

[Binnenflap cover]

VAF/Gamefonds
Jaarverslag 2012

Uitgegeven door het

Vlaams Audiovisueel Fonds vzw

Bischoffsheimlaan 38 – 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**



Inhoudsopgave

1.	INLEIDING	- 1 -
2.	OVERZICHT CIJFERS 2012.....	- 5 -
2.1	ONDERSCHIED TUSSEN GOEDKEURINGEN EN CONTRACTERINGEN ..-	5 -
2.2	BOEKHOUDKUNDIGE CIJFERS VAF/GAMEFONDS.....	- 5 -
3.	STEUN AAN GAMES: DE SELECTIE.....	- 7 -
3.1	HET SYSTEEM KORT UITGELEGD	- 7 -
3.1.1	Welke projecten komen in aanmerking?.....	- 7 -
3.1.2	Welke soort steun wordt verleend?.....	- 7 -
3.1.3	Welke criteria worden gehanteerd?	- 8 -
3.1.4	Hoe werkt de selectie?.....	- 9 -
3.2	FINANCIËLE STEUN PER CATEGORIE.....	- 10 -
3.2.1	Toegekende steun.....	- 11 -
3.3	OVERZICHT VAN ALLE AANVRAGEN: IN AANTALLEN	- 14 -
3.3.1	Overzicht steunaanvragen creatie in 2012.....	- 14 -
3.3.2	Verhouding goedgekeurd/afgewezen	- 16 -
3.3.3	De commissieleden	- 17 -
4.	DE STRUCTUUR.....	- 19 -
4.1	DE ALGEMENE VERGADERING.....	- 19 -
4.2	RAAD VAN BESTUUR.....	- 19 -
4.3	DE REGERINGSCOMMISSARIS	- 20 -
5.	BESPREKING	- 21 -

1. *Inleiding*

Wereldwijd is de productie en consumptie van games een gigantisch fenomeen geworden, dat inmiddels de omvang en impact van de filmindustrie naar de kroon steekt. We denken daarbij vooral aan grote internationale successen en commerciële hits zoals 'World of Warcraft', 'Assassins Creed' of 'Call of Duty'. Maar er gebeurt zo veel meer in gameland, dat maatschappelijk gezien ontzettend belangrijk is voor de generaties van vandaag en morgen. We denken daarbij bv. aan het inzetten van games in de zorgsector, het onderwijs, het toerisme, het domein van cultuur en erfgoed, etc. Ook in Vlaanderen worden, door grotere bedrijven maar ook starters, serious games en entertainment games geproduceerd. Maar van een echte consolidatie is slechts in een aantal uitzonderlijke gevallen sprake. De meest bedrijven zijn relatief klein, breekbaar en missen tot nog toe de nodige continuïteit.

Sinds enige tijd wordt op de kabinetten van Vlaams minister van Media Ingrid Lieten en van Vlaams minister van Onderwijs Pascal Smet 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 sector zelf. Wie zijn die mensen en bedrijven in Vlaanderen die bezig zijn met de ontwikkeling van games, wat zijn hun sterkten en zwakten, wat is hun profiel, waar hebben ze nood aan, hoe worden ze opgeleid, kunnen we van deze sector een florerende creatieve industrie kunnen maken, etc.?

In de aanloop naar de oprichting van het VAF/Gamefonds was er al heel wat te doen in Vlaanderen m.b.t. de omkadering van het gamefenomeen. We sommen enkele belangrijke stapstenen naar een overheidsinitiatief op:

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>.

Door de betrokken 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 recent ook 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 hun ondersteuningsplannen, 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, formuleren 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.

Inmiddels zijn de volgende deadlines voor indiening van steunaanvragen alweer in zicht en proberen wij stilaan een breder beeld te krijgen van wat er reilt en zeilt in de sector. In juni van dit jaar zullen we een eerste overlegmoment organiseren met vertegenwoordigers van de sector en van betrokken organisaties zoals iMinds en de MEDIA Desk. Binnen de krijtlijnen van de overeenkomst tussen de Vlaamse Regering en het VAF 2012-2014 kan dan worden bekeken welke aspecten in het concrete beheer van aanvraagdossiers voor verbetering vatbaar zijn.

2. *Overzicht cijfers 2012*

2.1 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 beoordelingscommissie. 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**.

2.2 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.

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

Kerncijfers van de begrotingsuitvoering 2012

	Budget (€)	Uitvoering (€)
Steun aan creatie		
Contracteringen games leerplichtonderwijs	185.000	0
Contracteringen games andere	508.750	0
Engagementen	0	693.750
Subtotaal Steun aan creatie	693.750	693.750
Werkingskosten		
Algemene werkingskosten	56.250	56.250
Subtotaal Andere	56.250	56.250
TOTAAL	750.000	750.000

Het Gamefonds werkt met een jaarlijkse vaste dotatie van € 750.000 (niet overdraagbaar). De beschikbare middelen werden volledig besteed.

3. *Steun aan games: de selectie*

3.1 Het systeem kort uitgelegd

3.1.1 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.

3.1.2 Welke soort steun wordt verleend?

3.1.2.1 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).

3.1.2.2 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).

3.1.3 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.

3.1.3.1 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
- ...

3.1.3.2 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
- ...

3.1.4 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**.

3.2 Financiële steun per categorie

De hierna volgende lijsten geven een overzicht van de steunaanvragen die door de Raad van Bestuur in het werkingsjaar 2012 werden goedgekeurd ('**goedkeuringen**'), op basis van adviezen door de beoordelingscommissies.

3.2.1 Toegekende steun

3.2.1.1 Commissie 1: leerplichtonderwijs

Titel	Ontwikkelaar	Game Designer	Technical Director	Bedrag (€)
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>#Food 21</i>	Playlane (Jelle Van De Velde)	Steven Ronsijn	Kris Carron	45.000
PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
<i>Spy Planet</i>	Die Keure (Frank Libeer)	Steven Simoens	Alex Vandenabeele	83.750
<i>Aardrijkskunde game: Eiland Skan</i>	Die Keure (Frank Libeer)	Erik Willemse (Nascom)	Vicky Vermeulen (Die Keure)	56.250

3.2.1.2 Commissie 2: Entertainment en andere serious games

Titel	Ontwikkelaar	Game Designer	Technical Director	Bedrag (€)
ANDERE SERIOUS GAMES				
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>De wereld van Bo</i>	Lugus (Robin Marx)	Kevin Haelerman	Robin Marx	75.000
<i>Fractured realm</i>	Lugus (Robin Marx)	Kevin Haelterman	Robin Marx	50.606
<i>Ranacode</i>	Ranavision (Bart Pattyn)	Bart Pattyn		25.000
PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
<i>Kleuterspel de 4 seizoenen</i>	GRIN (Wim Wouters)	Wim Wouters	Jelle Voet	60.000
TOTAAL				210.606

ENTERTAINMENT GAMES				
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>Baron</i>	Monkube	Hans Vercauter	Jonas Delnoy	26.900
<i>Herald of the Gods</i>	Boondoggle (Werner Camps)	Geert Van Grunderbeek	Vincent Depoortere	28.053
PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
<i>Kosmonaut Katya</i>	Sakari Games	Pepijn Rijnders		30.000
PRODUCTIESTEUN				
<i>Castle Quest</i>	Sileni studios	Karel Crombecq	Hanne Maes	60.000
<i>Yeti's Revenge</i>	Triangle Factory (Timothy Vanherberghen)	Jeroen Dessaux	Filip Van Bouwel	45.691
<i>The Enchanted Game</i>	nWave	Olivier Decafmeyer	Kjelle Aspers	107.500
TOTAAL				298.144

3.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen

3.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie in 2012

		Goedgekeurd	Afgewezen	Onontvankelijk*	Uitgesteld†	Totaal
Leerplicht	preproductie		2			2
	preproductie + productie	3	2	1		6
	productie	0	0	0		0
Andere serious games	preproductie	2	4			6
	preproductie +	2				2

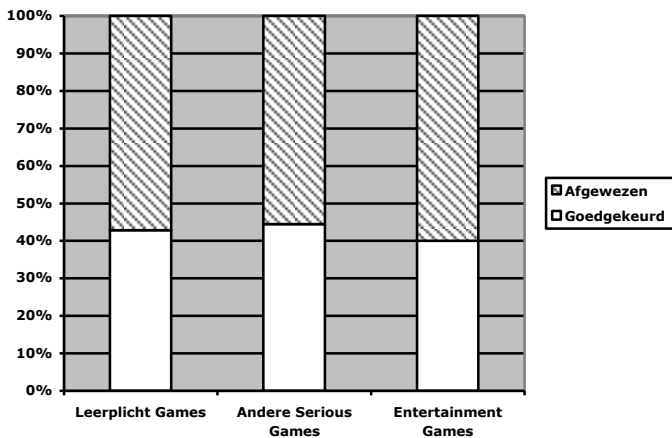
* onontvankelijk = een aanvraag die niet in behandeling werd genomen omdat het project niet past binnen de opdracht van het VAF

† 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

	productie					
	productie		1			1
Entertainment games	preproductie	2	3	0	0	5
	preproductie + productie	1	2	0	0	3
	productie	3	4	0	0	7
Algemeen Totaal		13	18	1	0	32

3.3.2 Procentuele verhouding goedgekeurd/afgewezen per categorie

Aantal aanvragen in 2012: totaal 32, waarvan 13 goedgekeurd, 18 afgewezen, 0 uitgesteld, één onontvankelijk.



3.3.3 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:

3.3.3.1 Commissie Games voor het leerplichtonderwijs

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 Berkesteijn	Evelyn Cloosen
Peter Verswyvelen	Michel Maas	Tim Van Lier
		Tom De Mette
		Alessandra Van Otterlo
Voorzitter: Karla Puttemans (zonder stemrecht)		
Projectbeheerder: Karen Van Hellemont		

4. 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.

4.1 De Algemene Vergadering

De Algemene Vergadering kwam één keer samen, nl. op 27 maart

Ledenlijst in 2012	
Kadir Balci	Freddy Sartor
Bert Beyens	Sophie De Vinck
Dany Vandenbossche	Ilse Somers
Greet Claes	Christel Stalpaert (ondervoorzitter)
Koenraad De Bock	Filip Van Damme (voorzitter)
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 vanaf jan 2012)
Jan Rombouts	Paul Michel

4.2 Raad van Bestuur

De Raad van Bestuur kwam 12 keer samen.

Leden Raad van Bestuur

Uittredend:

Filip Van Damme (tot juni 2012)

Christel Stalpaert (ondervoorzitter tot juni 2012)

Freddy Sartor (tot juni 2012)

1ste mandaat:

Jeroen Depraetere (voorzitter vanaf januari 2012)

Greet Claes

Paul Michel

Jan Rombouts

Sophie De Vinck

Dany Vandenbossche

In juni liep het mandaat af van Filip Van Damme, Christel Stalpaert en Freddy Sartor. Momenteel bestaat de Raad van Bestuur uit de zes overblijvende leden.

4.3 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.

5. *Bespreking*

De werking van het VAF/Gamefonds is nog bijzonder recent (de commissies kwamen voor het eerst samen in december 2012). Het is dan ook voorbarig om te evalueren, conclusies te trekken, vergelijkingen te maken...

Wat kunnen we op basis van één selectieronde vaststellen?

Eerst en vooral is de interesse groot. Omdat het Gamefonds al enige tijd was aangekondigd, stonden al heel wat spelers klaar met projecten. De beschikbare middelen konden daardoor op één deadline volledig worden aangewend. In 2013 zullen de bestedingen geleidelijker gebeuren, aangezien er (behalve voor het leerplichtonderwijs) twee deadlines zijn voorzien, gespreid over het jaar.

De aanvragen van 2012 zijn heel divers en richten zich tot een erg uiteenlopend doelpubliek: kleuters, hard core gamers, leerlingen primair en secundair onderwijs...

Het profiel van de ontwikkelaars die een aanvraag hebben ingediend in 2012 gaat van jonge starters tot de meer gevestigde waarden. Zowel kleinschalige projecten als ambitieuze projecten werden goedgekeurd wat meteen ook het soms grote verschil verklaart in de toegekende bedragen.

We kunnen vaststellen dat de (boeken)uitgevers ook het belang inzien van interactieve producten op de markt te brengen. Deze uitgevers gaan ook meer en meer games ontwikkelen.

Hier en daar is er een synergie te merken tussen profielen uit verschillende sectoren. Bv. in het project 'The Baron' is het team samengesteld door een ontwikkelaar (Monkubé), (film)regisseur (Hans Vercauter) en Peter De Maegd (producent van *The Spiral*).

Het is nog te vroeg om over een trend te spreken maar gelijkaardige kruisbestuivingen zouden zeer inspirerend kunnen werken en de expertise van verschillende sectoren kunnen samenbrengen.

Ook 2013 is goed gestart. Op de eerste deadline van 4 februari, werden er voor de commissie entertainment games en de andere serious games' 15 *entertainment games* en 12 *andere serious games* ingediend. Voor het leerplichtonderwijs valt de deadline pas op 15 april dus is het te vroeg om ons over uit te spreken.

De sector is in volle ontwikkeling, de recente oprichting van FLEGA kan een structurerend effect hebben.

Het VAF is dit nieuwe actierrein nog volop aan het ontdekken en zich de wetmatigheden m.b.t. game ontwikkeling eigen aan het maken. De sector wordt dan weer voor het eerst op een systematische manier geconfronteerd met een publieke subsidieverlener en heeft weinig ervaring met het opstellen, beargumenteren, onderbouwen en stofferen van steunaanvragen. De projectbeheerder voor games, Karen Van Hellemont, heeft dan ook haar handen vol met het te woord staan, bijsturen en informeren van aanvragers. Het is duidelijk dat de knowhow aan beide kanten nog moet groeien en vele zaken zich nog moeten 'zetten'.

De aanvrager moet het bedrijf van de gameontwikkelaar zijn. In de eerste ronde stelden we vast dat dit criterium zich nog wat moet uitkristalliseren. Een aantal aanvragen werden ingediend door uitgevers, producenten, een zender, etc. Deze kregen telkens de verplichting opgelegd om aan te tonen dat ze zelf ook de ontwikkelaar van de game waren. Geëvalueerd zal worden in hoeverre hier een duidelijke lijn moet worden getrokken. De vraag die zich stelt is of we hier te maken hebben met een reële diversificatie van activiteiten bij bestaande mediabedrijven, of met het aantrekken van publieke middelen, om ze vervolgens in onderaanneming uit te besteden aan game developers die 'in opdracht werken'. Bijkomend moet door de organiserende instanties (Media en Onderwijs) worden bekeken wie en wat ze juist willen stimuleren in deze context.

Een andere vraagstelling is wat de beste piste is voor de ondersteuning van games voor het kleuteronderwijs. Strikt genomen valt dit buiten het leerplichtonderwijs, maar inhoudelijk sluiten deze games veel beter aan bij de competenties van de commissie 'leerplichtonderwijs' en bij de doelstellingen van een minister van Onderwijs. Dit zal in overleg met beide kabinetten verder uitgeklaard worden.

Hoe dan ook staan we voor boeiende tijden. Voor het VAF betekent deze nieuwe activiteit een verrijking van de scope en een interessante leerschool. De sector heeft dan weer voor het eerst een structureel ondersteuningsplatform. De ervaring in andere domeinen leert ons dat het bestaan van een vast ankerpunt de professionalisering van de sector én de ontwikkeling van nieuw talent kan te goede komen.

In tijden van economische crisis is het een bewijs van geloof, visie en durf dat de Vlaamse regering voor deze relatief jonge creatieve

industrie overheidsgeld heeft willen uittrekken. Het ware even goed mogelijk geweest om niets te doen en dit terrein volledig aan de grote buitenlandse spelers te laten.