

VAF

GAME

JAARVERSLAG 2013

VAF / GAMEFONDS
Jaarverslag 2013

Vlaams Audiovisueel Fonds vzw

Uitgegeven door het

Vlaams Audiovisueel Fonds vzw

Huis van de Vlaamse Film
Bischoffsheimlaan 38
BE- 1000 Brussel
T 02 226 06 30 – F 02 219 19 36
info@vaf.be - www.vaf.be

Met de steun van de **Vlaamse Minister van Media** en de **Vlaamse Minister van Onderwijs**



Vlaanderen
verbeelding werkt

INHOUDSOPGAVE

| | |
|--|-----------|
| VOORWOORD VAN DE VOORZITTER..... | 1 |
| VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT | 3 |
| 1 OVERZICHT CIJFERS 2013 | 5 |
| 1.1 Budget VAF/Gamefonds..... | 5 |
| 1.2 Onderscheid tussen goedkeuringen en contracteringen..... | 5 |
| 1.3 Boekhoudkundige cijfers VAF/Gamefonds..... | 5 |
| 2 STEUN AAN CREATIE | 7 |
| 2.1 Het systeem kort uitgelegd | 7 |
| 2.2 Financiële steun per categorie..... | 9 |
| 2.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen..... | 12 |
| 3 DE STRUCTUUR..... | 15 |
| 3.1 Algemene Vergadering..... | 15 |
| 3.2 Raad van Bestuur | 15 |
| 3.3 De regeringscommissaris | 16 |
| 4 BESPREKING..... | 17 |
| 5 BIJLAGEN | 21 |
| 5.1 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games | 21 |

VOORWOORD VAN DE VOORZITTER

Het VAF/Gamefonds werd in 2012 in het leven geroepen om de realisatie van serious en entertainment games te stimuleren. De beperkte middelen die het Gamefonds ter beschikking heeft worden volop ingezet op productie. Dit leidde vorig jaar tot de lancering van de eerste games die subsidies mochten ontvangen.

Enerzijds geniet het Gamefonds van de expertise die het VAF heeft bij het filmfonds voor het opstellen van de nodige commissies en logistieke instrumenten om de beschikbare subsidies efficiënt te verdelen. Anderzijds blijft het Gamefonds een uitdaging voor het VAF om deze jonge sector van de games met zijn eigen specifieke noden en processen nog beter tegemoet te komen.

Het Gamefonds is in goede handen bij het VAF, bij directeur-intendant Pierre Drouot en zijn team !

Jeroen Depraetere
voorzitter

VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT

Het VAF/Gamefonds is, samen met het economisch filmfonds Screen Flanders, de jongste inwoner van het Huis van de Vlaamse film. Aan de oprichting ervan in 2012 ging een hele voor geschiedenis vooraf, die we hierbij kort schetsen:

Op 9 juli 2008 nam het Vlaamse Parlement een resolutie aan die pleitte voor meer omkadering en stimulansen voor de gamesector in Vlaanderen. Heel wat zaken die toen reeds door de Commissie Cultuur, Jeugd, Sport en Media werden aangehaald, zijn inmiddels realiteit geworden. De resolutie is te vinden op

<http://www.vlaamsparlement.be/Proteus5/showParlInitiatief.action?id=522585>.

Ook op de kabinetten van Vlaams minister van Media Ingrid Lieten en van Vlaams minister van Onderwijs Pascal Smet werd bijzondere aandacht besteed aan het fenomeen gaming, niet enkel als instrument binnen de context van mediawijsheid en innovatief onderwijs (game based learning), maar ook vanuit een groeiende belangstelling voor de ontwikkeling van de sector zelf.

Door deze kabinetten werden in de loop van 2011 en 2012 – in samenwerking met het IBBT (nu iMinds) – een studie uitgevoerd en ook een aantal werkvergaderingen belegd, die tot doel hadden in kaart te brengen waar de overheid de sector het best mee kon stimuleren. Ook actieve professionals uit de sector waren hierbij betrokken.

Niet voor niets vormde zich binnen de sector een belangenvereniging, FLEGA (Flemish Games Association), die uiteindelijk op 25 januari 2013 publiek gelanceerd werd maar reeds geruime tijd officieus aan de weg timmerde en deelnam aan het debat.

Een andere niet te verwaarlozen factor was het feit dat enkele gespecialiseerde gameopleidingen (hoger onderwijs) in Kortrijk (Howest) en Genk (PHL-MAD Faculty) al een tijdje hoog opgeleide professionals afleveren op de arbeidsmarkt.

Ook binnen iMinds (toen IBBT) werd al een aantal jaren gewerkt rond het stimuleren van de sector, het in kaart brengen van de ‘industrie’ en het samenwerken rond concrete onderzoeksprojecten, etc.

Tenslotte droeg ook de MEDIA Desk Vlaanderen via een aantal initiatieven sterk bij tot het debat en de dynamiek rond de gamesector in Vlaanderen.

Het kwam dan ook niet echt uit de lucht gevallen dat beide ministers in 2012 middelen samenbrachten om heel concreet het verschil te maken voor deze jonge sector. Het voornemen was om eerst en vooral de creatie van games in

Vlaanderen te ondersteunen onder de vorm van financiële steun voor gameprojecten. Er werd een jaarbudget van € 750.000 voorzien. Aan het VAF, als concrete uitvoerder van dit plan, werd gedacht omwille van de grote aanwezige expertise op het vlak van projectselectie, de snelle inzetbaarheid van het apparaat 'VAF' en, last but not least, omwille van de onmiskenbare affiniteiten tussen de audiovisuele en game wereld.

In de loop van 2012 werd werk gemaakt van het creëren van het instrument 'Gamefonds', met alle aspecten die erbij horen: overeenkomst tussen de Vlaamse Regering en het VAF, reglementering, formulieren aanmaken, deskundigen aantrekken om de selecties te doen, expertise opbouwen, etc. Op 12 oktober 2012 werd de overeenkomst tussen de Vlaamse Regering en het VAF goedgekeurd door de Vlaamse regering. De concrete opstart volgde onmiddellijk, met als doel om in 2012 zelf nog de eerste projecten te kunnen goedkeuren. Op 18 december 2012 vond dan het historisch moment plaats waarop 13 van de 32 ingediende gameprojecten voor het eerst werden gesteund door het VAF/Gamefonds.

In 2013 zijn de eerste games van het gamefonds gelanceerd (*Bongobos, Yeti set go, Kaatjes wonderre wereldreis...*)

Sinds de start eind 2012 zijn we anderhalf jaar en een kleine 100 steunaanvragen verder en is het VAF/Gamefonds geen onbekende meer. We hebben daarbij al een hele weg afgelegd, maar het leertraject is zeker niet afgerond, noch voor het VAF, noch voor de Vlaamse gamesector.

Pierre Drouot
Directeur-intendant

1 OVERZICHT CIJFERS 2013

1.1 Budget VAF/Gamefonds

Binnen de overeenkomst VAF/Gamefonds 2012-2014 worden volgende basiscategorieën van bestedingen voorzien:

| Steun aan creatie (€) | |
|--|----------------|
| Serious games leerplicht-onderwijs | 185.000 |
| Andere serious games & entertainment games | 508.750 |
| Subtotaal Steun aan creatie | 693.750 |
| Werkingskosten | 56.250 |
| TOTAAL | 750.000 |

1.2 Onderscheid tussen goedkeuringen en contracteringen

Voor een goed begrip van de cijfers is het van belang een duidelijk onderscheid te maken tussen de noties 'goedkeuringen' en 'contracteringen'.

Wanneer een aanvraagdossier wordt ingediend voor steun bij het VAF, volgt een beoordeling door een commissie. Deze beoordelingscommissie brengt een advies uit aan de Raad van Bestuur. Op basis van dit advies neemt de Raad van Bestuur vervolgens een beslissing tot **goedkeuring** of afwijzing.

Nadat een project voor preproductie- of productiesteun werd goedgekeurd door de Raad van Bestuur kan meestal niet onmiddellijk tot ondertekening van een contract met de aanvrager worden overgegaan. Dit kan pas nadat de financiering van het project volledig werd afgerond en nadat alle productionele factoren (medewerkers, faciliteiten, etc.) voldoende werden geconcretiseerd. Met andere woorden, pas nadat er voldoende garanties bestaan dat het project tot een goed einde zal worden gebracht, volgt de **contractering**.

1.3 Boekhoudkundige cijfers VAF/Gamefonds

Toegekende steun aan creatie wordt volledig in de kostenrekeningen van het Fonds opgenomen op het moment van goedkeuring. Daarmee sluit de boekhouding nauw aan bij de principes van de overeenkomst tussen de Vlaamse Regering en het VAF, waar het moment van goedkeuring eveneens als basis geldt voor de toetsing aan maxima en referentiebedragen.

Kerncijfers van de begrotingsuitvoering 2013

| | Budget (€) | Uitvoering (€) |
|--|-------------------|-----------------------|
| Steun aan creatie | | |
| Contracteringen games leerplichtonderwijs | 185.000 | 139.244 |
| Contracteringen games andere | 508.750 | 793.125 |
| Engagementen | 0 | -238.619 |
| Subtotaal Steun aan creatie | 693.750 | 693.750 |
| Werkingskosten | | |
| Algemene werkingskosten | 56.250 | 56.518 |
| Subtotaal Andere | 56.250 | 56.518 |
| TOTAAL | 750.000 | 750.268 |

Het Gamefonds werkt met een jaarlijkse vaste dotatie van € 750.000 (niet overdraagbaar). De beschikbare middelen werden volledig besteed, de € 268 boven budget wordt overgedragen naar de algemene werkingskosten.

2 STEUN AAN CREATIE

2.1 Het systeem kort uitgelegd

2.1.1 Welke projecten komen in aanmerking?

Het Fonds werd in het leven geroepen om de aanmaak van games te stimuleren.

Met 'game' wordt bedoeld: een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals bv. PC, spelconsole, telefoon, smartphone, tablet, etc.

Zowel serious games als entertainment games komen in aanmerking voor ondersteuning.

- ❖ Met **serious games** wordt bedoeld: games die primair een educatief of maatschappelijk doel dienen. Hieronder vallen ook specifiek de games die bestemd zijn voor het leerplichtonderwijs.
- ❖ Met **entertainment games** wordt bedoeld: games die primair ontspanning tot doel hebben. Hiermee worden niet enkel uitgesproken commerciële games bedoeld maar ook games met een cultureel of artistiek karakter.

Komen alleszins niet voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames, remakes en games die worden gemaakt binnen een gameopleiding. Worden evenmin ondersteund: games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten.

2.1.2 Welke soort steun wordt verleend?

2.1.2.1 Preproductiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om alle aan een concreet gameproject verbonden werkzaamheden, voorafgaand aan de productie van de game, uit te voeren. Hieronder valt bv. het bedenken en uitschrijven van de game (game design document), Het opstellen van het technical design document, het bepalen van de doelgroep, het zoeken naar partners, het uitwerken van een financieringsplan, etc. Het maken van een prototype kan deel uitmaken van dit proces.

Het VAF kan aan een project maximum € 15.000 preproductiesteun toekennen (of € 75.000 ingeval binnen de preproductiefase ook de aanmaak van een prototype is voorzien).

2.1.2.2 Productiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de effectieve realisatie van de game zelf te bekostigen, in zijn definitieve versie met het oog op distributie. Indien de aanvrager geen preproductiesteun van het VAF heeft ontvangen, kan hij geïntegreerd in deze aanvraag voor productiesteun ook kosten voor de preproductie opnemen.

Het VAF kan aan een project maximum € 150.000 productiesteun toekennen (inclusief eventueel reeds ontvangen preproductiesteun).

2.1.3 Welke criteria worden gehanteerd?

Er wordt een set van criteria gehanteerd ter beoordeling van de steunaanvragen. Deze zijn niet cumulatief en worden hieronder opgesomd zonder daarbij een uitspraak te doen over de belangrijkheid van het ene criterium versus het andere.

2.1.3.1 Voor serious games

- ❖ Originaliteit
- ❖ Vernieuwing
- ❖ Inhoudelijke onderbouwing
- ❖ Pedagogische meerwaarde
- ❖ De koppeling aan de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen.
- ❖ Maatschappelijke relevantie
- ❖ Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- ❖ Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- ❖ Haalbaarheid
- ❖ Structurerend effect voor het bedrijf
- ❖ Internationaal potentieel
- ❖ De kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ❖ ...

2.1.3.2 Voor entertainment games

- ❖ Originaliteit
- ❖ Vernieuwing
- ❖ Inhoudelijke onderbouwing
- ❖ Commercieel potentieel
- ❖ Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- ❖ Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- ❖ Haalbaarheid

- ❖ Structurerend effect voor het bedrijf
- ❖ Internationaal potentieel
- ❖ Sterke partnerschappen met andere actoren
- ❖ De kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ❖ ...

2.1.4 Hoe werkt de selectie?

De selectieprocedure is erg gelijklopend met die van het VAF/Filmfonds en het VAF/Mediafonds.

De selectieprocedure is gestoeld op het advies van vaste commissieleden, die op basis van hun kennis, ervaring of achtergrond zijn ingedeeld in **twee beoordelingscommissies**:

- ❖ Commissie leerplichtonderwijs
- ❖ Commissie andere serious games en entertainment games

In iedere beoordelingscommissie zetelen **zes leden die elk één stem hebben**. Zij zijn de enige stemgerechtigden. De stemming is geheim.

De beoordelingscommissies bereiden **adviezen** voor de Raad van Bestuur voor, via individuele lectuur van de dossiers en gezamenlijke beraadslaging in aanwezigheid van teamleden van het VAF.

Voor iedere aanvraag wordt binnen de beoordelingscommissie een **rapporteur** aangesteld. Deze staat in voor de eventuele inhoudelijke contacten met de aanvrager voorafgaand aan de bijeenkomst van de beoordelingscommissie, zo de aanvrager dit wenst. Op verzoek van de aanvrager licht hij ook mondeling en informeel de beslissing van de Raad van Bestuur (op voorstel van de beoordelingscommissie) toe, nadat het Fonds kort de eindbeslissing (op dat ogenblik nog niet met redenen omkleed) aan de aanvrager heeft meegedeeld. Achteraf maakt het Fonds schriftelijk de beargumenteerde beslissing aan de aanvrager over.

De werkzaamheden van de commissies worden gesuperviseerd, begeleid en opgevolgd door het **Fondsteam**.

2.2 Financiële steun per categorie

De hierna volgende lijsten geven een overzicht van de steunaanvragen die door de Raad van Bestuur in het werkingsjaar 2013 werden goedgekeurd (**'goedkeuringen'**), op basis van adviezen door de beoordelingscommissies.

2.2.1 Toegekende steun

2.2.1.1 Commissie 1: leerplichtonderwijs

| TITEL | ONTWIKKELAAR | GAME DESIGNER | TECHNICAL DIRECTOR | TOEGEKEND STEUN ¹ (€) |
|---|-------------------------------|--------------------|--|----------------------------------|
| PREPRODUCTIESTEUN | | | | |
| Reward | Monkube | Nicky Sulmon | (EW32) Lieve Achten, Universiteit Gent/KUL | 35.000 |
| Sold Out! | Centrum Innovatieve Spelen | Jasper Van Thienen | Ward Lemmens | 10.494 |
| PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN | | | | |
| BJR BXL | Die Keure | Steven Simoens | Alex Vanden Abeele | 45.000 |
| Farmony | Plattelandsklassen, Vliegwerk | Joos Callens | Andreas Creten | 35.176 |
| Zap & Zop | Sensotec | William De Prêtre | Frank Allemeersch | 48.922 |
| TOTAAL | | | | 174.592 |

2.2.1.2 Commissie 2: Entertainment en andere serious games

| CATEGORIE ANDERE SERIOUS GAMES | | | | |
|---|----------------------|---------------|--------------------|-----------------------------------|
| TITEL | ONTWIKKELAAR | GAME DESIGNER | TECHNICAL DIRECTOR | TOEGEKENDE STEUN ¹ (€) |
| PREPRODUCTIESTEUN | | | | |
| <i>Hill 60</i> | DAE Studios | Eric Taelman | Wim Wouters | 40.000 |
| <i>Eco Town</i> | Firewolf Engineering | | | 20.000 |
| PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN | | | | |
| <i>Starchamp Eat Motivator</i> | Digital Rooms | Ruben Ooms | | 17.450 |
| PRODUCTIESTEUN | | | | |

¹ Exclusief reeds toegekende steun en vrijgaves

| | | | | |
|---|-------------|--------------------|-------------------|----------------|
| <i>Kaatjes wondere wereldreis</i> | Playlane | Valentin Lerouge | Kris Carron | 60.000 |
| <i>Kwibus Konijn & de verdwaalde krab</i> | Bazookas nv | Christophe De Cock | Philippe Creytens | 10.000 |
| <i>Explosive Chickens</i> | La Mosca | | | 46.200 |
| TOTAAL | | | | 193.650 |

| CATEGORIE ENTERTAINMENT GAMES | | | | |
|---|----------------------|------------------------------|------------------------------|---|
| TITEL | ONTWIKKELAAR | GAME DESIGNER | TECHNICAL DIRECTOR | TOEGEKENDE STEUN¹ (€) |
| PREPRODUCTIESTEUN | | | | |
| <i>Paint Chameleon</i> | Triangle Factory | Jeroen Dessaux | Filip Vanbouwel | 28.000 |
| PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN | | | | |
| <i>WOOLFE</i> | GriN | | Jelle Voet | 60.000 |
| <i>Bit- De door de tijd reizende holbewoner</i> | Alain Hufkens | Paddy Donnelly | Alain Hufkens | 28.033 |
| <i>Sunset</i> | Tale of Tales | Auriea Harvey, Michaël Samyn | Auriea Harvey, Michaël Samyn | 60.000 |
| <i>Guns Gore & Cannoli</i> | Crazy Monkey Studios | Claesbrothers | | 57.375 |
| PRODUCTIESTEUN | | | | |
| <i>My Friend Spooner</i> | Monkube | Sven Van De Perre | Christea Viorel | 19.000 |
| <i>The Baron</i> | Stacka | Camera Says No! | Monkube | 73.100 |
| TOTAAL | | | | 325.508 |

¹ Exclusief reeds toegekende steun en vrijgaves

2.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen

2.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie in 2013

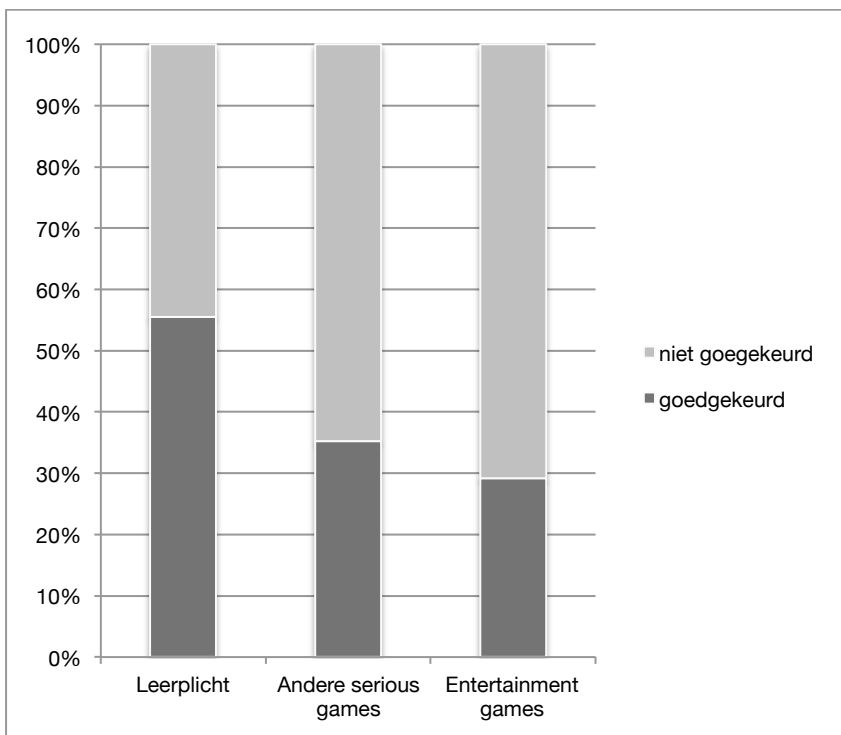
| | | Goed-gekeurd | Afgewezen | Onontvankelijk ¹ | Uitgesteld ² | Totaal |
|------------------------------------|--------------------------|--------------|-----------|-----------------------------|-------------------------|-----------|
| Leerplicht | preproductie | 2 | 2 | | | 4 |
| | preproductie + productie | 3 | | | 2 | 5 |
| | productie | | | | | |
| Totaal Leerplicht | | 5 | 2 | | 2 | 9 |
| Andere serious games | preproductie | 2 | 4 | | 1 | 7 |
| | preproductie + productie | 1 | 3 | | | 4 |
| | productie | 3 | 3 | | | 6 |
| Totaal Andere Serious Games | | 6 | 10 | | 1 | 17 |
| Entertainment games | preproductie | 1 | 4 | | | 5 |
| | preproductie + productie | 4 | 6 | | | 10 |
| | productie | 2 | 6 | | 1 | 9 |
| Totaal Entertainment Games | | 7 | 16 | | 1 | 24 |
| Algemeen totaal | | 18 | 28 | 0 | 4 | 50 |

¹ onontvankelijk = een aanvraag die niet in behandeling werd genomen omdat het project niet past binnen de opdracht van het VAF

² uitgesteld (of voorlopig onontvankelijk) = een aanvraag die (nog) niet in behandeling werd genomen omdat het dossier niet volledig is, niet aan de formele vereisten voldoet of door de aanvrager werd teruggetrokken

2.3.2 Procentuele verhouding goedgekeurd/afgewezen per categorie

Aantal aanvragen in 2013: totaal 50, waarvan 18 goedgekeurd, 28 afgewezen, 4 uitgesteld, 0 onontvankelijk.



2.3.3 De commissieleden

Voor het doorlichten van de steunaanvragen doet het VAF een beroep op externe krachten. Zij adviseren het Fonds in zijn beslissingen. Voor de periode 2012-2014 zijn de beoordelingscommissies als volgt samengesteld:

| Games voor het leerplichtonderwijs | Andere serious games en entertainment games | Beide commissies |
|--|--|-------------------------|
| Effectieve Leden | Effectieve Leden | Plaatsvervangers |
| Jeroen Thijs | Peter Van Draenen | Raf Picavet |
| Jeroen Bourgonjon | Nico Verplancke | Richard Boeser |
| Steven Ronsijn | Bob De Schutter | Johan Nuelens |
| Jan De Craemer | Hans Van Nuffel | Neville Marcinkowski |
| Paulien Dresscher | Bas Van Berkestijn | Evelyn Cloosen |
| Peter Verswyvelen | Michel Maas | Tim Van Lier |
| | | Tom De Mette |
| | | Alessandra Van Otterlo |
| Voorzitter: Karla Puttemans (zonder stemrecht) | | |
| Projectbeheerder: Karen Van Hellemont | | |

3 DE STRUCTUUR

De vzw VAF beheert het VAF/Gamefonds, wat inhoudt dat de Algemene Vergadering en de Raad van Bestuur van de vzw, naast het VAF/Filmfonds en het VAF/Mediafonds ook voor dit nieuwe fonds juridisch bevoegd zijn.

3.1 Algemene Vergadering

De Algemene Vergadering kwam twee keer samen, nl. op 26 maart en op 5 november (om nieuwe, door de Vlaamse Regering voorgedragen bestuurders te benoemen).

| Ledenlijst in 2013 | |
|----------------------|---|
| Kadir Balci | Freddy Sartor |
| Bert Beyens | Sophie De Vinck |
| Dany Vandenbossche † | Ilse Somers |
| Greet Claes | Christel Stalpaert |
| Koenraad De Bock | Filip Van Damme |
| Peter Krüger | Hedwig Van Der Borght |
| Peter Missotten | Paul Van de Velde |
| Paul Pauwels | Geert Van Goethem |
| Luc Pien | Jos Van Rillaer |
| Erwin Provoost | Jeroen Depraetere (voorzitter sinds jan 2012) |
| Jan Rombouts | Paul Michel |
| Caroline Pauwels | Ernest Bujok |
| Claire Tillekaerts | Anton Maertens |

3.2 Raad van Bestuur

De Raad van Bestuur kwam 12 keer samen.

Leden Raad van Bestuur

Uittredend: Sophie De Vinck (tot 30 september 2013)

1ste mandaat:

Jeroen Depraetere (voorzitter sinds januari 2012)

Greet Claes

Paul Michel

Jan Rombouts

Caroline Pauwels (sinds 5 november 2013)

Claire Tillekaerts (sinds 5 november 2013)

Anton Maertens (Sinds 5 november 2013)

Ernest Bujok (sinds 5 november 2013 – voleindigt het mandaat van Sophie De Vinck)

Dany Vandenbossche †

Op 1 december 2013 is onze bestuurder Dany Vandenbossche onverwachts overleden. Hij wordt gemist in onze Raad van Bestuur.

3.3 De regeringscommissaris

Een regeringscommissaris is de afgevaardigde van de bevoegde Vlaamse minister(s). Hij/zij houdt toezicht over het door het Fonds gevoerde beleid, zowel inhoudelijk als financieel. Met die opdracht woont hij/zij de bijeenkomsten van de Raad van Bestuur en de Algemene Vergadering bij. De manier waarop hij/zij formeel kan interveniëren is vastgelegd in de overeenkomst tussen de Vlaamse Regering en het VAF.

Debbie Esmans is sinds december 2012 regeringscommissaris bij het VAF/Mediafonds en het VAF/Gamefonds voor de ministers van Media en Onderwijs.

4 BESPREKING

Zoals te verwachten viel, steeg het aantal aanvragen in 2013 (50 aanvragen) ten opzichte van het opstartjaar 2012 (32 aanvragen).

Het gaat daarbij meestal om relatief kleinschalige en op de eigen markt gerichte games. Dat is niet abnormaal. In de sectie 'games voor het leerplichtonderwijs' is er logischerwijze een onmiddellijke band met de realiteit van het Vlaamse onderwijs. Verder is het een feit dat zeer dure, internationale, uitgesproken commerciële games weinig bij het Gamefonds te zoeken hebben. Daarvoor zijn de voorziene bijdragen niet substantieel genoeg en het is ook niet de roeping van het Gamefonds.

De gesteunde projecten van 2013 zijn divers maar situeren zich grotendeels in het educatieve segment - in ruime zin. Er zitten ook enkele loutere entertainment games tussen evenals een uitgesproken artistiek project van het bekende Tales of Tales, dat in een heel eigen stijl het gamesidoom aanwendt voor het creëren van visuele en auditieve ervaringen die niet gedreven worden door een prestatiegerichte gameplay.

Games gebaseerd op tv-reeksen die ontvankelijk zijn voor het Mediafonds, moeten sinds 2013 in dat fonds worden ingediend voor ondersteuning via het recent opgestarte crossmedialuik.

Het profiel van de ontwikkelaars die een aanvraag hebben ingediend gaat van jonge starters tot de meer gevestigde waarden.

Eén project werd niet enkel financieel ondersteund maar kreeg ook coaching aangeboden: voor de preproductie van de game *Sold out!* van het Centrum voor Informatieve Spelen, werd expertise aangereikt rond het specifieke van de technische ontwikkeling en de gameplay van een videogame ten opzichte van een klassiek bordspel.

Uitgeverijen tonen eveneens veel interesse in het gamessegment en dienen zich geregeld aan bij het Gamefonds. Om te vermijden dat middelen die bestemd zijn voor het stimuleren van bedrijven van game ontwikkelaars oneigenlijk zouden worden aangewend, hebben we de regels m.b.t. het profiel van de indieners verscherpt. Bedrijven met een andere hoofdactiviteit (bv. uitgeverijen) kunnen enkel aanvragen als ze kunnen bewijzen dat ze intern een departement hebben of opstarten dat aan game-ontwikkeling doet. Het moet duidelijk zijn dat het hier niet om ad hoc initiatieven gaat maar om een lange termijnstrategie van de uitgeverij om te investeren in game ontwikkeling en de opbouw van eigen kennis en IP.

Zoals reeds gesteld in de inleiding, zitten we nog volop in een leerproces. Het VAF is het veld nog volop aan het ontdekken en probeert stelselmatig zijn instrumenten aan te passen aan de eigenheid van deze sector. Zo werd in overleg met de commissieleden het aanvraagformulier onder handen genomen. Er werd in samenspraak met de commissies een prioriteitennota uitgewerkt, die meer verduidelijking brengt over het hoe en wat (zie bijlage). De in te dienen budgetformulieren zijn nog sterk geïnspireerd op de geplogenheden van de audiovisuele sector, maar deze aanpassen blijkt geen eenvoudige klus. Gameprojecten zijn enorm uiteenlopend en moeilijk te vatten in eenduidige budgetposten. Verder heeft ook de database van het VAF zijn beperkingen op dit vlak. Dit wordt dus eerder een werk van lange(re) adem.

Het VAF is echter niet de enige partij in leerfase. De sector wordt nog maar pas op een systematische manier met een publieke subsidieverlener geconfronteerd en heeft weinig ervaring met het opstellen, beargumenteren, onderbouwen en stofferen van steunaanvragen. De projectbeheerder voor games, Karen Van Hellemont, loodst de nieuwkomers doorheen het aanvraag- en budgetformulier. Met de feedback van de commissie, en de eerste (negatieve en positieve) evaluaties van projecten groeit de ervaring bij de aanvragers stelselmatig.

Het VAF informeert en stelt zich laagdrempelig op naar de sector. Op Multi Mania in Kortrijk gaf het in mei vorig jaar tijdens een publieke sessie uitleg over zijn werking en het nam deel aan een ronde tafel op de infomarkt Games & Bizz in oktober in Antwerpen. Eind juni organiseerde het een sectoroverleg, in aanwezigheid van FLEGA, de Media-desk, I-minds, de uitgevers en de subsidiërende kabinetten. Dit overleg, in combinatie met een interne afstemming met de twee kabinetten, leidde tot een aantal wijzigingen of verduidelijkingen in het Reglement.

Zo werd overlegd over de vraag of onderzoeksdepartementen die onderdeel zijn van Hogescholen of Universiteiten steun kunnen aanvragen als dit niet in het kader van een opleiding valt. Er werd verduidelijkt dat het Gamefonds geen ondersteuning voorziet voor games als onderzoek, maar spin-offs van universiteiten of hogescholen die op zich staan en games op de markt brengen kunnen wel een aanvraag indienen. Onderzoeksdepartementen kunnen wel partner zijn voor een game dat wordt ontwikkeld door een extern gameontwikkelingsbedrijf.

In de discussie werd ook duidelijk dat de prioriteit van het Gamefonds ligt bij de ontwikkeling van nieuwe games en dat de USP (unique selling proposition) van een game voor de commissieleden een erg belangrijk criterium is om het verlenen van steun te overwegen. In de veelheid aan projecten, en met een beperkt te verdelen budget, maakt – in combinatie met haalbaarheid - dit vaak het verschil tussen winnen of verliezen.

Vanuit de sector komt soms de verzuchting naar boven dat het Gamefonds steun zou moeten voorzien voor promotie. De commissies voelen op hun beurt een lacune op het onderzoeksvlak. Wat gebeurt er met de games die we steunen en wat kunnen we eruit leren?

Met de huidige middelen (€ 750.000 op jaarbasis) kunnen we niet anders dan volop inzetten op productie. De toekomst zal uitwijzen of de nieuwe Vlaamse Regering meer middelen zal willen inzetten voor meer flankerende maatregelen. De volgende overeenkomst die onze werking regelt komt er snel aan (periode 2015-2017). Dit soort zaken zal dan ongetwijfeld deel uitmaken van het debat.

Inmiddels stellen we vast dat Creative Europe, de opvolger van het MEDIA-programma van de Europese Commissie, explicieter inzet op de game industrie. Te verwachten valt dat dit instrument onze eigen steunmaatregel zal versterken.

5 BIJLAGEN

5.1 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games

5.1.1 Inleiding

Deze tekst heeft tot doel om voor aanvragers en leden van de beoordelingscommissies meer duidelijkheid te bieden over het soort projecten dat in aanmerking komt voor ondersteuning door het VAF/Gamefonds en over de prioriteiten en criteria bij de evaluatie van de aanvragen.

Algemeen gesteld ondersteunt het VAF/Gamefonds games, in de categorieën entertainment games, serious games bestemd voor het leerplichtonderwijs en andere serious games.

De indiening en evaluatie van projecten verloopt in 3 stappen:

- ❖ Eerst is er het formele ontvankelijkheidsonderzoek (fase 1) van steunaanvragen dat plaats vindt onmiddellijk na de ontvangst van de aanvraagdossiers. Dit onderzoek wordt uitgevoerd door de projectbeheerders van het VAF. Op dat ogenblik wordt er afgetoetst of de aanvragen formeel in aanmerking komen en of ze volledig zijn. De voorwaarden van ontvankelijkheid zijn terug te vinden in het reglement Gamefonds (www.vaf.be)
- ❖ In de daaropvolgende selectiefase (fase 2) zijn het de beoordelingscommissies die de ontvankelijke aanvragen grondig doornemen, evalueren en na gemeenschappelijke discussie tijdens de commissievergadering een advies formuleren aan de Raad van Bestuur van het VAF, die als laatste stap in het parcours de eindbeslissing neemt (fase 3).

5.1.2 Wat zijn de grote krachtlijnen van het VAF/ Gamefonds?

5.1.2.1 Doelstellingen

- ❖ Het Gamefonds werd in 2012 door de Vlaamse regering opgericht met volgende doelstellingen:
 - een meer duurzame instroom realiseren van nieuwe games, geïnitieerd in Vlaanderen;
 - bijdragen tot een performante, gediversifieerde en solide game industrie in Vlaanderen;
 - lokaal talent de nodige ontwikkelingskansen geven;

- game based learning in het onderwijs bevorderen door het stimuleren van de productie van serious games;
- op lange termijn de dynamiek van de gamesector bestendigen en verhogen; het moet bijdragen tot zijn professionalisering, de band met het publiek helpen vergroten, en originele en nieuwe creaties extra kansen geven.

5.1.2.2 Wat wordt ondersteund?

Het Gamefonds financiert de productie van games.

- ❖ **Met een game wordt binnen het VAF/Gamefonds bedoeld:**
een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals bv. PC, spelconsole, telefoon, smartphone, tablet, ...
- ❖ Zowel **serious games als entertainment games** komen in aanmerking voor ondersteuning:
 - Met **entertainment games** wordt bedoeld: games die primair ontspanning tot doel hebben. Deze term moet genuanceerd worden: hiermee worden niet enkel uitgesproken commerciële games bedoeld maar ook games met een cultureel of artistiek karakter.
 - Met **serious games** wordt bedoeld: games die primair een educatief, maatschappelijk of cultureel doel nastreven zoals games voor de zorgsector, de medische sector, cultuur, erfgoed, enz. Hieronder vallen ook specifiek de games die bestemd zijn voor het Vlaamse leerplichtonderwijs.
- ❖ Afhankelijk van de categorie waartoe een project behoort, zal het worden onderzocht door de bevoegde beoordelingscommissie. Er zijn 2 beoordelingscommissies:
 - de beoordelingscommissie '**serious games gericht op het leerplichtonderwijs**' (bestemd voor de leerlingen of voor de leraren)
 - de beoordelingscommissie '**andere serious games + entertainment games**'
- ❖ De opsplitsing van de commissies hangt samen met de **financieringsbronnen** van het Gamefonds: Minister van Onderwijs en Minister van Media. Kleutergames vb. vallen onder de commissie 'andere serious games' gezien de doelgroep niet leerplichtig is.
- ❖ De **samenstelling** van de beoordelingscommissies is te raadplegen op: <http://www.vaf.be/gamefonds/beoordelingscommissies/>

- ❖ Komen alleszins **niet** voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames, remakes en games die worden gemaakt binnen een gameopleiding of als onderzoeksproject binnen een universiteit of hogeschool. (Spin-offs van universiteiten of hogescholen kunnen wel games indienen). Worden evenmin ondersteund: games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten.
- ❖ Het VAF/Gamefonds wil **nieuwe initiatieven** kansen geven. Daarom steunt het VAF/Gamefonds geen remakes. Nieuwe, nog op te starten games worden verkozen boven games die reeds volop in productie zijn.
- ❖ Het VAF/Gamefonds wil ook projecten aanmoedigen die **eigenzinnig** zijn en niet 'op veilig spelen'. Hieronder vallen ook de meer artistieke games.

5.1.2.3 Wie kan steun aanvragen?

- ❖ De aanvrager is een onafhankelijke game ontwikkelaar. In het kader van de overeenkomst met de Vlaamse Gemeenschap wordt hiermee bedoeld: **een bedrijf dat games ontwikkelt en produceert**. De game ontwikkelaar moet in zijn aanvraagdossier kunnen aantonen dat hij over de technische competenties en financiële kennis beschikt om het project tot een goed einde te brengen. Bedrijven met een andere hoofdactiviteit (bv. uitgeverijen) kunnen enkel aanvragen als ze kunnen bewijzen dat ze intern een departement hebben of opstarten dat aan game-ontwikkeling doet. Het moet duidelijk zijn dat het hier niet om ad hoc initiatieven gaat maar om een lange termijnstrategie van de uitgeverij om te investeren in game ontwikkeling en de opbouw van eigen kennis en IP.
- ❖ Steun kan enkel aangevraagd worden door, en verleend aan, rechtspersonen, waarvan de maatschappelijke zetel is gevestigd in het Vlaams of Brussels Gewest.
- ❖ De toegekende steun is onderworpen aan de **de-minimisverordening** van de Europese Commissie (ref. Vo 1998/2006) en eventuele vervolgerordeningen op deze regelgeving. Op dit ogenblik voorziet deze verordening dat er tot € 200.000 aan de-minimis steun per onderneming kan worden gegeven in een periode van 3 jaar. Daarbij moet alle de-minimissteun opgeteld worden, ongeacht de overheid van wie de

steun werd gekregen en ongeacht het project of de kosten waarvoor de steun dient. De aanvrager is ertoe gehouden het VAF in ieder technisch dossier een officiële verklaring te bezorgen, waarin hij verklaart dat hij nog recht heeft op overheidssteun binnen het maximum dat hij via de de-minimisregeling kan ontvangen.

5.1.2.4 Soorten steun

De steun kan verleend worden in de preproductie- en productiefase van een project. Aanvragers beslissen zelf welke soort steun ze aanvragen, maar het VAF kan beslissen om een aanvraag voor productiesteun terug te verwijzen naar preproductiesteun, indien een project niet rijp wordt geacht voor productie. Gezien het beperkt aantal deadlines kan er ook een aanvraag worden ingediend voor productiesteun die eveneens een preproductiesteun omvat.

Kosten voor marketing, promotie en distributie mogen niet worden opgenomen in het budget van de game zelf.

❖ **Preproductiesteun**

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om alle aan een concreet gameproject verbonden werkzaamheden, voorafgaand aan de productie van de game, uit te voeren. Hieronder valt bv. het bedenken en uitschrijven van de game (game design document), het opstellen van het technical design document, het bepalen van de doelgroep, het zoeken naar partners, het uitwerken van een financieringsplan, ... Het maken van een prototype kan deel uitmaken van dit proces.

❖ **Productiesteun**

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de effectieve realisatie van de game zelf te bekostigen, in zijn definitieve versie met het oog op distributie. Indien de aanvrager geen preproductiesteun van het VAF heeft ontvangen, kan hij geïntegreerd in deze aanvraag voor productiesteun ook kosten voor de preproductie opnemen. Voor de productiefase komen enkel de kosten in aanmerking die na de datum van indiening worden gemaakt. De commissie zal afwegen voor projecten waar de lijn ligt om nog productiesteun te kunnen aanvragen. De nieuwe, nog op te starten projecten krijgen prioriteit.

5.1.3 Een project is een pakket van factoren

Gezien de beperktheid van het globale budget van het VAF/Gamefonds (€ 750.000 op jaarbasis), ten opzichte van de grote instroom aan projecten, moeten de beoordelingscommissies scherpe keuzes maken. Een afwijzing hoeft niet per definitie een negatieve evaluatie in te houden. Een aanvraag kan ook worden aanzien als minder prioritair dan een andere en om die reden afvallen in de eindselectie.

Het commissieverslag dat de aanvrager achteraf krijgt toegestuurd heeft niet de functie om een grondige en gedetailleerde analyse van de aanvraag te geven. Het is een korte weergave is van elementen die in de discussie naar boven kwamen. Dit verslag helpt de aanvrager om te begrijpen waarom zijn aanvraag werd goedgekeurd of afgewezen. Het VAF/Gamefonds is niet in de mogelijkheid om voor aanvragen alle verbeterpunten in dit document op te sommen, als zou het Gamefonds 'bestellen' wat de aanvrager moet doen.

In de selectieprocedure wordt elke aanvraag bekeken als een 'package' van verschillende factoren. Belangrijk is dat deze factoren samen de vereiste coherentie vertonen in functie van het opzet van het project.

Deze factoren zijn:

- ❖ de gameplay
- ❖ de vorm en inhoud van het project
- ❖ de personen die aan het project meewerken (v.b. track record)
- ❖ de coherentie in de keuze van platform
- ❖ de omkaderende factoren, zoals de ruimere productionele en artistieke context
- ❖ specifiek voor serious games voor het leerplichtonderwijs: het profiel en de distributiekanaal van de eventueel betrokken verdeler/uitgever
- ❖ de beoogde doelgroep en de distributie/plaatsing in de markt

Ook meer risicovolle projecten hebben hun plaats binnen het VAF/Gamefonds. Soms kan **coaching** (al dan niet verplicht) een oplossing bieden. Het VAF/Gamefonds kan daarom beslissen om bepaalde aanvragers of betrokken personen bij hun project begeleiding aan te bieden ('optionele coaching') of op te leggen ('verplichte coaching'). De bedoeling van deze coaching is aan de betrokkene - via de tussenkomst van en dialoog met een ervaren, adviserende professional - bijkomende expertise aan te bieden met als doel het betrokken project mee in goede banen te leiden. De coach wordt in overleg met het VAF/Gamefonds en de aanvragers aangeduid.

5.1.4 Criteria voor beoordeling van de aanvragen

Er wordt een set van criteria gehanteerd ter beoordeling van de steunaanvragen. Deze zijn **niet cumulatief** en worden hieronder opgesomd zonder daarbij een uitspraak te doen over de belangrijkheid van het ene criterium versus het andere. Deze criteria zijn een leidraad voor de discussie en geen vast sjabloon waar scores aan vasthangen. Het is immers belangrijk om ieder project ook op zijn eigenheid te evalueren en niet enkel op basis van een reeks criteria.

5.1.4.1 Voor serious games (niet cumulatief en niet in strikte orde van belangrijkheid)

- ❖ Inhoudelijke onderbouwing
- ❖ Pedagogische meerwaarde*
- ❖ De koppeling aan de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen.*
- ❖ Betrokkenheid van een uitgever die relevant bereik kan aantonen binnen het onderwijs*
- ❖ Maatschappelijke relevantie
- ❖ Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- ❖ USP (unique selling proposition)
- ❖ Originaliteit
- ❖ Vernieuwing
- ❖ Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- ❖ Haalbaarheid
- ❖ Structurerend effect voor het bedrijf
- ❖ Internationaal potentieel
- ❖ De kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ❖ ...

* vooral van belang voor leerplichtonderwijs

5.1.4.2 Voor entertainment games (niet cumulatief en niet in strikte orde van belangrijkheid)

- ❖ USP (unique selling proposition)
- ❖ Originaliteit
- ❖ Vernieuwing
- ❖ Inhoudelijke onderbouwing
- ❖ Commercieel potentieel
- ❖ Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- ❖ Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- ❖ Haalbaarheid
- ❖ Structurerend effect voor het bedrijf
- ❖ Internationaal potentieel
- ❖ Sterke partnerschappen met andere actoren
- ❖ De kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ❖ ...

3 december 2013



VLAAMS
AUDIOVISUEEL
FONDS

Huis van de Vlaamse Film | Bischoffsheimlaan 38 | BE-1000 Brussel
T +32 (0)2 226 06 30 | F +32 (0)2 219 19 36 | info@vaf.be | www.vaf.be

UITGEGEVEN DOOR HET VLAAMS AUDIOVISUEEL FONDS VZW
MET DE STEUN VAN DE VLAAMSE MINISTER VAN MEDIA EN DE VLAAMSE MINISTER VAN ONDERWIJS