

VAF / GAMEFONDS

Jaarverslag 2014

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 **Vlaams minister van Cultuur, Media, Jeugd en
Brussel en de Vlaamse minister van Onderwijs**



Vlaanderen
verbeelding werkt

INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD VAN DE VOORZITTER.....	1
VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT	3
1 FINANCIEEL	5
1.1 Budget VAF/Gamefonds 2014	5
1.2 Steun aan creatie: onderscheid tussen goedkeuringen/engagementen en contracteringen.....	6
1.3 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds 2014	6
2 STEUN AAN CREATIE	9
2.1 Het systeem kort uitgelegd	9
2.2 Financiële steun per categorie	12
2.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen	15
3 DE STRUCTUUR	19
3.1 Algemene Vergadering	19
3.2 Raad van Bestuur	19
3.3 De regeringscommissaris	20
3.4 Het Team (situatie in 2014).....	21
4 BESPREKING	23
5 BIJLAGEN.....	25
5.1 Overzicht traject ondersteunde games	25
5.2 Games in productie in 2014	27
5.3 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games.....	28
5.4 Memorandum	34

VOORWOORD VAN DE VOORZITTER

Het VAF/Gamefonds werd drie jaar geleden opgezet om de realisatie van serious en entertainment games te stimuleren in Vlaanderen. Ook games bestemd voor het leerplichtonderwijs krijgen expliciet hun plaats in deze regeling. De game industrie boomt wereldwijd en ook Vlaanderen vecht voor zijn plaats in deze nieuwe creatieve industrie.

De Vlaamse gamesector heeft intussen de weg gevonden naar het VAF/Gamefonds. Met de beperkte middelen die het fonds ter beschikking heeft moet er selectief omgesprongen worden. Daarom was de beleids optie tot nog toe om in te zetten op financiële steun aan de ontwikkeling van games die het verschil kunnen maken.

De nieuwe bevoegde Vlaamse ministers, Sven Gatz (Media) en Hilde Crevits (Onderwijs), beslisten om de huidige beheersovereenkomst tot einde 2015 te verlengen. Inmiddels zal worden bekeken hoe de opdracht van het fonds voor de verdere toekomst zal worden ingevuld.

In onze Raad van Bestuur hebben we enkele nieuwe leden verwelkomd: Bert Schreurs, Johan Swinnen en Anne Chapelle alsook onze nieuwe regeringscommissaris An Moons. Ik dank de uittredende leden, Jan Rombouts en Ernest Bujok, voor de goede samenwerking binnen onze raad van bestuur.

Het VAF/Gamefonds blijft een uitdaging voor Pierre Drouot en zijn team om deze sector met zijn eigen specifieke noden en processen nog beter tegemoet te komen. Maar na drie jaar is het VAF/Gamefonds is klaar om door te groeien !

Jeroen Depraetere
voorzitter

VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT

Eind 2014 sloot het Gamefonds zijn eerste termijn van drie jaar af.

Twee beoordelingscommissies van externe deskundigen behandelden in die periode 112 steunaanvragen. In samenwerking met deze commissies werkte het VAF een prioriteitennota uit, die op een inzichtelijke manier uitlegt hoe het VAF/Gamefonds werkt, welke criteria worden gehanteerd bij de selectie, enz. Een opvallende invalshoek daarbij is het belang van een USP (Unique Selling Proposition): wat maakt een bepaalde game anders dan wat er al op de markt te krijgen is en mogelijk met meer middelen werd gemaakt. Gezien de relatief beperkte middelen van het Gamefonds (vanaf 2015 €730.000 per jaar) moet goed gekozen worden waar we het verschil kunnen maken. Deze prioriteitennota is terug te vinden achteraan dit jaarverslag.

In die eerste jaren werkte het VAF gestadig aan aangepaste instrumenten om projecten van game ontwikkelaars aan te trekken: aanvraagformulieren, budgetformulieren, financieringsplannen, ... Deze worden steeds verder bijgeschaafd, in overleg met de commissieleden en de sector. De introductie van een nieuwe database voor heel de VAF-werking zal toelaten om meer sectorspecifiek te werken.

FLEGA, de Flemish Game Association, groeide uit tot een belangrijke gesprekspartner. De daar aanwezige knowhow, gekoppeld aan onze ervaring als selectief orgaan en steunverstrekker, vormt een goede match.

Wij beseffen zeer goed dat het VAF maar een deel van het antwoord op de noden van de sector biedt. Het bescheiden jaarbudget noopte tot duidelijke keuzes vanwege het beleid: games ontwikkelen kreeg in deze eerste fase voorrang op vorming, promotie, onderzoek, ... Ook die andere aspecten zijn vitaal voor het ontwikkelen van een professionele en toekomstgerichte sector. De game industrie is wereldwijd een *boomende* creatieve industrie en verdient ook bij ons de nodige omkadering, om te vermijden dat ons talent naar het buitenland verdwijnt.

De nieuwe bevoegde ministers, Sven Gatz voor Media en Hilde Crevits voor Onderwijs, besloten om het huidige Gamefondsregime nog twee jaar te continueren (tot einde 2016), en tegelijkertijd een evaluatiemoment in te lassen m.b.t. de effecten van het fonds. Dit is een ideaal moment om ook het ruimere plaatje te bekijken: wat zijn de diverse noden, waar kan en moet de overheid een rol spelen, welke instrumenten (ook buiten het Gamefonds) zijn aanwezig en al dan niet actief voor de Vlaamse Gamesector, hoe kunnen deze het best worden ingezet, enz.? Zo stelt ook Flanders Investment and Trade zich reeds als zeer waardevolle partner op ten aanzien van deze sector.

Het rapport dat FLEGA in 2014 uitbracht over 'Gaming in Flanders' (zie www.flega.be) geeft alvast een goede basis voor verdere reflectie en overleg tussen alle betrokken partijen.

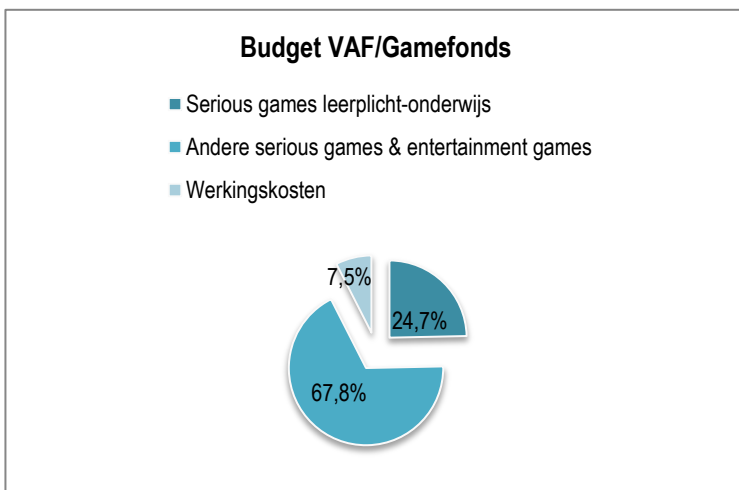
Pierre Drouot
Directeur-intendant

1 FINANCIËEL

1.1 Budget VAF/Gamefonds 2014

In 2014 werd uitvoering gegeven aan de laatste periode van de eerste beheersovereenkomst van het Gamefonds. Binnen die 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 Steun aan creatie: onderscheid tussen goedkeuringen/engagementen 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 productieel 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**.

Toegekende steun aan creatie wordt volledig in de kostenrekeningen **engagementen** 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.

1.3 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds 2014

Kerncijfers van de begrotingsuitvoering 2014

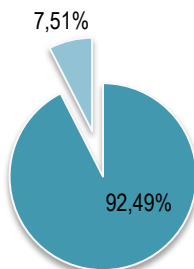
	Budget (€)	Uitvoering (€)
Steun aan creatie		
Engagementen games leerplichtonderwijs	185.000	162.000
Engagementen andere serious games & entertainment games	508.750	531.750
Subtotaal Steun aan creatie	693.750	693.750
Werkingskosten		
Algemene werkingskosten	56.250	56.325

Subtotaal Andere	56.250	56.325
TOTAAL	750.000	750.075

Het Gamefonds werkt met een jaarlijkse vaste dotatie van €750.000 waarvan noch de steun aan creatie noch de werkingsmiddelen overdraagbaar zijn. De dotatie werd volledig besteed, de €75 meeruitgave op het werkingsbudget wordt gecompenseerd op het globaal resultaat van VAF vzw.

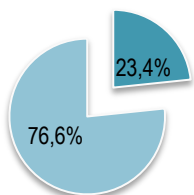
Begrotingsuitvoering 2014

■ Steun aan creatie ■ Algemene werkingskosten



Begrotingsuitvoering steun aan creatie 2014

■ Engagementen games leerplichtonderwijs
■ Engagementen andere serious games & entertainment games



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 in geval 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 2014 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 bedrag (€) ¹
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>Gloob</i>	DAE Studios	Mike Ptacek	Brechts Kets	12.000
<i>Dipi Veilig naar School</i>	Ronin Technologies	Kevin Mariën	Stefaan Ponnet	75.000
PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
<i>Tim en An: New Generation</i>	Cartamundi Digital	Valentine Lerouge	Kris Carron	75.000
TOTAAL				162.000

¹ Exclusief reeds toegekende steun & exclusief vrijgaves.

2.2.1.2 Commissie 2: Entertainment en andere serious games

ANDERE SERIOUS GAMES				
Titel	Ontwikkelaar	Game Designer	Technical Director	Toegekende steun (€) ¹
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>AutiWorld</i>	Firewolf Engineering	Firewolf Engineering	Firewolf Engineering	25.000
<i>Het geheime bos</i>	Bazookas	Stefan Colin	Christophe De Cock	15.000
<i>De rode matroos</i>	Uitgeverij Averbode	Frank Van Geirt		68.000
<i>De blauwe hond</i>	De Blauwe Hond	Soraya Verbeke		15.000
PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
Zeepreventorium	One Mind Projects	Frank Renaers		35.000
TOTAAL				158.000
ENTERTAINMENT GAMES				
PREPRODUCTIESTEUN				
<i>Eskimo</i>	SAKARI Games		Walrus Graphics	30.000
<i>Oskar</i>	Beligum	Pieter Rubberecht	Bram Biesbrouck	40.000
<i>Runes & Rivets</i>	Monkubé	Kris Burm	Stijn Van Coillie	25.300
<i>Zombie Animals</i>	Triangle Factory	Jeroen Dessaux	Sobraj Van Zeebroeck	45.000
<i>Pet Husband</i>	SAKARI Games	Sylvie Flamand	Diederik Van Remoortere	15.000
<i>Sicilian Rampage</i>	Crazy Monkey Studios	Matthias Claeys	Paul Rozie	44.961

¹ Exclusief reeds toegekende steun & exclusief vrijgaves.

PREPRODUCTIESTEUN + PRODUCTIESTEUN				
Inside Pete	Sector 32			33.200
PRODUCTIESTEUN				
<i>Broken Bots</i>	Bunnycopter	Niels Dehaes	Niels Dehaes	35.000
<i>QuizTed</i>	Catlab Interactive	Ken De Pooter	Thijs Van der Schaeghe	39.289
<i>Revolve</i>	Rusty Bolt			66.000
TOTAAL				373.750

2.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen

2.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie in 2014

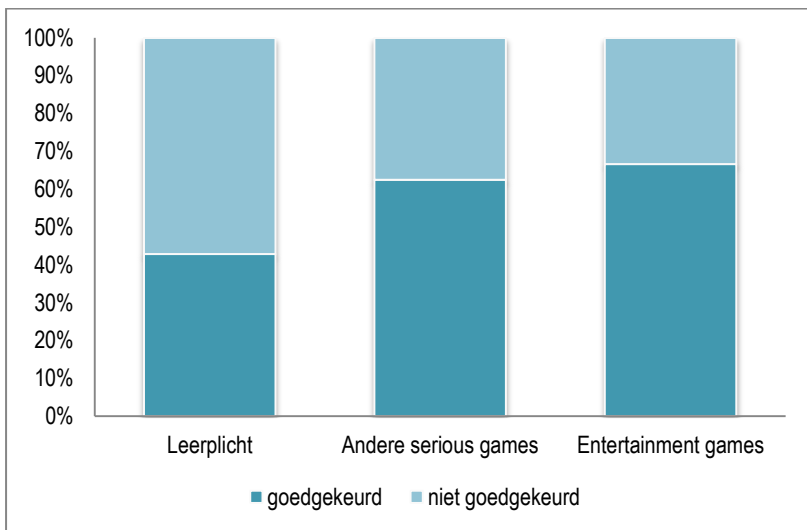
Games		goedgekeurd	afgewezen	onontvankelijk ¹	uitgesteld ²	totaal
Leerplicht	preproductie	2	3			5
	preproductie + productie	1	0			1
	productie		1			1
Totaal Leerplicht		3	4	0	0	7
Andere serious games	preproductie	4	2			6
	preproductie + productie	1	1			2
	productie					0
Totaal Andere Serious Games		5	3	0	0	8
Entertainment games	preproductie	6	3			9
	preproductie + productie	0	1			1
	productie	4	1			5
Totaal Entertainment Games		10	5	0	0	15
Algemeen totaal		18	12	0	0	30

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 2014: totaal 30, waarvan 18 goedgekeurd, 12 afgewezen, 0 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 waren 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		

Begin 2015 werden – zoals voorzien – commissiewissels doorgevoerd. Bij de vaste leden werd de helft vervangen. Ook bij de plaatsvervangers werden wijzigingen voorzien. Het VAF zocht daarbij naar meer vrouwelijke commissieleden, wat geen evidente zaak bleek maar finaal wel uitmondde in evenwichtiger samengestelde commissies. Nieuwe samenstellingen vanaf 2015: zie www.vaf.be.

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 fonds juridisch bevoegd zijn.

3.1 Algemene Vergadering

De Algemene Vergadering kwam twee keer samen, nl. op 1 april en op 4 november.

Ledenlijst in 2014	
Kadir Balci	Freddy Sartor
Bert Beyens	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)
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 in 2014

Jeroen Depraetere (voorzitter)
Greet Claes
Paul Michel
Jan Rombouts

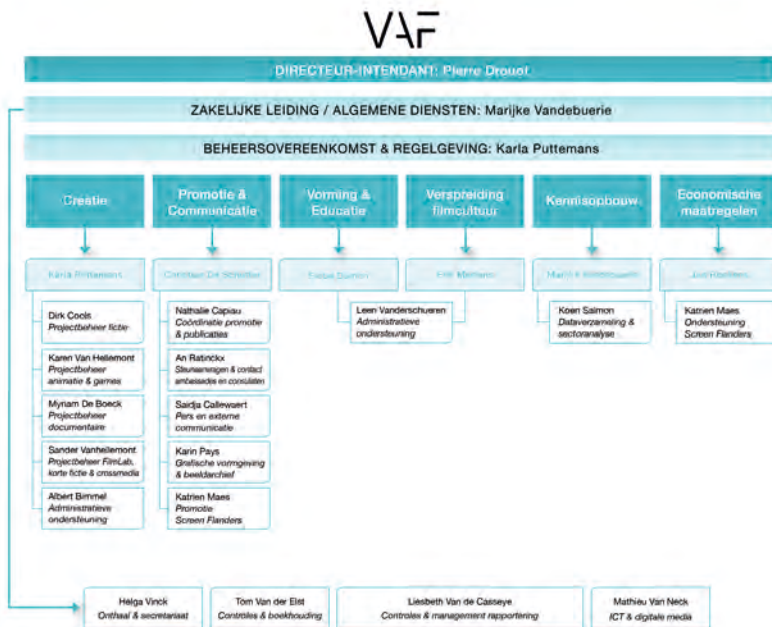
Caroline Pauwels
Claire Tillekaerts
Anton Maertens
Ernest Bujok

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 was tot einde 2014 regeringscommissaris bij het VAF/Mediafonds en het VAF/Gamefonds voor de ministers van Media en Onderwijs.

3.4 Het Team (situatie in 2014)



In 2014 vond, naar aanleiding van de integratie van bevoegdheden in de nieuwe beheersovereenkomst van de vzw VAF, een grote herstructurering plaats, die leidde tot een nieuw organogram:

Niet iedereen van het VAF-team werkt voor het Gamefonds. Naast de transversale diensten zijn vooral binnen het Domein 'Creatie' en het Domein 'Promotie & Communicatie' medewerkers actief voor het Gamefonds (enkel Communicatie, geen Promotie).

Binnen het team Creatie, onder algemene leiding van Karla Puttemans, is Karen Van Hellemont het aanspreekpunt voor de gamesector en de commissieleden. Zij zet zich, met steeds toenemende knowhow, in voor een permanente bijsturing van het 'administratieve' instrumentarium waarmee ontwikkelaars zich met hun projecten bij het VAF aanmelden.

4 BESPREKING

De aanvragen kenden in 2014 een zekere terugval (van 50 aanvragen in 2013 naar 30 in 2014).

Hiervoor zijn waarschijnlijk een aantal redenen:

Een aantal ontwikkelaars zijn volop bezig met het produceren van al dan niet reeds gesteunde games. Omdat de bedrijfjes meestal klein zijn, kan relatief weinig tijd worden besteed aan het opstarten van projecten voor de verdere toekomst. Het te beperkte potentieel voor schaalvergroting – vooral gehinderd door de hoge loonkost in België – dwingt vele bedrijven om vooral te focussen op het hier en nu.

Voorts merken we dat in de gamesector een zekere terughoudendheid bestaat m.b.t. het uitwerken van goede aanvraagdossiers en het rapporteren naar een fonds. Waar dit in de audiovisuele sector (film, tv) een evidentie is – het Filmfonds en Mediafonds zijn voor hen de belangrijkste financier én indirect de verstrekker van een quality label – is de administratieve planlast voor game ontwikkelaars een nieuw en eerder onpopulair gegeven. We bekijken stelselmatig hoe we bepaalde verplichtingen kunnen milderen. Zo laten we sinds kort toe dat een aantal essentiële documenten in het Engels i.p.v. het Nederlands worden ingediend (het technisch design document, het game design document, de concept art, c.v.'s, contracten, ...), zodat ze voor ontwikkelaars ook bruikbaar zijn in een andere context. Het Engels is nu eenmaal de voertaal in de game wereld.

Wat ook speelt, is dat door het relatief snelle productieproces, men soms niet wil wachten op een herindieningskans en dan liever op eigen kracht doorgaat of naar een ander project overstapt.

Ook het risico om te worden afgewezen – in de perceptie van de andere, 'oudere' sectoren een gegeven dat inherent is aan een selectief fonds – lijkt sommige ontwikkelaars af te schrikken.

Verder is het een feit dat zeer dure, meer internationaal georiënteerde, uitgesproken commerciële games weinig bij het Gamefonds te zoeken hebben. Daarvoor zijn de voorziene bijdragen niet substantieel genoeg.

Tenslotte is er de Europese de-minimisregel, die staatssteun aan ondernemingen plafonneert. Op drie jaar tijd mag men gecumuleerd max. €200.000 ontvangen. Al blijkt bij nader onderzoek dat de meeste ontwikkelaars binnen het Gamefonds dit plafond nog niet hebben bereikt, kan ook dit voor een deel verklaren waarom sommige bedrijfjes eerder spaarzaam indienen.

De cijfers moeten echter worden gerelativeerd. Waar in de beginfase de aanvraagdossiers vaak ondermaats waren van kwaliteit, stellen we vast dat aanvragers stilaan meer ervaring krijgen in het opstellen van professionele, onderbouwde aanvragen. Het algemene niveau stijgt. Op minder aanvragen werden dan ook evenveel projecten goed bevonden (18 goedkeuringen in 2013 én in 2014). Acht projecten situeren zich in 2014 in het segment van de educatieve en serious games, tien gesteunde dossiers zijn entertainment games.

We stellen vast dat de instroom van games voor het leerplichtonderwijs eerder beperkt is. De lat ligt weliswaar hoog: er moeten garanties zijn naar een ruime verspreiding in het onderwijs en de inpassing in de eindtermen moet overtuigend zijn. Ontwikkelaars lijken ook meer en meer de uitbouw van een eigen IP te verkiezen boven het werken in opdracht van een uitgeverij van schoolboeken.

Om te vermijden dat middelen die bestemd zijn voor het stimuleren van bedrijven van game ontwikkelaars oneigenlijk zouden worden aangewend, hebben we al in 2013 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. Dit vraagt tijd.

Bij de evaluatie van de effecten van het Gamefonds zal ook dit soort zaken bevestigd en moeten onderzocht worden.

5 BIJLAGEN

5.1 Overzicht traject ondersteunde games

Hieronder bijkomende informatie die we van aanvragers ontvingen over het verdere traject van een aantal door het VAF/Gamefonds gesteunde games.

Guns, Gore and Cannoli van Crazy Monkey Studios



Winner Best PC game award
Indie Prize showcase at Casual Connect, Amsterdam, 2015

Nomination for Best Audio award
Indie Prize showcase at Casual Connect, Amsterdam, 2015

Luxuria Superbia van Tale of Tales (nog gesteund door het VAF/Filmfonds).



Winner Nuovo Award
Independent Games Festival

Honorable mention
International Mobile Gaming Awards

A Maze nominee
IndieCade finalist 2013

Exemplaren verkocht (van mei 2013 tot maart 2015):

- iOS App Store: 9.370
- Google Play: 2.607
- Steam: 2.029
- Humble: 1.492
- OUYA: 124

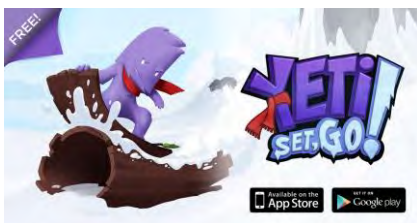
My Friend Spooner van Monkube:



Aantal downloads (van november 2014 tot maart 2015):

- Windows Phone store: 16.525 free downloads
- IAP: 166

Yeti! Set! Go! van Triangle Factory



Dit 2D snowboardgame heeft onder-
tussen een publishing deal afgesloten
met Cheetah Mobile om het spel
globaal te verdelen.

House of magic van nWave Pictures:



Deze game is gelinkt aan de lange
animatiefilm *House of Magic*.

Aantal downloads (2013 - 2014):

- 384.468

De wereld rond met Kaatje van Cartamundi digital



Een hybride spelconcept waar een
mooie combinatie wordt gemaakt
tussen een fysiek bordspel en een app.

Aantal downloads (van december 2013 tot maart 2015):

- iOS App Store: 12.500
- play Store: 12.027

5.2 Games in productie in 2014

Titel	Ontwikkelaar	Gamedesigner	Technical Director
ENTERTAINMENT GAMES			
<i>Woolfe</i>	Grin		Jelle Voet
<i>My Friend Spooner</i>	Monkubé	Sven Van de Perre	Cristea Viorel
<i>Castle Quest</i>	Sileni Studio	Karel Crombecq	Hanne Maes
<i>Kosmonaut Katya</i>	Sakari Games	Pipijn Rijnders	
<i>Guns Gore & Cannoli</i>	Crazy Monkey Studio	Claeysbrothers	
<i>Sunset</i>	Tale of Tales	Auriea Harveay, Michaël Samyn	
<i>Broken Bots</i>	Bunnycopter	Niels Dehaes	Niels Dehaes
<i>Inside Pete</i>	Sector 32	Sector 32	Sector 32
SERIOUS GAMES			
<i>Ranacode</i>	Ranavision	Bart Pattyn	
<i>Starchamp Eat Motivator</i>	Digital Rooms	Ruben Ooms	Ruben ooms
<i>Fractured Realm</i>	Lugus Studio/Robin Marx	Kevin Haelerman	Robin Marx
LEERPLICHTONDERWIJS			
<i>#Food 21</i>	Playlane	Steven Ronsijn	Kris Carron
<i>BJR BXL</i>	Die Keure	Steven Simoens	Alex Vanden Abeele
<i>Zap&Zop</i>	Sensotec	William De Prêtre	Frank Alle-meersch

5.3 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games

5.3.1 Inleiding

Deze tekst heeft tot doel om voor aanvragers en leden van de beoordelingscommissies meer klaarheid 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 drie 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).

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

5.3.2.1 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.

5.3.2.2 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 twee 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 bv. 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 game-opleiding 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.

5.3.2.3 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 vervolgvorderingen 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 drie 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.

5.3.2.4 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 financieeringsplan, ... 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.

5.3.3 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 beoordeelingscommissies 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 (bv. 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.

5.3.4 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.

5.3.4.1 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*

5.3.4.2 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
- ...

5.4 Memorandum

Memorandum van het Vlaams Audiovisueel Fonds: aandachtspunten voor de nieuwe Vlaamse Regering (2014-2019)

De vzw Vlaams Audiovisueel Fonds is als instrument van de Vlaamse overheid bevoegd voor het beheer van drie fondsen: het Filmfonds (Cultuur), het Mediafonds (Media) en het Gamefonds (Media en Onderwijs). In deze hoedanigheid ondersteunt het VAF Vlaamse films via het Filmfonds, Vlaamse tv-reeksen via het Mediafonds en Vlaamse games via het Gamefonds.

Daarnaast is het VAF ook betrokken bij het economisch fonds Screen Flanders (Economie), dat wordt beheerd door Agentschap Ondernemen en waarvoor het VAF diensten verleent onder de vorm van projectanalyse, deelname aan de selectie en de promotie.

Het is vanuit deze verschillende opdrachten dat wij hieronder een aantal aandachtspunten voor de nieuwe Vlaamse Regering willen aankaarten.

1. FILMFONDS

1.1. Over talent en middelen

Dient het gezegd? Er is in Vlaanderen zeer veel filmtalent aanwezig. De internationale prijzenregen van de voorbije jaren bevestigt dit. We denken daarbij niet enkel aan onze schare aan langspeelfilmregisseurs en -scenaristen. Ook de documentaire, de kortfilm, de mediakunst, ... uit Vlaanderen valt op in het buitenland. We kunnen fier zijn dat zelfs het MoMa in New York films uit Vlaanderen heeft ontdekt.

Na dit positieve nieuws volgt echter een grote *reality check*. Jaarlijks komen uit de Vlaamse filmscholen maar liefst een 80-tal hoogopgeleide, talentvolle mensen met uitgesproken filmambities die schare van professionele filmmakers vervoegen. Velen daarvan hopen 1 op de 11 gegeerde langspeelfilmpremies vast te krijgen die het Filmfonds jaarlijks kan investeren in de productie van Vlaamse langspeelfilms. Gelukkig zijn er ook andere premies bij het VAF te verkrijgen, voor andere genres, andere formaten, andere dragers, ... Maar toch, de bottleneck is duidelijk.

Het Filmfonds is zich van deze discrepantie bewust. Het heeft in de voorbije jaren dan ook mee aan de wieg gestaan van de oprichting van Screen Flanders, mee geijverd voor een efficiënte tax shelter en binnen eigen budget een beperkte midde-

lenverhoging voor filmcreatie gerealiseerd. Dit alles om meer ademruimte te geven aan het vele talent. De stormloop op het Filmfonds is daarmee ver van opgelost, maar we willen realistisch zijn. In tijden waarin de Vlaamse overheid inspanningen wil doen om te bezuinigen willen ook wij onze prioriteiten zorgvuldig kiezen. In punt 1.2. en 1.3. geven wij onze prioriteiten aan voor de komende twee à drie jaren.

Daarnaast is er het gegeven dat film en televisie meer dan ooit in elkaar overvloeien. Onze topregisseurs en –scenaristen werken voor beide media en trekken het niveau van de tv-reeksen sterk naar omhoog. Tegelijkertijd kan het werk voor televisie bijdragen tot het vakmanschap en de continuïteit van onze makers, wat dan weer het niveau van onze films ten goede komt. Hetzelfde zien we gebeuren in het buitenland: filmregisseurs zetten er grensverleggende tv-reeksen neer (bv. de HBO-reeksen) en vice versa. Indien de Vlaamse Regering meer investeert in tv-reeksen (zie verder onder punt 2), haalt dit in zekere mate wat druk van de ketel voor onze makers en producenten.

1.2. Het vertonerslandschap in Vlaanderen versterken

Het arthousecircuit van de toekomst zien wij als een (Sm)arthousecircuit. We verklaren ons nader:

De stadsbioscoop moet evolueren naar een multifunctionele plek waar meerdere functies elkaar ontmoeten: filmvertoning, contextualisering, filmeducatie, levenslang leren, ontmoeting en studie. 'From collection to connection' werd gesteld toen men het over de bibliotheken van de toekomst had. Hetzelfde geldt voor de (Sm)arthouses die 'vuurtorens' kunnen worden, gidsen of referentieplekken. Ze dragen bij tot een warme samenleving.

Zoals de kleine boekhandel een plaats in de markt moet hebben en de garantie is voor een gedifferentieerd aanbod, zo moet er ook voor gezorgd worden dat het vertonerscircuit buiten de grote spelers (Kinopolis e.d.) sterk en gezond is. Zo kan het publiek in contact komen met het rijke aanbod aan niet-mainstreamfilms uit Vlaanderen en andere landen en regio's en worden arthouses een verhaal van groei en inventieve samenwerking, i.p.v. een relict uit het verleden.

Voorts zien we verbindingen met andere vertonersplekken, waardoor de uitdeinende cirkels van de (Sm)arthouses ook een gunstig effect hebben in meer landelijke gebieden en kleine steden.

Wij zien mogelijkheden voor synergie en samenwerking tussen de verschillende beleidsniveaus (Vlaamse Gemeenschap, steden en gemeenten, ...) en spelers, van culturele centra tot arthousebioscopen, filmzalen, e.d. We willen graag, samen met het beleid, onderzoeken hoe publiek-private samenwerking tot toekomstgerichte modellen kan leiden, waarbij een hedendaagse 'filmbeleving' centraal staat. Deze Copernicaanse omwenteling is mogelijk dankzij de verregaande digitalisering van het vertonersveld.

1.3. Filmgeletterdheid bij jongeren bevorderen

Het VAF heeft de bevoegdheid rond filmeducatie geërfd van het Kunstendecreet – nl. overdracht van subsidies voor enkele externe, kleine spelers – maar heeft (nog) niet de middelen om hier rond een werking met de nodige impact op te starten. We menen dat het nochtans belangrijk is om onze burgers al van jongs af aan in contact te brengen met waardevolle films en hen te leren kritisch om te gaan met beeldtaal. Dit is niet hetzelfde als thema's in klasverband bespreekbaar maken via de vertoning van een film. Vaak wordt de aanpak door onderwijzend personeel daartoe beperkt. Wij zien potentieel om sterke samenwerkingsverbanden te creëren met het vertonerscircuit (zie punt 1.2.).

We willen er een lans voor breken om samen met het beleid, bevoegdheidsoverschrijdend, samenwerking te zoeken met onderwijs, het kenniscentrum Mediawijs, het vertonerscircuit en filmdeskundigen om met vereende krachten in te zetten op het bevorderen van filmgeletterdheid bij jongeren.

2. MEDIAFONDS

2.1. Goedkoop en duur tegelijk

Onze Vlaamse producenten en makers slagen er in om tv-reeksen te maken die een stuk goedkoper zijn dan in landen als bv. Denemarken. Een voorbeeld: de Deense reeks *Borgen* worden gemaakt voor €1.200.000 per aflevering, de Vlaamse reeks *Cordon* voor €450.000. De prijs/kwaliteitverhouding is dus zeer goed.

Dit terwijl in Vlaanderen de loonkost bij de hoogste van Europa is, evenwel zonder dat dit zich vertaalt in hoge nettolonen.

Dit is niet anders bij documentaire en animatie, twee genres die momenteel structureel ondergefinancierd zijn. Wie van deze stiel zijn beroep maakt, doet dit in Vlaanderen uit passie en liefde voor het vak, en klust meestal bij in het filmonderwijs, de

reclamesector, enz. om te kunnen leven van zijn werk. Dit is ook het geval voor vele fictiemakers.

In wat volgt, pleiten wij nochtans slechts in beperkte mate voor hogere Mediafonds-premies per reeks. Ook hier lijkt het ons gezond om binnen de overheidsmiddelen met de nodige zuinigheid te werk te gaan. Wél menen wij een onderbouwd plan te kunnen voorleggen, dat uitgaat van meer kwalitatieve reeksen in alle genres, waarbij de noden van de zenders, de verwachtingen van het publiek en de economische return en werkgelegenheidsgroei elkaar versterken.

2.2. Nood aan meer impulsen voor kwalitatieve tv-reeksen

Het kwalitatieve aanbod aan Vlaamse tv-reeksen (fictie, animatie, documentaire), en de positieve publieksontvangst ervan, bewijzen dat er in Vlaanderen veel creatief en productieel talent aanwezig is én dat het publiek houdt van spraakmakende en intellectueel uitdagende televisie. Daarnaast groeit stilaan de internationale interesse voor onze lokale *content*.

Aangezien de middelen die nodig zijn om audiovisuele producties te realiseren voor 80% naar lonen gaan, is deze sector een belangrijke werkgelegenheidsverschaffer. Voor iedere euro die de Vlaamse Gemeenschap biedt, komen er bovendien investeringen vrij van de tv-zenders, tax shelter financiers en andere spelers. De economische impact van deze sector is dan ook duidelijk. Het Mediafonds is binnen deze context een belangrijk scharnier tussen de onafhankelijke productiesector en de zenders. Hun samenwerking wordt gestimuleerd via de steun die het Mediafonds aanbiedt voor reeksen die tot stand komen in een coproductie tussen een onafhankelijke ondernemer – de producent – en een Vlaamse zender, en die het gewone tv-aanbod overstijgen.

Op vandaag kan het Mediafonds met zijn middelen – met inbegrip van de bijdrage van een aantal dienstenverdelers – in totaal slechts de productie van drie fictiereeksen per jaar volwaardig ondersteunen, verdeeld over alle Vlaamse zenders die Vlaamse fictie willen aanbieden (Eén, Canvas, Ketnet, VTM, Vier, Acht, ...). Slechts twee documentairereeksen en twee animatiereeksen kunnen per jaar met een volwaardige productiepremie van het Mediafonds worden geproduceerd. (Door de programmatiepolitiek van concurrerende zenders – waarbij veel fictie op korte tijd in de programmaschema's werd opgenomen – is de illusie ontstaan dat veel meer reeksen met significante steun van het Mediafonds ontstaan. De realiteit is echter zoals we haar boven schetsen.)

De recent ingevoerde investeringsverplichting van de dienstenverdelers (de stimuleringsregeling), voor ca €3.500.000 per jaar, is een belangrijke verwezenlijking maar de tijd is nu gekomen voor een structurele oplossing. Niets garandeert dat de dien-

stenverdelers deze middelen de volgende jaren in het Mediafonds zullen storten, waar deze op billijke wijze worden verdeeld tussen de genres en tussen de allerbeste projecten. De dienstenverdelers kunnen immers ook rechtstreeks in projecten investeren, zonder een verplichting naar alle genres (fictie, animatie, documentaire) en zonder dezelfde stringente kwaliteitscheck. De kans is zeer reëel dat zij het Mediafonds in de volgende jaren links zullen laten liggen. Dit jaar was dit reeds het geval met Belgacom. Het is niet uitgesloten dat de andere grote speler, Telenet, volgend jaar zijn investering liever rechtstreeks aanwendt in het kader van de te verwachten samenwerking met De Vijver Media (eigenaar van o.a. Woestijnvis en Vier) dan deze in het Mediafonds te storten.

Daarnaast kunnen we ook niet blind zijn voor de grote buitenlandse aanbieders van *content* die zich stilaan ook op Vlaanderen richten. De kans dat een aanbieder als Netflix zal investeren in lokale producties is erg klein. We moeten dus onze lokale spelers versterken om ervoor te zorgen dat onze eigen cultuur, onze eigen verhalen, onze vele talenten zichtbaar blijven. Ook voor de uitstraling van onze Vlaamse creatieve industrie is dit essentieel. Kwalitatieve fictie, animatie en documentaire, beschikbaar voor een groot televisiepubliek, zijn hiervan de dragers bij uitstek. Meer productie betekent bovendien meer mensen aan het werk.

Wil de Vlaamse Regering een stimulerend beleid kunnen voeren m.b.t. het aanbod aan kwalitatieve reeksen, dan moet ze haar eigen instrument, het Mediafonds, versterken.

De basisdotatie van het Mediafonds – die een mooi startschot gaf voor de verdere ontplooiing van de sector – zou m.a.w. structureel moeten worden opgetrokken. Zoals bij de opstart van het Mediafonds in 2011 werd gesteld, was de aanvankelijke €4.000.000 een kleine opstap naar een volwaardiger budget. Anno 2014 is dit bedrag nog steeds identiek. Inmiddels is er sinds dit jaar de stimuleringsmaatregel m.b.t. investeringen door de dienstenverdelers. Deze maatregel levert globaal €3.500.000 op. Deze middelen kunnen in het Mediafonds worden gestort of rechtstreeks door de dienstenverdelers worden geïnvesteerd in reeksen die zij strategisch belangrijk vinden voor hun bedrijf. De kwaliteitsselectie is daarbij minder verzekerd dan binnen de strenge selectieprocedure van het Mediafonds.

Ook de producentenorganisaties VFPB (Vlaamse Filmproducentenbond) en VOTP (Vereniging van Onafhankelijke Televisieproducenten) kaarten dit punt aan in hun 10-puntenplan. Alleen focussen zij – wegens hun op fictie gerichte werking – enkel op de fictiereeksen, terwijl het Mediafonds ook een stimulerende rol heeft m.b.t. de animatie- en de documentaire sector.

Een gezond televisieaanbod van hoogwaardige Vlaamse fictie, animatie en documentaire veronderstelt een te verdelen budget van minimum €12.100.000 (waarvan

€3.500.000 kan worden voorzien door bijdragen van de dienstenverdelers, weliswaar binnen hun eigen noden en strategie in het reële geval dat zij niet tot het Mediafonds bijdragen).

Wij beseffen dat dit geen klein bedrag is en dat de Vlaamse begroting voor de volgende jaren noopt tot voorzichtigheid en geleidelijkheid. Aan de andere kant lijkt het ons belangrijk om dit bedrag van €12.100.000 (Mediafonds + stimuleringsmaatregel dienstenverdelers samen) concreet te onderbouwen. We gaan hierbij uit van de volgende simulatie die weergeeft wat een gezond aanbod van Vlaamse reeksen op de diverse Vlaamse zenders zou inhouden:

Fictie

Voor fictie gaan we uit van twee grote of middelgrote reeksen van maximum 13 afleveringen per 'grote' Vlaamse zender (Eén, VTM, Vier). We denken aan reeksen als *Cordon*, *In Vlaamse velden*, *Clan*, *Eigen kweek*... Daarnaast menen we dat het maatschappelijk verantwoord is om per jaar één reeks voor de jeugd te ondersteunen (velen onder ons herinneren zich de legendarische VRT-jeugdreeksen uit hun jonge jaren). Tenslotte voorzien we nog één kleine reeks of low budgetreeks waar kleinere zenders (Acht, Canvas, ...) mee zouden kunnen instappen. Hierbij denken we aan bv. een reeks als *Red Sonja*. Dit brengt ons voor fictie op een jaarbedrag van ca €8.100.000.

Animatie

Bij animatie zijn vooral de jeugdzenders aan zet (Ketnet, Kzoom). Ondanks hun beperkte middelen doen zij grote inspanningen om animatiereeksen van eigen bodem te coproduceren. Hiermee zwengelen zij een erg arbeidsintensieve en technologisch vooruitstrevende industrie aan. Nochtans is de verleiding groot om hun zenduren te vullen met goedkoop buitenlands product. Ook animatiereeksen op zenders voor volwassenen zouden moeten kunnen. Wil de Vlaamse Gemeenschap vier grotere of zes kleinere in eigen regio geïnitieerde animatiereeksen per jaar volwaardig ondersteunen, dan vergt dit een animatiebudget van ca €2.300.000.

Documentaire

Documentaire is voornamelijk een aangelegenheid voor Canvas maar ook andere zenders melden zich in beperkte mate aan (bv. Acht). Vlaamse documentaire reeksen laten, in tegenstelling tot snel verouderde reportages, toe om onze eigen maatschappij, geschiedenis, cultuur, ... diepgravend en duurzaam te beschouwen en te documenteren. Zonder steun van het Mediafonds slagen de zenders hier te weinig in. vier grotere en zes kleinere Vlaamse, kwalitatief hoogstaande documentaire reeksen per jaar, verspreid over alle zenders, vergen een investering vanuit het Mediafonds van ca €1.300.000.

Crossmediale afgeleiden

In tijden waarin innovatie, technologische evoluties, interactiviteit en alternatieve manieren van storytelling en contentaanbod een evidentie zijn, kan de Vlaamse overheid niet achter blijven. Om in totaal vijf crossmediale toepassingen van tv-reeksen te financieren over alle Vlaamse zenders heen (apps, games, webapplicaties, enz.), is een budget van ca €400.000 nodig.

Conclusie:

De optelsom van deze bedragen geeft een totaal benodigd bedrag van ca €12.100.000. Trekken we hiervan af wat de dienstenverdelers – al dan niet via het Mediafonds – in de onafhankelijke sector moeten investeren, dan komen we uit op een noodzakelijke jaarlijkse dotatie van ca €8.600.000 aan het Mediafonds. Momenteel beschikt het Mediafonds over ca. €4.000.000 waarvan €3.660.000 naar steun aan productie gaat.

Er zou een bijkomende injectie in het Mediafonds van **ca €4.900.000** per jaar nodig zijn om hoger beschreven programma ter stimulering van de productie van reeksen te realiseren. Gezien de krappe budgettaire context van de Vlaamse overheid, stellen wij voor deze verhoging geleidelijk te realiseren met een groepspad van ca. €1.000.000 per jaar, te beginnen vanaf 2015.

Daarnaast moet ook bekeken worden hoe de steeds sterker wordende vraag naar voortgezette opleidingen en beurzen voor het televisiecircuit kan worden opgevangen. Tot nog toe neemt het Filmfonds dergelijke noden voor zijn rekening maar dit wordt binnen het budget van het Filmfonds stilaan onhoudbaar.

3. GAMEFONDS

In 2012 creëerde de Vlaamse regering (vanuit de bevoegdheden Media en Onderwijs) een instrument voor de ontwikkeling van de game sector in Vlaanderen. De Vlaamse Regering bracht op jaarbasis €750.000 samen om de creatie van games door een lokale ontlukende industrie mogelijk te maken. Zowel games voor het leerplichtonderwijs als andere serious games en entertainment games komen in aanmerking voor ondersteuning.

Mondiaal is de game industrie inmiddels groter dan de filmindustrie; in Vlaanderen ziet het plaatje er heel anders uit maar er beweegt heel wat in de game sector. Met de voor handen zijnde middelen heeft het VAF in de opstartjaren een positieve impuls kunnen geven aan lokale ontwikkelaars, die o.a. dankzij hoogwaardige opleidingen in Genk (MAD Faculty) en Kortrijk (Howest) de Vlaamse gamesector op de

kaart zetten. Het zijn vaak kleine bedrijven die snel tegen hun eigen beperkingen aanlopen, maar wel blijf geven van durf en ondernemerschap. Ze krijgen sinds kort het gezelschap van nieuw opgerichte afdelingen van grotere bedrijven (bv. uitgeverijen).

Zeven games konden met productiesteu van het Gamefonds in de steigers worden gezet in 2012, 13 games in 2013 (een aantal hiervan kregen in 2012 al een opstart-bedrag via een preproductiepremie van het Gamefonds). De impact hiervan is klein en groot tegelijk. Het gaat enerzijds over een beperkt aantal games. Anderzijds bereikte het Gamefonds met zijn steunbeleid inmiddels een twintigtal Vlaamse KMO's, bij wie de verwachtingen hoog gespannen zijn. Meerdere (vooral kleinere) spelers geven aan dat ze dankzij het bestaan van het Gamefonds een mogelijkheid zien om hun activiteiten lokaal uit te bouwen i.p.v. uit te wijken naar het buitenland waar de game industrie vaak al veel verder staat. Uitzondering is een grote speler als Larian studio's (ca. 100 werknemers), die niet bij het Gamefonds aanklopt, vermoedelijk omdat de bedragen niet significant genoeg zijn in verhouding tot de budgetten die nodig zijn om hun games te ontwikkelen.

Verder werden tot nog toe alle financiële middelen van het Gamefonds ingezet op productie (gezien de beperkte middelen) maar geven ontwikkelaars inmiddels aan dat ze over te weinig know how beschikken om hun product professioneel in de markt te zetten, laat staan internationaal te promoten. De roep naar steun voor promotie en voortgezette opleiding wordt m.a.w. groter. Dit vraagt echter een zeer doorgedreven kennis van het terrein en middelen om op enkele grote internationale beurzen zichtbaar aanwezig te zijn, waarover het VAF op heden niet beschikt.

De tijd is dan ook gekomen om dit zeer kleine fonds de nodige extra mogelijkheden te bieden, opdat de ontluikende groei van de nog een breekbare Vlaamse gamesector niet zou stilvallen.

Wij stellen voor om het jaarbudget van het Gamefonds in de komende drie jaar gradueel op te trekken: een groeipad van €750.000 in 2014 (huidige situatie), over €1.000.000 in 2015, €1.250.000 in 2016 tot €1.500.000 in 2017.

4. SCREEN FLANDERS

Het Screen Flanders fonds werd in 2011 door de ministers Kris Peeters en Joke Schauvliege in het leven geroepen, met als hoofdbedoeling om investeringen in de Vlaamse audiovisuele sector aan te moedigen. Dit Fonds, onder bevoegdheid van Agentschap Ondernemen, wil voornamelijk buitenlandse filmproducties naar Vlaanderen te halen om zo als regio concurrentieel te zijn ten opzichte van de

Waals/Brusselse incentives van Wallimage/Bruxellimage. Dit alles gebeurt meestal in combinatie met het gebruik van de federale tax shelter maatregel.

In 2013 realiseerde Screen Flanders een multiplier van 3,93 aan investeringen in het Vlaams Gewest ten opzichte van het toegekende bedrag door dit fonds.

Al tijdens de vorige legislatuur werd toenadering gezocht tussen het Vlaams en het Brussels Hoofdstedelijk Gewest met het oog op een samenwerking tussen beide economische fondsen voor producties die zowel in het Vlaams als Brussels Gewest investeren.

Dit leidde voornamelijk nog niet tot een concreet resultaat, maar het lijkt ons belangrijk om deze toenadering voort te zetten. Zo blijven Vlaamse audiovisuele bedrijven, gevestigd in Brussel, niet in de kou staan.

5. ANDERE

5.1. Naar een fundamenteel duurzame audiovisuele sector

De voorbije twee jaar zette het VAF sterk in op de ontwikkeling van een methodologie om producenten te helpen duurzamer te produceren. In het kader van ons 'e-Mission'-project werd een set aan instrumenten uitgebouwd om filmcrews te begeleiden in de transitie naar meer ecologische productieprocessen. Ook werd een systeem ontworpen om data over de CO₂-uitstoot van onze audiovisuele producties te verzamelen en verwerken. Het VAF financierde dit pilootproject uit eigen middelen, via een gestaag opgebouwd saldo op het budget voor Onderzoek (VAF/Filmfonds). Het politieke leven, de maatschappij en het bedrijfsleven besteedden de voorbije jaren steeds meer aandacht aan duurzaamheid. De kans dat het thema aan belang zal inboeten is nihil.

Ook steeds meer nationale en regionale filmfondsen zetten 'duurzame filmproductie' op de agenda. Het VAF wordt internationaal erkend als één van de Europese koplopers op vlak van 'Green Film Shooting'.

Er zijn echter structurele investeringen nodig om de inspanningen van de voorbije jaren te consolideren, de vruchten te plukken van het geleverde werk, en zichtbare resultaten te boeken. Er is nood aan doorgedreven coaching in alle geledingen van het audiovisuele bedrijfsleven. Specifieke opleidingsmodules moeten ontwikkeld worden. Het is belangrijk om filmstudenten al van op de schoolbanken vertrouwd te maken met de principes van duurzaam filmen. Data m.b.t. de CO₂-uitstoot moeten blijvend verzameld en verwerkt worden. Dagelijkse research en kennisopbouw is onontbeerlijk, zodat we kunnen inspelen op actuele noden en nieuwe mogelijkheden.

Tijdens de ontwikkeling van het e-Mission project spitsten we ons toe op de fictie langspeelfilm. Nu is het moment gekomen om alle sectoren die het VAF bedient te betrekken: ook andere formaten dan langspeelfilm (televisiereeksen, kortfilm) en andere genres dan fictie (animatie, documentaire, games).

e-Mission begon als een experimenteel pilootproject, maar wordt met de dag noodzakelijker. Een succesvolle implementatie van het project zal enkel lukken als we de nodige specialisten blijvend kunnen inschakelen. Mits een investering van €200.000 per jaar kunnen er belangrijke stappen gezet worden om de audiovisuele industrie structureel duurzamer te maken.

5.2. Ontwikkelingssamenwerking, geconcipieerd vanuit de creatieve industrieën.

In veel ontwikkelingslanden is het opbouwen van een eigen filmcultuur verre van een maatschappelijke prioriteit. Nochtans is het verbeelden van de eigen cultuur, verhalen, tradities en realiteit een belangrijke bouwsteen voor een samenleving. Film is ook een laagdrempelig medium om buiten de grenzen van landen, regio's en continenten aan culturele uitwisseling en verrijking te doen.

Waarom geen denkpiste ontwikkelen om vanuit de Vlaamse creatieve industrieën mee te helpen aan de opbouw van een filmpatrimonium in deze landen?

In vele Europese landen heeft men daarom in het kader van ontwikkelingssamenwerking initiatieven opgezet om filmmakers uit de zogenaamde DAC landen (Development Assistance Committee van de OESO) een duw in de rug te geven.

Ook in Vlaanderen zouden we hier met bescheiden middelen effect kunnen scoren. De topfilms uit die landen zouden we naar Vlaanderen halen om deze hier te laten afwerken. Onze lokale postproductie-industrie vaart er wel bij en tegelijkertijd spelen we een stimulerende rol op het vlak van ontwikkelingssamenwerking.

Via de Vlaamse coproducent zou men niet enkel een premie voor de postproductie van de film verwerven maar ook voor de promotie van de film met het oog op distributie in het eigen DAC-land, Vlaanderen en Nederland. Er zou jaarlijks een selectieronde van DAC-filmprojecten worden belegd in Vlaanderen, waarbij er eveneens door de makers en producenten kan genetwerkt worden. De ervaring leert ons dat de mooiste filmparels uit de ontwikkelingslanden gretig worden opgepikt op grote internationale festivals. Hier zou Vlaanderen zijn naam kunnen aan verbinden.

Het lijkt aangewezen om hierbij een filmfestival te betrekken dat veel expertise en contacten heeft m.b.t. de films uit ontwikkelingslanden.

Met minimale middelen steunen we dus makers/producenten die in hun thuisland deel uitmaken van de intelligentsia en een voorbeeldfunctie kunnen hebben. Tegelijkertijd wint ook onze lokale postproductiesector erbij.

Wij menen met een jaarlijks budget van €300.000 een drietal filmprojecten uit DAC-landen te kunnen steunen evenals omkaderende maatregelen te nemen op het vlak van de selectie, vertoning, promotie, netwerking, ...



Vlaams Audiovisueel Fonds vzw
Huis van de Vlaamse Film
Bischoffsheimlaan 38 — B-1000 Brussel
T +32 2 226 06 30 — F +32 2 219 19 36
www.vaf.be

Voor alle info:
Pierre Drouot – pdrouot@vaf.be – tel. 02/226.06.54
Karla Puttemans – kputtemans@vaf.be – tel. 02/226.06.58
Marijke Vandebuerie – mvandebuerie@vaf.be – tel. 02/226.06.53

Juni 2014