

**Ontwerp beheersovereenkomst 2018-2021
tussen
de Vlaamse Gemeenschap
en
het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw
met betrekking tot de werking van het
VAF/Gamefonds**

TUSSEN

De Vlaamse Gemeenschap, vertegenwoordigd door haar Regering in de persoon van de heer Sven Gatz, Vlaams minister van Cultuur, Media, Jeugd en Brussel, hierna de minister van Media genoemd, wiens kabinet gevestigd is te 1000 Brussel, Koolstraat 35 bus 5

en van

mevrouw Hilde Crevits, Viceminister-president van de Vlaamse Regering en Vlaams minister van Onderwijs, hierna de minister van Onderwijs genoemd, wiens kabinet gevestigd is te 1210 Brussel, Koning Albert II-laan 15
enerzijds

EN

Het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw, hierna het VAF genoemd, met zetel in het Huis van de Vlaamse Film, te 1000 Brussel, Bischoffsheimlaan 38, vertegenwoordigd door de heer Jeroen Depraetere, voorzitter van de Raad van Bestuur, de heer Pierre Drouot, directeur-intendant, en mevrouw Marijke Vandebuerie, zakelijk leider,
Anderzijds

wordt overeengekomen wat volgt:

Artikel 1. Algemene bepalingen en doelstellingen

1.1. Algemeen

Het VAF heeft tot doel om binnen de Vlaamse Gemeenschap op geïntegreerde, autonome wijze de onafhankelijke audiovisuele productie en auteurscreatie (met inbegrip van games) te stimuleren.

Het VAF bestendigt en verhoogt op lange termijn de dynamiek van de onafhankelijke audiovisuele creatie- en productiesector (met inbegrip van de gamesector), draagt bij tot zijn professionalisering, helpt de band met het publiek vergroten, en geeft originele en nieuwe creaties kansen.

Met deze beheersovereenkomst wordt de uitvoering van de taken van het VAF/Gamefonds aan de vzw VAF toevertrouwd.

1.2. Strategische doelstellingen (SD)

Gaming is niet meer weg te denken uit onze maatschappij. Gaming is geëvolueerd tot een van de belangrijkste vrijetijdsbestedingen van jongeren en jongvolwassenen.

De gamesector is een groeiende 'creatieve en culturele industrie' en heeft ook het potentieel om in alle geledingen van de maatschappij een belangrijke rol te spelen, met name ook in het kader van educatie en vorming.

De Vlaamse ministers bevoegd voor Media en Onderwijs bundelen de krachten om samen de Vlaamse gamesector te stimuleren, om zo meerdere doelstellingen te realiseren:

- **SD1: een duurzame en diverse instroom realiseren van culturele en/of creatieve, hoogwaardige nieuwe games** geïnitieerd in Vlaanderen
- **SD2: bijdragen tot een dynamische game sector** in Vlaanderen
- **SD3: jong talent de nodige ontwikkelingskansen** geven
- **SD4: het publieksbereik van games, geïnitieerd in Vlaanderen, verhogen**
- **SD5: game based learning bevorderen** door het stimuleren van de productie van games, o.a. voor het onderwijs
- **SD6: De competenties m.b.t. storytelling** in het ontwikkelen van een game versterken
- **SD7: innovatie** in de gamesector aanmoedigen

1.3. Operationele doelstellingen (OD)

Bij de operationele doelstellingen worden indicatoren vermeld die meegenomen worden bij de evaluaties van de werking. Deze indicatoren zijn richtinggevend en niet allesomvattend.

OD1: Het financieel ondersteunen van de concipiëring van games (SD1, SD3)

Indicatoren:

- Het voeren van een selectiebeleid met kwalitatieve beoordeling door externe deskundigen op basis van de criteria in artikel 5
- Het verlenen van preproductiesteun

OD2: Het financieel ondersteunen van de productie van artistieke games en games die eerder gericht zijn op het spelplezier (SD1, SD2, SD3)

Indicatoren:

- Het voeren van een selectiebeleid met kwalitatieve beoordeling door externe deskundigen op basis van de criteria in artikel 5
- Het verlenen van productiesteun

OD3: Het stimuleren van jong talent (SD3)

Indicatoren:

- Het voeren van een selectiebeleid met kwalitatieve beoordeling door externe deskundigen op basis van de criteria in artikel 5
- Het verlenen van preproductiesteun aan (innovatieve) plannen van jonge makers (seedmoney)
- Coaching van jonge makers
- Inzetten op talentontwikkeling via gerichte initiatieven

OD4: Het professionaliseren en laten doorgroeien van de sector (SD2)

Indicatoren:

- Coaching van meer ervaren makers op competenties die onvoldoende ontwikkeld/aanwezig zijn.
- Nauwe samenwerking en coördinatie met Flanders DC m.b.t. begeleiding op het vlak van marketing en zakelijke vaardigheden.
- Samenwerking met Mediacademie
- Het inschakelen van buitenlandse knowhow
- Het ondersteunen van grotere games voor grotere bedragen volgens de budgettaire mogelijkheden van het VAF/Gamefonds (v.b. via een jaarlijkse call)

OD5: Het toeleiden naar competenties m.b.t. storytelling (SD6)

2



Indicatoren:

- Kennisoverdracht uit de film- en tv-wereld op het vlak van storytelling
- Bevorderen van samenwerkingen over de fondsen heen
- Het inschakelen van buitenlandse knowhow

OD6: Het versterken van competenties op het vlak van promotie en marketing (SD4)

Indicatoren:

- Het verlenen van promotiesteun
- Nauwe samenwerking en coördinatie met Flanders DC m.b.t. begeleiding op het vlak van marketing en zakelijke vaardigheden
- Aandachtspunt bij eigen en partnerinitiatieven van het VAF/Gamefonds

OD7: Het vergroten van de kans op een groot publieksbereik (SD4)

Indicatoren:

- Het verlenen van promotiesteun
- Nauwe samenwerking en coördinatie met Flanders DC m.b.t. begeleiding op het vlak van marketing en zakelijke vaardigheden
- Aandachtspunt bij projectselectie

OD8: Het stimuleren van samenwerking en netwerking tussen game bedrijven hetzij om elkaar te versterken door het samenbrengen van competenties, hetzij om schaalvergroting aan te moedigen (SD2)

Indicatoren:

- Aandachtspunt bij projectselectie
- Aandachtspunt bij eigen en partnerinitiatieven van het VAF/Gamefonds

OD9: Het steunen van de ontwikkeling van games met een hoofdzakelijk educatieve of maatschappelijke doelstelling (o.a. voor gebruik in het onderwijs), en het gebruik ervan stimuleren (SD5)

Indicatoren:

- Het verlenen van preproductiepremies voor deze games
- Het verlenen van productiepremies voor deze games
- Het verlenen van promotiepremies voor deze games

OD10: Het nemen van initiatieven die de samenwerking rond innovatieve projecten over de fondsen heen bevorderen (SD7)

Indicator:

- Minstens 1 gemeenschappelijk initiatief om de twee jaar rond innovatie i.s.m. van VAF/Filmfonds en het VAF/Mediafonds

In deze Beheersovereenkomst worden verder de principes bepaald betreffende de procedures, regels en voorwaarden om in aanmerking te komen voor steun van het VAF/Gamefonds. Deze principes zijn verder uitgewerkt en verrijkt in het Reglement van het VAF/Gamefonds.

Artikel 2. Welke projecten?

Met 'game' wordt bedoeld: een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals b.v. PC, spelconsole, smartphone, tablet, ...

De bedoeling is om met de steun van het VAF/Gamefonds bij te dragen tot de ontwikkeling van kwalitatief hoogwaardige, cultureel of educatief/maatschappelijk betekenisvolle games, alsook innovatie in de gamesector te stimuleren.

Komen alleszins niet voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames, games die door de leerlingen/studenten worden gemaakt binnen de context van een game-opleiding 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.

Artikel 3. Begunstigden

De financiële steun wordt aangevraagd door de game ontwikkelaar. In het kader van deze overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds wordt hiermee bedoeld: een bedrijf dat games, zoals omschreven in artikel 2, ontwikkelt en produceert. De game ontwikkelaar moet in zijn aanvraagdossier kunnen aantonen dat hij over de technische competenties en financiële knowhow beschikt om het project tot een goed einde te brengen.

Financiële steun aan creatie kan enkel worden aangevraagd door rechtspersonen waarvan de maatschappelijke zetel, een filiaal of vestiging is gevestigd in de Europese Unie of de Europese Economische Ruimte. Een voorwaarde voor uitbetaling van steun is het reële bestaan van een zetel, een filiaal of een vestiging in Vlaanderen.

Begunstigden van andere stimulansen, bijvoorbeeld onder de vorm van begeleiding en professionalisering, kunnen ook natuurlijke personen zijn van elke nationaliteit, die een band hebben met de Vlaamse gemeenschap.

Artikel 4. Soorten steun

4.1. Algemeen

De steun kan zowel de vorm van een financiële tegemoetkoming als van begeleiding en advies aannemen. Onderstaande premies hebben betrekking op financiële steun.

De financiële steun neemt de vorm aan van selectieve steun. Met 'selectieve steun' wordt bedoeld: steun die wordt toegekend na een selectieprocedure via een beoordelingscommissie of een jury.

De steun kan verleend worden in volgende fasen van het project: preproductie, productie en promotie. De financiële tegemoetkomingen nemen m.a.w. de vorm aan van preproductiesteun, productiesteun en promotiesteun.

Aanvragers beslissen zelf welke soort steun ze aanvragen, maar het VAF kan beslissen om een aanvraag voor productiesteun terug te verwijzen naar preproductiesteun, indien een project nog niet rijp wordt geacht voor productie.

4.2. Preproductiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming om alle aan een concreet gameproject verbonden werkzaamheden, voorafgaand aan de productie van de game, uit te voeren. Hieronder valt b.v. het bedenken en uitschrijven van de game (game design document, concept), Het opstellen van het technical design document, het bepalen van de doelgroep, het zoeken naar partners, het uitwerken van een financieringsplan, ... Het maken van een prototype kan deel uitmaken van dit proces.

4.3. Productiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de effectieve realisatie van de game zelf te bekostigen, in zijn definitieve versie met het oog op distributie. Indien de aanvrager geen preproductiesteun van het VAF heeft ontvangen, kan hij geïntegreerd in deze aanvraag voor productiesteun ook kosten voor de preproductie opnemen.

4.4. Promotiesteun

Hiermee wordt bedoeld: een financiële tegemoetkoming die dient om de game bij zijn publiek te brengen of in de markt te zetten. Het kan hier gaan om klassieke promotie (print, website, trailer, allerhande promomateriaal... (B2B en B2C), en/of opbouw en onderhoud van rechtstreekse contacten

met de game community via b.v. blogs, social media, ... (B2C), en/of deelname aan belangrijke events om de game te promoten (B2B en B2C). Bij dit laatste wordt erover gewaakt dat deze steun enkel wordt toegekend wanneer er geen gelijkaardige tussenkomst is van FIT (Flanders Investment and Trade).

Deze steun wordt enkel verleend voor projecten die ook preproductie- en/of productiesteun van het VAF/Gamefonds ontvingen.

4.5. Stimulansen voor professionalisering

Het VAF/Gamefonds beschikt over een jaarbudget van 125.000 EUR voor het nemen van eigen initiatieven of het aangaan van partnerschappen ten behoeve van de sector, zoals infosessies, korte opleidingen, pitchingssessies, ontmoetingsmomenten, enz. Indien dit niet wordt opgebruikt, wordt het besteed aan hoger vermelde premies. De concrete aanwending van deze middelen wordt opgenomen in het activiteitenverslag.

Met het oog op de verdere professionalisering van de sector, waardoor het VAF/Gamefonds een solide gesprekspartner heeft voor overleg en informatie-uitwisseling, zal het VAF/Gamefonds steun verlenen aan één of meerdere **beroepsorganisaties**. Voorwaarden zijn dat deze rechtspersoonlijkheid hebben, representatief zijn, zich richten tot game-ontwikkelaars in de Vlaamse Gemeenschap, en actief zijn in de categorieën die voor ondersteuning door het VAF/Gamefonds in aanmerking komen. Deze steun is onderworpen aan de *de minimis* verordening van de Europese Commissie (ref. V° 1998/2006) en eventuele vervolgvorderingen op deze regelgeving.

Deze middelen zitten vervat in het in vorige alinea vermelde totaalbudget voor stimulansen voor professionalisering.

Artikel 5. Criteria voor de beoordeling van de aanvragen

5.1. Selectieve criteria:

Er wordt een set van selectieve criteria gehanteerd ter beoordeling van alle steunaanvragen voor gameprojecten.

Een gameproject kan enkel gesteund worden, indien het telkens aan minimaal 2 criteria van de volgende categorieën I, II en III voldoet:

- I. Culturele context en culturele inhoud:
 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, enz.), 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 (v.b. sprookjes, sagen of science fiction).
 - 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 (punt 1 of 2 is verplicht)

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 in Vlaanderen, worden daar belast of zijn in andere opzichten met de Vlaamse cultuur vertrouwd, b.v. op grond van de kwalificaties die ze in Vlaanderen hebben gehaald of een langdurig verblijf in Vlaanderen). De volgende teamleden moeten 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 tot 2 jaar geleden zijn afgestudeerd, indien a) 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

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 de selectieve beoordelingscriteria van artikel 5 is een minimumvereiste maar geen garantie voor het verkrijgen van steun.

5.2. Bijkomende aandachtspunten bij de beoordeling:

Deze zijn afhankelijk van het soort games. Ze zijn niet per definitie cumulatief en worden hieronder opgesomd zonder een strikte rangorde te hanteren.

5.2.1. Voor games die in eerste instantie gericht zijn op spelplezier

- USP (unique selling proposition)
- Originaliteit
- Vernieuwing
- Inhoudelijke onderbouwing
- Commercieel potentieel
- Sterke partnerschappen met andere actoren (andere game bedrijven en andere specialisaties), de kwaliteit van de samenwerking met deze andere actoren
- De kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (hier ligt meer het accent op bij productiesteun).
- Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- Haalbaarheid
- Structurerend effect voor het bedrijf
- Internationaal potentieel

5.2.2. Voor uitgesproken artistieke games

- Originaliteit
- Vernieuwing
- Eigenzinnigheid
- USP (unique selling proposition)
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- Artistieke relevantie binnen het brede kunstenveld
- Internationaal potentieel
- Inhoudelijke onderbouwing
- Potentieel bereik (in functie van de doelgroep)
- Haalbaarheid
- Sterke partnerschappen met andere actoren, de kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- De kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (hier ligt meer het accent op bij productiesteun).

5.2.3. Voor games die in eerste instantie een educatief of maatschappelijk doel hebben

- Inhoudelijke onderbouwing
- Maatschappelijke relevantie
- Potentieel bereik (in functie van de doelgroep, de marktpenetratie van de gebruikte technologie, enz.)
- USP (unique selling proposition)
- Originaliteit
- Vernieuwing
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)
- Haalbaarheid
- De kwaliteit en soliditeit van het promotieplan (hier ligt meer het accent op bij productiesteun).
- Sterke partnerschappen met andere actoren (andere game bedrijven en andere specialisaties), de kwaliteit van de samenwerking met deze andere actoren
- Structurerend effect voor het bedrijf
- Internationaal potentieel

Bijkomende criteria voor games bestemd voor het onderwijs

- Pedagogische meerwaarde
- De inpasbaarheid in de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen.

Artikel 6. Indiening en beoordeling van de aanvragen

Het VAF zal de termijnen voor indiening van aanvragen tijdig communiceren via zijn website.

De beoordeling van aanvragen, ingediend op de gewone deadlines, zal gebeuren door beoordelingscommissies met externe deskundigen uit binnen- en buitenland.

VAF-medewerkers hebben geen stemrecht in de beoordelingscommissies. 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 t/e.m. de volledige afhandeling ervan.

Bij het samenstellen van de beoordelingscommissie(s) zal erover gewaakt worden dat alle noodzakelijke expertises aanwezig zijn om de aanvragen volgens de voorziene beoordelingscriteria te onderzoeken.

Er kunnen ook specifieke oproepen worden georganiseerd (b.v. call rond een specifiek thema of een bepaalde grootteorde van games). Deze worden beoordeeld door beoordelingscommissies of jury's. De beoordeling van aanvragen leidt tot een advies aan de Raad van Bestuur van het VAF, die de beslissing neemt op basis van de adviezen van de beoordelingscommissies of jury's.

7



Artikel 7. Maximumbedragen

7.1. Algemeen

Het steunbedrag wordt bepaald in functie van de aard en de noden van de game, en in functie van de beschikbare budgetten.

Ingeval een gameproject een toepassing of afgeleide is van een televisiereeks of -programma, geproduceerd of gecoproduceerd door een Vlaamse omroep, kan het Gamefonds maximaal een bedrag toekennen tot driemaal de financiële inbreng van de betrokken omroep. Hierbij gelden bovendien de hieronder vermelde maximumbedragen en -percentages.

Onderstaande bedragen zijn absolute maxima die, wat betreft de productiesteun en promotiesteun, in de praktijk slechts uitzonderlijk van toepassing zijn.

Verder zijn de toegekende bedragen ondergeschikt aan het bepaalde in artikel 8 m.b.t. de steunintensiteit.

7.2. Preproductiesteun

Het VAF/Gamefonds kan aan een project maximum 15.000 EUR preproductiesteun toekennen (of 75.000 EUR ingeval binnen de preproductiefase ook de aanmaak van een prototype is voorzien).

7.3. Productiesteun

Het VAF/Gamefonds kan aan een project maximum 250.000 EUR productiesteun toekennen (inclusief eventueel reeds ontvangen preproductiesteun).

7.4. Promotiesteun

Het VAF/Gamefonds kan aan een project maximum 50.000 EUR promotiesteun toekennen.

Artikel 8. Steunintensiteit

8.1. Algemeen

De onder vermelde steunintensiteit is een maximum en is ondergeschikt aan het bepaalde in art. 7 m.b.t. maximumbedragen.

8.2. Games die eerder gericht zijn op spelplezier

Deze games hebben de meeste kans op terugverdieneffecten uit exploitatie en maken een redelijke kans op cofinanciering uit andere bronnen. De door het VAF verleende steun aan dit soort games kan daarom, gecumuleerd met andere overheidssteun, niet meer dan 50% bedragen van de totale financiering van de aanmaak van de game.

8.3. Uitgesproken artistieke games

Deze games zijn kunstzinnige creaties waarvoor het medium 'game' wordt aangewend als expressievorm maar waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is. Dit zijn moeilijke games die slechts zeer beperkt toegang hebben tot andere financiering alsook een zeer beperkt terugverdieneffect hebben omdat ze gericht zijn tot een niche publiek. Daarom kan de door het VAF verleende steun aan deze games, gecumuleerd met andere overheidssteun, tot 85% bedragen van de totale financiering van de aanmaak van de game.

8.4. Games die in eerste instantie een educatief of maatschappelijk doel hebben

De terugverdieneffecten voor dit soort games zijn eerder beperkt, waardoor de financiering ervan moeilijk is. Cofinanciering uit de maatschappelijke of educatieve hoek is reëel maar beperkt in omvang. Daarom kan de door het VAF verleende steun, gecumuleerd met andere overheidssteun, tot 75% bedragen van de totale financiering van de aanmaak van de game.

8.5. Promotiesteun

De promotiesteun wordt niet samengeteld met de steun voor creatie voor het berekenen van de steunintensiteit. De door het VAF verleende promotiesteun kan nooit meer dan 50% bedragen van de totale financiering van de promotiekost voor de game.

Artikel 9. Uitbetaling en terugvordering van de steun

Preproductiesteun voor niet-gerealiseerde projecten is in principe niet terugvorderbaar, tenzij onder bepaalde voorwaarden, voorzien in het Reglement of contractueel bepaald tussen het VAF en de aanvrager bij de toekenning van de steun.

Voor alle gerealiseerde projecten is de steun wel terugvorderbaar: de door het VAF verleende productiesteun, de eventueel door het VAF verleende preproductiesteun 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. Als netto-ontvangsten worden aangemerkt, elk overschot nadat de eigen inbreng is gerecupereerd. De netto-ontvangsten en de eigen inbreng worden gedefinieerd in het Reglement van het VAF/Gamefonds.

Promotiesteun neemt de vorm aan van een niet-terugbetaalbare steun.

Terugvordering is in alle gevallen waarin het VAF steun heeft verleend mogelijk naar aanleiding van het kennelijk niet of slecht uitvoeren van de verplichtingen van de aanvrager ten aanzien van het VAF. Het VAF zal het verzoek tot terugvordering gemotiveerd onderbouwen en schriftelijk bezorgen aan de aanvrager in kwestie.

Een financiële bijdrage kan slechts worden verstrekt voor zover de financiële middelen van het VAF/Gamefonds daartoe in het VAF aanwezig zijn.

Een verleende financiële bijdrage vanwege het VAF/Gamefonds is niet overdraagbaar aan derden zonder schriftelijke toestemming van het VAF.

Door het VAF teruggevorderde ontvangsten worden integraal aangewend ten behoeve van de ondersteuning van de creatie van games en kunnen niet aangewend worden als werkmiddelen.

Artikel 10. Termijnen

Vooraleer wordt overgegaan tot het ondertekenen van een overeenkomst met de aanvrager, dient deze een technisch dossier voor te leggen waarin de noodzakelijke stukken m.b.t. de financiering en de voorbereiding van het project worden voorgelegd. De termijn hiervoor wordt bepaald in het Reglement van het VAF/Gamefonds of in de individuele overeenkomst tussen het VAF/Gamefonds en de aanvrager.

Als algemeen principe wordt gesteld dat de uitkering door het VAF in schijven verloopt, in evenredigheid met de voortgang van de werkzaamheden. Het Reglement zal de standaardregeling, in functie van de diverse stadia, omschrijven. De individuele overeenkomst met de aanvrager kan – mits gegronde redenen – een andere uitbetalingsschema voorzien.

Na de ondertekening van de overeenkomst voor preproductiesteun heeft de aanvrager een bepaalde termijn om zijn afgerond preproductiedossier aan het VAF over te maken. De termijn hiervoor wordt bepaald in het Reglement van het VAF/Gamefonds of in de individuele overeenkomst tussen het VAF/Gamefonds en de aanvrager.

Na de ondertekening van de overeenkomst voor productiesteun heeft de aanvrager eveneens een bepaalde termijn om de definitieve versie van de voltooide game aan het VAF over te maken. De termijn hiervoor wordt bepaald in het Reglement van het VAF/Gamefonds of in de individuele overeenkomst tussen het VAF/Gamefonds en de aanvrager.

Deze termijnen kunnen, op gemotiveerd verzoek van de aanvrager en mits akkoord van het VAF, worden verlengd.

Artikel 11. Beheer, dagelijkse leiding en werking

De Raad van Bestuur, aangesteld door de Algemene Vergadering, draagt de eindverantwoordelijkheid met betrekking tot het VAF/Gamefonds. 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 de Raad van Bestuur. De bevoegdheden van de Raad van Bestuur en het Dagelijks Bestuur staan beschreven in het Huishoudelijk Reglement.

Alle beslissingen over steunaanvragen, ingediend bij het VAF/Gamefonds, worden genomen door de Raad van Bestuur.

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. De Raad van Bestuur bepaalt het aantal personeelsleden, de kwalificaties waaraan zij moeten voldoen, de modaliteiten van hun aanstelling, tewerkstelling en ontslag.

Het Dagelijks Bestuur staat eveneens in voor de controle van het personeel.

De bestuurders, de personeelsleden en de leden van de beoordelingscommissies zijn gehouden aan een integriteitsverbintenis.

Het VAF past de krachtlijnen toe van het decreet Deugdelijk Bestuur in de Vlaamse publieke sector.

Artikel 12. Overleg, informatiedoorstroming en afstemming met de Vlaamse Gemeenschap

Het VAF beheert, in het kader van deze overeenkomst, een CRM (customer relationship management), waarin de voornaamste gegevens over de creaties die het VAF/Gamefonds ondersteunde, worden bijgehouden. Deze gegevens vormen de basis voor de jaarlijkse activiteitenverslagen van het VAF en voor eventuele ad hoc informatievragen vanwege de ministers bevoegd voor Media en Onderwijs of vanwege de Departementen CJM en Onderwijs.

Het VAF zal op geregelde basis overleg plegen met de ministers bevoegd voor Media en Onderwijs en de inhoudelijk bevoegde departementen, aangaande de uitvoering van het beleid van het VAF/Gamefonds. Daartoe zal het VAF op eigen initiatief en op vraag alle relevante informatie verstrekken aan de betrokken ministers en hun departement.

Artikel 13. Meerjarig beleidsplan

Het VAF is ertoe gehouden bij aanvang van de beheersovereenkomst aan de minister(s) van Cultuur Media en Onderwijs, 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 m.b.t. die beleidsplan, worden de ministers en de Departementen CJM en Onderwijs hiervan op de hoogte gesteld.

Artikel 14. Dialoog en samenwerking met de andere overheidsactoren en met de sector

Het VAF zal zich actief engageren in een op te richten 'werkgroep gamesector' met de andere overheidsactoren m.b.t. de ondersteuning en stimulering van de gamesector, zoals CJM, Flanders DC, FIT, imec, Cultuurloket en Mediacademie (niet limitatieve opsomming). Het zal de werkzaamheden van deze werkgroep coördineren, en synergieën en samenwerkingen met deze

partners uitbouwen. Ook met buitenlandse partners (inclusief Franstalig België) kan worden samengewerkt.

Met name met Flanders DC worden via een afsprakennota sluitende afspraken gemaakt voor wat betreft coaching van projecten en bedrijven, waarbij het VAF instaat voor begeleiding op inhoudelijk/creatief vlak en Flanders DC voor begeleiding m.b.t. marketing en zakelijke aspecten. Met Mediacademie worden eveneens via een afsprakennota sluitende afspraken gemaakt over de taakverdeling m.b.t. talentontwikkeling (opleidingen, beurzen, ...). Daarbij ligt de bevoegdheid van het VAF bij inhoudelijke/creatieve aspecten.

Het VAF zal minstens tweemaal per jaar overleg plegen met de representatieve beroepsorganisatie(s).

Het VAF zal jaarlijks tijdens een publieke presentatie zijn jaarverslag m.b.t. het VAF/Gamefonds over het voorbije jaar voor de sector toelichten.

Artikel 15. Communicatieve return

De steun van het VAF/Gamefonds moet worden vermeld op de game zelf en op het promotiemateriaal m.b.t. de game. In het Reglement en de individuele overeenkomst met de aanvrager zal concreet worden bepaald hoe deze vermelding dient te gebeuren.

Artikel 16. Dotatie verleend aan het VAF door de Vlaamse Gemeenschap voor het VAF/Gamefonds

De Vlaamse Regering verbindt zich ertoe, binnen de perken van de daartoe in de algemene uitgavenbegroting van de Vlaamse Gemeenschap ingeschreven kredieten, jaarlijks een basisdotatie van 1.730.000 EUR ter beschikking te stellen van het VAF voor het VAF/Gamefonds.

Deze dotatie is afkomstig van de ministers bevoegd voor Media en Onderwijs, en bestaat uit volgende delen:

- Media: 1.550.000 EUR per jaar
- Onderwijs: 180.000 EUR per jaar

Met behoud van de toepassing van artikel 47, § 1 van het decreet van 23 december 2016 houdende bepalingen tot begeleiding van de begroting 2017, wordt de dotatie 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 vanaf 2020 voor 75% geïndexeerd.

De dotatie wordt in het eerste kwartaal gestort op rekeningnummer:
IBAN: 13 0910 1828 5539
BIC: GKCCBEBB
bij Belfius Bank

De dotatie omvat zowel de algemene werkingsmiddelen als de middelen voor ondersteuning van de game sector. Het VAF kan, binnen de bepalingen van deze overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds, vrij beschikken over de verdeling en de aanwending van de middelen.

Indien het VAF in het kader van het VAF/Gamefonds ook andere financiële middelen kan genereren, zullen deze niet in mindering komen van de hierboven vastgestelde, jaarlijks ter beschikking te stellen middelen door de Vlaamse Gemeenschap.

Eventuele terugbetalingen aan het VAF zullen evenmin in mindering komen van het door de Vlaamse Gemeenschap jaarlijks ter beschikking te stellen bedrag.

Artikel 17. Besteding van de financiële middelen

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 moeten gecompenseerd worden binnen de periode van de beheersovereenkomst. Dit impliceert eveneens mogelijke overdrachten van het ene naar het andere boekjaar.

Op het einde van de beheersovereenkomst worden afwijkingen van minder dan 10% van de jaarlijkse referentiebedragen aanvaard.

17.1. Algemene werkingskosten

referentiebedrag 220.000 EUR

Het betreft alle basis-, personeels- en werkingskosten die te maken hebben met de werking van het VAF/Gamefonds.

17.2. Te besteden middelen voor de ondersteuning van de creatie en de promotie van games

referentiebedrag 1.385.000 EUR

Indien de in art. 16, 1^{ste} al. vermelde basisdotatie niet wordt bereikt, worden de vermelde referentiebedragen evenredig verminderd.

Indien de middelen voor een bepaald type game niet volledig aangewend worden omdat er onvoldoende projectaanvragen zijn of omdat de ingediende aanvragen de vastgelegde kwaliteitsmaatstaven niet halen, kunnen de middelen voor het ene categorie games overgedragen worden naar de andere categorie.

17.3. Te besteden middelen voor ad hoc initiatieven ten behoeve van de professionalisering van de sector en voor de beroepsorganisatie(s)

referentiebedrag 125.000 EUR

Dit zijn initiatieven ten behoeve van professionalisering evenals steun aan de beroepsvereniging(en), zoals omschreven in artikel 4.5., Voor dit laatste wordt binnen hoger vermeld referentiebedrag 15.000 EUR geormerkt.

17.4. Tabel met overzicht van de referentiebedragen

Gamefonds	1 730 000
Premies voor creatie en promotie	1 385 000
artistieke games en games gericht op het spelplezier	1 035 000
games met educatieve of maatschappelijke doelstelling	350 000
Extra initiatieven tbv de sector	110 000
Beroepsorganisaties	15 000
Werkingsmiddelen	220 000

17.5. Bepalingen i.v.m. overheveling van de middelen naar volgende boekjaren

Steun aan creatie wordt, conform de waarderingsregels, 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 zoals vermeld in artikel 1, §1, 3° van het Besluit van de Vlaamse Regering van 8 november 2013 betreffende de algemene regels inzake subsidiëring.

In geval van niet-verlenging van de overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds zal de in het raam van deze overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds opgebouwde reserve integraal terugvloeien naar de algemene middelen van de Vlaamse Gemeenschap.

Artikel 18. Boekhouding en toezicht

18.1. Boekhouding

De boekhouding van het VAF dient gevoerd te worden volgens:

- De wet van 27 juni 1921 op de verenigingen zonder winstoogmerk, de internationale verenigingen zonder winstoogmerk en de stichtingen, gewijzigd door de Wet van 2 mei 2002 en gecoördineerd met alle latere wetswijzigingen;
- Het decreet van 8 juli 2011 houdende regeling van de begroting, de boekhouding, de toekenning van subsidies en de controle op de aanwending ervan en de controle door het Rekenhof (Rekendecreet).

Het VAF zal een analytische budgettering en boekhouding voeren, waarbij de kostenplaatsen en kostenafdelingen overeenkomen met de in artikel 17 bepaalde categorieën en bestedingsdomeinen.

De inkomsten en uitgaven m.b.t. het VAF/Gamefonds zullen afzonderlijk geboekt worden in de boekhouding van het VAF.

Bij steun aan creatie wordt een goedgekeurde steunaanvraag volledig als kost geboekt op het moment van de goedkeuring. Het VAF dient zich bij zijn goedkeuringsbeslissingen te baseren op de referentiebedragen van artikel 17.

18.2. Jaarlijks toezicht

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 voor het VAF/Gamefonds een activiteiten- en financieel verslag opstellen met betrekking tot elk kalenderjaar.

Deze verslagen moeten in drie exemplaren en ten laatste op 31 mei van het jaar volgend op het jaar waarover verslag wordt uitgebracht bezorgd worden aan de Departementen CJM en Onderwijs, en aan de afgevaardigde(n) van de ministers van Media en Onderwijs.

De Departementen CJM en Onderwijs mogen op ieder ogenblik bijkomende informatie en documenten vragen.

18.3. Permanent toezicht

Namens de Vlaamse Gemeenschap kunnen de vergaderingen van de bestuursorganen van het VAF bijgewoond worden door één afgevaardigde van de ministers bevoegd voor Media en Onderwijs, hierna de 'afgevaardigde' genoemd, waarop deze laatste telkens wordt uitgenodigd.

De afgevaardigde houdt toezicht op het door het VAF gevoerde beleid in het kader van het VAF/Gamefonds, zowel inhoudelijk als financieel.

Hij brengt hierover verslag uit aan de ministers bevoegd voor Media en Onderwijs en aan de betrokken administraties en dit uiterlijk op 30 juni van het jaar volgend op het beoordeelde jaar. Hij brengt gelijktijdig verslag uit over het gevoerde financiële beleid bij de minister bevoegd voor Financiën en Begroting. Hij formuleert zijn beoordeling op onafhankelijke wijze.

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

Binnen het toepassingsgebied van deze overeenkomst kan de afgevaardigde binnen een termijn van vijf werkdagen en via een aangetekend schrijven bij de ministers bevoegd voor Media en Onderwijs beroep 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.

Binnen de bovenvermelde termijn brengt de afgevaardigde het VAF op de hoogte van het beroep door middel van een aangetekende brief gericht aan de voorzitter van het VAF.

De ministers bevoegd voor Media en Onderwijs delen gezamenlijk hun beslissing tot goedkeuring of vernietiging van de betrokken beslissing mee aan de voorzitter van de Raad van Bestuur van het VAF. In voorkomend geval kan de Raad van Bestuur of de Algemene Vergadering tot een nieuwe beraadslaging overgaan.

Als binnen een termijn van twintig werkdagen geen beslissing werd meegedeeld, is het beroep 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.

18.4. Onderzoek en evaluatie van de werking

De betrokken administraties kunnen het initiatief nemen voor een onderzoek en evaluatie van de inhoudelijke en financiële werking van het VAF/Gamefonds. Het VAF/Gamefonds zal hieraan zijn medewerking verlenen.

Artikel 19. Maatregelen en procedure bij niet naleven van deze overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds

Bij vermoede, schriftelijk door de minister bevoegd voor Media of Onderwijs of door de betrokken administraties 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 betrokken minister, resp. de betrokken administratie, 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 m.b.t. de correcte naleving van de verplichtingen bepaald in onderhavige overeenkomst, zal de Vlaamse Regering, op voorstel van de betrokken minister, het gemotiveerde voornemen formuleren om het aandeel van de betrokken minister in de dotatie, bedoeld in artikel 16, ééenzijdig te herzien.

De administratie 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 betrokken minister binnen de twintig werkdagen te rekenen vanaf de datum waarop de administratie 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 éézijdige herziening van de dotatie bevestigt, aanpast of staakt.

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

Een herziening van de dotatie gaat 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 de Raad van Bestuur van het VAF zijn standpunt met betrekking tot dit geschil heeft meegedeeld.

Artikel 20. Duur

Deze overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds treedt in werking na goedkeuring ervan door de Vlaamse Regering. Ze loopt tot 31 december 2021. In afwachting van de goedkeuring ervan door de Europese Commissie, blijft het addendum aan de overeenkomst met betrekking tot het beheer van het Gamefonds tussen de Vlaamse Gemeenschap en het Vlaams Audiovisueel Fonds vzw (van 12 oktober 2012 tot 31 december 2014), verlengd via addendum tot 31 december 2016, van kracht.

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 financiën en begroting in overleg met de Vlaamse Regering t.g.v. een belangrijke wijziging van het financiële engagement van de Vlaamse Regering tijdens de duur van de overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds, 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 overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds op vraag van één van de ondertekenende partijen opnieuw onderhandeld en aangepast worden.

Het VAF legt uiterlijk zes maanden voor het verstrijken van de overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds aan de ministers bevoegd voor Media en van Onderwijs een ontwerp van nieuwe overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds voor.

Indien bij het verstrijken van deze overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds geen nieuwe overeenkomst in werking is getreden, wordt de huidige overeenkomst met betrekking tot het beheer van het VAF/Gamefonds van rechtswege verlengd tot het ogenblik dat er een nieuwe in werking treedt, en dit voor een maximale termijn van zes maanden.

Opgemaakt te Brussel in 3 originele exemplaren, waarvan één exemplaar voor elke contracterende partij, op

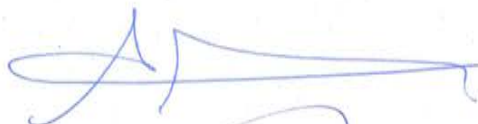
Vlaamse minister van
Cultuur, Media, Jeugd en Brussel
Sven Gatz



Vlaams minister van
Onderwijs
Hilde Crevits



Voorzitter van het VAF
Jeroen Depraetere



Directeur-intendant van het VAF
Pierre Drouot



Zakelijk leider van het VAF
Marijke Vandebuerie

