

**Beheersovereenkomst 2022-2025  
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 de heer Benjamin Dalle, Vlaamse minister van Brussel, Jeugd en Media, hierna de minister van Media genoemd, wiens kabinet gevestigd is te 1000 Brussel, Koolstraat 35, bus 5

en van

de heer Ben Weyts, Viceminister-president van de Vlaamse Regering en Vlaams minister van Onderwijs, Sport, Dierenwelzijn en de Vlaamse Rand, hierna de minister van Onderwijs genoemd, wiens kabinet gevestigd is te 1000 Brussel, Kreupelenstraat 2 enerzijds

EN

Het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw, hierna het VAF genoemd, met zetel in het Huis van de Vlaamse Film, 1000 Brussel, Bisschoffsheimlaan 38, vertegenwoordigd door de heer Siegfried Bracke, voorzitter van het bestuursorgaan, de heer Koen Van Bockstal, directeur-intendant en de heer Frederik Beernaert, zakelijk leider, anderzijds

overeengekomen wat volgt:

# Inhoudstafel

<b><u>1 Missie: Het VAF zet zich in om film, games en series te ondersteunen, van idee tot beleving</u></b> .....	<b>1</b>
<b><u>2 De ambities van het Vlaams Audiovisueel Fonds</u></b> .....	<b>1</b>
<b><u>3 Strategische en operationele doelstellingen</u></b> .....	<b>6</b>
<b><u>4 Organisatie, toezicht en financiën</u></b> .....	<b>9</b>
<b><u>5 Bijlage 1: Basisprincipes VAF/Gamefonds</u></b> .....	<b>22</b>
<b><u>6 Bijlage 2: Begrippenkader VAF/Gamefonds</u></b> .....	<b>34</b>

# 1 Missie: Het VAF zet zich in om film, games en series te ondersteunen, van idee tot beleving.

***Het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) ondersteunt de Vlaamse onafhankelijke, professionele audio-, audiovisuele en gamesector.***

***Het vervult daarbij meerdere rollen. Als beleidsinstrument van de Vlaamse Gemeenschap is aandacht voor de volledige culturele en economische waardeketen (van idee tot beleving) zijn kerntaak. Daarnaast werkt het VAF als een actieve partner mee aan het behouden en vormgeven van een bloeiende sector in Vlaanderen. Het wil de dynamiek van de audiovisuele creatiesector en gamesector bestendigen en verhogen, verder bijdragen tot professionalisering, de band met zowel een niche als een breed publiek helpen vergroten, en originele en nieuwe creaties kansen geven.***

***En verder is het VAF ook een gedreven ambassadeur van de Vlaamse audiovisuele en gamesector in binnen- en buitenland.***

## 2 De ambities van het Vlaams Audiovisueel Fonds

Het VAF bouwt aan een kwaliteitslabel, zet in op identiteit, zichtbaarheid en beschikbaarheid en combineert dat met focus op kwaliteit, originaliteit, diversiteit, culturele meerwaarde, innovatie en publiekbereik. De creaties die het ondersteunt mikken op diverse publieksgroepen, maar beogen, rekening houdend met het specifieke genre, steeds een maximaal publieksbereik binnen hun specifieke doelgroepen.

Lokale content vertelt ons iets over wie we zijn en weerspiegelt de culturele en democratische waarden van de maatschappij waarin we leven. De productie, distributie en consumptie van media- en gamecontent veranderen razendsnel. Buitenlandse (betaal)platformen bieden voornamelijk buitenlandse films, series, en games aan. Dankzij de quasi onbeperkte budgetten is hun aanbod doorgaans kwalitatief, vernieuwend en aantrekkelijk en dankzij een concurrentiële prijszetting weten ze steeds meer kijkers of gamers voor zich te winnen. Dit zorgt voor enorme uitdagingen voor lokale spelers.

Inzetten op onze identiteit alleen volstaat echter niet, minstens even belangrijk is aandacht voor zichtbaarheid. *Onze audiovisuele en gamecontent moet zichtbaar,*

*breed toegankelijk en vlot beschikbaar zijn. Het VAF heeft de ambitie om de culturele uitstraling én het bereik van de Vlaamse film, series en games te verhogen.*

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

## **2.1 - FINANCIERING VAN PROJECTEN IS EN BLIJFT DE KERNTAAK, ONDERSTEUND DOOR BEGELEIDING EN OMKADERING VAN CREATIE EN TALENT**

Het VAF fungeert als financiële motor, dit wil zeggen: het VAF blijft in eerste instantie een verstrekker van financiële middelen voor de Vlaamse gamesector op basis van duidelijke beleidsdoelstellingen, heldere procedures en reglementen. Naast de noodzakelijke financiële bijdrage van het VAF, blijft VAF-financiering ook een uiterst belangrijk kwaliteitsmerk voor gamestudio's als hefboom om verdere financiering uit andere kanalen te bekomen.

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 worden tijdig opgemerkt en krijgen toegang tot zeer uiteenlopende vormen van talentontwikkeling, professionele vorming, coaching en begeleiding. Daarnaast is er ook aandacht voor de doorstroming van nieuw naar gevestigd talent en wordt ook aan meer ervaren talent voldoende blijvende aandacht besteed.

Zo zorgt het VAF er mee voor dat Vlaamse games in Vlaanderen en internationaal erkenning oogsten en het publiek enthousiasmeren omdat ze als origineel, relevant en hoogstaand kwalitatief worden ervaren.

Sterke, verrassende, authentieke en originele games vormen zonder uitzondering de ruggengraat van zo'n succes. Het ontwikkelen van dergelijke, productioneel haalbare games is tijdrovend, vraagt talent, maar ook geduld, voldoende financiering en professionele begeleiding op maat. Voldoende middelen beschikbaar stellen van bij de aanvang van het proces, vergroot aanzienlijk de kans op meer spraakmakende resultaten. Boeiende gameplay staat stevast centraal bij games, maar het belang van sterke verhalen wordt steeds groter. Beklijvende, relevante en toegankelijke verhalen zijn steeds vaker een troef van bredere meer commerciële publieksgames, maar evenzeer bij experimentele en meer artistieke of vernieuwende games. Door verder ook het inclusieve karakter te bewaken zorgen we er samen met de gamesector voor dat we de rijkdom en diversiteit van de levende en evoluerende cultuur en samenleving weerspiegelen. Sterke inhoud, hoge kwalitatieve productie en zorgvuldige aandacht voor publieksbereik bieden meer garantie op succes.

Innovatie maakt eveneens deel uit van het DNA van het VAF. Daarmee bedoelen we het inzetten op innovatieve formats via het actief investeren in projecten die durven afwijken van huidige trends, maar minstens evenzeer op innovatie op het vlak van storytelling, waarbij kruisbestuiving en cross-over actief aangemoedigd wordt. Het VAF stimuleert dus zowel inhoudelijke als vormelijke innovatie en staat via een laboratoriumfunctie nadrukkelijk open voor experiment. Zo stimuleren we actief nieuwe formats met zowel artistiek als marktpotentieel.

## **2.2 - HET VAF ORGANISEERT EN INTENSIFIEERT OVERLEG MET DE SECTOR ALS BETROKKEN PARTNER**

Het VAF neemt een belangrijke rol op als partner en ambassadeur van de audio, audiovisuele en gamesector. 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. Daarbij zijn de belangrijkste gesprekspartners de leidinggevende profielen in de gamestudio's (CEO's, Game Directors, Narrative leads, Design leads, enzovoort). Afhankelijk van bepaalde dossiers of thema's kan dit overleg aangevuld worden met specifieke complementaire expertise uit andere geledingen van het beroep. Het VAF neemt geen rol van belangenbehartiger op zich, maar creëert een overlegplatform voor informatiedeling en -uitwisseling waar de belangrijke partijen uit de sector regelmatig met elkaar in overleg kunnen gaan.

Op die manier wordt 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 de audiovisuele en game-opleidingen in Vlaanderen zijn prioritaire gesprekspartners van het VAF. Zij stomen in Vlaanderen de professionals van morgen klaar om in deze sectoren op heel diverse manieren aan de slag te gaan. Deze opleidingen gaan breder dan waar het VAF voor staat, maar er zijn zeer gelijklopende belangen. Hoewel de aanpak en programma's van de bestaande hogere opleidingen niet identiek zijn, en er informeel redelijk wat contacten met het VAF zijn, kan meer structureel overleg tussen het VAF en de diverse opleidingen zorgen voor een betere afstemming en complementariteit. Zo'n overleg kan ook leiden tot actieve samenwerking rond gedeelde doelstellingen.

## **2.3 - HET VAF BOUWT HET GAMEFONDS UIT TOT EEN VOLWAARDIGE DERDE POOT BINNEN HET VAF**

Het afgelopen decennium was het Gamefonds nog het kleinere zusje binnen het VAF. Gezien zowel de culturele én de economische meerwaarde van games vraagt dit na de bescheiden opstart van de vorige beheerperiodes om een stevige inhaalbeweging. Het potentieel is enorm, maar er valt geen tijd te verliezen. Het

VAF zet dus in op een vergelijkbare insteek op het creatieproces als bij het Filmfonds en Mediafonds met aandacht voor gamedesign, storytelling, ontwikkeling, productie, marketing en distributie. Dit zal een stevige inspanning vergen die ook nadrukkelijk beleidsdomeinoverschrijdend is (cultuur, media, onderwijs en innovatie; allemaal hebben ze duidelijke belangen in dit segment van de sector). Ook aandacht voor meer gerichte economische ondersteuning maakt daar integraal deel van uit.

## **2.4 - INTERNATIONALE EN NATIONALE PROMOTIE VAN KWALITATIEVE VLAAMSE GAMES GAAT HAND IN HAND**

Kwalitatieve creatie, voldoende ondersteund door talentontwikkeling, kan alleen via uitgekiende promotie een breed en divers publiek bereiken. Zichtbaarheid, brede toegankelijkheid en beschikbaarheid (in Vlaanderen, internationaal en op voldoende platformen) genereert belangstelling en draagvlak voor Vlaamse games. De VAF Game-afdeling zorgt in samenwerking met o.a. FIT voor intensieve ondersteuning van deze Vlaamse games in binnen- en buitenland met een scherpe focus en heldere prioriteiten. Het VAF/Gamefonds stelt hierbij vooral zijn expertise ter beschikking; de inzet van financiële middelen kan enkel dienen om hiaten in te vullen die niet door andere actoren kunnen aangepakt worden.

## **2.5 - MAATSCHAPPELIJKE MEERWAARDE**

Het VAF neemt zijn maatschappelijke verantwoordelijkheid ernstig en speelt op dit vlak vanuit zijn concreet ondersteuningsbeleid de rol van katalysator voor de volledige audiovisuele en gamesector.

Zo bouwt het VAF verder zijn voorhoederol in Europa met betrekking tot ecologische duurzaamheid in de audiovisuele en gamesector verder uit.

Naast een voorbeeldfunctie op het vlak van ecologisch verantwoord produceren, bepaalt het VAF mee de standaard voor *fair practices* en stimuleert het VAF de sector om de lat hoog te leggen. Dit heeft onder meer betrekking op het stimuleren van een faire rechtenregeling bij de financieel ondersteunde producties, eerlijke verloning en correcte sociale omstandigheden waarin crews werken, de correcte naleving van het Sociaal Charter, aandacht voor adviezen van het Vlaams Expertisecentrum Suïcidepreventie en bewustmaking over grensoverschrijdend gedrag in de sector.

Gelijkwaardig talent verdient gelijke kansen. Bijzondere aandacht zal gegeven worden aan gendergelijkheid. Het VAF wil de komende jaren actiever inzetten op inclusie, zowel aan de kant van de makers als wat betreft een authentiekere weerspiegeling van onze hedendaagse samenleving op het scherm. De noodzaak daartoe wordt ingegeven door de evoluties binnen de Vlaamse bevolkingspiramide. Vlaanderen vertoont vandaag en de volgende twintig jaar alle

kenmerken van een verouderde bevolking met eigen specifieke contentbehoeftes. Daarnaast heeft één op vier inwoners in Vlaanderen een vorm van buitenlandse herkomst en bij jongeren tot 24 jaar is dat zelfs één op drie<sup>1</sup>. Het VAF wil erover waken dat iedereen zich herkent in het aanbod dat het VAF ondersteunt. Met het oog op een verregaande sensibilisering van de sector zullen hiervoor de nodige initiatieven worden ontwikkeld.

Het VAF zal ook aandacht blijven besteden aan de toegankelijkheid van de creaties die het steunt voor personen met een visuele en/of auditieve beperking.

Deze prioriteiten maken op een transversale wijze deel uit van het VAF beleid met focus op impact en reële resultaten. Het VAF zal hiervoor nauw samenwerken met relevante partners.

Dit is nadrukkelijk geen exclusieve opdracht voor het VAF alleen. Enkel indien de volledige audiovisuele en gamesector actief mee engagement opneemt, zal duurzame verandering gerealiseerd worden. Specifiek voor de gamesector wordt dit nagestreefd in nauwe samenwerking met partners als FIT, Flega en Mediarte in het binnenland en internationale partners zoals Wings, Sweet Baby, SpielFabrique, enzovoort.

## **2.6 - HET VAF BESCHIKT OVER EEN KENNISCCEL**

Op basis van de eigen dataverzameling (op basis van aanvragen en afrekeningen) zorgt de VAF kenniscel voor een duidelijk beeld omtrent evoluties in de Vlaamse audiovisuele en 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 audiovisuele en gamesector nog effectiever, rijker en succesvoller maken.

Binnen de VAF kenniscel is er focus op drie prioriteiten:

- Publieksbereik: het VAF verzamelt data over de globale gamemarkt aan de hand van zowel betalende als gratis data tools en websites zoals GSD, VG Insights, ... en werkt samen met (internationale) experts ter zake om deze informatie vervolgens toegepast te ontsluiten naar de aanvragers.
- Aandacht voor de evolutie van businessmodellen in samenwerking met onder meer de Europese collega fondsen;
- Economische sleutelkennis om een volwaardig en gezond eco-landschap voor de audiovisuele en gamesector mee te helpen vormgeven. Daarbij gaat het onder meer over de evoluties in de financiering (bijvoorbeeld tax shelter), effect internationale coproductie, enzovoort.

---

<sup>1</sup> Statistiek Vlaanderen – Bevolking omvang en groei – 7 juli 2021

Het VAF werkt hiervoor 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) betrokken.

### 3 Strategische en operationele doelstellingen

**SD 1 - Door voldoende financiering en zorgvuldige selectie van gameproducties, alsook resultaatsgerichte omkadering en begeleiding van creatief en productioneel talent, bouwt het VAF een kwaliteitslabel voor games uit dat lokaal en internationaal herkenbaar en gewild is. Het VAF ondersteunt op deze manier een gezond eco-systeem voor games in Vlaanderen.**

**OD 1.1** - Het VAF verstrekt financiële tegemoetkomingen voor de realisatie van Vlaamse games, gedifferentieerd per soort Project, genre en de hoogte van de ondersteuning. De financiële tegemoetkomingen nemen de vorm aan van steun 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, die ook de specifiek ondersteunde genres toelicht.

Kwalitatieve realisatie, innovatie, originaliteit, diversiteit, inclusie, culturele en/of maatschappelijke meerwaarde en publieksbereik zijn daarbij de parameters. Bij de beoordeling en evaluatie van Vlaamse games zal ook 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 beurzen, selecties, nominaties en prijzen.

**OD 1.2** - Het VAF organiseert en/of faciliteert activiteiten zoals ateliers, campussen, infosessies, seminaries, workshops of korte opleidingen 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 lokale of internationale samenwerking. Bij dit alles wordt voornamelijk gefocust op de creatie categorieën die voor ondersteuning in aanmerking komen.

**OD 1.3** - In het kader van talentontwikkeling kiest het VAF voor een prioritaire focus op de ontwikkeling van competenties op tal van vlakken zoals storytelling, pitching, marketing en het opstellen van een roadmap voor een gamestudio. Om die verdere professionalisering en internationale positionering van Vlaams talent te stimuleren gaat het VAF ook partnerschappen aan met (internationale)



opleidingsprogramma's of opportuniteiten. Wat marketing en het leiden van een bedrijf betreft wordt een nauw samengewerkt met actoren die kunnen meehelpen bij de talentontwikkeling van zowel startende als ervaren gamestudio's. Wat die laatste groep betreft, gaat het vooral om schaling.

**OD 1.4** - In de audiovisuele en 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 binnen productiesteun.

**OD 1.5** - De internationale gamesector is sinds de start van de pandemie wereldwijd in een stroomversnelling terechtgekomen. Vooral grote, wereldwijde spelers konden volop profiteren van de afwezigheid van andere entertainmentvormen en boekten zodoende ongeziene winsten. Onze Vlaamse gamestudio's (veelal kleine bedrijven) hadden daarentegen vaak te kampen met productiviteitsverlies omwille van o.a. de plotse ommezwaai naar thuiswerk en hebben nu moeite om bij te benen. Met de relancemiddelen (en hogere maximumbedragen en steunintensiteiten) zal het VAF zowel nieuw als meer gevestigd talent de kans geven om op wereldniveau competitief te worden of te blijven. Daarnaast zal het VAF actief talent aantrekken uit de andere mediasectoren om de bestaande talent pool te verbreden. Het vertalen van bestaand IP uit de film- en tv-sector naar games is eveneens een ambitie, aangezwengeld door het Gamemedia-event en een extra call binnen het Gamefonds.

## **SD 2 - Het VAF organiseert en intensifieert overleg als betrokken partner 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 beroepsorganisatie Flega. 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.

**OD 2.2** - Het VAF start een structureel overleg op met de audiovisuele en gameopleidingen in Vlaanderen met een dubbele focus: 1) betere afstemming en complementariteit tussen VAF en de opleidingen en 2) beter inspelen op de uitdagingen en noden zowel van een artistieke opleiding als van de economische marktrealiteit van potentiële toekomstige werkgevers anderzijds. Dit structurele overleg moet er toe bijdragen dat de huidige brain drain van talentvolle gameontwikkelaars wordt afgeremd of in een ideaal scenario zelfs wordt omgezet in een brain gain.

**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 in het buitenland én voortaan ook in Vlaanderen zelf.**

**OD 3.1** - Het VAF ondersteunt de internationalisering van Vlaamse games via aanwezigheid op de belangrijkste festivals en beurzen via promotionele activiteiten. Die aanwezigheid kan zowel in fysieke als digitale vorm. Het VAF/Gamefonds werkt hiervoor intensief samen met actoren zoals FIT en FLEGA. Het VAF zal in eerste instantie zijn expertise bijdragen. Indien er sprake is van een financiële bijdrage vanuit het VAF mag deze in geen geval overlappend zijn met de steun van andere actoren.

**OD 3.2** - Het VAF is een proactieve, geloofwaardige en onafhankelijke informatiebron voor professionals uit de gamesector in binnen- en buitenland.

**OD 3.3** - Via thematische, genre- of doelgroep gerichte informatie of campagnes communiceert het VAF met de sector, de media en het publiek.

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

**OD 4.1** - Het VAF onderzoekt samen met Europese partners hoe we een voortrekkersrol zouden kunnen spelen op het vlak van ecologische duurzaamheid.

**OD 4.2** - Het VAF zal een beleid voeren dat diversiteit en inclusie stimuleert met respect voor de eigenheid van het creatieve proces. In nauwe samenwerking met de audiovisuele en gamesector werkt het VAF aan een meer representatieve beeldvorming van de maatschappelijke realiteit in VAF gesteunde producties (zowel voor als achter de schermen). Daarnaast focust het VAF met heldere en meetbare doelstellingen op gelijke kansen voor gelijk talent.

**OD 4.3** – Bij door het VAF financieel ondersteunde producties streven we naar de correcte naleving van het Sociaal Charter, eerlijke verloning en correcte sociale omstandigheden. Daarnaast geeft het VAF passende aandacht aan grensoverschrijdend gedrag in de gamesector. Het VAF werkt daarvoor samen met relevante partners.

**OD 4.4** – Het VAF zal bij aanvragers aandringen op de inclusie van toegankelijkheidsinstellingen bij gameproducties. Het gaat dan bijvoorbeeld om beeldinstellingen voor slechtzienden of gameplay-opties voor personen met een beperking.

## **SD 5 – Het VAF beschikt over een kenniscel.**

**OD 5.1** - Het VAF verzamelt en analyseert eigen cijfers en data over (vele deelaspecten van) de audiovisuele en gamesector. Dit gebeurt in nauwe samenwerking en complementariteit met het departement Cultuur, Jeugd en Media.

**OD 5.2** - Het VAF verricht selectief thematisch praktijkgericht onderzoek in overleg met de stakeholders in functie van gezamenlijk bepaalde noden, na overleg met het departement Cultuur, Jeugd en Media.

**OD 5.3** - Het VAF zorgt via de kenniscel ook voor voldoende kennis over de werking van de eigen organisatie. Kritische zelfreflectie over de eigen organisatie maakt wezenlijk deel uit van nagestreefde transparantie en openheid.

## **SD 6 – Het VAF bevordert game based learning en stimuleert de productie van games onder andere voor het onderwijs.**

**OD 6.1** - Het VAF steunt de ontwikkeling van games met een hoofdzakelijk educatieve of maatschappelijke doelstelling (onder andere voor gebruik in het onderwijs).

# **4 Organisatie, toezicht en financiën**

## **4.1 - EEN PERFORMANTE ORGANISATIE**

De algemene werking van het VAF focust op vijf strategische doelstellingen, die verder concreet worden gemaakt in operationele doelstellingen. De na te streven of te verwachten resultaten van die operationele doelstellingen zijn hieronder vertaald naar Key Performance Indicators of KPI's.

## **SD 1 – Door voldoende financiering en zorgvuldige selectie van audiovisuele Projecten, en resultaatgerichte omkadering en begeleiding van creatief en productioneel talent bouwt het VAF een kwaliteitslabel uit dat lokaal en internationaal herkenbaar en gewild is.**

### **OD 1.1**

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, 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 richt jaarlijks een specifieke call in voor samenwerkingsprojecten tussen Vlaams en Nederlands talent. Deze call is expliciet gericht op nieuwe plannen op het vlak van Series (inclusief Crossmediale Toepassingen), Podcasts en Games.

### **OD 1.2**

6. Het VAF stelt coaches aan om jong of debuterend talent met een potentieel interessant Project te begeleiden of om lacunes binnen een Project op te vangen. Het VAF stelt een pool van coaches ter beschikking.
7. Het VAF doet aan talentscouting, via samenwerking met hogeronderwijsinstellingen die hoogwaardige opleidingen aanbieden met het oog op het ontwikkelen van games.
8. Het VAF werkt samen met gespecialiseerde internationale partners.
9. Het VAF organiseert minstens twee activiteiten per jaar voor talentontwikkeling in eigen beheer.

### **OD 1.3**

10. Bij eigen initiatieven en coaching binnen Talentontwikkeling zet het VAF extra in op het aspect storytelling, dit in de vorm van kennisdeling (peer2peer, zowel nationaal als internationaal) binnen de eigen Game Writers Club community. Via het Gametrack-initiatief wordt er dan weer ingezet op het uitstippelen van een eigen pad voor een gamestudio aan de hand van trajectcoaching en (internationale) masterclasses.
11. Bij internationale partnerschappen en beurzen zet het VAF extra in op opleidingen en activiteiten op het vlak van storytelling, maar ook op het vlak van thema's waar aanvragers doorgaans in tekortschieten zoals marktanalyse, marketing, financiering, pitching, enzovoort.

### **OD 1.4**

12. 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 high level conferentie.

### **OD 1.5**

13. Het VAF hanteert hogere maximumbedragen en steunintensiteiten ten opzichte van de vorige beleidsperiode.
14. Het VAF lanceert in 2022 een extra call (bovenop de bestaande drie) om o.a. games gebaseerd op bestaand IP uit andere mediasectoren te stimuleren.
15. In 2022 zal het VAF extra middelen voorzien voor Storycon rond innovatie en een bijkomend Innovatieatelier om kruisbestuiving tussen de sectoren te stimuleren.

**SD 2 - Het VAF organiseert en intensifieert overleg als betrokken partner met de audiovisuele en gamesector in functie van bestaande en toekomstige uitdagingen en opportuniteiten.**

16. Het VAF organiseert structureel overleg met de gamesector en streeft naar één meeting per semester.
17. Het VAF start een structureel overleg op met de audiovisuele en gameopleidingen in Vlaanderen en streeft naar minimaal twee meetings per jaar.

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

18. Het VAF organiseert jaarlijks of tweejaarlijks een eigen initiatief (bijvoorbeeld Storycon) waarbij belangrijke buitenlandse stakeholders met Vlaams talent en content in aanraking komen.
19. Het VAF is jaarlijks aanwezig op minstens één belangrijk internationaal festival of internationale beurs, en is permanent in contact met belangrijke internationale spelers.
20. Het VAF verleent promotiepremies aan games.

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

21. Het VAF lanceert een actieplan rond inclusie en ontwikkelt in dit kader diverse initiatieven die inclusie voor en achter de schermen stimuleren.
22. Het VAF realiseert gendergelijkheid in zijn bestuursorganen, beoordelingscommissies en jury's.
23. Het VAF spant zich actief in om personen met andere diverse culturele achtergrond bij alle aspecten van zijn werking te betrekken.

24. Het VAF geeft zoveel als mogelijk kansen aan personen met een beperking.
25. Tijdens de duurtijd van de beheersovereenkomst worden acht inclusietrajecten opgezet met gameontwikkelaars.

#### **SD 6 – Het VAF beschikt over een kenniscel.**

26. Het VAF verzamelt en publiceert rapporten over studies (gebaseerd op cijfers en data over vele deelaspecten van de audiovisuele en gamesector) op zijn website. Goede praktijkvoorbeelden uit binnen- en buitenland worden gedeeld met de sector.
27. Het VAF verbindt aan het toekennen van productiesteun de expliciete verplichting om gedetailleerde data aan te leveren met betrekking tot het gerealiseerde publieksbereik van de game in kwestie.
28. Het VAF rapporteert aan het Departement Cultuur, Jeugd en Media en de minister van Media over het publieksbereik van alle ondersteunde gameproducties. Bij rapportering aan de overheid wordt voor deze rapportering een periode van drie jaar na de eerste publieke release van de game genomen. Indien games uitgebracht worden onder een *early access*-systeem tegen betaling, geldt dat als de eerste releasedatum.
29. Kritische zelfreflectie en transparantie over de eigen organisatie zorgt voor regelmatige aanpassingen in beleid en structuur in functie van de reële noden en uitdagingen van de sector.

#### **SD 6 – Het VAF bevordert game based learning en stimuleert de productie van games onder andere voor het onderwijs.**

30. Het VAF engageert zich om minstens de jaarlijkse toelage vanuit het departement Onderwijs en Vorming in te zetten voor de ondersteuning van educatieve games.

#### **4.2 – COMMUNICATIEVE RETURN**

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 standaard-logo'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 standaard-logo's van het VAF en de Vlaamse overheid gebruiken zoals nader te bepalen door het VAF.

### **4.3 - TRANSPARANTIE, RAPPORTERING EN TOEZICHT**

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

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 artistieke, organisatorische en zakelijke werking van de organisatie, met commentaar bij de balans en de resultatenrekening van de zakelijk verantwoordelijke van de organisatie;
- een 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, de minister van Onderwijs, het departement Cultuur, Jeugd en Media en de afgevaardigde van de Vlaamse Regering bezorgd worden in minstens een digitale versie.

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

Namens de Vlaamse Gemeenschap worden de vergaderingen van de bestuursorganen van het VAF bijgewoond door een afgevaardigde van de minister van Cultuur, 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, de minister bevoegd voor Onderwijs 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. De beoordeling wordt geformuleerd op onafhankelijke wijze.

De afgevaardigde mag de inhoud van het 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 zijn 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.

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.

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.

De jaarlijks toegelaten reserve bedraagt maximum 20% en gecumuleerd 50% van de door de Vlaamse Gemeenschap toegekende jaarlijkse dotatie. Indien de gecumuleerde reserve echter méér dan 30% van de door de Vlaamse Gemeenschap toegekende jaarlijkse dotatie bereikt, kan de jaarlijkse dotatie door de Vlaamse Gemeenschap eenzijdig herzien worden. De aangelegde reserves moeten worden opgenomen in de balans.

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.

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 huishoudelijk reglement dat de deontologische code van de bestuurders bevat.
3. De functionele verhoudingen tussen het bestuur en de algemene vergadering worden vastgelegd in het huishoudelijk 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 huishoudelijk 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 huishoudelijk 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.

#### 4.4 - FINANCIËEL KADER

In dit artikel wordt uitgegaan van vooropgestelde referentiebedragen op jaarbasis. De besteding van de middelen wordt echter berekend over de volledige looptijd van de beheersovereenkomst. Dat betekent dat eventuele meer of minder uitgaven binnen een bepaalde categorie of een bepaald domein moeten gecompenseerd worden binnen de periode van de beheersovereenkomst. Dit impliceert eveneens mogelijke overdrachten van het ene naar het andere boekjaar. Het VAF rapporteert jaarlijks in verantwoordingsstukken aan het Departement Cultuur, Jeugd en Media over de uitgaven binnen een bepaalde Categorie of een bepaald domein en mogelijke afwijkingen ten opzichte van de referentiebedragen.

Op het einde van de beheersovereenkomst worden afwijkingen van minder dan 15% van de vierjaarlijkse referentiebedragen aanvaard. De referentiebedragen worden berekend op de reguliere middelen (exclusief de relancemiddelen 2022). Afwijkingen boven 15% zijn mogelijk, maar moeten worden toegestaan door de minister van Media. De vraag tot afwijkingen boven 15% zal aan de minister van Media ten laatste op 31 januari 2025 worden overgemaakt.

De Vlaamse Regering verbindt er zich toe, binnen de perken van de daartoe in de algemene uitgavenbegroting van de Vlaamse Gemeenschap ingeschreven kredieten, een dotatie van **2.974.000 euro** voor begrotingsjaar 2022 en van **€ 2.721.000 euro** voor de begrotingsjaren 2023 tot en met 2025 ter beschikking te stellen van het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw.

De toelage wordt gekoppeld aan hetzelfde prijsindexcijfer dat berekend en benoemd wordt voor de toepassing van artikel 2 van het koninklijk besluit van 24

december 1993 ter uitvoering van de wet van 6 januari 1989 tot vrijwaring van het concurrentievermogen en dit binnen de kredieten van de uitgavenbegroting.

De looncomponent van de dotatie wordt aan 100% geïndexeerd. Dit betreft de lonen van de medewerkers van VAF. De werkingsmiddelen, inclusief de projecten en subsidiëring, worden voor 75% geïndexeerd. Bij de berekening van de indexatie wordt rekening gehouden met afwijkingen zoals beslist door de Vlaamse Regering<sup>2</sup>.

Om de missie, visie, strategische en operationele doelstellingen beschreven in deze beheersovereenkomst tussen de Vlaamse Regering en het Vlaams Audiovisueel Fonds te kunnen realiseren ontvangt het VAF een jaarlijkse dotatie van **€ 2.974.000 voor begrotingsjaar 2022 en van € 2.721.000 voor begrotingsjaren 2023 tot en met 2025**. De Vlaamse Regering garandeert deze basisdotatie, voor zover dit engagement kadert binnen de jaarlijks goed te keuren begroting van de Vlaamse gemeenschap.

### **Budget 2022**

	<b>2022</b>
Creatie	1.328.000 €
Waarvan educatieve games	169.000 €
Relance	700.000 €
Publiekswerking	/
Promotie en communicatie	400.000 €
Talentontwikkeling	100.000 €
Beroepsorganisaties	26.000 €
Extra initiatieven t.b.v. sector	100.000 €
Werkingsmiddelen (incl. kennismanagement)	320.000 €
<b>totaal dotatie</b>	<b>2.974.000 €</b>

### **Budget 2023-2025**

	<b>2023-2025</b>

<sup>2</sup> De Vlaamse Regering besliste bij formatie in 2019 geen indexatie van het werkingsgedeelte van de meeste subsidies en toelagen toe te kennen voor de regeerperiode 2020-2024. De facto wordt het werkingsgedeelte van de basistoelage tijdens de looptijd van deze beheersovereenkomst dus niet geïndexeerd, met uitzondering van 2025, tenzij de Vlaamse Regering in de toekomst anders zou beslissen.

Creatie	1.700.000 €
Waarvan educatieve games	169.000 €
Publiekswerking	75.000 €
Promotie en communicatie	400.000 €
Talentontwikkeling	100.000 €
Beroepsorganisaties	26.000 €
Extra initiatieven t.b.v. sector	100.000 €
Werkingsmiddelen (incl. kennismanagement)	320.000 €
<b>totaal dotatie</b>	<b>2.721.000 €</b>

Naast de toelage aan het 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.

#### **4.5 – 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 dotatie, bedoeld in artikel 4.5, 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 dotatie bevestigt, aanpast of staakt.

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

#### **4.6 – MEERJARIG BELEIDSPLAN**

Het VAF is ertoe gehouden bij aanvang van de beheersovereenkomst aan de minister(s) van Cultuur en Media een meerjarig beleidsplan voor te leggen waarin het zijn plannen voor de betreffende periode toelicht. Dit meerjarig beleidsplan is onder andere gebaseerd op de strategische en operationele doelstellingen zoals bepaald in deze beheersovereenkomst en omvat het VAF/Filmfonds, VAF/Mediafonds en VAF/Gamefonds. Wanneer er zich tijdens de looptijd van dit beleidsplan belangrijke afwijkingen, verschuivingen of wijzigingen voordoen met betrekking tot dit beleidsplan, worden de minister van Cultuur, de minister van Media en het Departement Cultuur, Jeugd en Media hiervan op de hoogte gesteld.

#### **4.7 – BEHEER, DAGELIJKSE LEIDING EN WERKING**

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/Mediafonds 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 Huishoudelijk Reglement van het VAF.

Het Dagelijks Bestuur laat zich bij het uitvoeren van zijn taken op artistiek 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 zij moeten voldoen, de modaliteiten van hun 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 Dagelijks Bestuur staat eveneens in voor de controle van het personeel.

#### **4.8 - DUUR VAN DE OVEREENKOMST**

Deze beheersovereenkomst treedt in werking op 1 januari 2022, na goedkeuring door de Vlaamse Regering. Ze wordt gesloten voor een periode van vier jaar, dit wil zeggen tot en met 31 december 2025.

Deze beheersovereenkomst, met de looptijd 2022-2025, 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 2018-2021 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 22 december 2017, 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 ministers van Media en Onderwijs een ontwerp van nieuwe beheersovereenkomst voor.

Indien bij het verstrijken van de beheersovereenkomst geen nieuwe overeenkomst in werking is getreden, wordt de huidige beheersovereenkomst van rechtswege verlengd 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.

Opgemaakt te Brussel op

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

Vlaamse minister van Brussel, Jeugd en Media  
Benjamin Dalle

Vlaams minister van Onderwijs, Sport, Dierenwelzijn en de Vlaamse Rand  
Ben Weyts

Voorzitter van het VAF  
Siegfried Bracke

Directeur-intendant van het VAF  
Koen Van Bockstal

Zakelijk leider van het VAF  
Frederik Beernaert

# **BIJLAGE 1: BASISPRINCIPES VAF/Gamefonds**

In deze bijlage aan de Beheersovereenkomst 2022-2025 tussen de Vlaamse Gemeenschap en het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw 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 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, serious games en educatieve games. Omwille van het sterk evoluerend audiovisueel landschap kunnen deze categorieën in overleg met de bevoegde minister(s) en met zijn/haar/hun formeel akkoord uitgebreid worden, zonder dat dit een wijziging van de beheersovereenkomst tot gevolg heeft. Komen alleszins niet voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), remakes, bedrijfsgames, games die door de leerlingen/studenten worden gemaakt binnen de context van een gameopleiding of van het onderwijs. 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. Slatefunding is daarbij een mogelijkheid.
- 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 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 verspreid via de sociale mediakanalen van het VAF.
- Aanvragen gebeuren via de online aanvraagmodule van het VAF.
- Voor de beoordeling en selectie van de aanvragen zal voor selectieve steun advies bij externe deskundigen uit binnen- en buitenland worden 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 Dagelijks Bestuur. 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 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 publicatie 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, steun na release en extra steun voor een educatieve versie.

Voor sommige categorieën en formats kan het VAF voorafgaand aan indiening voor hogervermelde soorten steun een pitchfase invoeren die al dan niet beslissend is voor het kunnen aanvragen van steun.

Het betreft enkel selectieve projectsteun.

## 2.2 - WIE KAN AANVRAGEN?

**Rechtspersonen** waarvan de maatschappelijke zetel of een permanent agentschap is gevestigd in Vlaanderen. Omroepen en onderwijsinstellingen kunnen geen steun aanvragen.

De aanvrager is de gamestudio die de game ontwikkelt.

## 2.3 - MAJORITAIR/MINORITAIR VLAAMSE PROJECTEN

Een creatie wordt als majoritair Vlaams beschouwd wanneer de identiteit van het ontwikkelingsteam en/of de inhoud van de game en/of de productionele beslissingsbevoegdheid een overwegend Vlaamse component bevatten. De criteria worden verder uitgewerkt in het reglement.

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.

Steun voor prototype en vertical slice is voorbehouden voor majoritair Vlaamse projecten. Het reglement kan hierop specifieke uitzonderingen voorzien. Productiesteun, steun na release en extra steun voor een educatieve versie kan verleend worden aan majoritair en minoritair Vlaamse projecten. Bij minoritair Vlaamse projecten moet al een deel van de financiering verzekerd zijn; dit wordt bepaald in de reglementen.

## 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 (eventueel inclusief reeds verkregen prototypesteun waarop de productie is gebouwd). Er zijn geen afzonderlijke maxima per fase.

De steun voor het aanpassen van een entertainment-, serious of artistieke game aan een educatieve context wordt niet meegeteld voor het maximum toe te kennen bedrag aan creatiesteun. De extra steun voor zo'n educatieve versie bedraagt maximum 25.000 euro.

## 2.5 - STEUNINTENSITEIT

Algemeen wordt gesteld dat de staatssteun maximum 50% van het totale creatiebudget van de game mag bedragen. Uitzonderingen hierop zijn mogelijk voor:

- Coproducties die door meer dan één lidstaat van de Europese Unie worden gefinancierd en waarbij gamestudio's uit meer dan één lidstaat betrokken zijn. Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 60%.
- Coproducties waarbij landen betrokken zijn die voorkomen op de lijst van de Commissie voor Ontwikkelingsbijstand van de OESO. Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 80%.
- Educatieve games. Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 75% prototype- en productiesteun.
- Moeilijke werken (zie definitie hieronder). Hierbij geldt een maximum steunintensiteit van 80% voor prototypesteun en 70% voor productiesteun.

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

- a. Eerst en tweede werk van bedrijven. Spellen die zijn gemaakt zonder winstoogmerk worden niet meegeteld (bijvoorbeeld spellen die zijn gemaakt in het kader van een studie/opleiding of als hobbyproject) aangezien je er niet de nodige marktervaring mee op kan doen.
- b. Creaties die een nieuwe wending geven aan het portfolio van een bedrijf of aan het bedrijf zelf op voorwaarde dat het bedrijf minder dan vijf jaar bestaat.
- c. Games met een zeer innovatief karakter op technisch, creatief of gameplayvlak.
- d. Pedagogisch waardevolle spelletjes die in de eerste plaats gericht zijn op kinderen of jongeren, maar niet onder de definitie van educatieve game vallen.
- e. Serious games (spellen die niet in de eerste plaats of niet uitsluitend gericht zijn op spelplezier, maar die een ander primaire doelstelling hebben, bijvoorbeeld gezondheids- of therapiepelletjes). Noot: zuivere B2B-games (bijvoorbeeld voor bijscholing in een bedrijf) zijn over het algemeen uitgesloten van steun.
- f. Andere werken mits goede onderbouwing dat het marktrisico bijzonder hoog is en dat de kredietverstrekkers niet bereid zijn om dit risico op zich te nemen.

In het geval van nieuw opgerichte bedrijven door veteranen uit de sector waarvan de belangrijkste profielen ingevuld worden door werknemers met jarenlange ervaring worden de voorwaarden onder a. en b. niet aanvaard als geldige redenen om een game als een 'moeilijk werk' te bestempelen. Uitzonderingen hierop zijn mogelijk als de nieuwe wending als bijzonder risicovol wordt ingeschat.

## 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:

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

- I. Culturele context en culturele inhoud (minimaal twee criteria):
  1. De setting van het spel situeert zich in Vlaanderen, België of in de Europese Economische Ruimte of bevat verwijzingen naar die context.
  2. De hoofdpersonages van het spel verwijzen naar Vlaanderen, België of de Europese Economische Ruimte of verbeelden een historisch of fictief personage uit Vlaanderen, België of de Europese Economische Ruimte of uit de wereldgeschiedenis.
  3. De game verschijnt minstens ook in het Nederlands.
  4. Het thema, de motieven, de ideeën, de inhoud of de vormgeving bevatten een verwijzing naar Vlaanderen, België of de Europese Economische Ruimte. Voorbeelden:
    - a. De vormgeving, het verhaal of het design van het spel verwijzen naar de Vlaamse cultuur (het dagelijks leven, popcultuur, gamecultuur, jeugdcultuur, cultuur met de grote C, leercultuur, mediacultuur, politieke cultuur, ...), de maatschappij, de identiteit, de Vlaamse of Belgische geschiedenis of de geschiedenis van de E.E.R., of aspecten van het leven in Vlaanderen, België of de E.E.R.
    - b. Het verhaal is gebaseerd op literatuur, film, tv of iets anders uit het Vlaamse of Europese taalgebied (bijvoorbeeld sprookjes, sagen of sciencefiction).
    - c. De game vertoont gelijkenissen met de Vlaamse of Belgische speltraditie of ontwikkelt deze verder.
    - d. De game beeldt aspecten uit van de regionale veelzijdigheid in Vlaanderen, België of de E.E.R.
    - e. De game weerspiegelt het Vlaamse/Belgische cultureel erfgoed.
  5. De game draagt als artistieke creatie bij tot het cultuurpatrimonium van Vlaanderen, België en de E.E.R.
  6. De game is afgestemd op de onderwijscultuur in Vlaanderen, België of de E.E.R.

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

- II. Cultureel/creatief platform (minimaal twee criteria, waaronder verplicht criterium 1 of 2)
1. Er wordt verwacht dat het project een stimulerend effect heeft op de nationale culturele en creatieve economie, aangezien een wezenlijk deel van de creatieve arbeid (conceptuele ontwikkeling, gamedesign, programmering, sound) in Vlaanderen gebeurt.
  2. Minstens 50% van de teamleden 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 of een langdurig verblijf in Vlaanderen). De volgende teamleden moeten alleszins aan dit criterium voldoen: de producer, de leidinggevende tekstschrijver/auteur/concept developer, de leidinggevende sound designer/componist, de art director, de technical director, de leidinggevende game designer.
  3. Aanmoediging van jong cultureel talent: het team omvat afgestudeerden van universiteiten, hogescholen of hogere beroepsopleidingen, die minder dan twee jaar geleden zijn afgestudeerd, indien de universiteit of school in Vlaanderen gelegen is of indien de afgestudeerde - ingeval de universiteit of school in het buitenland lag - momenteel in Vlaanderen woont.
  4. Er wordt samengewerkt met professionals uit andere lidstaten van de E.E.R.
- III. Artistieke, creatieve en technologische innovatie (minimaal één criterium)
- Het spel is bijzonder creatief of innovatief op volgende vlakken:
1. Verhaalstructuur of spelopbouw;
  2. Vormgeving van de personages, de setting, het verhaal en de omgeving;
  3. Gebruikte muziek of sound design;
  4. Interactiviteit, meerdere spelers, gebruikersinterface, user-generated content;
  5. Gebruik van artificiële intelligentie;
  6. Gebruik van Virtual Reality en Augmented Reality;
  7. Gebruik van nieuwe technologie voor de ontwikkeling, de implementatie of de toepassing van de game.

Het voldoen aan deze test is een minimumvereiste voor ontvankelijkheid, maar geen garantie voor het verkrijgen van steun.

## **2.7 - BEZWAREN**

Indieners van steunaanvragen voor creatie die voor een bepaald project tweemaal op rij door het VAF werden afgewezen, hebben de mogelijkheid om eenmaal per project een gemotiveerd bezwaarschrift in te dienen bij het bestuursorgaan van het VAF, die zich laat adviseren door een bezwaarcommissie. De beslissing van het bestuursorgaan is definitief.

## **2.8 - TERUGBETALING**

Steun aan prototype en vertical slice voor niet-gerealiseerde games is in principe niet terugbetaalbaar, tenzij elementen (gameplaymechanics, systemen, assets, enzovoort) hieruit worden aangewend voor een nieuwe game.

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 100% 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 (bijvoorbeeld indien de benodigde vaardigheden niet (van hetzelfde niveau) in eigen land aanwezig zijn) een lagere bestedingsverplichting verantwoorden. De besteding mag hierbij nooit lager liggen dan 60% van het door het VAF toegekende bedrag. 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-COMMERCIEËLE EN PROMOTIONELE VERSPREIDING**

De Vlaamse Gemeenschap en het VAF beschikken over het recht om de door het VAF ondersteunde audiovisuele creaties 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 opleidingsinitiatieven.

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 en onderwijsinstellingen kunnen geen steun aanvragen.

### 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 toegekend aan concrete gameprojecten volgt op het vlak van terugbetaling de regels van creatiesteun.

Andere steun is niet terugbetaalbaar.

## 4 Promotie

### 4.1 - SOORT STEUN

De activiteiten en steuntoekenningen binnen Promotie hebben tot doel om majoritaire Vlaamse, door het VAF ondersteunde games onder de aandacht van platformhouders, publishers, influencers (in het kader van influencermarketing) en het algemene publiek te brengen in binnen- en buitenland.

Binnen dit onderdeel van de werking kan het VAF projectsteun toekennen. Projectsteun kan toegekend worden onder de vorm van selectieve en/of automatische steun.

### 4.2 - WIE KAN AANVRAGEN?

**Rechtspersonen** waarvan de maatschappelijke zetel of een permanent agentschap is gevestigd in Vlaanderen. Omroepen en onderwijsinstellingen kunnen geen steun aanvragen.

De aanvrager is de gamestudio die de game ontwikkelt.

### 4.3 - 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.

Het maximum toe te kennen bedrag aan promotiesteun bedraagt 75.000 euro.

### 4.4 - STEUNINTENSITEIT

Voor promotiesteun geldt een steunintensiteit van maximaal 50%.

### 4.5 - TERUGBETALING

Automatische promotiesteun dient in principe niet terugbetaald te worden, selectieve steun is wel terugbetaalbaar onder bepaalde voorwaarden gespecificeerd in het reglement.

## 5 Publiekswerking

Verlenen van financiële en/of communicatieve steun aan organisaties en events die de verspreiding van Vlaamse games bij het Vlaamse publiek bevorderen. Dit kan op ad hoc of structurele basis. Het VAF rapporteert in elk geval op zijn website en in jaarlijkse verslagen welke steun in dit kader werd toegekend.

## 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 vervolgvorderingen op deze regelgeving.

## 7 Extra initiatieven

Ad hoc initiatieven ten behoeve van de professionalisering en/of de verdere uitgroei van de sector en het ecosysteem.

In dit geval gaat het vaak om initiatieven die ontstaan vanuit de sector zelf en waaraan het VAF financiële steun wil verlenen. Om te bepalen aan welke initiatieven al dan niet steun wordt verleend, wordt er gekeken naar onder andere de doelstellingen, de mogelijke impact, differentiatie met reeds bestaande initiatieven en de kost.

Opgemaakt te Brussel op

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

Vlaamse minister van Brussel, Jeugd en Media  
Benjamin Dalle

Vlaams minister van Onderwijs, Sport, Dierenwelzijn en de Vlaamse Rand  
Ben Weyts

Voorzitter van het VAF  
Siegfried Bracke

Directeur-intendant van het VAF  
Koen Van Bockstal

Zakelijk leider van het VAF  
Frederik Beernaert

## **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.

**Assets (bij games):** alle audiovisuele elementen die in een game aanwezig zijn.

**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 audiovisueel werk of game naar de eindgebruiker of een vertoner (in brede zin).

**Educatieve game:** games die specifiek bestemd zijn voor het onderwijs. Het moet om échte games gaan, louter gamification volstaat niet. Onder de noemer educatieve games kunnen ook serious, artistieke en entertainmentgames vallen die worden aangepast aan de context van het onderwijs.

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

**Extra steun voor educatieve versie (bij games):** bijkomende steun die kan aangewend worden voor onder andere aanmaken van een lespakket, aanpassing van lengte levels aan klascontext, toevoegen van een dashboard voor leerkrachten, enzovoort.

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

**Gameplaymechanics**: de elementen die de interactiviteit van een game definiëren.

**Influencer marketing**: de verkoop van games wordt sterk gestimuleerd door de aandacht die ze op social media krijgen van influencers, dat zijn contentmakers met een groot publiek en een enorme impact op het koopgedrag van hun volgers.

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

**Majoritair Vlaams**: een creatie wordt doorgaans als majoritair Vlaams beschouwd wanneer de identiteit van het ontwikkelingsteam en/of de inhoud van de game en/of de productionele beslissingsbevoegdheid een overwegend Vlaamse component bevatten. De verdere uitwerking wordt bepaald in het reglement.

**Minoritair Vlaams**: 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 verdere uitwerking wordt bepaald in het reglement.

**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 activiteiten die gericht zijn op het duidelijk positioneren van de productie bij een bepaalde doelgroep.

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

**Publishers**: game-uitgevers. Deze bieden soms financiële steun, maar in de meeste gevallen helpen ze veelal bij de distributie en marketing van games. In ruil weerhouden ze vaak een deel van de inkomsten. Zij nemen in de meeste gevallen met andere woorden ook de exploitatie voor hun rekening.

**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.

**Slatefunding**: het verlenen van financiële steun voor meerdere projecten tegelijkertijd (in pakketvorm).

**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 brutosteunbedrag, uitgedrukt als een percentage van de in aanmerking komende kosten, vóór aftrek van belastingen of andere heffingen.

**Subcategorie**: een verdere onderverdeling binnen een categorie, bijvoorbeeld een Kinder- en Jeugdfilm binnen de categorie Fictie.

**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).

Opgemaakt te Brussel op

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

Vlaamse minister van Brussel, Jeugd en Media  
Benjamin Dalle

Vlaams minister van Onderwijs, Sport, Dierenwelzijn en de Vlaamse Rand  
Ben Weyts

Voorzitter van het VAF  
Siegfried Bracke

Directeur-intendant van het VAF  
Koen Van Bockstal

Zakelijk leider van het VAF  
Frederik Beernaert