

# **VAF/GAMEFONDS**

JAARVERSLAG 2015

**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](mailto:info@vaf.be) – [www.vaf.be](http://www.vaf.be)

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



# INHOUDSOPGAVE

VOORWOORD VAN DE VOORZITTER .....	1
VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT .....	3
1 SITUERING VAN HET GAMEFONDS BINNEN HET VAF .....	5
2 FINANCIËEL .....	7
2.1 Budget VAF/Gamefonds 2015.....	7
2.2 Steun aan creatie: onderscheid tussen goedkeuringen/engagements en contracteringen .....	8
2.3 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds 2015 .....	8
3 STEUN AAN CREATIE.....	9
3.1 Het systeem kort uitgelegd .....	9
3.1.1 Welke projecten komen in aanmerking?.....	9
3.1.2 Welke soort steun wordt verleend? .....	9
3.1.3 Welke criteria worden gehanteerd? .....	9
3.1.4 Hoe werkt de selectie?.....	10
3.2 Financiële steun per categorie .....	11
3.2.1 Toegekende steun .....	11
3.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen.....	13
3.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie in 2015.....	13
3.3.2 Procentuele verhouding goedgekeurd/afgewezen per categorie .....	13
3.3.3 De commissieleden.....	14
4 DE STRUCTUUR.....	15
4.1 Algemene Vergadering .....	15
4.2 Raad van Bestuur .....	15
4.3 De regeringscommissaris .....	16
4.4 Het team (situatie in 2015).....	16
5 BESPREKING.....	19
6 BIJLAGEN.....	21
6.1 Overzicht traject ondersteunde games.....	21
6.2 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games .....	25
6.2.1 Inleiding.....	25
6.2.2 Een project is een pakket van factoren.....	27
6.2.3 Criteria voor beoordeling van de aanvragen.....	28



## VOORWOORD VAN DE VOORZITTER



De gaming industrie boomt wereldwijd en ook Vlaanderen moet vechten voor zijn plaats in deze nieuwe creatieve industrie. In 2012 werd het VAF/Gamefonds opgericht 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 Vlaamse gamesector kent intussen de weg naar het VAF/Gamefonds en is tevreden over de werking. Met de beperkte middelen die het fonds ter beschikking heeft wordt er selectief omgesprongen. 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.

Dit jaar wordt het VAF/Gamefonds grondig geëvalueerd in opdracht van de bevoegde ministers, Sven Gatz voor Media en Hilde Crevits voor Onderwijs. 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.

Na vier jaar is het VAF/Gamefonds klaar om de status quo te verlaten en door te groeien !

Jeroen Depraetere

voorzitter



## VOORWOORD VAN DE DIRECTEUR-INTENDANT



Eind 2014 sloot het Gamefonds zijn eerste termijn van drie jaar af. De toen nieuwe ministers van Media en Onderwijs beslisten deze eerste beheersovereenkomst met twee jaar te verlengen (tot einde 2016). Zo konden de betrokken kabinetten zich inwerken in de materie en een nieuwe beheersovereenkomst grondig voorbereiden. In dit kader zal binnenkort ook een evaluatie van het Gamefonds plaatsvinden. De bevindingen hieruit zullen oriënterend zijn voor de toekomst.

Onze eigen visie, die we uiteraard bereid zijn te herzien op basis van interessante conclusies en pistes uit hogervermelde evaluatie, geven we hier alvast mee:

Gezien de beperkte jaarmiddelen die voorhanden zijn (eerst 750.000 EUR, nu 730.000 EUR), opteerden de ministers die het Gamefonds in 2012 oprichtten, ervoor om alles in te zetten op steun aan de productie van games.

Met een minimum aan middelen hebben wij – VAF – ons ingespannen om een efficiënt selectiesysteem op poten te zetten voor het ondersteunen van Vlaamse games. Door de inzet van enkele VAF-medewerkers, en met advies van onze deskundige commissieleden en de Flemish Games Association (FLEGA), zijn we tot een haalbaar systeem gekomen waarbij kwaliteit zo goed mogelijk wordt gedetecteerd en de VAF-projectbeheerder zeer bereikbaar is voor advies en feedback i.v.m. de aanvraagprocedure. Waar mogelijk schaafden we bij.

Het waren erg nuttige jaren, waarin zowel het VAF als de ontwikkelaars zelf veel leerden en elkaar beter gingen begrijpen. Wijzelf beseften ook steeds meer dat de gamesector – ondanks bepaalde overeenkomsten - een heel andere wereld is dan de film- en televisiesector, en functioneert volgens eigen wetmatigheden. De sterk technologische component die de gamesector kenmerkt, is een niet te onderschatten factor.

Wij hebben sterk de indruk dat de noden van deze creatieve en toekomstgerichte sector veel complexer zijn dan enkel de financiering van de games die ze ontwikkelen. Er is voor de gamesector ook buiten het VAF hier en daar ondersteuning en/of knowhow aanwezig (v.b. door Flanders Investment & Trade, iMinds, Mediacademie, Creative Europe Desk en sinds kort ook Flanders DC), maar alles verloopt momenteel in gespreide slagorde. Er is weinig zicht op het geheel. Wij zijn er dan ook voorstander van dat – hetzij binnen hetzij buiten het VAF – de krachten worden gebundeld en wordt gedacht in termen van een geïntegreerd beleid, waarbij de vele aspecten (ook opleidingen, promotie, marketing, zakelijke begeleiding, enz.) op elkaar worden afgestemd. Hiervoor zijn mensen en middelen nodig. Voor wat betreft het filmbeleid, dat wij met ons Filmfonds in al zijn aspecten gestalte geven, werpt deze integratie mooie vruchten af. Voor het gamebeleid dringen zich mogelijk andere modellen op maar meer afstemming blijft hoe dan ook nodig.

Maar eerst laten wij de evaluatie haar werk doen en paraat staan om hier constructief aan mee te werken. Samen met de betrokken kabinetten en departementen zijn we benieuwd naar de bevindingen die uit deze evaluatie naar boven zullen komen. Het weze daarbij duidelijk dat wij binnen onze mogelijkheden voor alle toekomstpistes openstaan en van mening zijn dat moet gekozen worden voor de beste oplossing voor de sector.

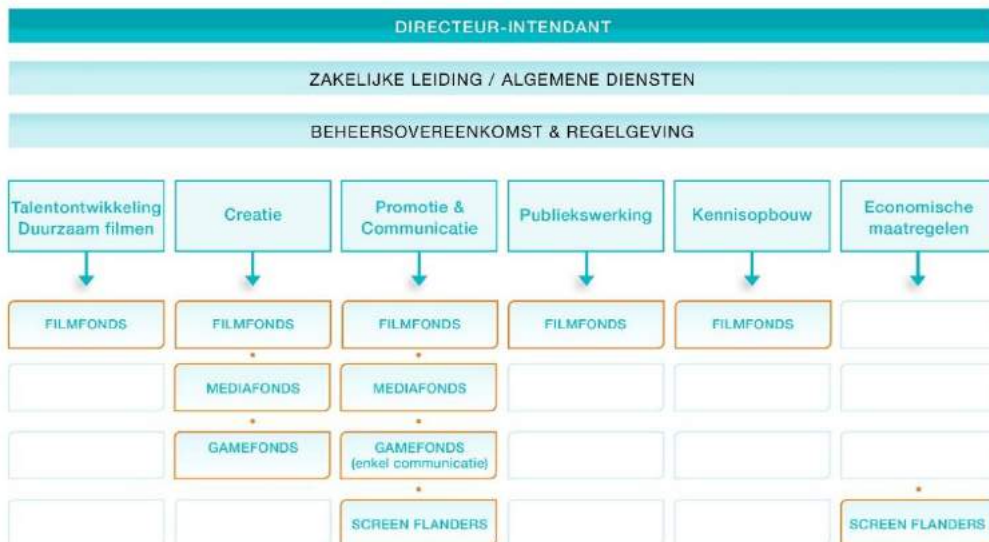
Pierre Drouot

Directeur-intendant



# 1 SITUERING VAN HET GAMEFONDS BINNEN HET VAF

# VAF





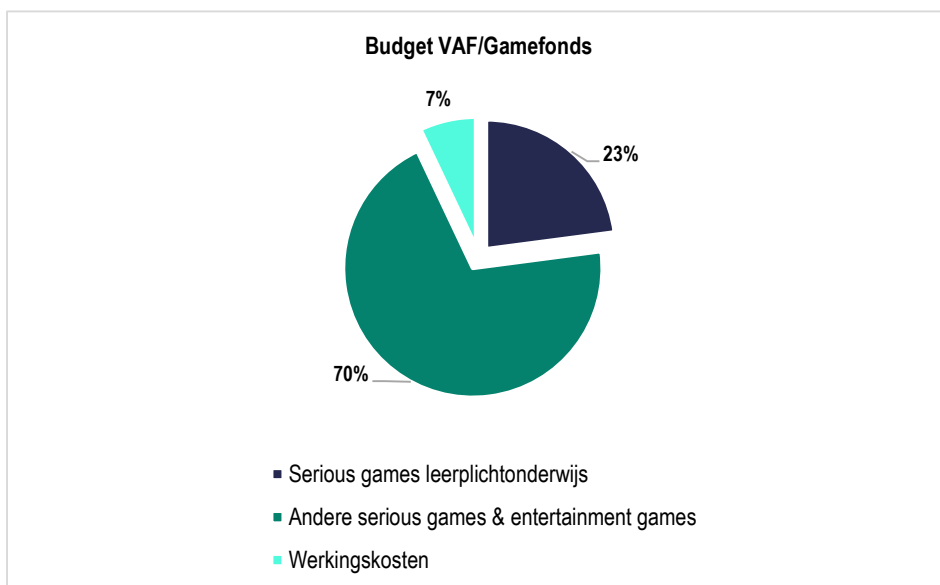
## 2 FINANCIIEEL

### 2.1 Budget VAF/Gamefonds 2015

In 2014 liep de eerste beheersovereenkomst 2012-2014 van het Gamefonds af. Er werd geen nieuwe beheersovereenkomst opgesteld in 2015. De beheersovereenkomst 2012-2014 werd via een addendum verlengd tot 31 december 2016. In overleg met het kabinet Media werd de besparing 2015 van 1,7 miljoen EUR op de dotatie Cultuur en Media niet doorgerekend op de – beperkte – middelen van het Gamefonds.

In het addendum werden de bedragen wel aangepast aan de besparing van 10% op de dotatie Onderwijs. Deze besparing bracht het budget van 750.000 EUR in 2014 naar 730.000 EUR in 2015, een besparing van 1.500 EUR op de werkingskosten en een daling van 18.500 EUR voor serious games leerplichtonderwijs.

Budget VAF/Gamefonds 2015	Bedrag (€)
Serious games leerplichtonderwijs	166.500
Andere serious games & entertainment games	508.750
<b>Subtotaal steun aan creatie</b>	<b>693.750</b>
Werkingskosten	54.750
<b>TOTAAL</b>	<b>730.000</b>



## 2.2 Steun aan creatie: onderscheid tussen goedkeuringen/engagements en contracteringen

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

## 2.3 Begrotingsuitvoering VAF/Gamefonds 2015

Kerncijfers van de begrotingsuitvoering 2015:

	Budget (€)	Uitvoering (€)
<b>Steun aan creatie</b>		
Engagements games leerplichtonderwijs	166.500	182.374
Engagements andere serious games & entertainment games	508.750	492.876
<b>Subtotaal Steun aan creatie</b>	<b>675.250</b>	<b>675.250</b>
<b>Werkingskosten</b>		
Algemene werkingskosten	54.750	50.650
<b>TOTAAL</b>	<b>730.000</b>	<b>725.900</b>

Het Gamefonds werkt met een jaarlijkse vaste dotatie van 730.000 EUR waarvan noch de steun aan creatie noch de werkmiddelen overdraagbaar zijn. De dotatie steun aan creatie werd volledig besteed. Op de werkingskosten is er een overschot van 4.100 EUR dat wordt opgenomen binnen het globaal resultaat van VAF vzw. Enkel de extra gemaakte kosten worden toegewezen aan de werkingskosten Gamefonds. Het grootste deel van de overheadkost wordt gedragen door de werkingskosten van het Filmfonds.

## 3 STEUN AAN CREATIE

### 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 EUR preproductiesteun toekennen (of 75.000 EUR 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 EUR 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 ontwikkelings-doelen 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 2015 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 (€) <sup>1</sup>
<b>PREPRODUCTIE</b>				
<i>Curious Cats</i>	Echtgoed	Michèle Vanparys	Jill Vanparys	47.755
<i>Vikid</i>	Strongly Types Solutions	Enak Cortebeek	Peter Verswyvelen	65.000
<b>PRODUCTIE</b>				
<i>Ava &amp; Trix (Curious Cats)</i>	Curious Cats	Michèle Vanparys, Jill Vanparys	Jill Vanparys	69.619
<b>TOTAAL LEERPLICHT</b>				<b>182.374</b>

#### 2.2.1.2 Commissie 2: Entertainment en andere serious games

Titel	Ontwikkelaar	Game Designer	Technical director	Bedrag (€) <sup>2</sup>
<b>PREPRODUCTIE</b>				
<i>Terraformed</i>	Bunnycopter	Niels Dehaes	Niels Dehaes	45.000
<i>Lift</i>	LuGus Studio	Niels Vaes	Tom Schaessens	24.500
<i>McGruff &amp; T.E.D.D.</i>	Glowfish Interactive	Emiel De Paepe, Brecht Lecluyse	Brecht Lecluyse	40.000
<i>Flotsam</i>	Pajama Llama Games	Juda-Ben Gordier, Davy Van Verdegem, Stan Loiseaux	Davy Van Verdegem	74.661

<sup>1</sup> Exclusief reeds toegekende steun

<sup>2</sup> Exclusief reeds toegekende steun

<i>Winter</i>	Happy Volcano	Jeroen Janssen/ Peter Maasen/ David Prismel/ Joost Van- decastele	Peter Maasen	25.000
<b>PREPRODUCTIE + PRODUCTIE</b>				
<i>Drifty</i>	Maxime Tolbecq	Toon Van Wemmel	Toon Van Wemmel	15.000
<i>Bombslinger</i>	Mode4	Andrea Di Stefano, Ferry Keersom	Ferry Keersom	90.424
<b>PRODUCTIE</b>				
<i>On a roll</i>	Creative Concepts	Jelle Van den Au- denaeren	Lieven Van den Aude- naeren	98.938
<i>Zombie Swipe</i>	DAE Studios	Mike Ptacek	Brecht Kets	40.000
<b>TOTAAL ENTERTAINMENT GAMES</b>				<b>453.523</b>
<b>SERIOUS GAMES</b>				
<b>PREPRODUCTIE</b>				
<i>Creature of habit</i>	LuGus Studios	Kevin Haelterman, Kasper Adriaen- sen, Tom Lissens	Tom Schaessens	39.353
<b>TOTAAL SERIOUS GAMES</b>				<b>39.353</b>
<b>TOTAAL ENTERTAINMENT &amp; SERIOUS GAMES</b>				<b>492.876</b>



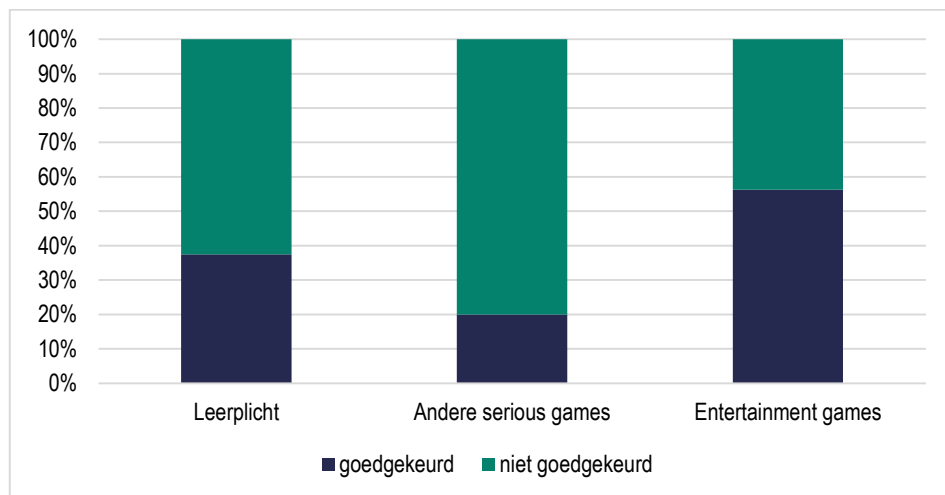
### 3.3 Overzicht van alle aanvragen: in aantallen

#### 3.3.1 Algemeen overzicht steunaanvragen creatie in 2015

games		goedgekeurd	afgewezen	onontvankelijk <sup>3</sup>	uitgesteld <sup>4</sup>	totaal
Leerplicht	preproductie	2	1	0	0	3
	preproductie + productie	0	1	0	0	1
	productie	1	3	0	0	4
<b>Totaal Leerplicht</b>		<b>3</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>
Andere serious games	preproductie	1	2	0	0	3
	preproductie + productie	0	1	0	0	1
	productie	0	1	0	0	1
<b>Totaal Andere Serious Games</b>		<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>5</b>
Entertainment games	preproductie	5	3	0	1	9
	preproductie + productie	2	1	0	0	3
	productie	2	3	1	1	7
<b>Totaal Entertainment Games</b>		<b>9</b>	<b>7</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>19</b>
<b>Algemeen totaal</b>		<b>13</b>	<b>16</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>32</b>

#### 3.3.2 Procentuele verhouding goedgekeurd/afgewezen per categorie

Aantal aanvragen in 2015: totaal 32, waarvan 13 goedgekeurd, 16 afgewezen, 1 uitgesteld, 2 onontvankelijk.



<sup>3</sup> Onontvankelijk = een aanvraag die niet in behandeling werd genomen omdat het project niet past binnen de opdracht van het VAF.

<sup>4</sup> 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.

### 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 2015-2016 zijn de beoordelingscommissies als volgt samengesteld:

<b>Games voor het leerplichtonderwijs</b>	<b>Andere serious games en entertainment games</b>	<b>Beide commissies</b>
<b>Effectieve Leden</b>	<b>Effectieve Leden</b>	<b>Plaatsvervangers</b>
Marinka Copier	Peter Van Draenen	Raf Picavet
Jeroen Bourgonjon	Nico Verplancke	Bernard François
Steven Ronsijn	Laura Herrewijn	Johan Nuelens
Jan De Craemer	Zuraida Buter	Neville Marcinkowski
Anissa All	Bas Van Berkestijn	Jeroen Thys
Rik Leenknecht	Yoeri Loedts	Tim Van Lier
		Tom De Mette
		Alessandra Van Otterlo Evelyn Cloosen, Katrien Van Cleemput, Peter Verswyfelen, Tristan Clarysse
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.

## 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 fonds juridisch bevoegd zijn.

### 4.1 Algemene Vergadering

De Algemene Vergadering kwam drie keer samen, nl. op 13 januari, 31 maart en 6 juli.

De Vlaamse Regering besliste op haar bijeenkomst van 19 december 2014 over de voordracht van nieuwe bestuursmandaten, voor een mandaatstermijn van 3 jaar. Volgende personen werden voorgedragen voor een tweede mandaatstermijn: Jeroen Depraetere (voorzitter), Paul Michel en Greet Claes. Volgende nieuwe leden worden voorgedragen: Bert Schreurs, Johan Swinnen en Anne Chapelle. OP 13 januari 2015 keurde de Algemene Vergadering deze voordrachten goed. Ter info: van volgende leden loopt het mandaat nog: Anton Maertens, Claire Tillekaerts en Caroline Pauwels. In totaliteit bestaat de Raad van Bestuur dus uit negen leden.

Naar aanleiding van een statutenwijziging traden op 6 juli een aantal leden uit en kwamen er een aantal nieuwe bij. Aan de beroepsorganisaties werd gevraagd een vertegenwoordiger aan te stellen.

LEDENLIJST vanaf 6 juli 2015	
Anne Chapelle	Jan Rombouts
Greet Claes	Michel Sabbe
Bavo Defurne	Freddy Sartor
Jeroen Depraetere	Maarten Schmidt
Eric Goossens	Bert Schreurs
Jan Huyse	Christel Stalpaert
Anton Maertens	Johan Swinnen
Niko Meulemans	Claire Tillekaerts
Paul Michel	Filip Van Damme
Dirk Nielandt	Carolien Van Loon
Ellen Onkelinx	David Verbruggen
Caroline Pauwels	Ellen Vermeulen

### 4.2 Raad van Bestuur

De Raad van Bestuur kwam elf keer samen.

#### Leden Raad van Bestuur

Jeroen Depraetere (voorzitter)  
Greet Claes  
Paul Michel  
Caroline Pauwels  
Claire Tillekaerts  
Anton Maertens

Anne Chapelle  
 Bert Schreurs  
 Johan Swinnen

Anton Maertens werd op 15 september tot secretaris verkozen.

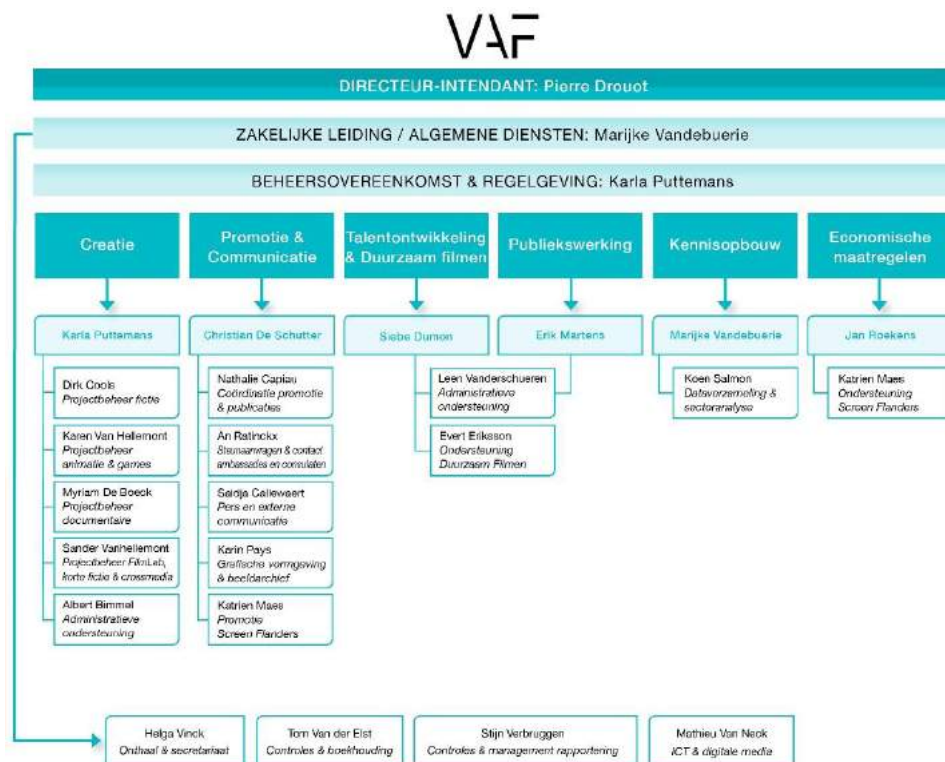
### 4.3 De regeringscommissaris

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.

Regeringscommissarissen: Jan Vermassen en An Moons

### 4.4 Het team (situatie in 2015)

In 2015 werd Liesbeth Van de Casseye door Stijn Verbruggen vervangen. Er werd een tijdelijke medewerker voor e-Mission (het duurzaamheidsproject) aangetrokken (Evert Eriksson).



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 Hellefont 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.



## 5 BESPREKING

Het aantal aanvragen in 2015 was vergelijkbaar met 2014: rond de 30.

Waar er in de beginfase meer aanvraagdossiers werden ingediend, waren deze vaak ondermaats van kwaliteit. Op vandaag stellen we vast dat aanvragers stilaan meer ervaring krijgen in het opstellen van professionele, onderbouwde aanvragen. Het algemene niveau stijgt.

Meer en meer wordt in de selectie rekening gehouden met de USP van een project: wat maakt deze game anders dan de reeds bestaande games. Het is een helder en relevant criterium als je als commissie keuzes moet maken tussen an sich valabele projecten.

In 2015 hielden wij, met hulp van FLEGA (Flemish Games Association) een bevraging bij alle Vlaamse game ontwikkelaars om te peilen naar eventuele obstakels voor indiening bij het Gamefonds in te dienen.

- Een aantal ontwikkelaars zijn volop bezig met het produceren van al dan niet reeds gesteunde games. Omdat de bedrijfjes meestal klein zijn, kan 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 verstreker van een quality label – is de administratieve kant voor game ontwikkelaars een nieuw en eerder onpopulair gegeven. Om game ontwikkelaars te helpen om van hun koudwatervrees af te geraken en overtuigende aanvraagdossiers te maken, organiseerden we in juni 2015 samen met FLEGA een druk bijgewoonde infosessie ('VAF Campus') waar zowel mensen van de VAF-ploeg, commissieleden als aanvragers het woord namen en tips & tricks deelden met de aanwezigen. We bekijken intern ook 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. Verder pasten we ons standaard budgetformulier beter aan de realiteit van de gamesector aan.
- Ook bleek dat ontwikkelaars niet stelselmatig de deadlines van het Gamefonds in het oog houden, en zo belangrijke momenten missen. Inmiddels wordt daar vanuit het VAF en FLEGA meer en frequenter over gecommuniceerd.
- 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. Voor kleinere games zijn de maximumbedragen (150.000 EUR per game) nochtans interessant, maar met een jaarbudget van ca. 700.000 EUR kan het Gamefonds niet stelselmatig dit soort bedragen toekennen. Dan zou het slechts een erg beperkt aantal ontwikkelaars kunnen helpen.
- Tenslotte is er de Europese de-minimisregel, die staatssteun aan ondernemingen plafonneert. Op drie jaar tijd mag men gecumuleerd max. 200.000 EUR ontvangen. Voor de nieuwe beheersovereenkomst is dit een belangrijk aandachtspunt.
- Uit de bevraging bleek ook een tevredenheid met de dienstverlening door het Gamefonds. Dit is de verdienste van projectbeheerder Karen Van Hellemont, die veel tijd en energie besteedt aan het te woord staan en voorhelpen van aanvragers.

De door het kabinet geplande evaluatie van zowel het Gamefonds als de ruimere context qua beleid en sector zal uitwijzen hoe de toekomst van het Gamefonds er zal uitzien.





## 6 BIJLAGEN

### 6.1 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.

**BJR BRXL** van Die Keure is een serious game bestemd voor het onderwijs

*'BJR BXL' is een digitaal pakket met minigames en animatie met een aanbod taalinitiatie Frans voor kinderen in de vierde klas van het Vlaamse leerplichtonderwijs. Het is bedoeld als opstap naar de lessen Frans onderricht in de derde graad.*



**Release datum:** Mei 2015

**Platform:** iPad (iOS)

**Doelgroep:** 4de leerjaar

**Verkoop:** 364 apps

**Verkoop in 2015**

- via school op cd-rom  
1 pakket = goed voor 25 pc activiteiten)  
= 20 pakketten
- via App Store iTunes = 346 maal verkocht

**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

**Guns, Gore and Cannoli** van Crazy Monkey Studios  
Entertainment Game, PC/Mac



**Release datum:** 30/04/2014

**Verkoop: (tot 10/03/2016):**

- Crazy Monkey Studios lifetime revenue \$145.441
- Crazy Monkey Studios lifetime Steam units 19.995

**Awards & nominations:**

- Winner Best PC game award, Indie Prize showcase at Casual Connect, Amsterdam, 2015
- Best art direction award, Dutch Game Awards 2015
- Nomination for Best Audio award, Indie Prize showcase at Casual Connect, Amsterdam, 2015

**House of magic** van nWave Pictures:  
Deze game is gelinkt aan de lange animatiefilm House of Magic.



**Aantal downloads (2013 - 2015):**

- 643.634
- Platform: iOS, Android, Windows 8

**Kweetet.be** een serious game bestemd voor het onderwijs, van Die Keure



**Release:** september 2014

**Platform:** online lager onderwijs, alle vakken

**Verkoop**

- Schooljaar 2014-2015 = 390 scholen
  - Schooljaar 2015-2016 = 517 scholen
  - Abo's thuismarkt 2013-2014 = 106
  - Abo's thuismarkt 2014-2015 = 634
  - Abo's thuismarkt 2015-2016 = 907
- Totaal aantal actieve kindlicenties 15 maart 2016 => meer dan 150.000 accounts

### Awards & nominations:

- Nomination London Bookfair International Excellence Awards, 2016 - uitreiking op 12 april 2016
  - Nomination Best Serious Game, Dutch Game Awards, 2015
- 

**Liftoff**, entertainment game van LuGus Studios

*Preproductie 'Lift' door het VAF gesteund*

*Lift is een realistische racegame met drones.*



**Release:** Early Access: 9-11-2015,

full release: summer 2016

**Platform:** PC, MAC, Linux, VR

**Verkoop:** 13.000 sales in early access (9-11-2015 tot 16-3-2016)

### Awards & nominations:

- Nominated for Innovation Award, Belgian Game Awards
- 

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



### 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

### Awards & nominations:

- Winner Nuovo Award, Independent Games Festival
  - Honorable mention, International Mobile Gaming Awards
  - A Maze nominee, IndieCade finalist 2013
-

**Skan** van Die Keure

*Skan is een Aardrijkskundegame bestemd voor het onderwijs en speelt zich af op een fictief eiland 'Skan'.*



**Thema's:** toerisme, landbouw en industrie

**Release datum:** september 2015

**Doelgroep:** secundair onderwijs

**Verkoop:** 14 gamerooms

**Sunset** van Tale of Tales

*Deze entertainment game is een mysterieuze ontdekkingsstocht doorheen een verlaten penthouse badend in het dramatische licht van de ondergaande zon.*



**Release datum:** 21 mei 2015

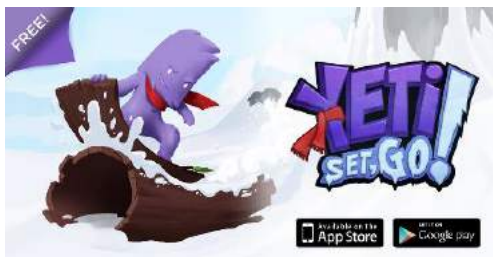
**Platform:** Windows, Linux, OS X

**Awards & nominations:**

- Dutch Game Award special Award
- Az Play Best Original Idea Award
- The New York Game Awards nomination for Off Broadway Award for Best Indie Game & Herman Melville Award for Best Writing
- Best Video Games of 2015, Washington Post, Honorable Mention Game of the Year 2015 Narrative, Gamereactor

**Yeti! Set! Go!** van Triangle Factory

Entertainment game



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

## 6.2 VAF/Gamefonds prioriteitennota voor de selectie van games

### 6.2.1 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 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](http://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).

Wat zijn de grote krachtlijnen van het VAF/ Gamefonds?

#### 6.2.1.1 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.

#### 6.2.1.2 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: [www.vaf.be](http://www.vaf.be) en onder punt 3.3.3 van dit jaarverslag.
- 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.

### 6.2.1.3 *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 EUR 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.

#### 6.2.1.4 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.

#### 6.2.2 Een project is een pakket van factoren

Gezien de beperktheid van het globale budget van het VAF/Gamefonds (750.000 EUR 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 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, adviseerende 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.

### 6.2.3 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.

#### 6.2.3.1 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

#### 6.2.3.2 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
- ...

