

VAF/Gamefonds

Prioriteitennota voor de selectie van games

1. Inleiding

Deze tekst heeft tot doel om voor aanvragers en leden van de beoordelingscommissies meer klaarheid te bieden over het soort projecten dat in aanmerking komt voor ondersteuning door het VAF/Gamefonds en over de prioriteiten en criteria bij de evaluatie van de aanvragen.

Algemeen gesteld ondersteunt het VAF/Gamefonds games, in de categorieën entertainment games, serious games bestemd voor het leerplichtonderwijs en andere serious games.

De indiening en evaluatie van projecten verloopt in 3 stappen:

- Eerst is er het formele ontvankelijkheidsonderzoek (fase 1) van steunaanvragen dat plaats vindt onmiddellijk na de ontvangst van de aanvraagdossiers. Dit onderzoek wordt uitgevoerd door de projectbeheerders van het VAF. Op dat ogenblik wordt er afgetoetst of de aanvragen formeel in aanmerking komen en of ze volledig zijn. De voorwaarden van ontvankelijkheid zijn terug te vinden in het reglement Gamefonds (www.vaf.be)
- In de daaropvolgende selectiefase (fase 2) zijn het de beoordelingscommissies die de ontvankelijke aanvragen grondig doornemen, evalueren en na gemeenschappelijke discussie tijdens de commissievergadering een advies formuleren aan de Raad van Bestuur van het VAF, die als laatste stap in het parcours de eindbeslissing neemt (fase 3).

2. Wat zijn de grote krachtlijnen van het VAF/Gamefonds?

2.1. Doelstellingen

- Het Gamefonds werd in 2012 door de Vlaamse regering opgericht met volgende doelstellingen:
 - een meer duurzame instroom realiseren van nieuwe games, geïnitieerd in Vlaanderen;
 - bijdragen tot een performante, gediversifieerde en solide game industrie in Vlaanderen;
 - lokaal talent de nodige ontwikkelingskansen geven;
 - game based learning in het onderwijs bevorderen door het stimuleren van de productie van serious games;
 - op lange termijn de dynamiek van de gamesector bestendigen en verhogen; het moet bijdragen tot zijn professionalisering, de band met het publiek helpen vergroten, en originele en nieuwe creaties extra kansen geven.

2.2. Wat wordt ondersteund?

Het Gamefonds financiert de productie van games.

- **Met een game wordt binnen het VAF/Gamefonds bedoeld:**
een interactief spel dat kan worden gespeeld door één of meerdere spelers op een digitaal platform zoals b.v. PC, spelconsole, telefoon, smartphone, tablet,
- Zowel **serious games als entertainment games** komen in aanmerking voor ondersteuning:
 - Met **entertainment games** wordt bedoeld: games die primair ontspanning tot doel hebben. Deze term moet genuanceerd worden: hiermee worden niet enkel uitgesproken commerciële games bedoeld maar ook games met een cultureel of artistiek karakter.
 - Met **serious games** wordt bedoeld: games die primair een educatief, maatschappelijk of cultureel doel nastreven zoals games voor de zorgsector, de medische sector, cultuur, erfgoed, enz. Hieronder vallen ook specifiek de games die bestemd zijn voor het Vlaamse leerplichtonderwijs.
- Afhankelijk van de categorie waartoe een project behoort, zal het worden onderzocht door de bevoegde beoordelingscommissie. Er zijn 2 beoordelingscommissies:
 - de beoordelingscommissie '**serious games gericht op het leerplichtonderwijs**' (bestemd voor de leerlingen of voor de leraren)
 - de beoordelingscommissie '**andere serious games + entertainment games**'
- De opsplitsing van de commissies hangt samen met de **financieringsbronnen** van het Gamefonds: Minister van Onderwijs en Minister van Media. Kleutergames vb. vallen onder de commissie 'andere serious games' gezien de doelgroep niet leerplichtig is.
- De **samenstelling** van de beoordelingscommissies is te raadplegen op: <http://www.vaf.be/gamefonds/beoordelingscommissies/>
- Komen alleszins **niet** voor ondersteuning in aanmerking: advergames (voor commerciële producten), bedrijfsgames, remakes en games die worden gemaakt binnen een game-opleiding of als onderzoeksproject binnen een universiteit of hogeschool. (Spin-offs van universiteiten of hogescholen kunnen wel games indienen). Worden evenmin ondersteund: games met een pornografisch karakter of die aanzetten tot discriminatie, exploitatie of geweld, of indruisen tegen de mensenrechten.
- Het VAF/Gamefonds wil **nieuwe initiatieven** kansen geven. Daarom steunt het VAF/Gamefonds geen remakes. Nieuwe, nog op te starten games worden verkozen boven games die reeds volop in productie zijn.
- Het VAF/Gamefonds wil ook projecten aanmoedigen die **eigenzinnig** zijn en niet 'op veilig spelen'. Hieronder vallen ook de meer artistieke games.

2.3. Wie kan steun aanvragen?

- De aanvrager is een onafhankelijke game ontwikkelaar. In het kader van de overeenkomst met de Vlaamse Gemeenschap wordt hiermee bedoeld: **een bedrijf dat games ontwikkelt en produceert**. De game ontwikkelaar moet in zijn aanvraagdossier kunnen aantonen dat hij over de technische competenties en financiële kennis beschikt om het project tot een goed einde te brengen. Bedrijven met een andere hoofdactiviteit (b.v. uitgeverijen) kunnen enkel aanvragen als ze kunnen bewijzen dat ze intern een departement hebben of opstarten dat aan game-ontwikkeling doet. Het moet duidelijk zijn dat het hier niet om ad hoc initiatieven gaat maar om een lange termijnstrategie van de uitgeverij om te investeren in game ontwikkeling en de opbouw van eigen kennis en IP.
- Steun kan enkel aangevraagd worden door, en verleend aan, rechtspersonen, waarvan de maatschappelijke zetel is gevestigd in het Vlaams of Brussels Gewest.
- De toegekende steun is onderworpen aan de **de-minimisverordening** van de Europese Commissie (ref. Vo 1998/2006) en eventuele vervolgverordeningen op deze regelgeving. Op dit ogenblik voorziet deze verordening dat er tot € 200.000 aan de-minimis steun per onderneming kan worden gegeven in een periode van 3 jaar. Daarbij moet alle de-minimissteun opgeteld worden, ongeacht de overheid van wie de steun werd gekregen en ongeacht het project of de kosten waarvoor de steun dient. De aanvrager is ertoe gehouden het VAF in ieder technisch dossier een officiële verklaring te bezorgen, waarin hij verklaart dat hij nog recht heeft op overheidssteun binnen het maximum dat hij via de de-minimisregeling kan ontvangen.

2.4. Soorten steun

De steun kan verleend worden in de preproductie- en productiefase van een project. 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 niet rijp wordt geacht voor productie. Gezien het beperkt aantal deadlines kan er ook een aanvraag worden ingediend voor productiesteun die eveneens een preproductiesteun omvat.

Kosten voor marketing, promotie en distributie mogen niet worden opgenomen in het budget van de game zelf.

- **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), 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.

- **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. Voor de productiefase komen enkel de kosten in aanmerking die na de datum van indiening worden gemaakt. De commissie zal afwegen voor projecten waar de lijn ligt om nog productiesteun te kunnen aanvragen. De nieuwe, nog op te starten projecten krijgen prioriteit.

3. Een project is een pakket van factoren

Gezien de beperktheid van het globale budget van het VAF/Gamefonds (€ 750.000 op jaarbasis), ten opzichte van de grote instroom aan projecten, moeten de beoordelingscommissies scherpe keuzes maken. Een afwijzing hoeft niet per definitie een negatieve evaluatie in te houden. Een aanvraag kan ook worden aanzien als minder prioritair dan een andere en om die reden afvallen in de eindselectie.

Het commissieverslag dat de aanvrager achteraf krijgt toegestuurd heeft niet de functie om een grondige en gedetailleerde analyse van de aanvraag te geven. Het is een korte weergave is van elementen die in de discussie naar boven kwamen. Dit verslag helpt de aanvrager om te begrijpen waarom zijn aanvraag werd goedgekeurd of afgewezen. Het VAF/Gamefonds is niet in de mogelijkheid om voor aanvragen alle verbeterpunten in dit document op te sommen, als zou het Gamefonds 'bestellen' wat de aanvrager moet doen.

In de selectieprocedure wordt elke aanvraag bekeken als een 'package' van verschillende factoren. Belangrijk is dat deze factoren samen de vereiste coherentie vertonen in functie van het opzet van het project.

Deze factoren zijn:

- de gameplay
- de vorm en inhoud van het project
- de personen die aan het project meewerken (v.b. track record)
- de coherentie in de keuze van platform
- de omkaderende factoren, zoals de ruimere productionele en artistieke context
- specifiek voor serious games voor het leerplichtonderwijs: het profiel en de distributiekanaal van de eventueel betrokken verdeler/uitgever
- de beoogde doelgroep en de distributie/plaatsing in de markt

Ook meer risicovolle projecten hebben hun plaats binnen het VAF/Gamefonds. Soms kan **coaching** (al dan niet verplicht) een oplossing bieden. Het VAF/Gamefonds kan daarom beslissen om bepaalde aanvragers of betrokken personen bij hun project begeleiding aan te bieden ('optionele coaching') of op te leggen ('verplichte coaching'). De bedoeling van deze coaching is aan de betrokkene - via de tussenkomst van en dialoog met een ervaren, adviserende professional - bijkomende expertise aan te bieden met als doel het betrokken project mee in goede banen te leiden. De coach wordt in overleg met het VAF/Gamefonds en de aanvragers aangeduid.

4. Criteria voor beoordeling van de aanvragen

Er wordt een set van criteria gehanteerd ter beoordeling van de steunaanvragen. Deze zijn **niet cumulatief** en worden hieronder opgesomd zonder daarbij een uitspraak te doen over de belangrijkheid van het ene criterium versus het andere. Deze criteria zijn een leidraad voor de discussie en geen vast sjabloon waar scores aan vasthangen. Het is

immers belangrijk om ieder project ook op zijn eigenheid te evalueren en niet enkel op basis van een reeks criteria.

4.1. Voor serious games (niet cumulatief en niet in strikte orde van belangrijkheid)

- Inhoudelijke onderbouwing
- Pedagogische meerwaarde*
- De koppeling aan de Vlaamse onderwijskundige context, met name de conformiteit aan de officiële eindtermen en/of ontwikkelingsdoelen en leerplannen.*
- Betrokkenheid van een uitgever die relevant bereik kan aantonen binnen het onderwijs*
- 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
- Structurerend effect voor het bedrijf
- Internationaal potentieel
- De kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ...

** vooral van belang voor leerplichtonderwijs*

4.2. Voor entertainment games (niet cumulatief en niet in strikte orde van belangrijkheid)

- USP (unique selling proposition)
- Originaliteit
- Vernieuwing
- Inhoudelijke onderbouwing
- Commercieel potentieel
- 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
- Sterke partnerschappen met andere actoren
- De kwaliteit van de samenwerking met andere actoren
- ...

3 december 2013