

Prioriteitennota voor de indiening en selectie van Videogames

Beoordelingscommissie Gamefonds

1. Inleiding

Het VAF/Gamefonds streeft naar een grote diversiteit aan games, waarbij verschillende segmenten van het publiek zo goed mogelijk hun gading vinden. Projecten met het potentieel om het oorspronkelijk beoogde doelpubliek te overstijgen vormen daarbij een meerwaarde. Hoe het VAF uiteindelijk tot zijn selectie van goed te keuren projecten komt, wordt stap voor stap uitgelegd in deze prioriteitennota.

Deze prioriteitennota biedt de **beoordelingscommissies** een helder **kader** waarbinnen deze - rekening houdend met de beleidsprioriteiten van het VAF - projecten kunnen analyseren en selecteren. De bedoeling is niet om een strikte set regels op te leggen, maar wel om duidelijk te verwoorden wat de **strategische prioriteiten** binnen het selectiebeleid van het VAF zijn. Het is een **dynamisch** kader: de inherente kwaliteitsevaluatie van projecten kan immers niet gereduceerd worden tot het louter afvinken van criteria. Daarom spreken we verder in deze nota bewust van '**aandachtspunten**' i.p.v. harde 'criteria', hoewel dit voor sommige aspecten wél degelijk het geval is.

Ook voor **aanvragers** is het belangrijk om vooraf te weten waar het VAF prioriteit aan geeft en wat er meespeelt bij de beoordeling van hun projecten. Daarom wordt deze nota ook publiek beschikbaar gemaakt op de website.

Voor een goed begrip is het belangrijk deze prioriteitennota juist te situeren in het **parcours dat aanvraagdossiers bij het VAF doorlopen (3 fasen)**:

- Deze nota vervangt geenszins het *formele ontvankelijkheidsonderzoek* van de steunaanvragen dat onmiddellijk na de ontvangst van de aanvraag plaats vindt. Deze check wordt uitgevoerd door de projectbeheerders, dus het interne team van het VAF.
- Vooral in de daaropvolgende *beoordelingsfase* heeft deze prioriteitennota zijn nut, nl. als toetssteen voor de beoordelingscommissie. Hierin zetelen de externe deskundigen. Zij beoordelen alle ontvankelijke aanvragen en komen tot een selectie.
- Deze beoordelingsfase leidt vervolgens tot een advies voor de Raad van Bestuur van het VAF, die als laatste stap in het parcours de *eindbeslissing* neemt.

2. Wat moet men vooraf weten als men de indiening van een aanvraag overweegt?

2.1. Welke projecten ondersteunt het VAF/Gamefonds?

Het VAF staat open voor **een breed scala aan games in de categorieën entertainment, artistiek en serious.**

Het ondersteuningsbeleid van het VAF is gefocust op de **professionele gamesector**, waarbij ook debuterend professioneel talent kansen moet krijgen.

Welke genres of soorten projecten ondersteunt het VAF niet:

advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames (bijvoorbeeld voor bijscholingen of teambuilding), games die worden gemaakt binnen een gameopleiding of als onderzoeksproject binnen een universiteit of hogeschool. De verdere uitwerking van een afstudeerproject naar een volledige game na het afronden van de opleiding, komt daarentegen wél in aanmerking voor steun. Games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten worden evenmin ondersteund.

De commissie Gamefonds behandelt meerdere soorten projecten:

- **Entertainmentgames:** games die in de eerste plaats gericht zijn op het spelplezier en die verschijnen op een of meerdere commerciële platformen.
- **Artistieke games:** games als interactieve kunst, waarbij de primaire doelstelling een artistieke ervaring is (bv. voor in musea of op alternatieve gamefestivals). Ook experimentele games (al dan niet met kunstzinnige boodschap) in gewone of installatievorm behoren tot deze categorie. Het gaat vaak om korte ervaringen.
- **Serious games:** games die bepaalde vaardigheden willen aanleren of die een maatschappelijke doelstelling hebben zoals sensibilisering rond bepaalde onderwerpen. Wat de beoordelingscriteria betreft wordt er binnen de categorie serious games een onderscheid gemaakt tussen niet-commerciële serious games en commerciële serious games.

2.2. Onderscheid majoritaire / minoritaire projecten

Bij het ontvankelijkheidsonderzoek wordt er door het VAF-team onderzocht of de aanvraag voldoet aan de formele regels. Daarbij wordt o.a. een onderscheid gemaakt tussen majoritair Vlaamse en minoritair Vlaamse projecten. Ook de beoordeling verschilt. Afhankelijk van het majoritair of minoritair 'statuut' nemen de projecten binnen de strategie van het VAF een andere plaats in.

De opdracht van het VAF ligt in de eerste plaats immers bij het stimuleren en ondersteunen van Vlaams talent (Vlaams in bredere zin: grosso modo gaat het over personen die wonen en/of doorgaans werken in Vlaanderen). Het belang van én de focus op 'majoritair Vlaams' is voornamelijk daarop gebouwd. Bij **majoritair Vlaamse** aanvragen is het VAF vaak de hoeksteenfinancier en zijn de hoofdredenen voor toekenning voornamelijk de kwaliteit en het innovatieve karakter van de aanvraag.

In de tweede plaats kan het VAF ook meestappen in coproductieprojecten die elders werden geconcipeerd en waarbij een Vlaamse gamestudio is betrokken. Als cultureel fonds focust het VAF – naast de inherente kwaliteit – ook bij deze **minoritair Vlaamse** aanvragen op projecten waar Vlaams creatief talent op significante wijze bij betrokken is en/of die bijzondere relevantie hebben voor het portfolio en de verdere groei van de Vlaamse gamestudio.

De financiering door het VAF is hier eerder aanvullend van aard. Bij productie-aanvragen wordt bijvoorbeeld een groot deel (50%) van de financiering in de andere regio('s) verwacht en die moet bij indiening concreet bewezen zijn. Ook in eerdere fases van de ontwikkeling is het belangrijk dat beide gamestudio's binnen de coproductie middelen aanbrengen.

Coproducties vanuit andere territoria gaan bij toekenning rechtstreeks in mindering van het commissiebudget. Daarom vragen wij de commissieleden expliciet om in hun evaluatie rekening te houden met twee cumulatieve aspecten: niet enkel de kwaliteit van het project op zich speelt een rol, maar ook de relevantie voor het VAF binnen de globale beleidsprioriteiten.

De benadering van minoritaire aanvragen verschilt dus van die van majoritaire aanvragen voor wat betreft:

- het moment van indiening (met uitzondering van de Vlaams-Nederlandse samenwerking, zijn minoritair Vlaamse projecten in principe pas ontvankelijk vanaf het stadium van een productiepremie);
- het aandeel financiering dat al moet bewezen zijn bij indiening;
- de hoogte van de toegekende bedragen (lagere bijdrage);
- de extra bevraging bij minoritaire projecten over de meerwaarde van het VAF om mee te investeren.

Noot: bij de gelijkwaardige positieve beoordeling van twee projecten waarvan één een verband houdt met de Vlaamse geschiedenis of het Vlaams erfgoed, krijgt dit laatste project de prioriteit voor goedkeuring.

2.3. Over welk jaarbudget spreken we?

Het VAF beschikt over beperkte middelen, waardoor duidelijke keuzes moeten gemaakt worden en slechts een gedeelte van de aanvragen kan gehonoreerd worden. Het VAF-jaarbudget voor een bepaalde categorie – zoals vastgelegd in de beheersovereenkomst is daarbij een goede indicator voor de mogelijkheden die het in realiteit heeft om aanvragen in diverse stadia financieel te ondersteunen.

Jaarbudget VAF/Gamefonds voor Creatie en Promotie:

2026-2030: 2.088.000 euro

Dit is het volledige basisbudget waaruit geput wordt om gameprojecten prototypesteun, vertical slice steun, productiesteun, steun na release en promotiesteun te verlenen. Het dekt ook het budget voor minoritaire projecten, commissieleden en coachings.

De reële budgetten per jaar zijn licht onderhevig aan fluctuaties door bv. vrijgaven van projecten die niet doorgaan, beperkte verschuivingen tussen categorieën en VAF-domeinen in functie van reële noden en beleidsprioriteiten in een bepaald jaar.

3. Aandachtspunten voor de selectie van projecten

3.1. Hoe kijkt de beoordelingscommissie naar een project?

Onder punt 2 staat te lezen wat het VAF ondersteunt en wat niet. Echter, gezien het beperkte budget van het VAF/Gamefonds blijven ook binnen wat mogelijk is, keuzes noodzakelijk en daar kunnen de in deze nota beschreven beleidsprioriteiten en aandachtspunten bij helpen.

Op basis van het aanvraagdossier evalueert de beoordelingscommissie of het project voldoende garanties in zich draagt om zijn eigen finaliteit(en) te bereiken. Naar gelang het stadium waarin het project zich bevindt (prototype, vertical slice, productie, promotie of steun na release) worden de nodige elementen aangeleverd om in het desbetreffende stadium met kennis van zaken te kunnen beoordelen.

Zo wordt iedere aanvraag in de selectieprocedure als een 'package' van verschillende factoren bekeken. Deze factoren winnen aan belang doorheen de diverse beoordelingsstadia. Cruciaal is dat deze factoren samen de vereiste coherentie vertonen in functie van het opzet van het project. Het pakket moet kloppen en maximale garanties bieden in functie van de nagestreefde doelstellingen.

Deze factoren zijn:

1. de *inhoud en vorm* van het project zelf (gameplay, innovatie, verhaal, personages, thema's, art, muziek en geluid, scope, technical design, her speelbaarheid, ...);
2. de *creatieve en zakelijke talenten* die aan het project meewerken (game director, art director, technical director, producer, ...);
3. het *publiekspotentieel* binnen het eigen opzet: vanaf aanvraag prototypesteun wordt er gevraagd naar marktonderzoek om te analyseren of er marktpotentieel is voor het soort game dat de aanvrager wil ontwikkelen. Vanaf aanvraag vertical slice steun moet de beoogde doelgroep nauw omschreven worden en aangetoond worden hoe deze zal bereikt worden. Vanaf aanvraag productiesteun wordt er gevraagd naar concrete 'performing targets' (geschatte verkoop). Bij promotie dient een solide marketingplan voorgelegd te worden en steun na release is per definitie gestoeld op het succes van het basisproduct.
4. het achterliggende *businessplan + tijdsplanning* om het project op een realistische en professionele manier tot stand te brengen (milestoneplanning, financieringsplan en budget).

Uiteraard sluit het VAF ook meer risicovolle projecten niet bij voorbaat uit, zelfs al biedt de hogervermelde 'package' minder maximale garanties. Het toekennen van steun wordt toch overwogen als blijkt dat hier overtuigende redenen voor zijn (bv. een artistiek bijzonder sterk, uitdagend of vernieuwend project, kans voor

Deze nota is een publiek document, bestemd voor de beoordelingscommissies én voor de aanvragers.

uitzonderlijk, beloftevol talent, maatschappelijke relevantie, ...). Voorwaarde is sowieso dat de vorm en inhoud van het project zelf voldoende aantrekkelijk blijven voor de vooropgestelde doelgroep. Voor aspecten waar dit pakket minder zekerheid biedt, kan het VAF coaching aanbieden om het project inhoudelijk/artistiek of zakelijk naar een hoger niveau te tillen.

Om deze 'package' goed te kunnen beoordelen doet het VAF beroep op een complementaire groep van commissieleden, waarbinnen zowel artistieke als zakelijke expertise aanwezig is, alsook deskundigheid op het vlak van marktpotentieel. Deze commissie beoordeelt los van de persoonlijke of individuele smaak van de deskundigen, maar vertrekt van de intrinsieke merites/finaliteit van het project. Finaal weegt de commissie de ingediende projecten ook tegenover elkaar af, zodat men komt tot een eindselectie van de meest kwaliteitsvolle aanvragen binnen de beperkte jaarmiddelen van het VAF in lijn met de beleidsprioriteiten.

3.2. Wat zijn aandachtspunten bij het onderzoek en de discussie van de beoordelingscommissie?

3.2.1. Voor alle creaties

- Fungehalte (kwaliteit gameplay)
- Professionele uitwerking
- Originaliteit / vernieuwing
- Inhoudelijke onderbouwing
- Haalbaarheid / realiteitszin
- Vorig werk
- Sterke partnerschappen met relevante actoren (zie detail bij categorieën games hieronder)
- Structurerend effect voor het bedrijf
- Samenstelling en complementariteit van het team
- Markt- of publiekspotentieel*
- Opbouw van eigen IP (intellectual property)*

*Vooral bij meer commerciële games (meest voorkomend binnen de categorieën entertainmentgames en in mindere mate bij serious games) wordt er door de commissie veel belang gehecht aan het marktpotentieel, de kans op kritisch en/of commercieel succes, en het opbouwen van eigen waardevol IP.

3.2.2. Specifiek voor entertainmentgames

- USP (unique selling proposition / point)
- Opgebouwde tractie
- Mate van samenwerking met relevante actoren: platformhouders, publishers, PR-bureaus, ...

3.2.3. Specifiek voor artistieke games

- Aanwezigheid van voldoende digitale gameplay
- Mate van wisselwerking tussen een gamestudio en een kunstenaar

Deze nota is een publiek document, bestemd voor de beoordelingscommissies én voor de aanvragers.

- Maatschappelijke en/of culturele meerwaarde / impact
- Kans op bekroning / awards
- Mate van samenwerking met relevante actoren: culturele instanties, musea, festivals, cc's, ...

3.2.4. Specifiek voor serious games

Voor niet-commerciële serious games:

- Maatschappelijke relevantie
- Mate van samenwerking tussen gamestudio's en experts uit de sector
- Samenwerking met en testing door de doelgroep waarvoor de game bedoeld is (in lijn met Noozo-principe, niets over ons, zonder ons)
- Mate van toegang tot de beoogde doelgroep en/of een sterk netwerk binnen de sector waarvoor de game bedoeld is
- Graad en kwaliteit van testing voorafgaand op de vertical slice en productie
- Aantoonbaar effect (kan reeds meetbaar zijn a.d.h.v. het prototype)
- Mate van samenwerking met relevante actoren: vzw's, kenniscentra, ...

Voor commerciële serious games:

- USP (unique selling proposition / point)
- Opgebouwde tractie
- Mate van samenwerking tussen gamestudio en experts uit de sector en/of doelgroep waarvoor de game bedoeld is
- Graad en kwaliteit van testing voorafgaand op de vertical slice en productie
- Aantoonbaar effect (kan reeds meetbaar zijn a.d.h.v. het prototype)
- Mate van toegang tot de beoogde doelgroep en/of een sterk netwerk binnen de sector waarvoor de game bedoeld is
- Mate van samenwerking met relevante actoren: afhankelijk van de sector

Noot: bij serious games wordt niet-vernieuwende gameplay vaak getolereerd als dit drempelverlagend werkt voor de speler en daarmee het doel makkelijker kan bereikt worden.

4. Wat na de release van een gamecreatie?

Belangrijk is dat alles eraan wordt gedaan om het publieksbereik en de uitstraling van de creatie te maximaliseren. Uiteraard gaat het over een brede definitie van publieksbereik op alle platformen en locaties. Daarnaast zijn ook commercieel succes en culturele erkenning via festival-/beurzenselecties en -prijzen en belangrijke nominaties een vorm van welslagen van de creatie.

De concrete informatie over het onthaal van de creatie wordt na drie jaar, te rekenen vanaf de release, ook door het VAF gerapporteerd aan de minister van Media en het departement Cultuur, Jeugd en Media. Deze informatie zal door het VAF opgevraagd worden bij de gamestudio08.09.2026