

Reactie van het VAF/Gamefonds op de doorlichting van het Vlaamse Gamebeleid dd. 30.09.2016

1. Inleiding

Het VAF heeft kennis genomen van de Doorlichting van het Vlaamse Gamebeleid dd. 30.09.2016.

Deze doorlichting geeft een goed beeld van de huidige stand van zaken, zowel van de sector zelf als van de diverse beleidsinstrumenten. Buitenlandse voorbeelden kunnen – hoewel iedere context anders is – voor inspiratie zorgen. Ook de aanbevelingen hebben we in afwachting van oriënteringen die de minister(s) verkiezen, alvast doorgenomen. Wij danken de onderzoekers dan ook voor deze interessante studie.

In een volgende fase zal duidelijk moeten worden waar het Beleid naartoe wil en hoe wij onze rol hierin kunnen opnemen. Op de concrete punten die in het rapport over onze eigen werking gaan, zouden we echter nu reeds willen reageren.

Het VAF is verheugd dat zijn werking, belang voor de sector en positie binnen het veld positief worden onthaald. Met 0,4 + 0,2 VTE's die concreet zijn gewijd aan resp. het projectbeheer en de controles voor het Gamefonds (weliswaar beperkt ondersteund door een aantal collega's die voor het Film- en Mediafonds werken), is dit een mooi resultaat.

Ons aanvoelen bij het lezen van bepaalde meningen (die soms ook hebben geleid tot bepaalde aanbevelingen), is dat het redelijk beperkte aantal bevraagde game ontwikkelaars hier en daar heeft geleid tot ongenueanceerde of niet gecontextualiseerde conclusies.

Uit het rapport leiden wij af dat, binnen de lijst van bevraagden op pag. 19, 7 reële VAF-aanvragers werden geïnterviewd – waarbij er 2 van de 7 slechts éénmaal indienden onder dewelke 1 aanvraag dateert van bijna 5 jaar geleden. Ter info: tussen de start van het Gamefonds en de periode van de bevraging door het onderzoeksteam werden ca 80 verschillende aanvragers door het fonds bediend.

Uit de presentatie van de Doorlichting aan onze Raad van Bestuur op 6 maart jongstleden hebben we begrepen dat de onderzoekers de meningen van de ondervraagden niet systematisch achteraf hebben gecheckt op hun correctheid, waardoor er eerder sprake is

van 'perceptie' dan van feiten. In wat volgt nemen wij dan ook de gelegenheid te baat om één en ander beter te duiden en uit te leggen vanuit het perspectief van het VAF.

2. Doelstellingen (p. 21)

Er wordt in het rapport gewezen op onduidelijkheid m.b.t. onze doelstellingen. Dit heeft mogelijk te maken met het feit dat de doelstellingen bij de opstart ruim en redelijk algemeen in de beheersovereenkomst werden gedefinieerd omdat het beleid toen nog in zijn kinderschoenen stond.

Tot nog toe zijn deze te lezen in de beheersovereenkomst van het VAF/Gamefonds én in onze prioriteitennota voor de selectie van gameprojecten, die beide op de website staan maar mogelijk weinig door aanvragers worden gelezen. De algemene uitleg over wat het VAF/Gamefonds concreet doet staat prominent maar summier op de website beschreven (zie onder in cursief).

Algemene info op de website:

Het VAF/Gamefonds valt onder de bevoegdheid van de ministers van Media en Onderwijs. Het VAF/Gamefonds heeft als opdracht om de ontwikkeling van games in Vlaanderen te stimuleren via [financiële steun](#) aan projecten. Zowel entertainmentgames als serious games komen in aanmerking voor steun, met een bijkomend accent op games voor het leerplichtonderwijs (game based learning in de lagere en middelbare school). Waar nodig kan het VAF/Gamefonds ook coaching voorzien.

De opdracht, doelstellingen, krachtlijnen en financiële contouren van het VAF/Gamefonds zijn vastgelegd in de beheersovereenkomst met de Vlaamse Regering.

De procedures staan uiteraard wel in detail beschreven. Ontwikkelaars die zich tot het VAF wenden lijken volgens onze ervaring redelijk goed te weten wat ze kunnen verwachten, nl. financiële ondersteuning van hun game. Ze denken zelden in termen van abstracte doelstellingen.

3. Middelen (p. 23)

Uit de doorlichting stellen we vast dat de maximum toe te kennen bedragen van het VAF/Gamefonds niet sterk afwijken van wat in andere landen aan subsidies wordt verleend (max. € 150.000 bij het VAF). Het feit dat het effectief verlenen van deze maxima tot gevolg zou hebben dat slechts weinig games kunnen worden gesteund, is een belangrijker aandachtspunt (jaardotatie: € 730.000). Tegelijkertijd vermoeden wij samen met de onderzoekers dat aanvragers minder vragen dan wat hun game eigenlijk nodig heeft, om hun slaagkansen te verhogen. Dit blijkt ook uit de cijfers.

Het is duidelijk dat het VAF/Gamefonds met de huidige middelen niet alles kan waarmaken. Bij de opstart van het fonds werd geopteerd voor de meest ruime waaier aan te ondersteunen games (en enkel steun voor de creatie van de game zelf). Verder verwacht de sector volgens de doorlichting niet enkel een steun in de rug om ervaring op te doen, eigen IP op te bouwen, etc. maar ook de nodige financiële middelen om marktgerichte games te financieren. Dit is niet mogelijk met een dotatie van € 730.000. Ofwel moet deze dotatie verhogen, ofwel moeten er duidelijkere keuzes komen waar de Vlaamse overheid wil op inzetten. Er is voor de toekomst nood aan bepaalde realistische krijtlijnen die voor alle partijen duidelijk zijn.

In de marge: het VAF/Gamefonds is voorstander van een fiscale maatregel als aanvullende financieringsbron voor de gamesector. Dit zou een beter investeringsklimaat brengen, en meer marktgerichte en kwalitatieve games (waarvan sommige met hogere budgetten) van substantiële financiering kunnen voorzien.

4. De procedures etc. (p. 24 e.v.)

Men juicht toe dat het VAF in de loop der jaren is blijven sleutelen aan zijn procedures, met als doel deze beter af te stemmen op de specificiteit van de gamesector. Deze oefening loopt tot op heden door. In november 2016 werden de procedures nogmaals doorgenomen met een afgevaardigde van FLEGA (zelf ontwikkelaar) waaruit opnieuw een aantal aanpassingen resulteren.

Met de bewering dat het aanmaken van een VAF-aanvraag een maand full time in beslag neemt, zijn wij het echter oneens. Men schijnt geen onderscheid te maken tussen wat een ontwikkelaar sowieso doet (zijn job is een game ontwikkelen) en wat het VAF aan bijkomende informatie vraagt. Ter verduidelijking: de core business van een professioneel werkende ontwikkelaar is een game maken met al wat hier bij komt kijken. Hij denkt na over de game die hij wil ontwikkelen: het concept, de gameplay, de grafische look, de gametechnologie, het platform, het doelpubliek, het terugverdieneffect, de financiering, de budgettering, de mogelijke partners, de marketing, ... Deze elementen worden m.a.w. niet speciaal 'voor het VAF' gemaakt. Dat het VAF in aanzet naar al deze aspecten polst om het project te kunnen beoordelen, is zijn taak en verantwoordelijkheid. Uiteraard moet er door aanvragers wel tijd genomen om hiervan een coherent, verzorgd en goed gemotiveerd dossier te maken. Een evidentie voor wie meent aanspraak te kunnen maken op publiek geld en ook essentieel om andere financiers aan boord te krijgen. De vragen die het VAF doorheen de aanvraagprocedure stelt, werken in zekere zin ook pedagogisch. Minder ervaren aanvragers worden ertoe aangezet om over al deze aspecten grondig voor zichzelf na te denken.

Dat een ontwikkelaar aan het VAF/Gamefonds een pro rata bedrag moet terugbetalen klopt, voor zover er reëel winst wordt gemaakt en na aftrek van een aantal kosten die eerst worden gerecupereerd. Bij ontwikkelaars zijn dat meestal de participaties van de ontwikkelaar en zijn medewerkers zelf. In de praktijk vloeit er dus niet veel terug. Wij

relativeren dan ook de opmerking als zou men al het geld dat men ontvangt moeten teruggeven als de game succesvol is.

5. De commissies, de beoordeling, de feedback (p. 25 e.v.)

Zolang er selectiesystemen bestaan, waarbij projecten afvallen, zolang bestaat de frustratie bij de afvallers over de z.g. incompetentie en subjectiviteit van de commissieleden bij **de beoordeling**. Dit is niet nieuw en in wezen onoplosbaar. Ieder selectiesysteem, dat bovendien werkt met beperkte middelen, is een afvallingskoers. Wel waakt het VAF uiteraard over de correcte gang van zaken, zowel bij de samenstelling van de commissies, als bij het aanwijzen van rapporteurs en bij de bespreking van de projecten.

De **commissies** worden samengesteld door het VAF, waarbij in ruime mate wordt rekening gehouden met voorstellen die ons bereiken via de beroepsvereniging FLEGA. Om de 2 jaar wordt aan FLEGA gevraagd om personen voor te stellen. Wij zoeken daarbij deskundigen met diverse achtergronden.

Dat er slechts een minderheid aan game-ontwikkelaars in de commissies zetelt, heeft te maken met het feit dat het VAF belangenvermenging probeert te vermijden, zoals het dat ook doet in het Filmfonds en Mediafonds. Voor concrete knowhow over de game ontwikkeling wordt dan eerder gerekend op buitenlandse deskundigen en/of personen die niet meer actief zijn als ontwikkelaar. 9 van de 24 leden beantwoorden aan dit profiel.

Dat er journalisten en academici zetelen, is geen nadeel. Het feit dat een game professioneel is ontwikkeld is een basisvereiste. De gehele demarche van de aanvrager beoordelen binnen een ruimere context is op zijn minst even belangrijk (vragen als: wat is er op de markt, wat maakt deze game uniek, sluit deze game aan op zijn doelpubliek, wat zijn b.v. onderwijsdoelstellingen en inzichten over het inzetten van games in het onderwijs, is er nagedacht over de zakelijke kant, ...?). Ook de moeilijke zoektocht naar vrouwelijke commissieleden doet ons in academische middens recruterend. De game sector zelf is helaas nog steeds een erg mannelijke sector.

Kortom, de gecombineerde know how in de commissies wérkt en leidt tot weloverwogen beoordelingen en keuzes binnen de beschikbare financiële middelen. De commissies aanvullen met meer game developers kan een aandachtspunt zijn bij de hernieuwing van de mandaten, voor zover dit developers betreft die zelf geen steun aanvragen. De huidige groep van 24 commissieleden (2 x 6 vaste leden en een pool van 12 plaatsvervangers) nog verder uitbreiden – voor 2 vergaderingen per jaar per commissie - lijkt ons onverantwoord. Ook in de andere VAF-commissies is dit een normaal aantal.

De **feedback** die de commissie geeft, kan geen pasklaar 'recept' zijn om een project te verbeteren, waarbij de aanvrager die dit recept volgt verzekerd wordt van toekomstige steun. De verwachtingen van bepaalde aanvragers zijn wat dit betreft niet realistisch. De feedback die de aanvrager krijgt van de commissie – verwerkt in een commissieverslag en ook mondeling gebriefd door de rapporteur - is de combinatie van individuele reacties op

wat voorligt. Het verslag aan de aanvrager bevat soms niet-bindende suggesties ter verbetering.

De eerste bedoeling van de feedback is om uit te leggen waarom een aanvraag al dan niet wordt gehonoreerd. Het is aan de aanvrager om hier op een wel doordachte manier mee om te gaan; er zijn geen mirakeloplossingen en niet alles wat er in het verslag staat is eenduidig en concreet bruikbaar. Ook een verbeterd project kan in een volgende ronde afvallen wegens concurrentie met interessantere projecten. Ook in onze prioriteitennota wordt aangegeven wat men hiervan kan verwachten.

Met de huidige middelen, mankracht, tijd en knowhow is dit systeem het verste dat het VAF hierin kan gaan. Wil men een meer doorgedreven feedbackformule, dan komt men in feite uit bij een systeem van doorgedreven **coaching**. Binnen het Film- en Mediafonds biedt het VAF geregeld coaching aan, na goedkeuring van een aanvraag met potentieel. Wij vinden dit een belangrijke rol voor het VAF, naast het verlenen van financiële steun. Dit is een optie waar het VAF ook bij het Gamefonds voor open staat mits te beschikken over meer middelen, mankracht, tijd en knowhow (zie hoger). De coaching die in de huidige omstandigheden kan worden aangeboden is eerder sporadisch en beperkt. We bevestigen hierbij de vaststelling van Flanders DC dat er momenteel nog maar weinig experts in Vlaanderen zijn, die hiervoor zouden kunnen ingeschakeld worden. Dit is in de praktijk dus geen sinecure.

Praktische begeleiding bij het indienen van een dossier daarentegen gebeurt permanent door de projectbeheerder (het gaat dan specifiek over hoe de aanvraagmodule moet worden doorlopen en het geven van uitleg bij bepaalde vragen). Dit is een zeer intensieve bezigheid.

Hoe een aantrekkelijk dossier schrijven maakte echter reeds het voorwerp uit van een infosessie die het VAF samen met FLEGA belegde. Ook **het concreet indienen van een eerste aanvraag** en de feedback hierop is een zeer goede leerschool in de praktijk die snel tot vorderingen leidt. Het niveau van de dossiers is dan ook merkkelijk gestegen sinds het begin van het VAF/Gamefonds. Personen bij de aanmaak van hun eerste aanvraag **inhoudelijk** laten **coachen** is niet aangewezen omdat het VAF dan rechter en partij zou zijn en dit kan bij aanvragers de impliciete verwachting creëren dat ze dan ook zullen ondersteund worden.

6. Conclusie

Het lijkt ons noodzakelijk om dit antwoord van het VAF onlosmakelijk te communiceren samen met de Doorlichting. Wij willen dan ook vragen om zowel in de online-communicatie als bij het bezorgen van deze studie aan derden (politiek, parlement, overlegorganen, pers, enz.) deze tekst van het VAF mee te geven.

Namens de Raad van Bestuur en het management van het VAF

27 maart 2017

Vlaams Audiovisueel Fonds vzw — Flanders Audiovisual Fund

Huis van de Vlaamse Film — Flanders Film House

Bischoffsheimlaan 38 — B-1000 Brussel (Belgium — EU)

T +32 2 226 06 30 — F +32 2 219 19 36

www.vaf.be