oplossingen vrijelijk kunnen worden uitgewisseld. Dit proces van continue dialoog en feedback helpt ons om onze plannen voortdurend te verfijnen en aan te passen aan nieuwe inzichten en omstandigheden. Het biedt ook een platform voor communicatie, waarbij elke stap en beslissing openlijk wordt besproken, wat het vertrouwen en de betrokkenheid van alle partijen verhoogt.

Een belangrijke factor om het hele project te laten slagen is de inzet van vastgoedinitiatieven. Een doelgerichte bouw van woon- en werkinfrastructuur is van wezenlijk belang om de vooropgestelde tewerkstellings- en woondoelen te realiseren. Ook hier moeten alle overheden betrokken zijn met hun respectievelijke subsidiemogelijkheden en de inzet van de investeringsmaatschappijen zoals PMV of POM. Maar het zal ook nodig zijn om private partners aan te trekken om voldoende middelen te mobiliseren.

Op korte termijn kijken we naar de oprichting van een vastgoed ontwikkelingsplatform en een juridische structuur om de investeringen te kunnen laten renderen.

De Provincie Antwerpen is mee bereid om te investeren en al haar kennis op vlak van gebiedsontwikkeling in te zetten. Met de betrokken gemeenten en steden moeten engagementsverklaringen worden opgesteld.

Zo bouwen we gezamenlijk aan een toekomstbestendige Rupelstreek waar economische dynamiek en gemeenschapswelzijn hand in hand gaan, gedreven door een gedeeld engagement en innovatieve samenwerking. Co-creatie is hierbij niet slechts een methode, maar de kern van ons streven naar een inclusieve en duurzame ontwikkeling.

AMBITIE

We streven ernaar om door middel van co-creatie met zowel strategische partners als burgers een regio te ontwikkelen die niet alleen veerkrachtig is voor de uitdagingen van morgen, maar ook aantrekkelijk blijft voor zowel bewoners als bedrijven en bezoekers.

Concreet willen we de komende jaren inzetten op (project 2, werf 1):

1. Co-creatie met onze partners:

- Onze toekomstvisie creëren we samen met onze voornaamste partners en belanghebbenden. We gaan van start in juni 2024 en landen met een gedragen toekomstvisie in december 2024.

2. Adressering van lokale bezorgdheden:

- We zijn ons bewust van het bestaan van lokale actiegroepen – vooral m.b.t. de kleiputten. We zullen hen actief benaderen om optimaal te kunnen inspelen op hun bezorgdheden en trachten deze te integreren in onze ontwikkeling.
- We gaan voor een engagementsverklaring met verschillende key-stakeholders / burgers (*project 2, werf 1*)

3. Transparante en dynamische informatie-uitwisseling:

- Een aangepaste landingspagina/website zodra deze ambitienota goedgekeurd wordt binnen het Vlaanderen.be-domein. Daarnaast gaan we voor het bredere project en de communicatie met de burger voor een aangepaste, directe communicatie. Hiervoor zal een communicatiebureau ingeschakeld worden.
- We richten ons op verschillende kanalen – niet enkel digitaal, maar bekijken ook hoe we lokaal updates kunnen verschaffen bv. lokaal magazine.

Inspirerend voorbeeld: Noord-zuid verbinding in Houthalen-Helchteren

In de gemeente Houthalen-Helchteren werd door de Werkvennootschap en Departement Omgeving een geïntegreerde samenwerking opgezet met het lokale bestuur en al dan niet georganiseerde burgers met als doel de verbetering van de mobiliteit, leefbaarheid en natuur op en rond de N715, een gewestweg die Hasselt met Eindhoven verbindt en door verschillende dorpskernen loopt. Dankzij regelmatige co-creatieweken, buurtateliers en een wekelijks infopunt wordt informatie en vooruitgang in het project toegankelijk gemaakt, en worden beslissingen gedragen door een brede groep van stakeholders.



Co-creatiesessies met ambtelijke stakeholders en bewoners van Houthalen-Helchteren

Bronnen

Ambitie 1:

- DG Connect, *The European Media Industry Outlook*, 2023, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-media-industry-outlook>
- Eurostat, *EU businesses in arts & recreation employed 2.1 million*, 2024, <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20240412-2>
- International Labour Organisation, *The Future of Work in the Arts and Entertainment Sector*, 2023, file:///C:/Users/declerlx/Downloads/wcms_865323.pdf
- VLAIO, *Vlaanderen blijft koploper EU op vlak van investeringen in O&O*, 2023, <https://www.vlaio.be/nl/nieuws/vlaanderen-blijft-koploper-eu-op-vlak-van-investeringen-oo#:~:text=Met%20een%20uitgave%20van%203,in%20Europa%2C%20net%20voor%20Zweden.>
- VAF, *De Vlaamse gamesector*, 2023, <https://www.vaf.be/over-de-sector/data/vlaamse-gamesector-2023>
- Open Method of Coordination, *Status of the artist: improve working conditions of artists and cultural workers*, 2023, <https://www.europarl.europa.eu/news/en/press-room/20231023IPR08139/status-of-the-artist-improve-working-conditions-of-artists-and-cultural-workers>
- European Parliament CULT Committee, *Cultural and creative sectors in post-covid-19 Europe*, 2021, [https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU\(2021\)652242](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_STU(2021)652242)
- European Commission, *Opportunities and challenges of artificial intelligence technologies for the cultural and creative sectors*, 2022, <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/359880c1-a4dc-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en>
- Belgian Games, *The Belgian Game Industry Facts and Figures*, 2021, <https://www.belgiangames.be/>
- VLAIO, *het clusterbeleid*, 2024, <https://www.vlaio.be/nl/clusterorganisaties/het-clusterbeleid/speerpuntclusters>
- VLAIO, *Een onderzoek naar clusterondersteuning in Vlaanderen: eindrapport luik speerpuntclusters*, 2020, <https://www.vlaio.be/nl/clusterorganisaties/het-clusterbeleid/het-vlaamse-clusterbeleid>
- VIBE, *De Vlaamse muzieksector in de lift*, 2021, <https://vi.be/trends/research/vlaamse-creatieve-sectoren-in-de-lift>

- Design Science Hub, & UA, *Atlas Rupelstreek*, 2024
- afbeelding Larian, Larian Studios, 2024, <https://larian.com/careers/location/gent?location=Gent>
- afbeeldingen Howest, *Opleiding in beeld*, 2024, <https://www.howest.be/en/programmes/bachelor/digital-arts-and-entertainment/game-development>
- afbeelding Thomas More, *Media en Entertainment Business*, 2024, <https://thomasmore.be/nl/opleidingen/professionele-bachelor/media-en-entertainment-business/media-en-entertainment-business/mechelen/basistraject>
- afbeeldingen EntertainmentLAB, 2023, <https://www.entertainmentlab.be/>
- afbeelding Stageco, referentie Vasco Rossi, 2017, <https://stageco.be/nl/references/vasco-rossi/541>
- afbeelding AED Studios, *Extended Reality Studio*, 2024, <https://aedstudios.com/extended-reality-studio/>
- afbeelding EMG, *EU Industry Days 2021*, 2024, <https://be.emglive.com/case/eu-industry-days-2021/>

Ambitie 2:

- Kandidaat Nationaal Park Scheldevallei, *Masterplan Scheldevallei*, 2023, <https://www.rlsd.be/assets/afbeeldingen/ri-scheldedurme/publicaties/KNP-Scheldevallei/Masterplan%20NP%20Scheldevallei%20web.pdf>
- Kandidaat Nationaal Park Scheldevallei, *Masterplan Scheldevallei*, 2023, <https://www.rlsd.be/assets/afbeeldingen/ri-scheldedurme/publicaties/KNP-Scheldevallei/Operationeel%20plan%20NP%20Scheldevallei%20web.pdf>
- Wikipedia-bijdragers, 'Strijp-S', *Wikipedia, de vrije encyclopedie*, 2024, <https://nl.wikipedia.org/w/index.php?title=Strijp-S&oldid=67513008>
- Design Science Hub, & UA, *Atlas Rupelstreek*, 2024
- De Werkvennootschap, & Departement Omgeving, *Noord-Zuid Limburg*, <https://www.noordzuidlimburg.be/>
- Horst Festival, 2024, <https://www.horstartsandmusic.com/pages/about>
- Asiat Park, *Geschiedenis van Asiat park*, 2024, <https://www.asiatpark.be/geschiedenis>
- Vlaamse Overheid, *Gemeentemonitor*, 2023, <https://www.vlaanderen.be/gemeenten-en-provincies/organisatie-en-werking-van-gemeenten/gemeentemonitor>

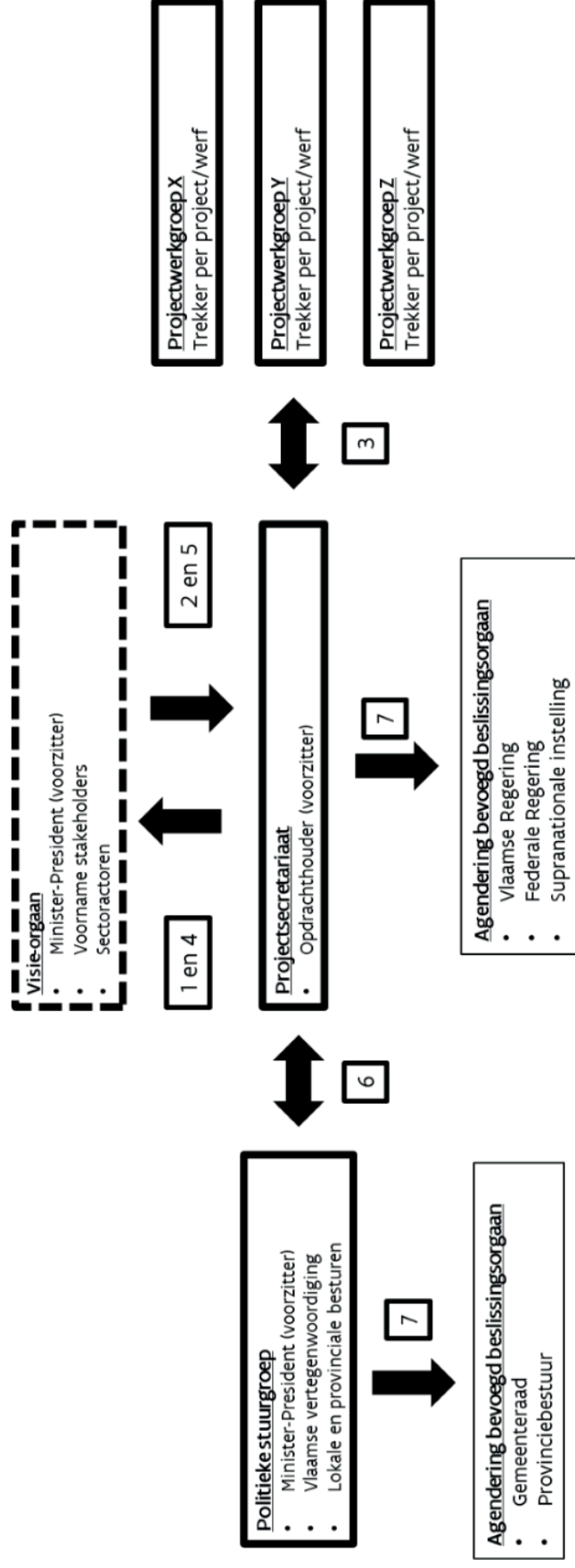
- Festival STROOM, Over STROOM, 2024, <https://www.festivalstroom.be/nl/over-stroom>
- RLKM VZW, Nationaal Park Hoge Kempen, 2024, <https://www.nationaalparkhogechempen.be/nl/over-ons>
- Koen Vanmechelen, & stad Genk, De geschiedenis van La Biomista, 2024, <https://www.labiomista.be/geschiedenis>
- Cmine, & stad Genk, Geschiedenis van Cmine, 2024, <https://c-mine.be/erfgoed-geschiedeni>
- Le Voyage A Nantes, Estuaire Nantes <> Saint-Nazaire, 2024, <https://www.levoyageanantes.fr/a-voir/le-voyage-permanent/estuaire-nantes-saint-nazaire/>

Bijlagen

Bijlage 1: Governancestructuur

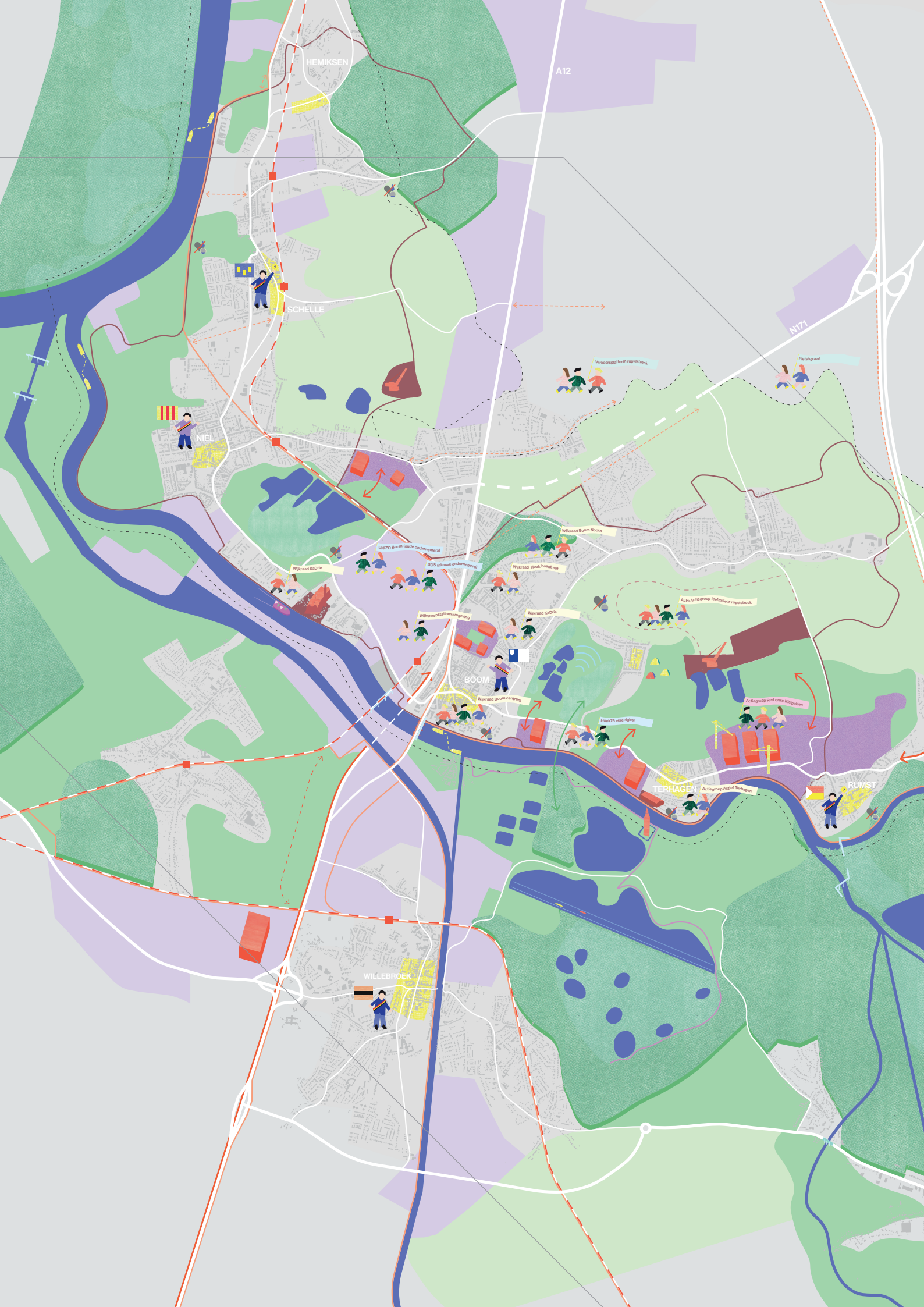
Bijlage 2: Ambitiekaart

Bijlage 1: Governancestructuur



Afkomstig uit de Mededeling aan de Vlaamse Regering betreffende Flanders Technology & Innovation: Governance model voor de verankering van de event-entertainmentsector in Vlaanderen gekoppeld aan een reconversie van de Rupelregio.

De governancestructuur is in werking getreden vanaf juli 2023 en evolueert rekening houdend met de specifieke noden.



HEMIKSEN

A12

SHELLE

N171

NIJEUW

Wijkplatform Nieuw

Paalgraaf

LINEZO Boom (oude ondernemers)

BOB (nieuwe ondernemers)

Wijkraad Boom Noord

Wijkraad Koolhof

Wijkraad Hoek Boven

ALR Actiegroep Inefficiënte rijsnelwegen

Wijkraad Stationsomgeving

Wijkraad Koolhof

BOOM

Wijkraad Boom Centrum

Plan276 vernieuwing

Audigraven 2020 omroep Koolhof

TERHAGEN

Actiegroep Actief Terhagen

BUMST

WILLEBROEK