

**Beheersovereenkomst 2026-2030
tussen
de Vlaamse Gemeenschap
en
het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw
met betrekking tot het**

VAF/GAMEFONDS

In uitvoering van artikel 6 van het decreet van 13 april 1999 houdende machtiging van de Vlaamse Regering om toe te treden tot en om mee te werken aan de oprichting van de vereniging zonder winstgevend doel Vlaams Audiovisueel Fonds, wordt

TUSSEN

De Vlaamse Gemeenschap, vertegenwoordigd door haar Regering in de persoon van mevrouw Cieltje Van Achter, Vlaams Minister van Brussel en Media, hierna de minister van Media genoemd, wiens kabinet gevestigd is te 1000 Brussel, Koolstraat 35, bus 5.

enerzijds

EN

Het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw, hierna het VAF genoemd, met zetel in het Huis van de Vlaamse Film, 1000 Brussel, Bischoffsheimlaan 38, vertegenwoordigd door mevrouw Anouk Mertens, voorzitter van het bestuursorgaan, mevrouw Karla Puttemans, directeur-intendant en de heer Yannick Roman, zakelijk leider,

anderzijds

overeengekomen wat volgt:

Inhoudstafel

1. Missie van het Vlaams Audiovisueel Fonds	1
2. Uitdagingen en ambities voor het VAF/Gamefonds.....	2
3. Prioriteiten voor het VAF/Gamefonds.....	3
4. Strategische en operationele doelstellingen	8
5. Financiering	14
6. Transparantie, rapportering en toezicht	17
7. Interne organisatie.....	21
8. Duur van de overeenkomst.....	22
Bijlage 1: Basisprincipes VAF/Gamefonds	24
Bijlage 2: Begrippenkader VAF/Gamefonds.....	34

1. Missie van het Vlaams Audiovisueel Fonds

Het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) zet zich in voor de Vlaamse onafhankelijke, professionele audiovisuele en gamesector. Het ondersteunt films, series, games en podcasts in Vlaanderen, van idee tot beleving en draagt zo bij tot de Vlaamse culturele identiteit in al haar schakeringen.

Het werkt als onmisbare en stuwende partner mee aan het behouden en vormgeven van een bloeiende, duurzame, competitieve, economisch leefbare en innovatieve onafhankelijke sector in Vlaanderen. De hoofdfocus van het VAF is de creatieve en culturele meerwaarde, maar het besteedt eveneens de noodzakelijke aandacht aan de volledige culturele en economische waardeketen. Als beleidsinstrument van de Vlaamse Gemeenschap vervult het meerdere rollen:

Het VAF geeft originele en nieuwe creaties en talenten kansen, draagt verder bij tot professionalisering en helpt de band met het publiek te versterken.

Het VAF bouwt mee aan een kwaliteitslabel voor de Vlaamse audiovisuele en gamesector. Het legt daarbij nadruk op kwaliteit, originaliteit, diversiteit, culturele meerwaarde, innovatie en publiekspotentieel.

Het VAF hecht belang aan zichtbaarheid en beschikbaarheid. De creaties die het ondersteunt mikken op diverse publieken, en beogen steeds een maximaal publieksbereik binnen hun specifieke doelgroepen, rekening houdend met het specifieke genre. Het VAF draagt ook bij tot een diverse en kwalitatieve filmcultuur in Vlaanderen.

Het VAF is een onmisbare schakel voor de internationale en lokale promotie, en bijgevolg ook een gedreven ambassadeur van de Vlaamse audiovisuele en gamesector in binnen- en buitenland.

Het VAF is dus niet enkel een publieke financier, maar vooral de draaischijf die richting geeft aan een sector in beweging. Door te verbinden, te inspireren en uit te dagen, blijft het VAF de motor achter een Vlaamse audiovisuele en gamesector die cultureel relevant, maatschappelijk verankerd én internationaal weerbaar is.

2. Uitdagingen en ambities voor het VAF/Gamefonds

Het VAF/Gamefonds onderscheidt zich van het VAF/Filmfonds en VAF/Mediafonds door zijn focus op 'videogames'.

Vlaanderen is een regio waarbinnen zich momenteel een boeiende gamesector ontwikkelt. De context en omstandigheden voor de ontwikkeling, distributie, promotie en het gebruik/de beleving van games is evenwel in permanente evolutie en worden steeds complexer en uitdagender. Artificiële Intelligentie heeft zijn intrede gedaan en heeft een groeiende impact op het creatie- en belevingsproces. Internationaal bepalen grote en machtige groepen en platformen het aanbod. Na de enorme toestroom van spelers en investeerders tijdens de COVID-pandemie, volgde voor de game-industrie een periode van ontzuivering: consumenten breidden hun vrijetijdsbesteding weer uit en werden minder koopkrachtig door de hoge inflatie. Veel private investeerders keerden de rug toe vanwege te risicovol. Wereldwijd, ook in Vlaanderen, kregen heel wat gamestudio's zware klappen en moesten ze hun teams aanzienlijk inkrimpen. Dat confronteerde ons met de realiteit: de lokale sector is nog in volle ontwikkeling en kwetsbaar, en zelfs onze grotere spelers zijn niet immuun voor de onvoorspelbaarheid en het snelle tempo van verandering binnen de game-industrie. Daarom blijft het VAF strategisch inzetten op de uitbouw van een economisch leefbare en duurzame sector. Hierbij wordt gestreefd naar een groeimodel waarbij ondernemingen zich op een geleidelijke en stabiele manier kunnen ontwikkelen, zodat ze veerkrachtiger worden.

Hoewel niet alle externe investeerders verdwenen zijn, nemen ze vaak een risicomijdende houding aan. Ze stappen pas in wanneer games al duidelijke tekenen van succes vertonen en investeren doorgaans lagere bedragen. Het VAF wil daarom fungeren als springplank, zowel richting andere investeerders als naar de markt. Het VAF hecht veel belang aan zaaigeld (prototype, vertical slice), zodat gamestudio's de vroege versies van hun game zo aantrekkelijk mogelijk kunnen maken voor zowel gamers als potentiële investeerders. Daarnaast creëert het VAF financiële ademruimte voor gamestudio's om hun game ook zonder tussenkomst van een uitgever, maar met voldoende interne of externe expertise, af te werken en op eigen kracht succesvol in de markt te plaatsen.

De grote game-uitgevers en platformhouders spelen ondertussen, vaak onder druk van hun aandeelhouders, op veilig door vooral in te zetten op sequels. De echte innovatie, die de wereldwijde sector voortstuwt, komt vaak uit de hoek van indie studio's. Zij zijn de pioniers die spelers een frisse ervaring willen bieden, waarbij hun doel niet alleen financieel, maar ook creatief is. Het is niet omdat games op spelplezier gericht zijn en minder dan films of series expliciet verwijzen naar een bestaande wereld, dat ze niet de persoonlijke of culturele stempel van hun makers dragen. In het vrijwaren en stimuleren van deze eigenheid en het

mee zorgen voor een toekomstbestendige sector ligt een fundamentele rol weggelegd voor de overheid, die het VAF hiervoor de opdracht geeft.

Het VAF streeft ernaar om van Vlaanderen en zijn gamesector een sterk kwaliteitslabel te maken dat zowel nationaal als internationaal herkenbaar, gewaardeerd en gewild is. Dit wil het doen met games die zich onder meer onderscheiden door hun originaliteit en waarvan de makers zorgvuldige aandacht besteden aan publieksbereik. Inzetten op kwaliteit boven kwantiteit en culturele identiteit volstaat echter niet. Minstens even belangrijk, en misschien wel de grootste uitdaging de komende jaren, is voldoende zichtbaarheid creëren voor Vlaamse games. Vlaamse gamecontent moet makkelijk vindbaar, breed toegankelijk en vlot beschikbaar zijn. Het VAF heeft de permanente ambitie om de culturele uitstraling én het bereik van de Vlaamse games te verhogen.

Om dit te realiseren, stelt het VAF een aantal prioriteiten voorop. Deze prioriteiten worden vertaald naar verschillende strategische doelstellingen, die op hun beurt geconcretiseerd worden in operationele doelstellingen.

Wat volgt in deze beheersovereenkomst is waar nodig specifiek geënt op het VAF/Gamefonds, al lopen vele, meer algemene onderdelen grotendeels gelijk voor het VAF/Filmfonds, VAF/Mediafonds en VAF/Gamefonds.

3. Prioriteiten voor het VAF/Gamefonds

3.1 – Financiering van projecten is en blijft de kerntaak, ondersteund door begeleiding en omkadering van creatie en talent

Kwalitatieve, authentieke en originele games, in combinatie met voldoende en zorgvuldige aandacht voor publieksbereik, bieden meer garantie op succes. Het ontwikkelen van hoogwaardige, baanbrekende games is tijdrovend, vraagt talent, maar ook geduld, voldoende financiering en professionele begeleiding op maat. De nodige middelen beschikbaar stellen van bij de aanvang van het proces, vergroot aanzienlijk de kans op betere resultaten.

Projectfinanciering is vandaag moeilijker dan ooit. Tegelijkertijd is het potentieel aan beloftevolle makers in Vlaanderen zeer groot. Het VAF is in deze disruptieve tijden de meest stabiele en een noodzakelijke partner voor de sector en zorgt voor sterkere Vlaamse verankering. Het fungeert daarbij als financiële motor, dit wil zeggen: het blijft in eerste instantie een *verstrekker van financiële middelen* voor de Vlaamse gamesector, op basis van duidelijke beleidsdoelstellingen, heldere procedures en reglementen. Het VAF kiest resoluut voor de projecten die een maximaal rendement opleveren voor de Vlaamse Gamesector. Naast de noodzakelijke financiële bijdrage van het VAF om een game te realiseren, blijft VAF-financiering ook een uiterst belangrijk kwaliteitslabel voor gamestudio's als

hefboom om verdere financiering uit andere kanalen te bekomen. Bij de beoordeling van aanvragen houdt het VAF rekening met het creatieve plan, de realiteitszin van het businessplan en het beoogde publiekspotentieel.

Het VAF onderhoudt nauwe contacten en heeft regelmatig overleg met andere overheidsactoren die financiële steun aan games en gamestudio's verlenen, zoals departement CJM (over tax shelter), VLAIO, PMV, ...

Financiering alleen volstaat echter niet als sleutel tot succes. Het is ook essentieel dat er door het VAF ingezet wordt op *begeleiding en omkadering* van creatie en talent. Nieuwe talenten moeten tijdig worden opgemerkt en toegang krijgen tot zeer uiteenlopende vormen van talentontwikkeling, professionele vorming, coaching en begeleiding. Daarnaast moet er ook aandacht zijn voor de doorstroming van nieuw naar gevestigd talent en moet ook aan meer ervaren talent voldoende blijvende aandacht worden besteed. Aan de hand van pilootprojecten kan onderzocht worden op welke manier er op het vlak van financiële steun en/of talentontwikkeling een differentiatie gemaakt kan worden tussen starters en meer ervaren makers. Op het vlak van talentontwikkeling werkt het VAF/Gamefonds complementair en versterkend met de aanwezige incubator- en acceleratorprojecten. Het VAF focust zich voornamelijk op het inhoudelijke en creatieve. Indien de behoefte zich voortdoet kan zij – in overleg met de partners ook de focus leggen op zakelijke vaardigheden, marketing en aanverwante bekwaamheden.

Innovatie is essentieel om relevant te blijven. Daarmee bedoelen we het inzetten op games die bewust durven afwijken van of slim omspringen met trends, maar minstens evenzeer op innovatie op het vlak van storytelling en het visuele aspect, waarbij kruisbestuiving met de audiovisuele sector actief aangemoedigd wordt. Het VAF stimuleert dus zowel inhoudelijke als vormelijke innovatie en staat via een laboratoriumfunctie nadrukkelijk open voor experiment. Op het vlak van innovatie werkt het VAF nauw samen met VLAIO. Terwijl VLAIO vooral focust op technische innovatie, legt het VAF eerder de nadruk op creatieve en inhoudelijke vernieuwing, al gaan deze twee innovatie-aspecten binnen games vaak hand in hand. Het VAF neemt in overleg met VLAIO ook actief deel aan de dialoog rond ENT.A (de speerpuntcluster Entertainment Technologie) en het FTI-initiatief (Flanders Technology & Entertainment). Het VAF/Gamefonds beschikt ook over de mogelijkheid om vanuit zijn talentontwikkeling *ad hoc externe initiatieven* ten behoeve van de professionalisering en/of de verdere groei van de sector en het ecosysteem te ondersteunen. Het gaat hierbij vaak om initiatieven die ontstaan vanuit de sector zelf (zogenaamde *grassroots*-initiatieven) en waaraan het VAF op basis van heldere criteria financiële steun kan verlenen.

Het VAF hecht veel belang aan de *Vlaams-Nederlandse samenwerking*. Beide regio's hebben complementaire sterktes en delen taal, cultuur en een strategische ligging binnen Europa. Een intensievere samenwerking kan resulteren in meer zichtbaarheid, talentuitwisseling, grotere slagkracht en internationale groei. Dit kan onder andere door gezamenlijke initiatieven op te zetten.

3.2 – Het VAF overlegt met de sector als betrokken partner

Het VAF neemt een belangrijke rol op als partner en ambassadeur van de gamesector, zonder zich als belangenbehartiger op te stellen. Gezien de opportuniteiten, snelle evoluties en uitdagingen van de marktontwikkelingen, en het evoluerende speelgedrag van het publiek is het belangrijk om in te zetten op een meer structureel en permanent overlegplatform.

De belangrijkste gesprekspartners daarbij zijn vertegenwoordigers van de gamesector, waaronder de beroepsorganisaties van zowel de gamestudio's, uitgevers als platformen. Daarnaast kunnen ook vertegenwoordigers van co-workingspaces, individuele gamestudio's, PR-bureaus of uitgevers worden uitgenodigd. Afhankelijk van bepaalde dossiers of thema's kan dit overleg aangevuld worden met specifieke complementaire expertise uit andere geledingen van het beroep. Het VAF creëert op die manier een overlegplatform voor informatiedeling en -uitwisseling waar de belangrijke partijen uit de sector regelmatig met elkaar in overleg kunnen gaan.

Op die manier is de kans groter dat er over een beperkt aantal belangrijke thema's en uitdagingen voor de sector meer vanuit een globale en coherente visie kan worden geopereerd.

Ook opleidingen in Vlaanderen die een onderwijsaanbod hebben op het vlak van games zijn prioritaire gesprekspartners van het VAF. Zij vormen de toekomstige professionals die op heel diverse manieren aan de slag zullen gaan in de sector. De dialoog tussen de opleidingen en het VAF is belangrijk om de vinger aan de pols te houden voor beide partijen. Deze opleidingen gaan breder dan waar het VAF voor staat, maar er zijn zeer gelijklopende uitdagingen. Hoewel de aanpak en programma's van de bestaande hogere opleidingen niet identiek zijn, zorgt structureel overleg tussen het VAF en de diverse opleidingen voor een betere afstemming en complementariteit. Zo'n overleg kan ook leiden tot actieve samenwerking rond gedeelde doelstellingen.

3.3 – Het VAF bouwt het Gamefonds verder uit tot een volwaardige derde poot binnen het VAF

Het is essentieel dat het VAF/Gamefonds tijdens de periode 2026-2030 uitgroeit tot een volwaardige, derde pijler binnen het VAF. Games zijn allang niet meer louter een bron van ontspanning. Ze hebben zich ontwikkeld tot een volwaardig cultureel medium met een indrukwekkend economisch en creatief potentieel. Ze bieden spelers meeslepende werelden, prikkelen de verbeelding, stimuleren creativiteit en brengen mensen samen. Dankzij hun unieke mix van interactiviteit, beleving en narratief vermogen bieden games een ervaring die geen enkel ander

medium op dezelfde manier kan benaderen. Games verdienen binnen het VAF dan ook een gelijkwaardige erkenning en ondersteuning als film en series, in lijn met hun groeiende culturele, maatschappelijke en economische betekenis.

3.4 – De zichtbaarheid van Vlaamse games in het buitenland is van cruciaal belang

Kwalitatieve creatie, voldoende ondersteund door talentontwikkeling, kan alleen via uitgekiende promotie een zo breed en divers mogelijk publiek bereiken. Zichtbaarheid, brede toegankelijkheid en beschikbaarheid (internationaal en op voldoende platformen) genereren belangstelling en draagvlak voor Vlaamse games. Het VAF/Gamefonds zorgt in samenwerking met o.a. FIT (Flanders Investment & Trade) en de beroepsorganisaties voor de intensieve ondersteuning van de zichtbaarheid van - in eerste instantie VAF-gesteunde - Vlaamse games in het buitenland.

Daarnaast bouwt het VAF gericht aan strategische relaties met nationale en internationale spelers, met als doel de zichtbaarheid en vindbaarheid van zowel Vlaamse games als de bredere Vlaamse gamesector te vergroten. Onder de promotie-inspanningen van het VAF/Gamefonds valt ook het verlenen van promotiesteun aan specifieke games. Promotiesteun is een financiële ondersteuning die een gamestudio, eventueel in samenwerking met partners zoals uitgevers en PR-bureaus, kan gebruiken om een game met de nodige ambitie tot bij zijn publiek te brengen of in de markt te zetten.

3.5 – Het VAF hecht belang aan maatschappelijke meerwaarde

Het VAF is een onmisbare schakel in het ecosysteem van de audiovisuele en gamesector. Het versterkt talent, stimuleert creativiteit en innovatie, en daagt de sector uit om te excelleren, met het oog op internationale competitiviteit.

Het zorgt voor een correcte en gelijkwaardige behandeling van aanvragers en waakt, voor zover dit binnen zijn bevoegdheid ligt, over een gelijk speelveld in de sector.

Het VAF neemt zijn maatschappelijke verantwoordelijkheid ook ernstig op volgende vlakken en heeft hier vanuit zijn centrale positie een voorbeeldfunctie voor de volledige audiovisuele en gamesector:

- Gelijkwaardig talent verdient gelijke kansen. Het VAF wil de komende jaren actief blijven sensibiliseren rond *inclusie*, zowel aan de kant van de gamestudio's als wat betreft een authentiekere weerspiegeling van onze hedendaagse diverse samenleving in de games zelf. Met het oog op een

verregaande sensibilisering van de sector worden hiervoor de nodige initiatieven ontwikkeld.

- Het VAF neemt op het vlak van *ecologische duurzaamheid* al jaren een pioniersrol op binnen de lokale en internationale audiovisuele sector.
- Het VAF onderzoekt hoe het de *toegankelijkheid* van de games die het steunt kan vergroten voor personen met een handicap.
- Het VAF zal de sector blijven aansporen, zonder zich hierbij in de plaats van hiervoor bevoegde actoren te stellen, voor het toepassen van de hoogste standaarden inzake integriteit en *fair practices*. Het VAF spreekt zich resoluut uit tegen grensoverschrijdend gedrag in de sector.

Dit alles is nadrukkelijk geen exclusieve opdracht voor het VAF alleen. Enkel indien de volledige gamesector actief mee engagement opneemt, zal duurzame verandering gerealiseerd worden.

3.6 – Het VAF verzamelt data en deelt kennis

Op basis van de eigen dataverzameling (op basis van aanvragen, afrekeningen en jaarlijkse bevestigingen) zorgt het team 'Data, kennis en IT' van het VAF voor een duidelijk beeld van evoluties in de Vlaamse gamesector met als doel de tendensen, uitdagingen en opportuniteiten voor het beleid en de sector duidelijk in kaart te brengen. Dit moet ertoe leiden dat er keuzes kunnen worden gemaakt die de gamesector nog effectiever, diverser en succesvoller maken.

De focus ligt op drie prioriteiten:

- Doorgedreven IT-ondersteuning die moet bijdragen tot planlastvermindering en efficiëntie.
- Publieksbereik: het VAF verzamelt data over de gamemarkt aan de hand van zowel betalende als gratis data tools en websites en werkt samen met (internationale) experts ter zake om deze informatie vervolgens toegepast te ontsluiten naar de aanvragers.
- Economische sleutelkennis om een volwaardig en gezond eco-landschap voor de gamesector mee te helpen vormgeven. Daarbij gaat het onder meer over de evoluties in de financiering (bijvoorbeeld tax shelter), het effect van internationale coproductie, ...

Het VAF werkt op het vlak van kennis in eerste instantie nauw samen met het Departement Cultuur, Jeugd en Media. In tweede instantie wordt waar mogelijk ook de volledige sector, de beroepsorganisaties, de academische wereld, mediarte, en internationale organisaties (zoals EU Creative Europe MEDIA/AgoraEU, het European Audiovisual Observatory) betrokken.

3.7 – Het VAF is aanwezig in het Europese landschap

De game-industrie kampt wereldwijd met een tekort aan ervaren talent en financiële middelen. Voor een kleine regio als Vlaanderen is het daarom belangrijk om samen te werken met andere landen, zoals Nederland, via kennisdeling, matchmaking en coproducties. De Europese interesse in games groeit, wat blijkt uit de stijgende steun van Creative Europe/AgoraEU. Daarnaast neemt de kennisuitwisseling rond games tussen EU- en EER-lidstaten toe via allerlei netwerken. Om een voortrekkersrol te behouden is het essentieel dat het VAF/Gamefonds actief betrokken blijft.

4. Strategische en operationele doelstellingen

Vanuit de vooropgestelde prioriteiten zijn er strategische doelstellingen geformuleerd, zoals hieronder opgesomd. Ze worden verder concreet gemaakt in operationele doelstellingen (OD). De na te streven of te verwachten resultaten van die operationele doelstellingen zijn telkens vertaald naar Key Performance Indicators (KPI).

SD 1 - Het VAF/Gamefonds bouwt als centrale draaischijf binnen het landschap verder een kwaliteitslabel voor games uit dat lokaal herkenbaar en internationaal gewild is, door middel van voldoende financiering en zorgvuldige selectie van gameproducties, alsook resultaatsgerichte omkadering en begeleiding van creatief talent.

OD 1.1 - Het VAF verstrekt financiële tegemoetkomingen voor de realisatie van Vlaamse games, al dan niet gekoppeld aan de verschillende fases van het ontwikkelen en optimaliseren van een game, zijnde: prototype, vertical slice, productie en steun na release, zoals gedefinieerd in de bijlage. Het VAF stemt de manieren van ondersteuning zo veel als mogelijk af op de noden van de sector. Daarnaast onderzoekt het VAF ook pilootprojecten rond enerzijds het aanbieden van een traject voor debuutgames op maat van starters en anderzijds een 'quick to market'-traject voor meer ervaren studio's. Het pilootproject voor starters wordt effectief geïmplementeerd in de loop van 2027, waarna dit geëvalueerd wordt.

Kwalitatieve realisatie, innovatie, originaliteit, inclusie, culturele, commerciële en/of maatschappelijke meerwaarde zijn belangrijke parameters. Bij de beoordeling en evaluatie van Vlaamse games zal een nog groter belang worden gehecht aan het (binnen het relevante genre) beoogde publieksbereik, de realiteitszin van het businessplan, het met concrete engagementen ondersteunde vertrouwen van de markt en/of de internationale uitstraling via toonaangevende digitale of fysieke showcases.

Daarnaast wordt er ook nauw gekeken naar de samenstelling en complementariteit van het team. De aanwezigheid van een aantal kernprofielen is essentieel: game director, artdirector, technical director en producer (businessprofiel). Eén persoon kan meerdere rollen combineren, op voorwaarde dat die hiervoor over de nodige expertise beschikt. Bij aanvragen voor promotiesteun geldt de marketing director als het belangrijkste profiel.

OD 1.2 - In de gamesector voltrekken evoluties zich steeds sneller en spelen zowel vormelijke en inhoudelijke innovatie als experiment een belangrijke rol. Het VAF moet die evoluties proactief opvolgen en via een laboratoriumfunctie nieuwe formats kansen bieden. Bevindingen uit deze laboratoriumfunctie kunnen leiden tot het creëren van nieuwe ondersteuningsvormen.

OD 1.3 - Het VAF organiseert en/of faciliteert activiteiten zoals ateliers, infosessies of workshops en voorziet begeleiding op maat om opkomend talent te ontdekken en om opkomend en meer ervaren talent te begeleiden, te vormen en doorgroeikansen te bieden. Afhankelijk van de concrete doelstellingen en behoeftes zoekt en stimuleert het VAF de lokale of internationale samenwerking. Bij dit alles wordt voornamelijk gefocust op de creatiecategorieën die voor ondersteuning in aanmerking komen.

OD 1.4 - In het kader van talentontwikkeling richt het VAF zich prioritair op het ontwikkelen van competenties die een directe impact hebben op de inhoudelijke en creatieve aspecten van een game. Als de behoefte zich voordoet, kunnen ook andere disciplines aan bod komen, zoals zakelijke vaardigheden, marketing en aanverwante bekwaamheden.

Om de verdere professionalisering en internationale positionering van Vlaams talent te stimuleren gaat het VAF ook partnerschappen aan met (internationale) opleidingsprogramma's of opportuniteiten.

OD 1.5 – Het VAF gelooft sterk in de kracht van kruisbestuiving en in het samenbrengen van talent uit de brede audiovisuele sector. Om dit te versterken zet het VAF transversale initiatieven op binnen zijn werking.

OD 1.6 - Naast het ontwikkelen van games, zetten gamestudio's of andere relevante actoren vaak zelf game jams, testsessies, festivals, conferenties, ... op om makers samen te brengen en van elkaar te leren. Het VAF moet een aantal van deze initiatieven financieel blijven ondersteunen om een bloeiende en groeiende gamesector te stimuleren.

Hiermee verbonden KPI's:

1. Het VAF belegt jaarlijks voor iedere categorie van games minstens drie reguliere indieningsrondes voor financiële ondersteuning van Projecten.
2. Het VAF stelt deskundigen aan die de steunaanvragen beoordelen, en streeft hierbij naar complementariteit op het vlak van competenties

(inhoudelijk, creatief, zakelijk, marketing/publiekspotentieel, ...), gender, culturele achtergronden en leeftijd.

3. De werking van de Beoordelingscommissies wordt beschreven in het reglement van het VAF/Gamefonds.
4. Het VAF zal de procedures en de aandachtspunten bij de beoordeling van Projecten beschrijven in een duidelijke prioriteitennota.
5. Het VAF werkt een pilootidee uit dat specifiek gericht is op startende studio's die voor het eerst een game willen ontwikkelen en in de markt zetten. Dit onderzoek en de evaluatie gebeurt in nauwe samenspraak met de sector en het beleid.
6. Het VAF onderzoekt een pilootidee dat losstaat van de verschillende ontwikkelingsfasen van een game (prototype, vertical slice, productie en promotie) en specifiek is afgestemd op kwalitatieve games met een kortere ontwikkelingstijd.
7. Het VAF stelt coaches aan om talent met een potentieel interessant project te begeleiden of om lacunes binnen een Project op te vangen. Het VAF gaat op zoek naar de meest geschikte coach voor het Project en het team in kwestie.
8. Het VAF doet aan talentscouting, door aanwezigheid op community events, festivals, awards, enzovoort en via samenwerking met (hoger)onderwijsinstellingen die hoogwaardige opleidingen aanbieden met het oog op het ontwikkelen van games.
9. Het VAF werkt samen met gespecialiseerde internationale partners.
10. Het VAF organiseert minstens twee activiteiten per jaar voor talentontwikkeling in eigen beheer. Het verwijst waar nodig door naar andere aanbieders van opleiding om tot optimale complementariteit te komen.
11. Bij internationale partnerschappen en beurzen zet het VAF prioritair in op opleidingen en activiteiten op het vlak van het inhoudelijke en creatieve. Als de behoefte zich voordoet, kunnen ook andere disciplines aan bod komen, zoals zakelijke vaardigheden, marketing en aanverwante bekwaamheden.
12. Bij eigen initiatieven en coaching binnen talentontwikkeling zet het VAF extra prioritair in op het inhoudelijke en creatieve aspect (het narratieve, de gameplay, het visuele, het audio- en muziekluk, ...). Als de behoefte zich voordoet, kunnen ook andere disciplines aan bod komen, zoals zakelijke vaardigheden, marketing en aanverwante bekwaamheden.

13. Het VAF neemt over de fondsen heen initiatieven die specifiek gericht zijn op het stimuleren van innovatie en kruisbestuiving tussen de diverse categorieën en formats, zoals bijvoorbeeld een innovatieatelier of een conferentie.
14. Het VAF verleent, op basis van duidelijke criteria, financiële steun aan initiatieven vanuit de sector die de professionalisering en/of de verdere groei van de sector en het lokale ecosysteem ten bate komen.
15. Het VAF organiseert jaarlijks een infomoment, voornamelijk gericht op studenten, waarop de verschillende overheidssteunmaatregelen voor de gamesector worden toegelicht door de betrokken actoren.
16. Het VAF voert jaarlijks één-op-één overleg met de andere betrokken partijen en stemt initiatieven op elkaar af, zodat de samenwerking complementair en versterkend blijft. Over deze afstemming brengt het VAF elk jaar verslag uit aan het kabinet Media.
17. Het VAF maakt werk van administratieve vereenvoudiging voor aanvragers.

SD 2 - Het VAF organiseert een overlegplatform met de gamesector in functie van bestaande en toekomstige uitdagingen en opportuniteiten.

OD 2.1 - Het VAF organiseert een sectoroverleg met de gamestudio's via hun beroepsorganisaties of andere afgevaardigden. Voor zover als mogelijk streeft het VAF ernaar om samen met de sector gemeenschappelijke uitdagingen, doelstellingen en ambities op een gecoördineerde manier af te stemmen. In functie van de thema's kunnen ook andere stakeholders betrokken worden. Naast zijn andere communicatiekanalen, kan het VAF dit sectoroverleg aanwenden om nieuwe initiatieven af te toetsen, aan te kondigen of toe te lichten bij de sector.

OD 2.2 - Het VAF zet een structureel overleg op met opleidingen in Vlaanderen die een duidelijk raakvlak hebben met games, het heeft daarbij een dubbele focus: 1) betere afstemming en complementariteit tussen VAF en de opleidingen en 2) betere kennisdeling en concrete wisselwerking tussen de verschillende opleidingen.

OD 2.3 - Om in te spelen op bestaande en toekomstige uitdagingen en opportuniteiten zal het VAF tijdens de duurtijd van deze beheersovereenkomst minstens één dossier indienen bij de Europese instanties.

Hiermee verbonden KPI's:

1. Het VAF organiseert een tweetal keer per jaar een structureel overleg met de gamesector.
2. Het VAF zet een structureel overleg op met de relevante opleidingen in Vlaanderen en streeft naar twee overlegmomenten per jaar.

SD 3 - Door selectieve en intensieve promotionele en marketing ondersteuning van Vlaamse games zorgt het VAF via het VAF/Gamefonds voor meer belangstelling en draagvlak voor Vlaamse games en het Vlaamse ecosysteem in het buitenland.

OD 3.1 – Het VAF identificeert impactvolle internationale consumentenevenementen (B2C) voor games die extra promotie en zichtbaarheid kunnen creëren voor Vlaamse games en (waar mogelijk en relevant) het Vlaamse ecosysteem in het buitenland. Het kan hierbij gaan om zowel fysieke als online events. Om deelname toegankelijker te maken voor Vlaamse gamestudio's, gaat het VAF strategische partnerschappen aan met belangrijke internationale actoren. Daarnaast biedt het VAF, waar mogelijk, vooraf én ter plaatse ondersteuning en begeleiding aan.

OD 3.2 – Het VAF verstrekt financiële tegemoetkomingen voor de promotie van Vlaamse games door de gamestudio zelf of samen met relevante partners zoals uitgevers, PR-bureaus, platformhouders, ...

OD 3.3 – Het VAF is een proactieve, geloofwaardige en onafhankelijke informatiebron voor professionals uit de gamesector in binnen- en buitenland. Het ondersteunt, met zijn kennis en netwerk, FIT bij het aantrekken van buitenlandse gamestudio's en talent naar Vlaanderen. Het VAF biedt ondersteuning aan FIT en eventuele andere actoren op B2B-events, bijvoorbeeld aan de hand van samenwerking, gezamenlijke aanwezigheid, networking, ...

Hiermee verbonden KPI's:

1. Het VAF faciliteert de deelname van Vlaamse gamestudio's aan minimaal één B2C online of fysiek game-event in het buitenland.
2. Het VAF verleent promotiepremies aan games.
3. Het VAF-team is jaarlijks aanwezig op minstens twee belangrijke internationale festivals of internationale B2B-beurzen, en is permanent in contact met belangrijke internationale spelers.

SD 4 - Het VAF neemt zijn maatschappelijke verantwoordelijkheid ernstig en speelt een stimulerende rol met betrekking tot ecologische duurzaamheid, inclusie, toegankelijkheid en *fair practices*.

OD 4.1 - Het VAF bouwt samen met Europese partners verder aan zijn voortrekkersrol op het vlak van ecologische duurzaamheid.

OD 4.2 – Het VAF voert een beleid dat diversiteit en inclusie stimuleert met respect voor de eigenheid van het creatieve proces. In nauwe samenwerking met de gamesector werkt het VAF aan een meer representatieve beeldvorming van de maatschappelijke realiteit in VAF gesteunde games (zowel voor als achter de schermen). Het VAF zet ook in op diversiteit in zijn organisatie.

OD 4.3 – Bij door het VAF financieel ondersteunde creaties wijst het VAF op de noodzaak van de correcte naleving van het Sociaal Charter voor de Mediasector. Daarnaast geeft het VAF passende aandacht aan het voorkomen van grensoverschrijdend gedrag in de gamesector. Het VAF werkt daarvoor samen met de bevoegde partners.

OD 4.4 – Het VAF zal aanvragers aanmoedigen om toegankelijkheidsopties in hun gameproducties op te nemen. Het gaat dan bijvoorbeeld om beeldinstellingen voor slechtzienden of gameplayopties voor personen met een handicap.

Hiermee verbonden KPI's:

1. Het VAF beschikt over een actieplan rond inclusie en diverse initiatieven die inclusie in de teams en in de beeldvorming in games zelf stimuleren.
2. Het VAF realiseert gendergelijkheid in zijn bestuursorganen, beoordelingscommissies en jury's.
3. Het VAF spant zich actief in om personen met diverse achtergrond bij alle aspecten van zijn werking te betrekken.
4. Het VAF geeft waar mogelijk kansen aan personen met een handicap.
5. Het VAF wijst in zijn contracten met gamestudio's op de verplichting om het Sociaal Charter voor de Mediasector na te leven.
6. Het VAF legt formeel op dat gamestudio's de engagementsverklaring in het kader van het Actieplan tegen Grensoverschrijdend gedrag moeten ondertekenen.

SD 5 – Het VAF verzamelt en ontsluit kennis, en zorgt voor kwalitatief informatiebeheer.

OD 5.1 – Het VAF verzamelt en analyseert eigen cijfers en data over (vele deelaspecten van) de gamesector. Het zet in op efficiëntie en innovatie. Daarvoor werkt het VAF samen met de beroepsorganisaties en het Departement Cultuur, Jeugd en Media.

OD 5.2 – Het VAF draagt cyberveiligheid en informatiebeheer hoog in het vaandel en monitort constant de kwaliteit en bescherming van zijn infrastructuur. Het investeert in een efficiënte, veilige en duurzame infrastructuur.

OD 5.3 – Het VAF stelt jaarlijks een lijst van onderwerpen en thema's op waar praktijkgericht onderzoek vereist is om het beleid verder mee te kunnen ondersteunen. Het Departement Cultuur, Jeugd en Media bekijkt samen met het VAF welke onderzoeken uitgevoerd kunnen worden. Het VAF kan essentiële kerndata aanleveren voor deze onderzoeken.

Hiermee verbonden KPI's:

1. Het VAF verzamelt en publiceert in samenwerking met de beroepsorganisaties rapporten over studies (gebaseerd op cijfers en

data over vele deelaspecten van de gamesector) op zijn website. Goede praktijkvoorbeelden uit binnen- en buitenland worden gedeeld met de sector.

2. Het VAF verbindt aan het toekennen van productiesteun de verplichting om gedetailleerde data aan te leveren met betrekking tot het gerealiseerde publieksbereik van de game in kwestie. Deze cijfers zullen onder meer bestaan uit cijfers rond de distributie, het bereik en de omzet van de game in kwestie.
3. Het VAF stelt informatie over het publieksbereik van alle majoritair Vlaamse ondersteunde games beschikbaar aan de minister van Media en het Departement Cultuur, Jeugd en Media.

SD 6 – Het VAF identificeert relevante partners in binnen- en buitenland en gaat er wederzijds versterkende samenwerkingen mee aan.

OD 6.1 – Het VAF/Gamefonds werkt samen met andere gamefondsen in binnen- en buitenland en andere relevante, internationale actoren, doet aan kennisuitwisseling en houdt zo de vinger aan de pols voor het detecteren van nieuwe evoluties en opportuniteiten.

Hiermee verbonden KPI's:

1. Het VAF maakt deel uit van diverse netwerkorganisaties. Het neemt deel aan zowel fysieke als digitale bijeenkomsten en workshops om de kennisuitwisseling tussen gamefondsen (zowel binnen als buiten Europa) te bevorderen.
2. Het VAF ontwikkelt samenwerkingen zoals talentontwikkelingstrajecten en gaat op zoek naar beursaanwezigheden en/of evenementen die bijzonder aantrekkelijk kunnen zijn voor Vlaamse gamestudio's.
3. Het VAF zet jaarlijks minstens één gezamenlijk initiatief op met Nederland.

5. Financiering

5.1 Jaarlijkse toelage en financieel kader

De Vlaamse Regering verbindt er zich toe, binnen de perken van de daartoe in de algemene uitgavenbegroting van de Vlaamse Gemeenschap ingeschreven kredieten, een toelage van **2.621.280 euro** voor de begrotingsjaren 2026 tot en met 2030 ter beschikking te stellen van het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw.

Bij de aanvang van elk werkingsjaar zal de Vlaamse Regering - binnen de perken van de daartoe in de algemene uitgavenbegroting van de Vlaamse Gemeenschap ingeschreven kredieten - enerzijds het loonaandeel van de voornoemde toelage aanpassen ter financiering van de extra personeelsuitgaven die voortvloeien uit

de stijging van het indexcijfer dat van toepassing is op de salarissen van de Vlaamse ambtenaren (in toepassing van artikel 2 van het koninklijk besluit van 24 december 1993 ter uitvoering van de wet van 9 januari 1989 tot vrijwaring van het concurrentievermogen); en anderzijds het niet-loonaandeel van de voornoemde toelage aanpassen aan de tijdens de begrotingsronde gehanteerde werkingsindex.

5.2. Opdeling budget

In dit artikel wordt uitgegaan van vooropgestelde referentiebedragen, uitgaand van hogervermelde toelage, op jaarbasis per domein (zie tabel infra).

Voor het domein Creatie en Promotie zal jaarlijks gerapporteerd worden hoeveel van de beschikbare middelen werden besteed aan Creatie enerzijds en Promotie anderzijds.

Het VAF moet de nodige flexibiliteit hebben om hier in de praktijk op een efficiënte manier mee om te gaan. Om voldoende evenwichten te garanderen en tegelijkertijd deze flexibiliteit in te bouwen, wordt volgend mechanisme voorzien:

Te hoge eventuele minderuitgaven, meer bepaald dalingen van meer dan 15 % ten opzichte van elk referentiebedrag moeten gecompenseerd worden binnen de periode van de beheersovereenkomst. Dit impliceert eveneens de mogelijkheid tot compensatie tussen boekjaren.

De afwijkingen ten opzichte van de referentiebedragen worden berekend op basis van de reguliere middelen, d.w.z. op de bedragen in onderstaande tabel, gecumuleerd over heel de duurtijd van de beheersovereenkomst.

Op het einde van de beheersovereenkomst worden dalingen met minder dan 15% van de gecumuleerde jaarlijkse referentiebedragen aanvaard. Dalingen met meer dan 15% zijn mogelijk voor zover ze worden toegestaan door de minister van Media. De vraag tot deze afwijking zal ten laatste op 30 juni 2030 aan de minister van Media worden overgemaakt.

Voor Talentontwikkeling zijn afwijkingen tot 50% toegestaan op het vlak van onderbesteding. De vrijgekomen middelen moeten in dat geval besteed worden aan Creatie en Promotie. Op het einde van de beheersovereenkomst worden dalingen tot 50% van de gecumuleerde jaarlijkse referentiebedragen voor Talentontwikkeling aanvaard. Dalingen met meer dan 50% zijn mogelijk voor zover ze worden toegestaan door de minister van Media. De vraag tot deze afwijking zal eveneens ten laatste op 30 juni 2030 aan de minister van Media worden overgemaakt. Het VAF kan mits akkoord van de minister van Media deze verhoudingen in de loop van de beheersovereenkomst aanpassen.

Creatie en Promotie	2.088.000 €
Talentontwikkeling	160.000€
Beroepsorganisaties	20.000 €

Werkingsmiddelen	353.280 €
Totaal toelage	2.621.280 €

Naast de toelage aan het VAF/Gamefonds, die dient om de bepaling in deze beheersovereenkomst uit te voeren, kan de Vlaamse Regering beslissen om bijkomende initiatieven voor de gamesector te ondersteunen en desgevallend te financieren. In de mate dat het VAF hierbij betrokken is zal ad hoc bekeken worden of deze initiatieven een addendum aan de beheersovereenkomst vereisen.

5.3. Jaarlijkse reserve

Conform artikel 72 het besluit van de Vlaamse Regering van 17 mei 2019 ter uitvoering van de Vlaamse Codex Overheidsfinanciën van 29 maart 2019, mag op jaarbasis maximaal 20% van de toegekende basistoelage worden aangewend voor de aanleg van reserves. Naast de reservevorming ten laste van de toegekende toelage, mag de eigen financiële inbreng op jaarbasis eveneens en zonder beperkingen worden aangewend voor de aanleg van reserves. De totale gecumuleerde reserves kunnen maximaal 50% van het toelagebedrag van de laatst gesubsidieerde werkingsperiode bedragen.

Na motivering kan worden afgeweken van de hierboven genoemde maximumpercentages. De aangelegde reserves moeten worden opgenomen in de balans. Deze bepaling zal toegang vinden tijdens de looptijd van de beheersovereenkomst.

Het VAF brengt jaarlijks verslag uit aan DCJM en DF&B over de opgebouwde reserves en geeft daarbij inzicht in de gehanteerde procedures ter waarborging van een correcte toepassing van de aanrekenings- en boekhoudregels.

Reserves die ten laste van subsidies aangelegd werden, mogen alleen worden aangewend voor eenzelfde of verwante doelstelling binnen de gesubsidieerde activiteit waarvoor de initiële subsidie werd toegekend. De aanwending van die reserves moet worden goedgekeurd door de subsidiërende overheid, tenzij in het geval waarin de reserves worden aangewend voor de aanzuivering van het deficit van de werkingsperiode.

De middelen die het VAF ontvangt in het kader van de stimuleringsregeling, zoals bepaald in het decreet van 27 maart 2009 inzake radio-omroep en televisie, betreffen eigen ontvangsten en worden aldus niet meegenomen in de berekening van hogervermelde reserves.

Het VAF dient een boekhouding en bijhorende toelichting te voeren waaruit de samenstelling van de reserves kan afgeleid worden door de bevoegde controleactoren.

In geval van niet-verlenging van de beheersovereenkomst zal de in het raam van deze beheersovereenkomst opgebouwde reserve integraal terugvloeien naar de algemene middelen van de Vlaamse Gemeenschap.

6. Transparantie, rapportering en toezicht

6.1. Structureel overleg

Het VAF belegt minstens éénmaal per jaar een structureel overleg met het Departement Cultuur, Jeugd en Media (CJM) en de minister van Media. Daarnaast wordt ook overlegd telkens wanneer de noodzaak zich stelt.

Het VAF en het Departement Cultuur, Jeugd en Media (CJM) overleggen een drietal keer per jaar met het oog op kennisdeling en samenwerking. Er wordt bij die gelegenheid ook samen gekeken naar mogelijkheden rond Europese financieringsmogelijkheden voor het VAF.

6.2. Activiteiten- en financieel verslag

Met het oog op de uitoefening van het toezicht op de naleving van de onderhavige overeenkomst en op de aanwending van de middelen die door de Vlaamse Gemeenschap ter beschikking gesteld worden van het VAF, zal het VAF een activiteiten- en financieel verslag opstellen met betrekking tot elk kalenderjaar.

Dit *activiteiten- en financieel* verslag bevat:

- een overzicht van de gerealiseerde activiteiten;
- een overzicht van de realisatie van de KPI's;
- de balans, resultatenrekening en het verslag van een externe revisor, die niet betrokken mag zijn bij de dagelijkse creatieve, organisatorische en zakelijke werking van de organisatie, met commentaar bij de balans en de resultatenrekening van de zakelijk verantwoordelijke van de organisatie;
- organogram van de personeelsleden met vermelding van hun functie.

Dit verslag moet uiterlijk op 31 mei van het jaar dat volgt op het jaar waarover verslag wordt uitgebracht, aan de minister van Media, het Departement Cultuur, Jeugd en Media en de afgevaardigden van de Vlaamse Regering bezorgd worden in digitale versie.

Het Departement Cultuur, Jeugd en Media mag op ieder ogenblik bijkomende informatie en documenten vragen.

6.3. Afgevaardigde van de minister

Namens de Vlaamse Gemeenschap worden de vergaderingen van de bestuursorganen van het VAF bijgewoond door een afgevaardigde van de minister van Media, hierna de 'afgevaardigde' genoemd, waarop deze laatste telkens wordt uitgenodigd.

De afgevaardigde houdt toezicht op het door het VAF gevoerde beleid, zowel inhoudelijk als financieel. De afgevaardigde brengt over beide verslag uit bij de minister bevoegd voor Media en bij het Departement Cultuur, Jeugd en Media en dit uiterlijk op 30 juni van het jaar volgend op het beoordeelde jaar. De afgevaardigde brengt ook verslag uit over het gevoerde financiële beleid bij de minister bevoegd voor Financiën en Begroting en bij het departement Financiën en Begroting. Hij formuleert zijn beoordeling op onafhankelijke wijze.

Hij mag de inhoud van zijn verslag bespreken met het bestuursorgaan van het VAF, zonder dat hij door het bestuursorgaan van de vereniging verplicht kan worden om de inhoud van zijn verslag te wijzigen.

De afgevaardigde kan binnen een termijn van vijf werkdagen bij de minister van Media bezwaar aantekenen tegen elke beslissing die hij in strijd acht met de wetten, de decreten, de statuten, de overeenkomst gesloten met de Vlaamse Gemeenschap en tegen elke beslissing, die indruist tegen de principes van behoorlijk bestuur. Het beroep is opschortend.

Het VAF wordt hiervan binnen de vijf werkdagen op de hoogte gebracht, door middel van een aangetekende brief gericht aan de voorzitter van het VAF.

De minister van Media deelt haar beslissing tot goedkeuring of vernietiging van de betrokken beslissing mee aan de voorzitter van het bestuursorgaan van het VAF. In voorkomend geval kan het bestuursorgaan of de Algemene Vergadering tot een nieuwe beraadslaging overgaan.

Als binnen een termijn van twintig werkdagen geen beslissing werd meegedeeld, zijn de bezwaren opgeheven.

De bedoelde termijnen gaan in op de dag van de vergadering waarop de beslissing werd genomen, als de afgevaardigde erop aanwezig was. Was hij niet aanwezig, dan lopen de termijnen vanaf de dag waarop hij bericht heeft gekregen van de beslissing.

6.4. Boekhoudregels

De boekhouding van het VAF dient gevoerd te worden volgens:

- Wet van 23 maart 2019 tot invoering van het Wetboek van vennootschappen en verenigingen en houdende diverse bepalingen;

- De Vlaamse Codex Overheidsfinanciën van 29 maart 2019.

Het VAF zal een analytische budgettering en boekhouding voeren, waarbij de kostenplaatsen en kostenafdelingen overeenkomen met de in artikel 10 bepaalde bestedingsgebieden, en waaruit de samenstelling van de reserves kan afgeleid worden.

Bij steun aan creatie wordt een goedgekeurde steunaanvraag volledig als kost geboekt op het moment van de goedkeuring.

Bij steun aan publiekswerking wordt een goedgekeurde steunaanvraag volledig als kost geboekt in het boekjaar waarin de activiteit/werking plaatsvindt.

Steun aan creatie wordt, conform de aanrekeningsregels, opgenomen in het jaar van goedkeuring ervan.

6.5. Goed bestuur

Het VAF werkt binnen het kader van de principes van goed bestuur van de Vlaamse Regering. Die tien principes zijn:

1. De organen functioneren in een kader van wederzijdse controle en evenwicht.
2. Er is een intern reglement dat de deontologische code van de bestuurders bevat.
3. De functionele verhoudingen tussen het bestuur en de algemene vergadering worden vastgelegd in het intern reglement.
4. Het bestuur wordt samengesteld op basis van a priori bepaalde profielen die rekening houden met de competenties die nodig zijn en waarbij gestreefd wordt naar een gelijkwaardige man-vrouwverhouding.
5. Minstens de helft van het bestuur bestaat uit niet-uitvoerende bestuurders en minimaal een derde, afgerond naar beneden, van het aantal stemgerechtigde bestuurders is een onafhankelijk bestuurder. Onafhankelijke bestuurders voldoen aan de volgende criteria:
 - ze hebben geen uitvoerend mandaat, directiefunctie of functie waarin ze belast waren met het dagelijks bestuur uitgeoefend gedurende een periode van twee jaar voorafgaand aan hun benoeming in de organisatie;
 - ze hebben niet meer dan drie mandaten als bestuurder van de organisatie uitgeoefend en de periode waarin ze die mandaten hebben uitgeoefend, bedroeg maximaal twaalf jaar;
 - ze hebben geen significante zakelijke relatie met de organisatie;
 - in de voorbije drie jaar zijn ze geen vennoot of werknemer geweest van de huidige of vorige externe auditor van de organisatie;
 - ze hebben geen echtgenoot, wettelijk of feitelijk samenwonende

partner of bloed- of aanverwanten tot de tweede graad die in de organisatie een mandaat van lid van het bestuursorgaan, directiefunctie of functie waarin de persoon belast is met het dagelijks bestuur, uitoefenen.

6. De mandaten van bestuurders zijn beperkt in de tijd, met een raadpleegbaar rooster van aanstellen en aftreden. De termijnen van de mandaten en de vorm van het rooster zijn vastgelegd in het intern reglement. Er wordt een overzicht bijgehouden van de overige bestuursmandaten van de bestuurders.
7. Het bestuur evalueert zichzelf binnen een bepaalde termijn, vastgelegd in het intern reglement.
8. Er is een officieel en schriftelijk afsprakenkader tussen het bestuur en de directie.
9. Het afsprakenkader tussen het bestuur en de directie bevat minstens een regeling voor de hantering van mogelijke interne conflicten, en een aanwijzing van de eindverantwoordelijkheid in geval van een meerhoofdige directie.
10. De directie wordt periodiek geëvalueerd op basis van de elementen, opgenomen in het afsprakenkader tussen het bestuur en de directie.

6.6. Afspraken met de overheid over communicatie

Bij elke eigen mededeling, verklaring of publicatie van het VAF, ongeacht de drager, in verband met de activiteiten in het kader van deze beheersovereenkomst, mag het VAF de eigen huisstijl gebruiken maar moet het melding maken van de financiële steun van de Vlaamse Gemeenschap. Tevens moeten de voorgeschreven standaardlogo's van de Vlaamse overheid worden opgenomen. Deze zijn samen met de nodige technische gegevens daaromtrent op eenvoudig verzoek verkrijgbaar bij het Departement Cultuur, Jeugd en Media.

Het VAF legt aan de door het VAF gesteunde creaties en organisaties bepalingen op in verband met de communicatieve return. De door het VAF gesteunde creaties en organisaties zullen minimaal moeten aangeven dat deze tot stand zijn gekomen door financiële steun van het VAF en de Vlaamse Gemeenschap. Zij moeten de voorgeschreven standaardlogo's van het VAF en de Vlaamse overheid gebruiken.

6.7. Maatregelen en procedure bij niet naleven van de overeenkomst

Bij vermoede, schriftelijk door de minister van Media of door het Departement Cultuur, Jeugd en Media aan het VAF gemelde niet-naleving van de verplichtingen

opgelegd in de overeenkomst en door de toepasselijke regelgeving, kan door elk van de betrokken partijen een overlegmoment worden aangevraagd. Bij dit overleg moeten alle betrokken partijen aanwezig zijn, met de bedoeling dit punt uit te klaren en, zo nodig, de werking van het VAF bij te sturen.

Het VAF wordt door de minister van Media, resp. het Departement Cultuur, Jeugd en Media, schriftelijk op de hoogte gebracht van de conclusie van dit overlegmoment. Indien het VAF, binnen de drie maanden volgend op de ontvangst hiervan niet voldoet aan de in deze conclusie gestelde voorwaarden met betrekking tot de correcte naleving van de verplichtingen bepaald in onderhavige overeenkomst, kan de Vlaamse Regering, op voorstel van de minister van Media, het gemotiveerde voornemen formuleren om de toelage, bedoeld in artikel 5.1, eenzijdig te herzien.

Het Departement Cultuur, Jeugd en Media brengt het VAF binnen de vijf werkdagen per aangetekende brief op de hoogte van dit voornemen en de motivering ervan.

Het VAF mag tegen dit voornemen schriftelijk bezwaar indienen. Dit moet gebeuren per aangetekende brief gericht aan de minister van Media binnen de twintig werkdagen te rekenen vanaf de datum waarop Het Departement Cultuur, Jeugd en Media de aangetekende brief, bedoeld in het derde lid, naar het VAF stuurde.

Als het VAF tijdig bezwaar indient, dan beslist de Vlaamse Regering na onderzoek van dit bezwaar of zij het geformuleerde voornemen tot eenzijdige herziening van de toelage bevestigt, aanpast of staakt.

Als het VAF geen of laattijdig bezwaar indient, dan wordt het geformuleerde voornemen tot eenzijdige herziening van de toelage van rechtswege bevestigd.

Een herziening van de toelage gaat ten vroegste in vanaf het volgende begrotingsjaar.

Onverminderd het bovenvermelde, worden geschillen waartoe deze overeenkomst aanleiding geeft, geregeld via een verzoeningsprocedure waarbij een commissie van deskundigen een voorstel tot oplossing formuleert. Deze commissie bestaat uit twee afgevaardigden van de Vlaamse Regering en twee afgevaardigden van het VAF.

Indien op grond van dit voorstel geen vergelijk wordt gevonden, dan wordt het geschil voorgelegd aan de Vlaamse Regering nadat het bestuursorgaan van het VAF zijn standpunt met betrekking tot dit geschil heeft meegedeeld.

7. Interne organisatie

Overeenkomstig de statuten van het VAF draagt het bestuursorgaan, aangesteld door de Algemene Vergadering, de eindverantwoordelijkheid over het VAF. De dagelijkse leiding van het VAF/Gamefonds wordt toevertrouwd aan het Dagelijks

Bestuur, dat bestaat uit de directeur-intendant en de zakelijk leider. De directeur-intendant heeft de finale leiding. Het Dagelijks Bestuur rapporteert aan het bestuursorgaan. De bevoegdheden van het bestuursorgaan en het Dagelijks Bestuur worden verder omschreven in het intern reglement van het VAF.

Het Dagelijks Bestuur laat zich bij het uitvoeren van zijn taken op creatief en zakelijk vlak bijstaan door een team van vaste medewerkers, evenals door externe deskundigen die het zal aanstellen in functie van de noden die zich stellen en zoals voorzien in de bijlage aan deze overeenkomst.

Het bestuursorgaan bepaalt het aantal personeelsleden, de kwalificaties waaraan het management moet voldoen, de modaliteiten van zijn aanstelling, tewerkstelling en ontslag. De personeelsleden zijn onderworpen aan deontologische regels. Zij mogen geen steun genieten van het VAF. Zij mogen geen aandelen of deelbewijzen bezitten van, noch een bestuursfunctie uitoefenen in een rechtspersoon, die steun geniet van het VAF.

Het VAF is verplicht om te voorzien in, en de naleving van, een gedragscode en interne regels teneinde enig risico op belangenconflicten binnen het VAF te voorkomen, in het bijzonder wat betreft de besteding van de toelage die wordt verstrekt door de Vlaamse Gemeenschap.

8. Duur van de overeenkomst

Deze beheersovereenkomst treedt in werking op 1 januari 2026, na goedkeuring door de Vlaamse Regering. Ze wordt gesloten voor een periode van vijf jaar, dit wil zeggen tot en met 31 december 2030.

Deze beheersovereenkomst, met de looptijd 2026-2030, wordt ter goedkeuring aangemeld bij de Europese Commissie in kader van de Europese regelgeving inzake staatssteun.

In afwachting van goedkeuring door de Europese Commissie kan geen steun worden uitgekeerd op basis van deze beheersovereenkomst. Tot dan blijven de bepalingen inzake steunverlening van de Beheersovereenkomst 2022-2025 tussen de Vlaamse Gemeenschap en het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw met betrekking tot de werking van het VAF/Gamefonds, goedgekeurd door de Vlaamse Regering op 17 december 2021, van toepassing.

Indien zich tijdens de duur van de overeenkomst ingrijpende wijzigingen voordoen, hetzij in de maatschappelijke omgeving waarin het VAF actief is, hetzij in de beleidsopties, hetzij door een interventie door de Vlaamse minister bevoegd voor het budgettair beleid in overleg met de Vlaamse Regering ten gevolge van een belangrijke wijziging van het financiële engagement van de Vlaamse Regering tijdens de duur van de beheersovereenkomst, en deze wijzigingen de opdrachten van het VAF dermate veranderen dat deze veranderingen niet kunnen ingepast worden in de vigerende afspraken tussen de partijen, dan kan de

beheersovereenkomst op vraag van één van de ondertekenende partijen opnieuw onderhandeld en aangepast worden.

Het VAF legt uiterlijk op 30 april van het laatste jaar van deze beheersovereenkomst aan de minister van Media een ontwerp van nieuwe beheersovereenkomst voor.

Indien bij het verstrijken van de beheersovereenkomst geen nieuwe overeenkomst in werking is getreden, kan de minister van Media de huidige beheersovereenkomst tijdelijk verlengen tot het ogenblik dat er een nieuwe in werking treedt. Bij verlenging zal de Vlaamse Regering, voor zover formeel noodzakelijk, de opdracht geven aan het Departement Cultuur, Jeugd en Media om de verlengde beheersovereenkomst opnieuw aan te melden bij de Europese Commissie.

Bijlage 1: Basisprincipes VAF/Gamefonds

In deze bijlage worden enkel de basisprincipes bepaald die gelden voor steunaanvragen bij het VAF/Gamefonds. De effectieve steunmaatregelen die het VAF op basis van onderstaande basisprincipes voorziet, zijn concreet met bijhorende voorwaarden, procedures en eventuele uitzonderingen uitgewerkt in de reglementen van het VAF en worden transparant gecommuniceerd naar de sector.

1. Algemene bepalingen

- De steun van het VAF is bestemd voor de professionele gamesector in Vlaanderen en de toeleiding ernaar.
- De focus bij steunverlening ligt op Vlaams creatief en productioneel talent.
- Steun van het VAF/Gamefonds is gericht op het maken en promoten van games en de professionalisering van de lokale sector.
- De categorieën die voor ondersteuning in aanmerking komen zijn entertainmentgames, artistieke games en serious games. Omwille van het sterk evoluerend gamelandschap kunnen deze categorieën in overleg met de bevoegde minister(s) en met zijn/haar/hun formeel akkoord uitgebreid of geherdefinieerd worden, zonder dat dit een wijziging van de beheersovereenkomst tot gevolg heeft. Komen alleszins niet voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten); bedrijfsgames (bv. voor bijscholingen of teambuilding); games die geen op zichzelf staande (spel)ervaring bieden (bv. omdat ze deel uitmaken van een bordspel, een stadspel, ...), installatiegames vormen hierop een uitzondering; games die binnen een opleiding of als onderzoeksproject aan een universiteit of hogeschool worden gemaakt (de verdere uitwerking van een afstudeerproject naar een volledige game na het afronden van de opleiding, komt wél in aanmerking voor steun). Worden evenmin ondersteund: games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, gokken, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten. Het VAF kan, afhankelijk van het domein, zowel projectsteun als meerjarige steun verlenen. Het VAF kan, afhankelijk van het domein, selectieve en automatische steun verlenen.
- Het VAF kan, afhankelijk van het domein, zowel majoritair Vlaamse als minoritair Vlaamse projecten steun verlenen. Voor invulling: zie begrippenkader.
- Afhankelijk van het domein en de soort steun, kan worden aangevraagd door rechtspersonen en/of natuurlijke personen.
- Steun kan de vorm aannemen van financiële steun of niet-financiële steun zoals bijvoorbeeld coaching.

- Afhankelijk van het domein en soort steun, is verleende financiële steun al dan niet terugbetaalbaar aan het VAF.
- Steun van het VAF kan teruggevorderd worden bij het kennelijk niet of slecht uitvoeren van de verplichtingen van de aanvrager ten aanzien van het VAF.
- Naast reguliere deadlines voor steunaanvragen die jaarlijks gepubliceerd worden kan het VAF ook ad hoc open oproepen organiseren, al dan niet met externe partners.
- Alle deadlines en open oproepen worden op vaf.be gepubliceerd en ook actief verspreid via de nieuwsbrief en/of sociale mediakanalen van het VAF.
- Aanvragen gebeuren via de online aanvraagmodule van het VAF.
- Voor de beoordeling en selectie van de aanvragen wordt voor selectieve steun advies bij externe deskundigen uit binnen- en buitenland ingewonnen. De externe deskundigen zijn gehouden aan een objectieve en onafhankelijke beoordeling en aan een integriteitsverbintenis. VAF-medewerkers hebben geen stemrecht in de beoordelingscommissies en jury's. Zij staan in voor de leiding en coördinatie van de commissiewerkzaamheden, bewaken het verloop van de beoordeling in functie van de ruimere beleidscontext, en zorgen voor de opvolging van het traject van de aanvraagdossiers vanaf de indiening tot en met de volledige afhandeling ervan.
- De beslissingen worden door het bestuursorgaan van het VAF genomen op basis van het voorstel van het managementteam. Voor selectieve steun is dit voorstel gebaseerd op advies van de externe deskundigen. Voor automatische steun is dit op basis van eigen onderzoek van de aanvraag. Het bestuursorgaan kan aan het Dagelijks Bestuur volmacht verlenen om beslissingen over steunaanvragen te nemen. De beslissing van het VAF zal binnen de drie werkdagen na de beslissing schriftelijk aan de aanvrager worden bezorgd. Ten laatste binnen de maand nadat de beslissing werd genomen zal de aanvrager in voorkomend geval bijkomend ook de schriftelijke motivering van deze beslissing op basis van het advies van de betrokken beoordelingscommissie ontvangen.
- De uitbetaling van financiële steun verloopt in schijven, tenzij in uitzonderlijke omstandigheden. De uitbetalingen zijn gebonden aan een grondig onderzoek door het VAF van alle stukken die volgens het reglement of de individuele overeenkomst met de aanvrager moeten ingediend worden. Financiële steun kan alleen worden verleend voor zover de financiële middelen van het VAF daartoe in het VAF aanwezig zijn.
- Het verstrekken van een bepaald soort steun aan een Project verplicht het VAF niet om aan hetzelfde project ook andere soorten steun toe te kennen.
- Een verleende financiële steun is niet overdraagbaar aan derden zonder voorafgaandelijke schriftelijke toestemming van het VAF.

- Aanvragers die hun verplichtingen jegens het VAF niet nakomen of herhaaldelijk te laat of in onvoldoende mate nakomen, kunnen van toekomstige aanvragen of steun worden uitgesloten tot ze zich in regel stellen.
- De steun van het VAF moet vermeld worden bij de publiekmaking van de ondersteunde creaties of organisaties, zoals bepaald in het reglement en geconcretiseerd in de contracten met de aanvragers.

2 Steun aan creatie

2.1 – Soort steun

Het VAF verleent steun voor het concipiëren, ontwikkelen, schalen en economisch verduurzamen van games.

Steun aan creatie kan onder andere de vorm aannemen van steun voor prototype, steun voor vertical slice, productiesteun en steun na release. Voor sommige categorieën en formats kan het VAF voorafgaand aan een indiening een pitchfase invoeren die al dan niet beslissend is voor het kunnen aanvragen van steun.

Er kan tevens gebruik worden gemaakt van de steunmaatregelen die bij wijze van pilootproject worden ontwikkeld.

Het betreft enkel selectieve projectsteun.

Aanvragers zijn niet verplicht om voor alle fases steun aan te vragen. Steun na release en promotiesteun staan los van de andere steunvormen, omdat deze steunvormen bedoeld zijn voor fases die zich grotendeels na de afwerking van de originele creatie afspelen. Zelfs na definitieve afwijzing van een aanvraag prototype-, vertical slice- of productiesteun kan de aanvrager nog tot tweemaal toe (een eerste indiening en eventueel een herindiening) een aanvraag indienen voor zowel promotiesteun als steun na release.

2.2 – Wie kan aanvragen?

Rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel of een permanent agentschap is gevestigd in Vlaanderen. Omroepen, dienstenverdelers en onderwijsinstellingen zijn uitgesloten van steun.

De aanvrager is de gamestudio die de game ontwikkelt.

2.3 – Majoritair/minoritair Vlaamse projecten

Een creatie wordt als majoritair Vlaams beschouwd indien het IP geheel of gedeeltelijk (en minstens in verhouding tot de door de Vlaamse gamestudio aangebrachte middelen) in Vlaamse handen is en de makers hun creatieve vrijheid in grote mate behouden. De criteria worden verder uitgewerkt in het reglement. In de prioriteitennota wordt opgenomen dat bij gelijkwaardige positieve

beoordeling van twee Projecten waarvan één een verband houdt met de Vlaamse geschiedenis of het Vlaams erfgoed, dit laatste project de prioriteit voor goedkeuring krijgt.

Als minoritair Vlaams wordt aanzien: een coproductie uit een ander territorium die tot stand komt in samenwerking met een Vlaamse gamestudio en die niet aan de criteria voor majoritair Vlaamse producties voldoet. De criteria worden verder uitgewerkt in het reglement.

Bij minoritair Vlaamse projecten moet al een deel van de financiering verzekerd zijn (in ieder geval als het project ontstaat in een land waar steunmaatregelen voor games aanwezig zijn) of moet de game al gedeeltelijk afgewerkt zijn om te garanderen dat het project zeker gerealiseerd zal kunnen worden binnen de vooropgesteld scope; dit wordt bepaald in het reglement.

2.4 – Bedragen

De concrete premies en bedragen die aangevraagd kunnen worden staan vermeld in het reglement. Het VAF heeft het recht om een lager bedrag of een andere premie toe te kennen dan door de aanvrager werd aangevraagd.

Het maximum toe te kennen bedrag aan prototypesteun bedraagt 25.000 euro.

Het maximum toe te kennen bedrag aan creatiesteun (vertical slice, productie en steun na release) bedraagt 400.000 euro (inclusief reeds verkregen prototypesteun). Er zijn geen afzonderlijke maxima per fase.

2.5 – Steunintensiteit

Algemeen wordt gesteld dat de staatssteun maximum 50% van het totale creatiebudget (prototype, vertical slice, productie en steun na release) van de game mag bedragen. Uitzonderingen hierop zijn mogelijk voor games die kunnen bestempeld worden als 'moeilijke werken'*. Hierbij geldt in principe een maximum steunintensiteit van 80% van het totale creatiebudget.

*De term 'moeilijke werken' in de context van deze financiering verwijst niet naar de moeilijkheidsgraad van het spel of de complexiteit van de ontwikkeling, maar naar bovengemiddeld hoge risico's met betrekking tot een commercieel succesvolle exploitatie.

Voor de markt van videogames kan er gesproken worden van 'moeilijke werken' als er aan een of meerdere van de volgende voorwaarden wordt voldaan of indien er bijzondere omstandigheden van kracht zijn die een afwijking van deze voorwaarden verdedigbaar maken:

1. Eerste en tweede game waarvoor een gamestudio steun krijgt. Een studio kan slechts tweemaal een beroep doen op deze uitzonderingsmaatregel, tenzij een vorig onafgewerkt project wordt stopgezet.
2. Games die bewust afwijken van de trends die van kracht zijn in de markt en daardoor moeilijker te financieren zijn met privaat geld.

3. Games die een nieuwe wending geven aan het portfolio van een studio en daardoor als bijzonder risicovol worden gezien.
4. Games met een innovatief karakter (USP's) technisch, creatief of gameplayvlak.
5. Serious games die een grote positieve, maatschappelijke impact kunnen hebben.
6. Artistieke games waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is (bijvoorbeeld voor gebruik in musea).
7. Andere games mits goede onderbouwing dat het marktrisico bijzonder groot is.

Of een game als een moeilijk werk kan worden gezien hangt af van de specifieke beoordeling en kan verschillen van project tot project.

Voor coproducties zal het VAF de steunintensiteitsregels volgen die van toepassing zijn in het territorium van de coproducent, voor zover deze conform de Europese regelgeving zijn. Indien deze regels afwezig zijn, houdt het VAF zijn eigen regels aan.

2.6 – Culturele test voor ontvankelijkheid

Om voor steun van het VAF/Gamefonds in aanmerking te komen, dient het project positief te scoren op een zogenaamde culturele test. Het voldoen aan deze test is een minimumvereiste voor ontvankelijkheid, maar geen garantie voor het verkrijgen van steun.

Een gameproject is enkel ontvankelijk, als het aan minimaal twee criteria van de categorieën I en II en minimaal één criterium van categorie III voldoet:

I. Culturele context en inhoud (minimaal twee criteria, waaronder verplicht criterium 1):

1. De game verschijnt minstens ook in het Nederlands.
2. De game speelt zich geheel of gedeeltelijk af in Vlaanderen, België of in de EER. In geval van een fictieve wereld wordt er gekeken naar de domicilie en/of de persoonlijke connectie van het art- en/of verhaalteam met Vlaanderen, België of de EER.
3. Een of meerdere personages (al dan niet fictief) of interactieve voorwerpen (bv. in racegames, puzzelgames, ...) in het spel verwijzen naar Vlaanderen, België of de EER.
4. Het verhaal bevat een of meerdere verwijzingen naar Vlaanderen, België of de EER. Onder verhaal kan ook environmental storytelling, worldbuilding en lore gerekend worden. In geval van een fictieve wereld wordt er gekeken naar de domicilie en/of de persoonlijke connectie van het art- en/of verhaalteam met Vlaanderen, België of de EER.
5. De vormgeving is volledig of gedeeltelijk geïnspireerd door de visuele cultuur van Vlaanderen, België of de EER.

6. De game is volledig of gedeeltelijk gebaseerd op literatuur, film, tv, ... of bevat muziek uit Vlaanderen, België of de EER.

7. De game is geheel of gedeeltelijk afgestemd op de onderwijscultuur in Vlaanderen, België of de EER.

De culturele context en inhoud kunnen in uitzonderlijke gevallen ook niet-Europees zijn, wanneer deze duidelijk omkaderd en bijzonder creatief of innovatief zijn vormgegeven en wanneer op grond van II en III aanzienlijk meer criteria vervuld zijn.

II. Cultureel/creatief platform (minimaal twee criteria, waaronder verplicht criterium 1 of 2)

1. Minstens 50% van de kernteamleden behoren tot het Vlaamse gamelandschap*. In het geval van een coproductie wordt er gekeken naar het samengestelde team.

Onder kernprofielen verstaan we de teamleden die verantwoordelijk zijn voor de fundamentele bouwstenen van het gameproject in kwestie en die het finale zeggenschap hebben over dat deel van de game. Voor de meeste games zijn de vier kernprofielen: producer, artdirector, game director en technical director. Hier kan, afhankelijk van het soort game, van afgeweken worden. Bij verhalende games kan de narrative director bijvoorbeeld een kernprofiel zijn.

2. De game heeft een sterk stimulerend effect op de Vlaamse culturele en creatieve economie. Wat verstaan wordt onder 'sterk stimulerend' hangt af van de specifieke beoordeling en kan verschillen van project tot project.

3. Aanmoediging van jong talent: het team omvat afgestudeerden van Vlaamse universiteiten, hogescholen of hogere beroepsopleidingen, die minder dan vijf jaar geleden zijn afgestudeerd of als de afgestudeerde - ingeval de onderwijsinstelling in het buitenland lag - momenteel in Vlaanderen woont.

4. Er wordt samengewerkt met professionals uit andere lidstaten van de EER.

*Hebben hun hoofdverblijfplaats en/of worden belast in Vlaanderen, of zijn in andere opzichten met de Vlaamse cultuur vertrouwd, bijvoorbeeld op grond van de kwalificaties die ze in Vlaanderen hebben gehaald, hun werkervaring in Vlaanderen of een langdurig verblijf in Vlaanderen. Fysieke personen van elke nationaliteit of achtergrond kunnen tot het Vlaamse gamelandschap behoren.

III. Artistieke, creatieve en technologische innovatie (minimaal één criterium)

Het spel is bijzonder creatief of innovatief op volgende vlakken:

1. Gameplay
2. Artistieke vormgeving
3. Verhaal/thematiek
4. Gebruikte technologie

5. Gebruikte muziek/sound design

2.7 – Bezwaren

Indieners van steunaanvragen voor creatie wiens Project tweemaal op rij door het VAF werd afgewezen, hebben de mogelijkheid om eenmaal voor dat Project een gemotiveerd bezwaarschrift in te dienen bij het bestuursorgaan van het VAF, dat zich laat adviseren door een bezwaarcommissie. De beslissing die het bestuursorgaan op basis van dit advies neemt, is definitief. De modaliteiten en voorwaarden staan vermeld in het reglement.

2.8 – Terugbetaling

Steun aan niet-gerealiseerde games is in principe niet terugbetaalbaar.

Voor alle gerealiseerde projecten is de steun wel terugbetaalbaar uit de exploitatie-ontvangsten: de door het VAF verleende productiesteun, de eventueel door het VAF verleende steun aan prototype en vertical slice en steun na release inbegrepen, wordt terugbetaald uit de netto-ontvangsten die door de game worden gegenereerd. Uit deze netto-ontvangsten wordt aan het VAF een percentage terugbetaald dat overeenkomt met de verhouding van de totale door het VAF verleende steun in de totale financiering van de creatie, tot de volledige terugbetaling van de totale steun.

2.9 – Verplichte bestedingen in de Vlaamse Gemeenschap

In ruil voor het door het VAF toegekende steunbedrag, moet een equivalent van minstens 100% van dit bedrag ervan besteed worden in de Vlaamse Gemeenschap (of Vlaams Gewest en Brussels Hoofdstedelijk Gewest). Hiervan kan in onderling akkoord met het VAF worden afgeweken, indien gemotiveerde omstandigheden een lagere bestedingsverplichting verantwoorden. De aanvrager behoudt alleszins het recht om minimum 20% van het productiebudget van de game in andere lidstaten van de Europese Unie uit te geven zonder dat de toegekende steun van het VAF hierom wordt verminderd.

2.10 – Niet-commerciële en promotionele verspreiding

De Vlaamse Gemeenschap en het VAF beschikken over het recht om de door het VAF ondersteunde games ten vroegste twee jaar na de eerste publieke release ervan geheel of gedeeltelijk niet-commercieel te verspreiden en publiek mee te delen voor eenmalige specifieke culturele acties in het buitenland, na voorafgaand overleg met de aanvrager in het kader van eventueel nog lopende exclusieve commerciële rechten.

Het VAF beschikt over het recht om de games die het ondersteunt kosteloos publiek geheel of gedeeltelijk mede te delen, te reproduceren en te verspreiden in het specifieke kader van de promotieactiviteiten die het zelf organiseert of waaraan het deelneemt.

3. Talentontwikkeling

3.1 – Soort steun

De activiteiten en steuntoekenningen binnen talentontwikkeling hebben tot doel om Vlaams, opkomend en meer ervaren talent te ontdekken, te begeleiden, te vormen en doorgroeikansen te bieden.

Binnen dit onderdeel van de werking kan het VAF-projectsteun en meerjarige steun toekennen. Meerjarige steun geldt enkel voor steun aan binnen- en buitenlandse (opleidings)initiatieven.

Projectsteun kan toegekend worden onder de vorm van selectieve en/of automatische steun.

3.2 – Wie kan aanvragen?

Afhankelijk van de soort premie:

Natuurlijke personen van elke nationaliteit, die gedomicilieerd zijn, permanent resideren of hun beroep uitoefenen in de Europese Unie.

Rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel of een permanent agentschap is gevestigd in Vlaanderen. Omroepen, dienstenverdelers en onderwijsinstellingen zijn uitgesloten van steun.

3.3 – Bedragen

De concrete premies en bedragen die aangevraagd kunnen worden staan vermeld in het reglement. Het VAF heeft het recht om een lager bedrag of een andere premie toe te kennen dan door de aanvrager werd aangevraagd. In elk geval wordt een maximumbedrag van 50.000 euro per premie gehanteerd.

3.4 – Terugbetaling

Steun die in het kader van talentontwikkeling wordt in principe toegekend aan concrete gameprojecten volgt op het vlak van terugbetaling de regels van creatiesteun, tenzij anders bepaald voor het initiatief in kwestie.

Andere steun is niet terugbetaalbaar.

4. Promotie

4.1 – Soort steun

Elke game die door het VAF wordt gesteund, dient door de gamestudio met ambitie, een doordachte strategie en vakmanschap in de markt worden gezet. Als de gamestudio zelf niet over deze kennis beschikt en niet samenwerkt met een bedrijf dat hiervoor kan zorgen (zoals een uitgever) moet het team zich bijscholen in deze discipline en/of deze expertise extern inhuren, eventueel met

promotiesteun. Als de gamestudio dit niet doet, kunnen de creatiemiddelen die werden toegekend, integraal worden teruggevorderd.

4.2 – Wie kan aanvragen?

Rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel of een permanent agentschap is gevestigd in Vlaanderen. Omroepen, dienstenverdelers en onderwijsinstellingen zijn uitgesloten van steun.

De aanvrager is de gamestudio die de game ontwikkelt.

4.3 – Majoritair/minoritair Vlaamse projecten

Promotiesteun kan zowel voor majoritair als minoritair Vlaamse projecten aangevraagd worden. Het is daarbij steeds van cruciaal belang dat de Vlaamse studio steeds voldoende zichtbaarheid krijgt bij de promotie van de game.

4.4 – Bedragen

De concrete premies en bedragen die aangevraagd kunnen worden staan vermeld in het reglement. Het VAF heeft het recht om een lager bedrag of een andere premie toe te kennen dan door de aanvrager werd aangevraagd.

Het maximum toe te kennen bedrag aan promotiesteun bedraagt 75.000 euro. Binnen de creatiemiddelen mag tijdens de creatiefases prototype, vertical slice en productie al 25.000 euro gecumuleerd uitgegeven worden aan promotie.

4.5 – Steunintensiteit

Voor promotiesteun geldt een steunintensiteit van 80%.

4.6 – Culturele test voor ontvankelijkheid

Om voor promotiesteun van het VAF/Gamefonds in aanmerking te komen, dient het project positief te scoren op een zogenaamde culturele test. Het voldoen aan deze test is een minimumvereiste voor ontvankelijkheid, maar geen garantie voor het verkrijgen van steun. Het gaat om dezelfde test als bij Creatiesteun.

4.7 – Bezwaren

Indieners van steunaanvragen voor promotie wiens Project tweemaal op rij door het VAF werd afgewezen, hebben de mogelijkheid om eenmaal voor dat Project een gemotiveerd bezwaarschrift in te dienen bij het bestuursorgaan van het VAF, dat zich laat adviseren door een bezwaarcommissie. De beslissing die het bestuursorgaan op basis van dit advies neemt, is definitief. De modaliteiten en voorwaarden staan vermeld in het reglement.

4.8 – Terugbetaling

Promotiesteun dient in principe niet terugbetaald te worden, tenzij het de enige steunvorm is die werd toegekend aan de game in kwestie.

4.9 – Verplichte besteding in de Vlaamse Gemeenschap

Omdat games zich richten op de wereldwijde markt, gebeuren de kosten voor promotie vooral in het buitenland, zoals: advertenties op sociale media, het inschakelen van een PR-bureau, aanwezigheid op internationale beurzen, festivals en conferenties, de vergoeding van influencers, ... Het merendeel van het toegekende steunbedrag mag daarom in het buitenland worden besteed. Het VAF is van mening dat de gamestudio zelf ook een belangrijke rol moet spelen bij de marketing van zijn game, en er dus ook Vlaamse kosten moeten zijn.

6. Steun aan beroepsorganisaties

Het VAF kan steun verlenen aan **beroepsorganisaties**, voor zover deze rechtspersoonlijkheid hebben, representatief zijn, zich richten tot gamestudio's gevestigd in de Vlaamse Gemeenschap, en actief zijn in de categorieën die voor ondersteuning door het VAF/Gamefonds in aanmerking komen. Het VAF kan bijkomende voorwaarden formuleren om voor deze steun in aanmerking te komen. Deze steun is onderworpen aan de *de minimis* verordening van de Europese Commissie (ref. V° 1998/2006) en eventuele vervolgverordeningen op deze regelgeving.

Bijlage 2: Begrippenkader VAF/Gamefonds

Onderstaande termen worden enkel omschreven volgens hun betekenis in de specifieke context van deze beheersovereenkomst en de werking van het VAF.

Artistieke game: games als interactieve kunst, waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is (bijvoorbeeld in musea of op alternatieve gamefestivals). Ook experimentele games (al dan niet met kunstzinnige boodschap) in gewone of installatievorm behoren tot deze categorie.

Automatische steun: steun die volgens bepaalde regels aan een aanvrager wordt toegekend, zonder tussenkomst van een Beoordelingscommissie of een Jury. Een vorm van automatische steun zijn impulspremies.

Beoordelingscommissie: een groep van experts die voor een langere periode is aangeduid om aanvragen te beoordelen.

Coaching: begeleiding door de tussenkomst van en dialoog met een ervaren, adviserende professional, die vanuit specifieke deskundigheid en ervaring bijkomende expertise aanbiedt.

Dagelijks bestuur: de directeur-intendant en de zakelijk leider van het VAF.

Distributie: verdeling van een game naar de eindgebruiker of een vertoner (in brede zin).

Entertainmentgame: games die in de eerste plaats gericht zijn op het spelplezier en die verschijnen op een of meerdere commerciële platformen.

Environmental storytelling: het verhaal van de game wordt geheel of gedeeltelijk verteld via de omgeving in plaats van dialogen of cutscenes.

Game: een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals bijvoorbeeld pc, spelconsole, smartphone, tablet, enzovoort.

Game jam: een uitdaging en/of wedstrijd waarbij deelnemers in een heel korte tijd (bijvoorbeeld een weekend) een ruwe game ontwikkelen.

Inclusie: het eerste Actieplan Inclusie van het VAF, gelanceerd op 1 juli 2022, stelt dat het VAF staat voor een open en respectvolle cultuur die je als organisatie of maatschappij wil creëren. Een cultuur waarbij iedereen zichzelf kan zijn ongeacht gender, etnisch-culturele achtergrond, religie, seksuele voorkeur, lichamelijke of mentale beperking, socio-economische situatie, opleiding en leeftijd. In zo'n cultuur staat het bieden van gelijke toegang en kansen voorop en is er geen plaats voor discriminatie of onverdraagzaamheid. Voor deze beheersovereenkomst geldt de omschrijving van het in voege zijnde Actieplan. Deze kan dus wijzigen in functie van vervolg-Actieplannen.

Jury: een groep experts die ad hoc wordt samengesteld en ad hoc beoordeelt.

Lore: dit zijn de achtergrondverhalen, mythes en kennis die de wereld en personages van een game meer diepte en betekenis geven.

Meerjarige steun: financiële steun aan organisaties die wordt toegekend voor meerdere jaren.

Platformhouder: maker van de toestellen waarop games kunnen gespeeld worden. In meerdere gevallen treden platformhouders op als (enige) aanbieders van digitale exemplaren van games voor deze toestellen.

Project: een nog niet gerealiseerde game.

Projectsteun: financiële steun voor één project.

Projectvoorstel: het voorgelegde plan voor het realiseren van een bepaalde game.

Promotie: alle strategische en uitvoerende activiteiten die gericht zijn op het positioneren, promoten en onder de aandacht brengen van een game met als doel deze zo succesvol mogelijk te vermarkten.

Prototype: een speelbare versie van de belangrijkste gameplaymechanismen van de toekomstige game.

Selectieve steun: steun die wordt toegekend na een selectieprocedure via een Beoordelingscommissie of een Jury.

Serious game: games die bepaalde vaardigheden willen aanleren of die een maatschappelijke doelstelling hebben, zoals sensibilisering rond bepaalde onderwerpen.

Steun na release (bij games): bijkomende steun die kan aangewend worden voor onder andere lokalisering, overzetten naar extra platformen, uitbreiden van content, enzovoort.

Steunintensiteit: het totaal percentage aan overheidssteun (of staatssteun) binnen de financiering van een project, afkomstig uit een lidstaat van de E.U. en de E.E.R.

Systemen (bij games): sommige (vaak meer complexe games) halen (een deel van) hun gameplay uit systemen die op de achtergrond voortdurend actief zijn. Deze systemen interageren met elkaar en vormen zo een geïntegreerd geheel.

Vertical slice: een afgewerkt level waarin de 'core gameplay loop' verwerkt zit en waaruit de productiewaarden die worden nagestreefd voor de afgewerkte game blijken.

Vlaanderen: het Nederlandse taalgebied en (het tweetalig gebied) Brussel (-Hoofdstad).

Worldbuilding: is het creëren van een geloofwaardige en samenhangende spelwereld, met eigen regels, culturen, geschiedenis en sfeer

Opgemaakt te Brussel op 19 december 2025,

in 3 originele exemplaren, waarvan één exemplaar voor elke contracterende partij,

Vlaams minister van Brussel en Media Cieltje van Achter

Voorzitter van het VAF
Anouk Mertens

Directeur-intendant van het VAF
Karla Puttemans

Zakelijk leider van het VAF
Yannick Roman