

NOTA AAN DE VLAAMSE REGERING

De Vlaamse Regering hechtte op 19 december 2025 reeds goedkeuring aan de nieuwe beheersovereenkomst met het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) voor het Gamefonds voor de beleidsperiode 2026-2030. Ondertussen heeft de overeenkomst succesvol de aanmeldingsprocedure inzake staatssteun bij de Europese Commissie doorlopen. In kader van de goedkeuring door de Europese Commissie was het nodig enkele aanpassingen aan de beheersovereenkomst door te voeren. Deze aanpassingen worden in deze nota voorgelegd aan de Vlaamse Regering ter goedkeuring.

"[...] the Commission takes the view that the aid will not unduly strengthen the market power of beneficiaries or hamper the dynamic incentives for market operators, but, on the contrary, will increase the diversity of supply on the video games market. The possible distortions of competition are outbalanced by the expected positive cultural results of the Scheme. The Commission therefore concludes that Scheme is compatible with the internal market pursuant to Article 107(3)(d) TFEU.

Het VAF zet in op ecologische duurzaamheid, met beperking van de planlast, fair practices, inclusie en toegankelijkheid. Het VAF spreekt zich resoluut uit tegen grensoverschrijdend gedrag in de sector.

Het team 'Data, kennis en IT' van het VAF zorgt op basis van eigen dataverzameling voor een helder inzicht in de evoluties binnen de Vlaamse audiovisuele sector. Deze inzichten brengen tendensen, uitdagingen en opportuniteiten in kaart, met als doel beleidskeuzes mogelijk te maken die de sector effectiever, diverser en succesvoller maken. Binnen dit team ligt de focus op drie prioriteiten: doorgedreven IT-ondersteuning, publieksbereik, en economische sleutelkennis. Het VAF werkt hiervoor nauw samen met het Departement Cultuur, Jeugd en Media en betreft waar mogelijk ook sectorpartners, beroepsorganisaties, academische instellingen en internationale organisaties.

Het VAF/Gamefonds wordt verankerd als een volwaardige, derde pijler binnen het VAF. Games zijn niet enkel een bron van ontspanning, maar hebben zich ontwikkeld tot een volwaardig cultureel medium met een indrukwekkend economisch en creatief potentieel. Het VAF zal inzetten op de ondersteuning van games, in lijn met hun groeiende culturele, maatschappelijke en economische betekenis. Daarbij wordt ook het belang onderstreept van een sterke aanwezigheid van de Vlaamse game-industrie op het Europese landschap. Binnen steun aan creatie zal het VAF in 2027 een piloottraject voor debuutgames op maat van starters lanceren.

Hoofdstuk 4 omvat de strategische en operationele doelstellingen:

- Het VAF bouwt een kwaliteitslabel uit dat lokaal en internationaal herkenbaar en gewild is door middel van voldoende financiering, zorgvuldige selectie van audiovisuele Projecten, en een resultaatsgerichte omkadering en begeleiding van creatief en productioneel talent.
- Het VAF organiseert een overlegplatform met de audiovisuele en gamesector in functie van bestaande en toekomstige uitdagingen en opportuniteiten.
- Door selectieve en intensieve promotionele en marketing ondersteuning van Vlaamse audiovisuele content/games zorgt het VAF via Flanders Image en het VAF/Gamefonds voor meer belangstelling en draagvlak voor Vlaamse films/series alsook talent en crossmediale toepassingen/games in het buitenland én in Vlaanderen.
- Het VAF neemt zijn maatschappelijke verantwoordelijkheid ernstig en speelt een stimulerende rol met betrekking tot ecologische duurzaamheid, inclusie, toegankelijkheid en fair practices.
- Het VAF verzamelt en ontsluit kennis, en zorgt voor kwalitatief informatiebeheer.
- Het VAF identificeert relevante partners in binnen- en buitenland en gaat er wederzijds versterkende samenwerkingen mee aan.

De 6 strategische doelstellingen en bijhorende operationele doelstellingen worden hier ook vertaald naar Key Performance Indicators of KPI's.

Hoofdstuk 5 van de ontwerpteksten beschrijft de financiën en omvat relevante passages over:

- de jaarlijkse toelage en het financiële kader;
- de opdeling van het budget, waarbij het VAF de ruimte heeft om tot 15% af te wijken van de vijfjaarlijkse referentiebedragen. Afwijkingen boven 15% zijn mogelijk, maar moeten toegestaan worden door de bevoegde ministers;
- de jaarlijks toegelaten reserve.

Hoofdstuk 6 van de ontwerpteksten gaat in op transparantie, rapportering en toezicht. Dit hoofdstuk behandelt de relevante bepalingen over:

- het structureel overleg;
- het jaarlijkse activiteiten- en financieel verslag
- de afgevaardigde van de minister;
- de boekhoudregels;
- de werking van het VAF binnen het kader van de principes van goed bestuur;

- afspraken met de overheid over communicatie;
- maatregelen en procedure bij het niet naleven van de overeenkomst.

Hoofdstuk 7 beschrijft de interne organisatie.

Hoofdstuk 8 omvat de duur van de overeenkomst.

De bijlagen aan de beheersovereenkomst bepalen de basisprincipes die gelden voor steunaanvragen en geven een definitie van de gehanteerde begrippen in de beheersovereenkomst.

D. OVERZICHT AANPASSINGEN BEHEERSOVEREENKOMST

Op vraag van de Europese Commissie werden volgende aanpassingen doorgevoerd aan de basisprincipes van het VAF/Gamefonds om te voldoen aan de voorwaarden gesteld in de Mededeling van de Commissie betreffende staatssteun voor films en andere audiovisuele werken (2013/C 332/01) en het territorialiteitsbeginsel zoals opgenomen in eerder genoemde mededeling en de VWEU:

- Artikel 2.3

- Vorige versie: “2.3 – Majoritair/minoritair Vlaamse projecten: Een creatie wordt als majoritair Vlaams beschouwd indien het IP geheel of gedeeltelijk (en minstens in verhouding tot de door de Vlaamse gamestudio aangebrachte middelen) in Vlaamse handen is en de makers hun creatieve vrijheid in grote mate behouden. De criteria worden verder uitgewerkt in het reglement. In de prioriteitennota wordt opgenomen dat bij gelijkwaardige positieve beoordeling van twee Projecten waarvan één een verband houdt met de Vlaamse geschiedenis of het Vlaams erfgoed, die laatste project de prioriteit krijgt. Als minoritair Vlaams wordt aanzien: een coproductie uit een ander territorium die tot stand komt *in samenwerking met een Vlaamse gamestudio* en die niet aan de criteria voor majoritair Vlaamse producties voldoet. De criteria worden verder uitgewerkt in het reglement. Bij minoritair Vlaamse projecten moet al een deel van de financiering verzekerd zijn (in ieder geval als het project ontstaat in een land waar steunmaatregelen voor games aanwezig zijn) of moet de game al gedeeltelijk afgewerkt zijn om te garanderen dat het project zeker gerealiseerd zal kunnen worden binnen de vooropgestelde scope; dit wordt bepaald in het reglement.”
- Gewijzigde versie: “2.3 – Majoritair/minoritair Vlaamse projecten: Een creatie wordt als majoritair Vlaams beschouwd indien het IP geheel of gedeeltelijk (en minstens in verhouding tot de door de Vlaamse gamestudio aangebrachte middelen) in Vlaamse handen is en de makers hun creatieve vrijheid in grote mate behouden. De criteria worden verder uitgewerkt in het reglement. In de prioriteitennota wordt opgenomen dat bij gelijkwaardige positieve beoordeling van twee Projecten waarvan één een verband houdt met de Vlaamse geschiedenis of het Vlaams erfgoed, dit laatste project de prioriteit voor goedkeuring krijgt. Als minoritair Vlaams wordt aanzien: een coproductie uit een ander territorium die niet aan de criteria voor majoritair Vlaamse producties voldoet. De criteria worden verder uitgewerkt in het reglement. Bij minoritair Vlaamse projecten moet al een deel van de financiering verzekerd zijn (in ieder geval als het project ontstaat in een land waar steunmaatregelen voor games aanwezig zijn) of moet de game al gedeeltelijk afgewerkt zijn om te garanderen dat het project zeker gerealiseerd zal kunnen worden binnen de vooropgesteld scope; dit wordt bepaald in het reglement.

- Artikel 2.9

- Vorige versie: “2.9 – Verplichte bestedingen in de Vlaamse Gemeenschap: In ruil voor het door het VAF toegekende steunbedrag, moet een equivalent van minstens 100%”

- Gewijzigde versie: “2.9 – Cultureel en professioneel verband met de Vlaamse Gemeenschap: In ruil voor de toegekende steun dient een project een substantiële en aantoonbare bijdrage te leveren aan de Vlaamse gamesector. Deze bijdrage wordt beoordeeld op basis van de culturele en professionele verankering van het project in Vlaanderen, de betrokkenheid van Vlaams creatief, technisch en zakelijk talent en de impact op de duurzame ontwikkeling van de Vlaamse gamesector. De besteding van de middelen kan plaatsvinden binnen de Europese Economische Ruimte, voor zover deze rechtstreeks verband houdt met de realisatie van het project.”

- Vorige versie: “4.5 – Steunintensiteit: Voor promotiesteun geldt een steunintensiteit van 80%”.
- Gewijzigde versie: “4.5 – Steunintensiteit: De steunintensiteit voor promotiesteun volgt de maximale steunintensiteit van creatiesteun.”

- Vorige versie: “4.9 – Verplichte besteding in de Vlaamse Gemeenschap: Omdat games zicht richten op de wereldwijde markt, gebeuren de kosten voor promotie vooral in het buitenland, zoals: advertenties op sociale media, het inschakelen van een PR-bureau, aanwezigheid op internationale beurzen, festivals en conferenties, de vergoeding van influencers,... Het merendeel van het toegekende steunbedrag mag daarom in het buitenland worden besteed. Het VAF is van mening dat de gamestudio zelf ook een belangrijke rol moet spelen bij de marketing van zijn game, en er dus ook Vlaamse kosten moeten zijn.”
- Gewijzigde versie: “4.9 – Cultureel en professioneel verband met de Vlaamse Gemeenschap: Dezelfde principes zijn van toepassing als voor Creatie, zoals uiteengezet in artikel 2.9.”

A. BUDGETTAIRE IMPACT VOOR DE VLAAMSE OVERHEID

Deze nota heeft geen bijkomende of extra financiële weerslag op de begroting van de Vlaamse Gemeenschap omdat de middelen reeds ingeschreven staan.

De aanrekening van deze toelage gebeurt onder 4160

Pagina 5 van 6

