



Vlaamse gamesector floreert dankzij overheidssteun, maar succes is onvoorspelbaar

Tussen 2019 en 2025 investeerde de Vlaamse overheid via het Gamefonds van het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) ruim € 16 miljoen in 169 gameprojecten. Die investering lijkt rendabel over het hele plaatje, al is de return van de afgelopen legislatuur moeilijk te berekenen. Individueel succes blijft grillig: slechts één op de drie gesubsidieerde games haalde uiteindelijk de eindmeet.

Achilles Gossaert, Bo Van Overstraeten & Niels Jonckheere

29 mei 2026 · Leestijd: ±30 minuten



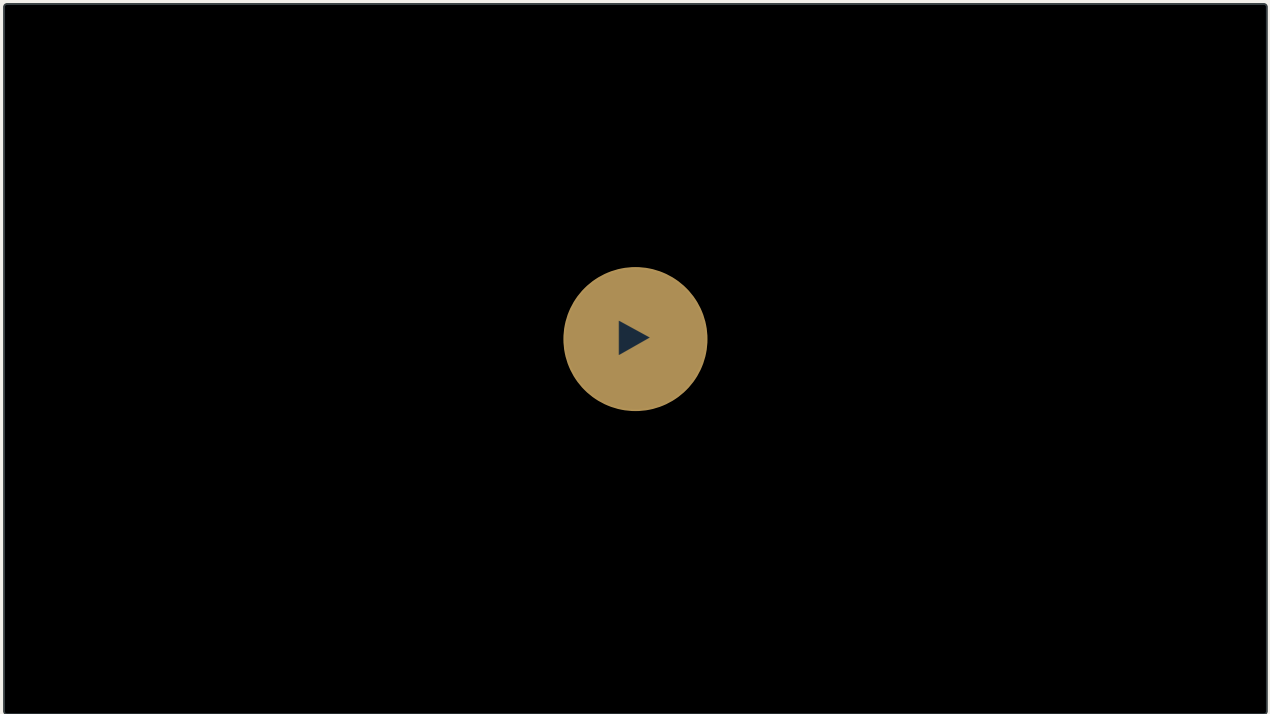
Credit: Fxquadro (Adobe Stock)

Het VAF/ Gamefonds hanteert een brede aanpak en investeert in uiteenlopende projecten. Zowel kleine studio's zoals Pajama Llama als grotere spelers zoals Triangle Factory krijgen steun. De toegekende bedragen variëren, maar zijn vaak bescheiden. De hoop is dat enkele grote successen de verliezen van de mislukte projecten zullen compenseren.

Deze aanpak roept vragen op. Welke elementen bepalen of een game succesvol wordt? En is deze manier van subsidiëren duurzaam, vooral gezien de snelle groei en volatiliteit van de gamesector?

Het speelveld

Een game belandt niet zomaar op je computer of console, er gaat een hele keten aan vooraf. De game-industrie is een complex ecosysteem met heel wat spelers die elkaar kruisen. Wat is het verschil tussen een studio, een publisher en een platform? Welke rol speelt het VAF, en wie staat aan de knoppen van het huidige beleid?



Subsidies, successen en falen in cijfers

Tussen 2019 en 2025 verdeelde het VAF/ Gamefonds € 16,3 miljoen over 169 projecten. Iets meer dan een op de drie haalde een release.

€16M

Totaal subsidies 2019–
2025

32.5%

Aandeel games dat
release haalt

169

Gesubsidieerde projecten

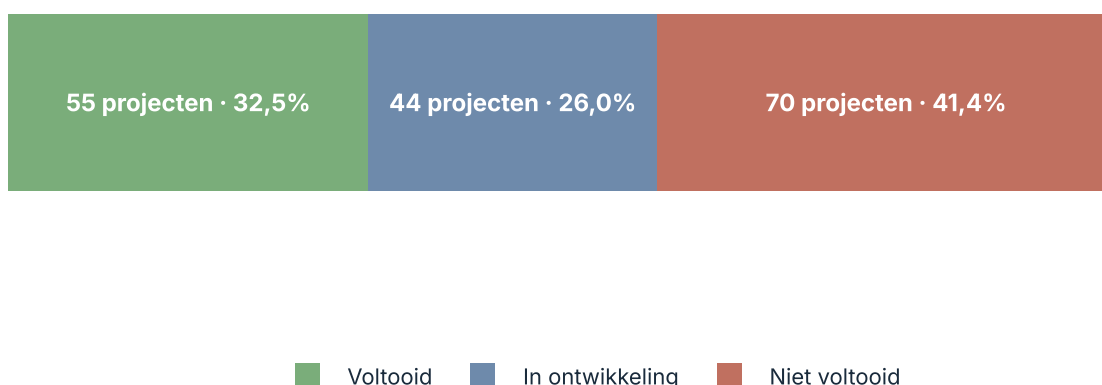
Methodologische noot: Het VAF kon geen projectspecifieke data aanleveren voor dit onderzoek. De dataset is opgebouwd op basis van jaarverslagen en het VAF Digitaal portaal. Projectstatussen zijn geverifieerd via online onderzoek en directe bevraging van studio's. Van 35 studio's kregen we respons, waarmee we 113 projecten konden bevestigen. Projecten waarover geen informatie te vinden was, zijn als 'niet voltooid' geclassificeerd.

Verdeling per status

32,5% van de projecten haalde een release. Dat komt neer op 55 van de 169 projecten. 44 zitten nog in ontwikkeling, 70 zijn niet voltooid.

Die laatste groep kunnen we verder opdelen: 56 projecten waarvan we geen enkel spoor terugvonden, 9 officieel geannuleerde projecten, en 5 opgeschorte projecten.

● STATUS VAN DE PROJECTEN



Bron: VAF/ Gamefonds jaarverslagen & digitaal subsidieportaal 2019–2025 · n=169 projecten

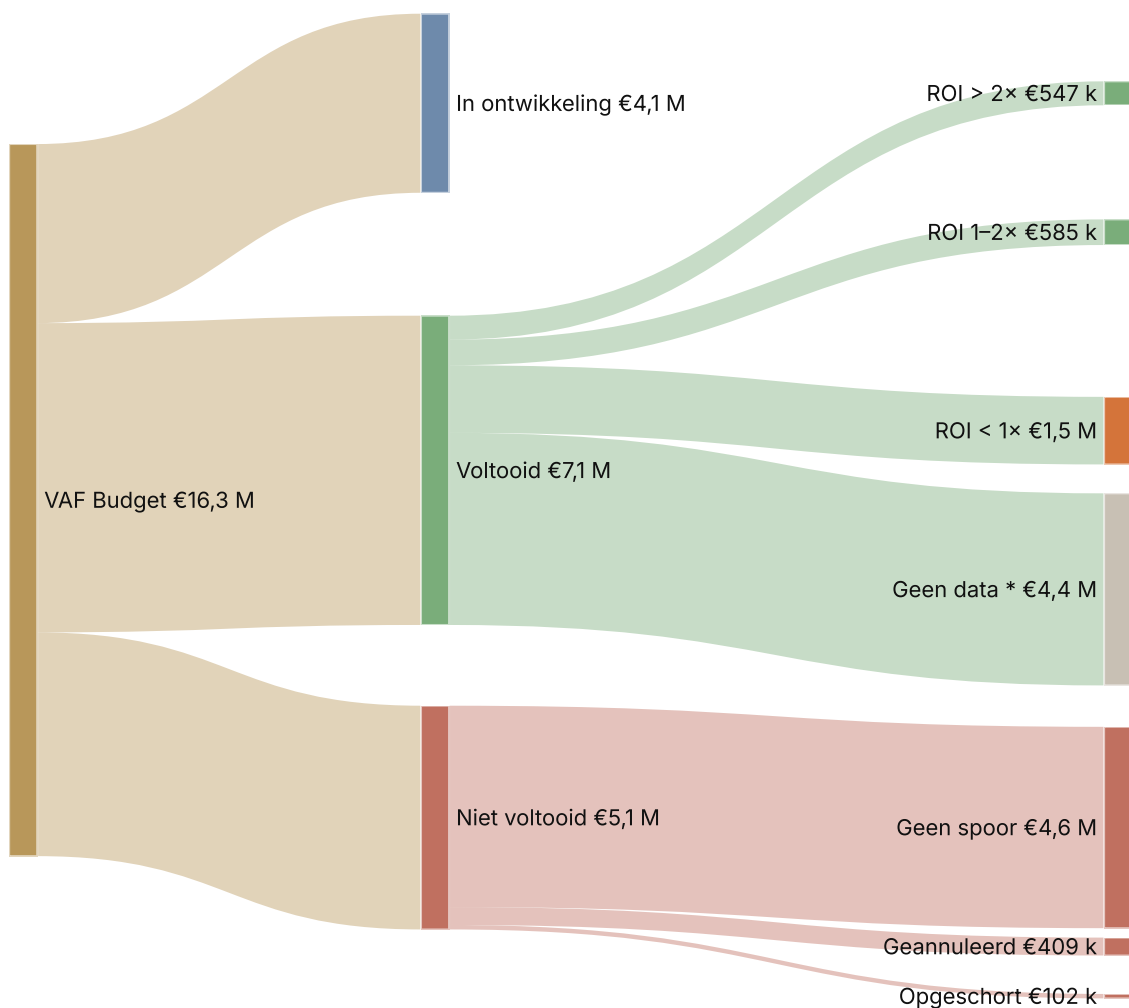
Status bepaald via online onderzoek en directe studiobevegraging (n=35 reacties); projecten zonder enig online spoor zijn geclassificeerd als niet voltooid.

Waar gaat het geld heen?

Van het totale budget van € 16,3 miljoen vloeiende € 7.058.199 naar voltooide projecten, € 5.106.218 naar niet-voltooide projecten, en € 4.086.637 naar projecten in ontwikkeling.

Opvallend: de niet-voltooide groep kreeg meer geld dan de projecten die nog in ontwikkeling zitten. Niet elk project haalt de finish, ook niet na forse investeringen.

● SUBSIDIESTROOM VAN HET VAF/ GAMEFONDS



Bron: VAF/ Gamefonds jaarverslagen & digitaal subsidieportaal 2019–2025 · n=169 projecten

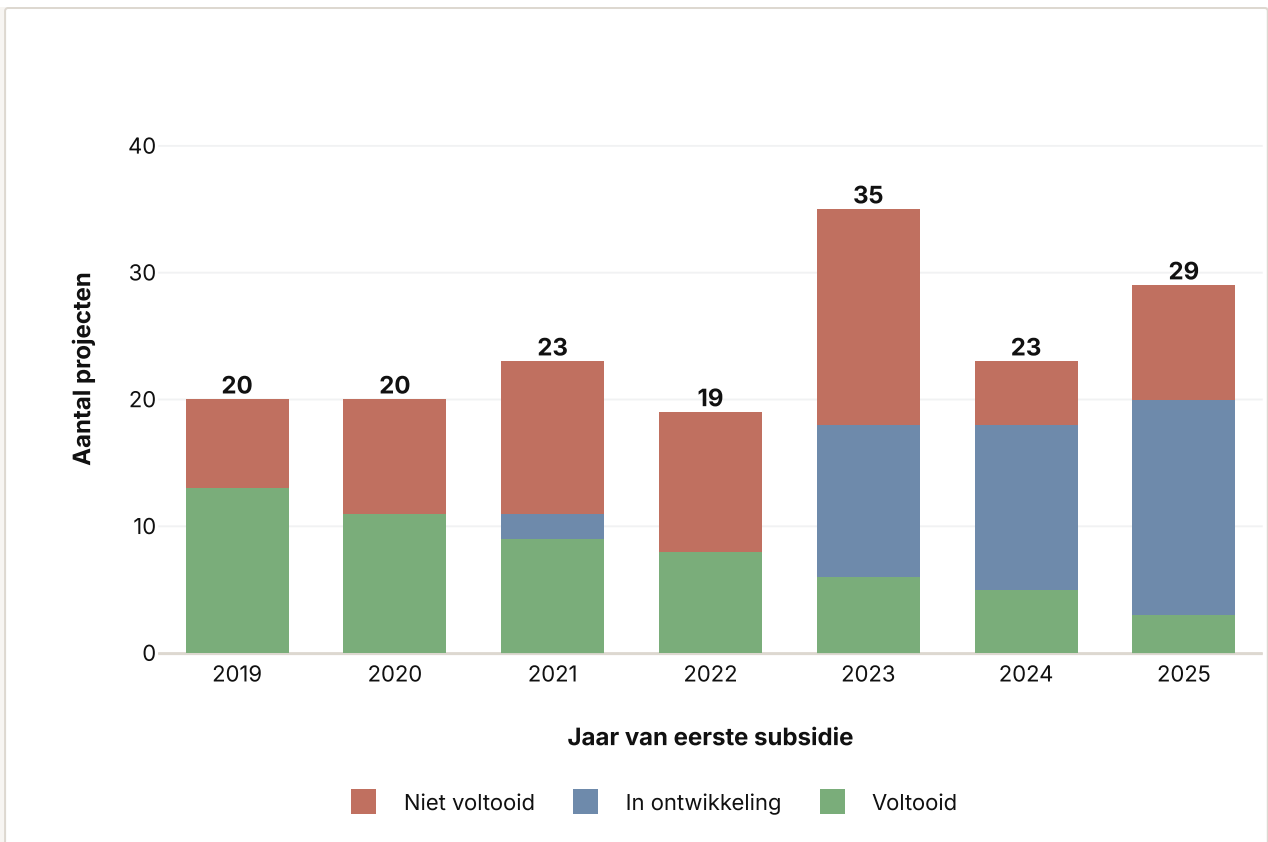
De categorie "Geen data *" bevat voltooide projecten waarvoor geen of te weinig publieke data beschikbaar is – dit zijn geen mislukkingen maar een blinde vlek in de dataset.

Minder releases vanaf 2021

Tot 2020 haalde meer dan de helft van de gesteunde projecten een release. Vanaf 2021 daalt dat aandeel scherp. De verklaring van het VAF: een bewuste shift naar meer prototypesteun. Studio's krijgen de kans om een concept te testen voor relatief weinig geld. Wie merkt dat een idee niet werkt, stopt vroeg. Minder financiële schade, meer experimenten.

Projecten uit 2023–2025 zijn nog te recent om als definitief niet voltooid te lezen. De gemiddelde ontwikkeltijd ligt tussen 2 en 3 jaar.

Tegelijk stijgt het aantal aanvragen. Toch blijft het subsidiebudget gelijk. "Meer competitie voor dezelfde pot zorgt voor een verhoging in kwalitatieve aanvragen", zegt Youri Loedts, hoofd van het VAF/ Gamefonds.



Bron: VAF/ Gamefonds jaarverslagen & digitaal subsidieportaal 2019–2025 · n=169 projecten

Projecten uit 2023–2025 zijn nog te recent om als definitief mislukt gelezen te worden – de gemiddelde ontwikkeltijd ligt tussen 2 en 3 jaar.

Serious games halen vaker een release

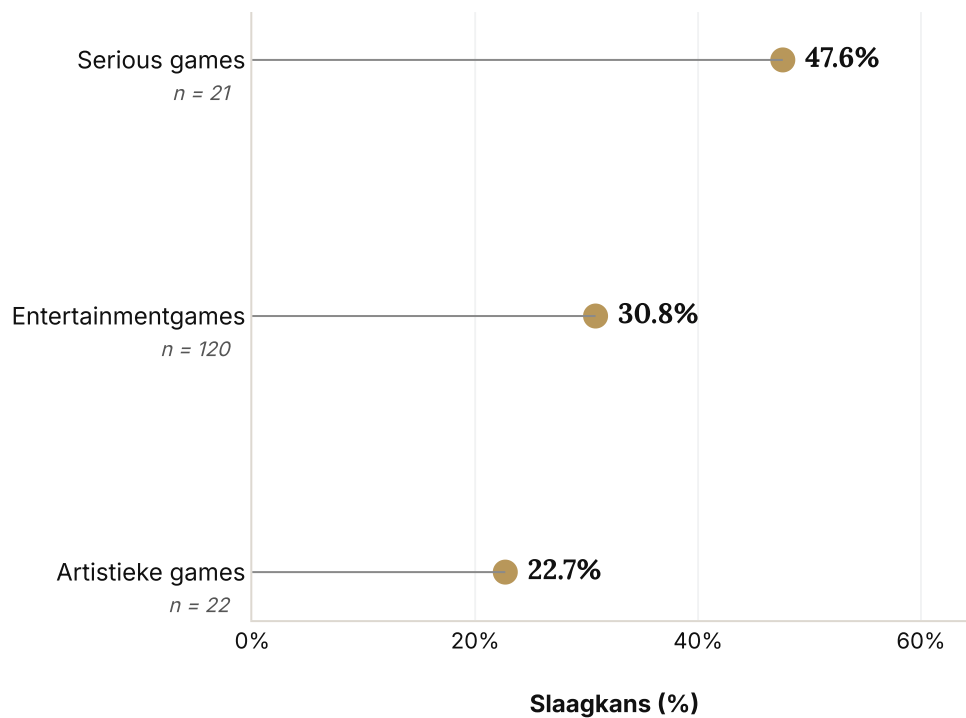
Niet alle categorieën leveren even vaak een release op. Serious games (toegepaste games voor onderwijs, zorg of training) halen bijna dubbel zo vaak een release als artistieke games. Dit zegt echter niets over hun commercieel rendement, dat lastig meetbaar is voor non-commercial projecten.

Van de 21 serious games haalde 47,6% release. Bij de 120 entertainmentgames was dat 30,8%, bij de 22 artistieke games 22,7%.

Entertainment games zijn veruit de grootste categorie. Toch presteren ze procentueel slechter dan serious games, ondanks het grotere volume.

De verklaring? Serious games hebben vaak een duidelijke eindgebruiker en een concreet toepassingsgebied; denk aan een ziekenhuis dat een trainingsgame wil. Artistieke games mikken op een nichepubliek. Entertainmentgames moeten het hebben van een wisselvallige afzetmarkt die draait op wat er op dat moment populair is.

● SLAAGPERCENTAGE PER CATEGORIE



Bron: VAF/ Gamefonds jaarverslagen & digitaal subsidieportaal 2019–2025 · n=163 projecten
12 projecten zonder categorieclassificatie uitgesloten. Slaagkans = aantal released gedeeld door totaal per categorie.

03

— TWEE VLAAMSE STUDIO'S

Ontmoet de twee Vlaamse studio's

Triangle Factory en Pajama Llama zijn twee Vlaamse gamestudio's die hun ervaring met het VAF delen. Beide studio's ontvingen verschillende VAF-subsidies tussen 2019 en 2025.

■ GROTE STUDIO



Triangle Factory

GENT · EST. 2010

Team	± 30 medewerkers
Specialisatie	VR-shooters voor internationale markt
Awards	10+ prijzen
Games	■ <i>Roadtrip X</i> (-) ■ <i>Hyper Dash</i> (2021) ■ <i>Breachers</i> (2023) ■ <i>Forefront</i> (2025)

■ KLEINE STUDIO

PAJAMA
LLAMA



Pajama Llama

GENT · EST. 2015

Team	4 medewerkers
Specialisatie	Focus op kleurrijke, fantasierijke games
Awards	1 prijs
Games	■ <i>Coven</i> (-) ■ <i>Flotsam</i> (2025)

Noot: (-) = niet voltooid.

De stemmen van de studio's

Xavier De Coster (COO, Triangle Factory) en Stan Loiseaux (co-founder, Pajama Llama) delen hun ervaringen met het VAF Gamefonds.

Xavier De Coster



Stan Loiseaux



04

SUBSIDIES BIJ ONZE STUDIO'S

Hoe lopen subsidies bij onze twee studio's?

De afgelopen zes jaar mochten beide studio's rekenen op financiële steun van het VAF voor diverse projecten. Triangle Factory ontving ruim € 832.000 aan subsidies, verspreid over vier grote en één kleiner project. Pajama Llama kreeg € 338.000 toegekend voor de ontwikkeling van twee games. Maar welke specifieke steunvormen vroegen zij aan, en naar welke concrete titels vloeiden deze middelen?

• TRIANGLE FACTORY OVER SUBSIDIES



● PAJAMA LLAMA OVER SUBSIDIES



■ TRIANGLE FACTORY'S GESUBSIDIEERDE PROJECTEN

- Breachers – € 325.000
(2 subsidies)
- Forefront – € 322.000
(2 subsidies)
- Hyper Dash – € 110.126
(1 subsidie)
- Roadtrip X – € 75.000
(1 subsidie)

■ PAJAMA LLAMA'S GESUBSIDIEERDE PROJECTEN

- Coven – € 75.000
(1 subsidie)
- Flotsam – € 263.600
(5 subsidies - sinds 2016)

Is er een return on investment?

Het VAF rapporteert een return on investment (ROI) van meer dan 100%. "In de volledige levensduur van het Gamefonds is er € 22 miljoen geïnvesteerd", zegt Youri Loedts, hoofd van het VAF/ Gamefonds. "We rapporteren een ROI van € 54 miljoen. Meer dan een verdubbeling."

Toch erkent Loedts dat er verlies is op gesubsidieerde projecten. Ontwikkelaars stoppen beter als hun game niet werkt, vindt hij. "Het heeft geen nut geld en moeite te steken in een game waarvan we weten dat die niet zal aanslaan."

VLAAMS AUDIOVISUEEL FONDS

Youri Loedts

- Hoofd van het VAF/ Gamefonds sinds 2018
- vertegenwoordigt het fonds en staat mee in voor de vorming van het beleid
- Voormalig gamejournalist: werkte meer dan negentien jaar in de sector en was onder andere hoofdredacteur van PlayStation Magazine



Youri Loedts – Hoofd van het VAF/ Gamefonds[

• LOEDTS BEVESTIGT EEN ROI



Youri Loedts

HOOFD VAF/ GAMEFONDS[



00:00 / 00:38

"We hebben een succesfactor van één op zes. We bestaan nu 14 jaar en we hebben € 22 miljoen toegekend en daarmee is € 54 miljoen omzet gegenereerd, dus meer dan maal twee."

Niemand weet wat werkt

Wat de game-industrie uniek maakt, is de volatiliteit. Grote studio's met miljoenenbudgetten maken flops, kleine studio's met beperkt budget scoren onverwachte hits. "Als we zouden weten hoe dit kwam, had iedereen een succesvolle game", zegt Loedts. Dat verlies is volgens hem "de normale gang van zaken".

Return in cijfers

0,4× Mediaan ROI · helft verdient minder terug	674 FTE's in Vlaamse gamesector (2024)	7 Games met meer dan 2× ROI
--	--	---

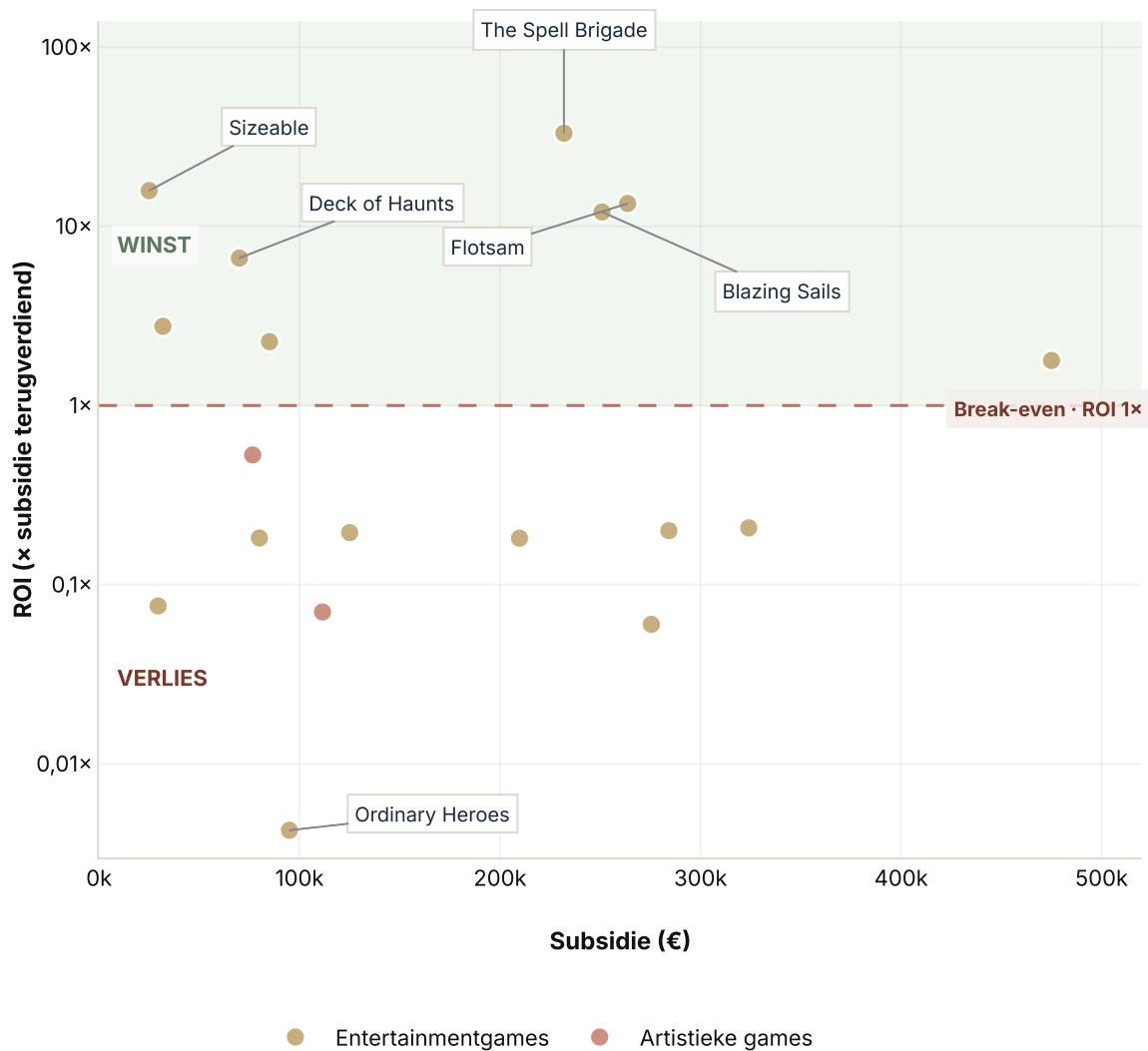
Methodologische noot: De ROI is berekend op basis van publieke Steam-data via Gamalytic. Dit zijn schattingen op basis van recensieaantallen, geen exacte verkoopcijfers. Regionale prijsverschillen en kortingen zijn niet verrekend. VR-games die voornamelijk via Meta Quest worden verkocht, ontbreken in dit beeld. Deze analyse illustreert de volatiliteit van de markt, niet de volledige financiële werkelijkheid.

Groter budget ≠ beter rendement

Wie meer steun krijgt, maakt niet automatisch een betere game. Op de grafiek staat elk uitgebracht spel op Steam als een punt: subsidie op de x-as, ROI op de y-as. De grootste hits komen vaak uit de kleinste dossiers.

Het VAF financiert 50 tot 80% van de totale projectkost. De ROI hier is berekend op de subsidie alleen, niet op de volledige investering. Naast VAF-steun brachten de meeste studio's ook eigen middelen, publisherkapitaal of uitgestelde lonen in. De werkelijke return op het totale project ligt dus lager.

● SUBSIDIE VERSUS ROI PER PROJECT



Bron: Publieke data (Gamalytic) · $n=18$ projecten met beschikbare Steam-omzetdata

De y-as is logaritmisch. Stippen boven de stippellijn verdienen de subsidie meer dan terug. 3D Aim Trainer, Color-A-Cube, Hyper Dash ($ROI=0$, free-to-play) en VR-games met Meta Quest als primair verkoopkanaal zijn uitgesloten.

De ROI werd berekend met data op 29 april 2026. Het is mogelijk dat voor sommige games de ROI gestegen is.

De extremen

Een handvol games trekt het hele portfolio omhoog. Drie titels samen zijn goed voor het overgrote deel van het geconsolideerde rendement.

TOP 3 HOOGSTE STEAM-ROI

1 The Spell Brigade

Firewise Studio's BV

€232k → €7.7M

33x ROI

2 Sizeable

Business Goose Studios

€25k → €396k

16x ROI

3 Flotsam

Pajama Llama Games

€264k → €3.5M

13x ROI

TOP 3 LAAGSTE STEAM-ROI

1 Ordinary Heroes

COW

€95k → €404

0,00x ROI

2 Rise of Humanity

Cybernetic Walrus

€275k → €17k

0,06x ROI

3 Verses of Enchantment

Nachtvlam

€111k → €8k

0,07x ROI

De realiteit

Van de 55 voltooide projecten hebben er slechts **18** publieke verkoopdata via Steam (VR-games met Meta Quest als primair verkoopkanaal niet meegerekend). Van die 18 games:

- **50 %** verdient minder dan de helft van de subsidie terug
- **39 %** haalt meer dan dubbele ROI
- **Drie games** zijn goed voor **86%** van het totale rendement

Voor deze 18 games werkt de **portfoliostrategie** die het VAF hanteert: enkele uitschieters compenseren de verliezen. Of dat ook klopt voor de overige 37 voltooide games zonder publieke verkoopdata, is niet meetbaar.

Wijd zaaien, experimenteel steunen

Omdat een succes uit een dode hoek kan komen, kiest het VAF ervoor wijd te zaaien. De grootste budgetten leveren niet de hoogste returns. Van de tien hoogst gesubsidieerde projecten behaalden er vier nauwelijks omzet.

Is dat geen verspild publiek geld? Loedts berekende dat één op zes games succesvol is. Publishers zien dat als een goede return rate, zegt hij. "Als er geen successen waren, oké. Maar die successen maken de rest goed."

Het VAF steunt ook bewust experimentele projecten, die vaak het minst rendabel zijn. "Als we studio's die zeer unieke projecten maken de kans geven om een release te halen, kunnen ze grotere studio's inspireren", zegt Loedts. "Zo ontstaat een oneindige cyclus van creativiteit die de sector vooruithelpt."

Het VAF is ervan overtuigd dat investeren in artistieke games noodzakelijk is voor de sector. De grote successen compenseren het verlies op de rest.

Pijnpunten in het systeem

Breed zaaien biedt starters een kans, maar het systeem kent keerzijden. Natascha Rommens van de Flemish Games Association (FLEGA) en Luc Peeters, start-up expert, kaarten die knelpunten aan.

01 Te zwaar leunen op subsidies

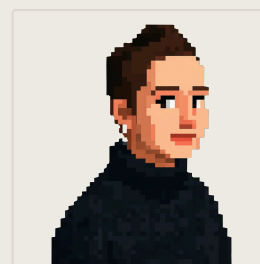
Het VAF biedt beginners met creatieve ideeën de kans iets te bouwen. Voor starters is het vaak de enige optie om aan kapitaal te komen. Maar FLEGA is ook eerlijk over de keerzijde. "Het is riskant voor studio's om enkel naar het VAF te kijken als financieringsbron", zegt Natascha Rommens, general manager van FLEGA. "Het fonds is nooit bedoeld geweest als businessmodel."

Studio's moeten diversifiëren en meerdere inkomstenstromen opbouwen. Zodra de publieke steun wegvalt, gaat een studio zonder alternatieve inkomsten snel onderuit. Studio's zonder gezonde bedrijfsvoering kunnen de lichten niet aanhouden – en dan was de investering niet duurzaam.

FLEGA

Natascha Rommens

- Managing director FLEGA
- Aanspreekpunt voor Vlaamse gamestudio's



• FLEGA ERKENT AFHANKELIJKHEID VAN SUBSIDIES



Natascha Rommens

MANAGING DIRECTOR FLEGA



00:00 / 00:52

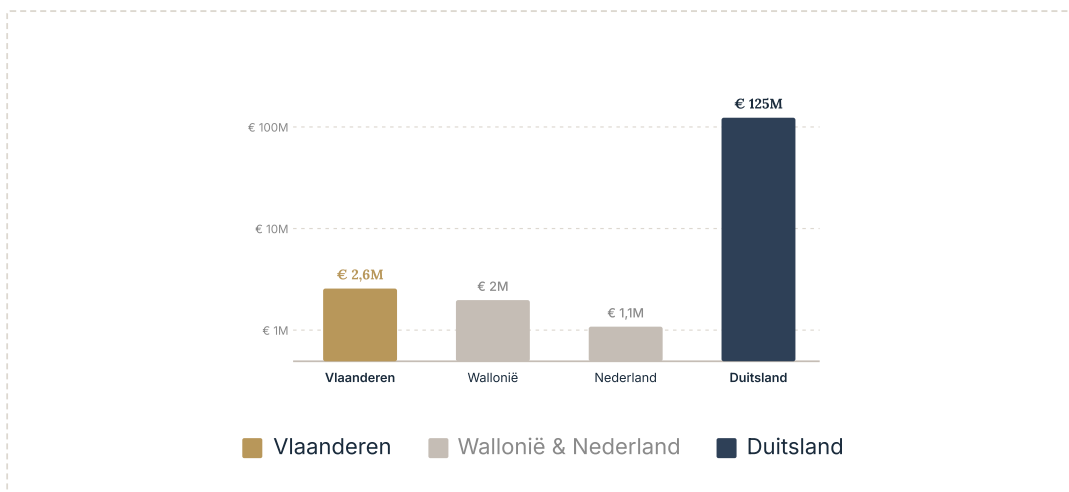
"De meeste starters komen vers van de schoolbanken. Ze zijn opgeleid om games te maken. Niet om een bedrijf te runnen."

De afhankelijkheid heeft een tweede kant. Heel wat studio's blijven bewust klein en nemen genoegen met subsidies, zonder de ambitie om door te groeien. Dat is een legitieme keuze, maar het houdt de sector klein. Het knelpunt zit dan minder in de structuur, wel in de mentaliteit.

02 Budgetten te laag, administratie te zwaar

De Vlaamse subsidiebedragen zijn internationaal gezien laag. Het VAF/Gamefonds beschikt over € 2,6 miljoen per jaar, te verdelen over een groeiende sector. Buurregio's Wallonië en Nederland zitten in dezelfde orde van grootte, maar Duitsland investeert met € 125 miljoen bijna vijftig keer meer. Voor een game met een budget van enkele miljoenen is een steun van € 120.000 maar een fractie van de kost.

● BUDGETTAIRE VERGELIJKING MET VLAANDEREN



Bronnen: BHO Gamefonds 2026–2030 (Vlaanderen) | Website Wallimage Gaming (Wallonië) | Games Monitor 2024 – full report (Nederland) | Annual Report of the German Games Industry 2025 (Duitsland)

Daar komt de administratieve last bovenop. Een aanvraag kost tijd en papierwerk, en die controle is er met reden: overheidsgeld vraagt verantwoording. Maar voor grotere studio's die zichzelf kunnen financieren, weegt dat werk niet altijd op tegen de opbrengst. Sommige haken af en vragen geen steun meer aan.

Op vlak van begeleiding staat Vlaanderen wel sterk. Flanders Game Hub, VLAIO en Flanders Investment & Trade bieden stevige ondersteuning. De structuur zit goed. Het knelt bij het budget.

03 Marketing te laat, platform te complex

Rommens ziet knelpunten in de timing van promotionele steun. "Ik zie studio's die een game af hebben en zich dan pas afvragen: hoe brengen we dit naar de markt?" Marketingsteun wordt soms pas laat aangevraagd, terwijl community building vanaf dag één cruciaal is. Een game die start vanaf nul gebruikers heeft

het moeilijk om investering op te halen, hoe goed de game ook is. Games die jarenlang aan een community bouwen, hebben al een stevige fanbasis om in de schaal te werpen bij publishers of investeerders.

Het VAF biedt daarbij een oplossing: in plaats van een apart promotiepotje kunnen studio's straks bij elke ontwikkelingsfase al marketingbudget aanvragen. "Zo kunnen studio's bij elke ontwikkelingsfase al bekendheid bouwen voor hun product", aldus Rommens.

Het probleem gaat verder dan timing. Game marketing is vakwerk, en elk platform heeft zijn eigen logica.

START-UP EXPERT

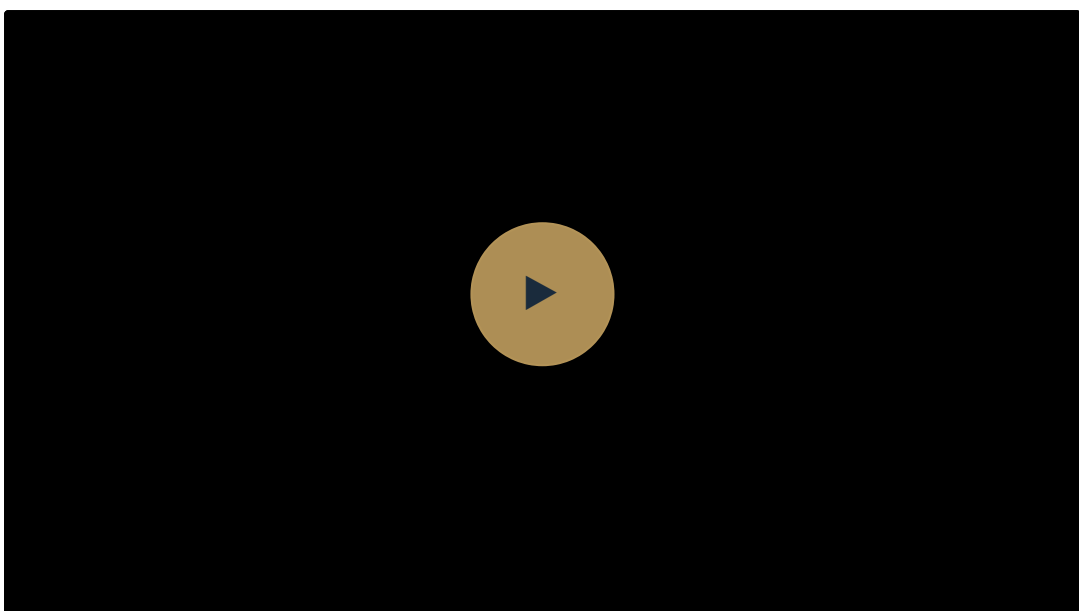
Luc Peeters

- Expert in start-ups
- Ondernemers in tech en VR-games
- Coach bij Gentrepreneur die student-ondernemers adviseert



Luc Peeters, expert in tech start-ups, legt uit waarom game marketing fundamenteel verschilt van andere sectoren – en waarom platform-kennis het verschil maakt tussen succes en falen.

● LUC PEETERS OVER PLATFORM-SPECIFIEKE MARKETING



Op Steam gelden bijna rituele vuistregels: geen release zonder een wishlist van 10.000. "Dat is bijna een bijbel die je moet volgen. Wat gamestudio's soms te

weinig volgen." VR-platforms zijn nog complexer – algoritmen veranderen voortdurend, inzicht ontbreekt. "Veel VR-studio's zijn voor een groot deel blind aan het varen."

04 Toenemende competitie, stilstaand budget

Het aantal studio's stijgt, maar het VAF-budget niet. "Het aantal startups is gegroeid en daardoor ook de aanvragen. Hierdoor zijn subsidies veel competitiever geworden en worden meer studio's afgewezen", zegt Rommens. Het VAF erkent dat de budgetten niet meegroeien met de sector. De kwaliteit van de aanvragen stijgt, maar de afwijzingsgraad net zo goed.

Tegelijk drogen de private middelen op. Publishers werden na de pandemie veel kieskeuriger. Tijdens de coronajaren groeide de sector hard, met meer spelers, meer budget en meer winst. Toen die piek wegviel, daalden ook de inkomsten, en uitgevers gingen alleen nog in zee met studio's die zich bewezen hadden. Voor beginnende studio's die enkel op VAF-steun draaien, blijft er zo weinig ruimte over.

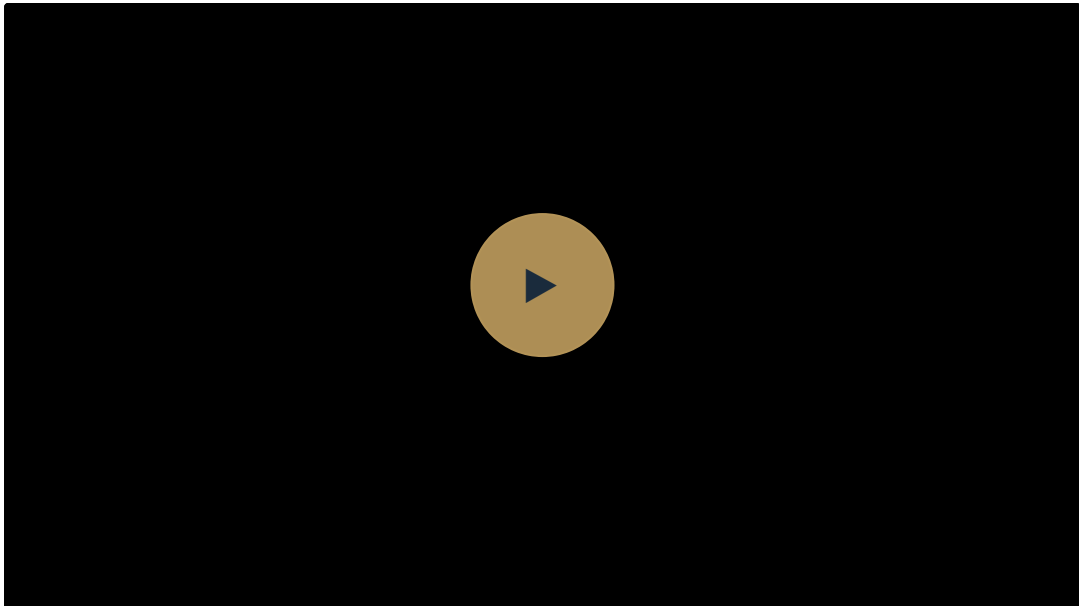
Het ecosysteem staat daardoor scheef. Eén groot bedrijf bovenaan, daaronder een gat, dan een handvol middelgrote namen en een brede onderlaag van kleintjes. Van de 128 bedrijven in de Vlaamse sector is een groot deel soloproject: eenmanszaken die het beeld vertekenen. Een evenwichtige middenmoot ontbreekt, en het VAF alleen kan dat niet rechtekken.

05 Falen is moeilijker in een tech startup

Bij een gewone startup is er geen garantie op succes, maar er is wel snelheid. Je omringt je met investeerders en business angels, je voelt samen of je op iets zit. En als het niet werkt, kun je pivoteren. Bij een game werkt dat anders.

"Eens een game een bepaalde richting is uitgegaan, is het hetzelfde als een film", zegt Peeters. "Je kunt de film een beetje veranderen ten opzichte van je oorspronkelijke scenario, maar je kunt niet totaal iets anders gaan maken." De lean startup-aanpak – snel testen, snel bijsturen – is in gaming veel moeilijker toe te passen.

Peeters vergelijkt gaming met andere sectoren en verklaart waarom zelfs de grootste spelers het fout kunnen hebben.



Het risico treft niet alleen kleine studio's. "We zien fiasco's van grote gamestudio's. Kijk naar Microsoft, die voor veel geld studio's heeft gekocht en ze nu een groot deel ervan weer sluit." Succes in gaming is vluchtig en afhankelijk van wat op een bepaald moment aanslaat en dat is moeilijk te voorspellen. "Falen als gamestudio, daar moeten we nog meer dan met een startup tegen kunnen. Dat kan de beste overkomen."

06 Fiscale handicap

De fiscale druk vormt een handicap. Het grootste succesverhaal van de sector illustreert dat: de groep boven Larian, de studio achter Baldur's Gate 3, is Iers. De Gentse vennootschap heeft Larian Group Holdings Ltd in Dublin als enige aandeelhouder. De studio blijft in Gent werken, maar de groepswinst wordt in Ierland geboekt.

Hetzelfde gebeurt met talent. De Vlaamse game-opleidingen hebben internationaal een sterke naam, maar veel afgestudeerden vinden hier geen werk en trekken naar het buitenland, waar de lonen hoger liggen. Die 'braindrain' betekent dat Vlaanderen opleidt wat elders rendeert.

Het toont een structureel risico. Zonder fiscale aanpassingen die ambitieuze studio's hier houden, kan de return op wat Vlaanderen investeert deels wegvloeien naar het buitenland.

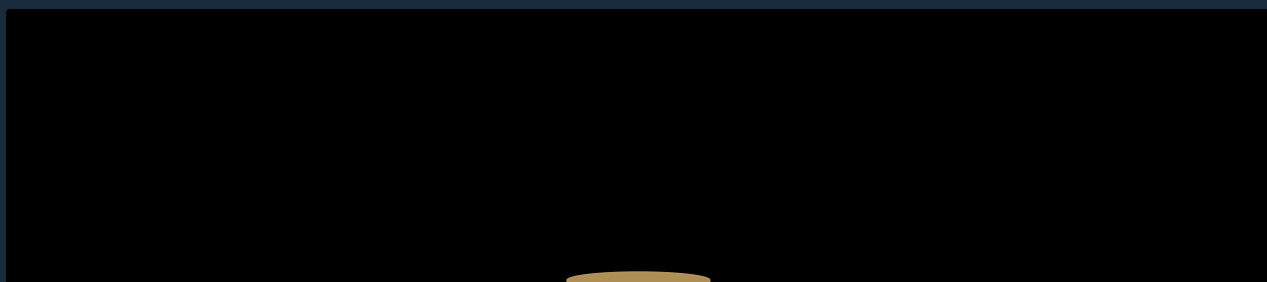
Wat zijn de pijnpunten van onze studio's?

Ondanks hun succesvolle games en jarenlange ervaring, botst Triangle Factory tijdens het ontwikkelproces en bij VAF-aanvragen weleens op enkele pijnpunten. Toch belet dat hen niet om een winstgevend bedrijf te runnen en uit te groeien tot een van de betere studio's in de Vlaamse gamesector. Ook Pajama Llama erkent dat niet alles even vlot verloopt.

• TRIANGLE FACTORY OVER DE PIJNPUNTEN



• PAJAMA LLAMA OVER DE PIJNPUNTEN





■ TRIANGLE FACTORY'S PIJNPUNTEN

- VAF-procedures te lang voor kleine quick-to-market games
- De onvoorspelbaarheid van de game-industrie

■ PAJAMA LLAMA'S PIJNPUNTEN

- Afhankelijkheid van Steam: visibiliteit op dat gameplatform belangrijk voor verkoop
- Publishers vinden is niet altijd makkelijk
- Overaanbod aan games

Hoe werken subsidies?

Die pijnpunten beginnen bij hoe het systeem zelf in elkaar zit. Het Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) geeft financiële steun aan Vlaamse audiovisuele projecten via drie fondsen: Film, Media en Games. Binnen de gamesector is het Gamefonds verantwoordelijk voor de subsidies aan ontwikkelaars.

Het richt zich op professionele gamestudio's, maar ook starters en groeiers. Het VAF/Gamefonds legt de nadruk op cultuur, innovatie, creativiteit, eigenheid, publieksbereik,... En niet louter commercieel gewin.

Het geld komt in schijven

Het VAF betaalt nooit alles in één keer. Subsidies zijn gekoppeld aan ontwikkelingsfasen – wie verder wil, moet opnieuw aanvragen. Deze stapsgewijze financiering moet risico spreiden, maar creëert ook vertraging en administratieve last. De maximale steun per project: € 475.000 over alle fases heen.

Voor een prototype krijgen aanvragers 80% bij ondertekening, 20% na afronding. Voor productie is dat 60% bij start, 30% bij de alfaversie, 10% bij de bètaversie.

• STEUNVORMEN

SOORT 1

Preproductiesteun

Een combinatie van prototype- en vertical slice-steun om een solide basis te leggen voor een nieuw project. Deze steun bestaat niet meer.

SOORT 2

Prototypesteun

Max. € 25.000. Voor een speelbaar concept dat de kernmechanismen toont.

SOORT 3

Vertical slice steun

Gedetailleerder prototype met visuele stijl, gameplay en één voltooid level.

SOORT 4

Productiesteun

Financiering voor volledige ontwikkeling van vertical slice naar afgewerkte game.

Maximaal bedrag afhankelijk van het bereik.

SOORT 5

Promotiesteun

Max. € 75.000 voor go-to-market: trailers, events, community building en marketing.

SOORT 6

Steun na release

Budget om succesfactoren uit te bouwen zoals porting, lokalisering, extra content of remastering.

Wie krijgt een kans?

Het VAF gaat bij elke aanvraag in gesprek: "We kijken dan direct: zijn deze mensen klaar voor het VAF en is dit wat wij zoeken?", vertelt Youri Loedts, hoofd van het VAF/ Gamefonds. Een commissie van vijf ervaringsdeskundigen beoordeelt elke aanvraag. Gemiddeld wordt de helft goedgekeurd. De commissie kijkt naar hoe 'fun' de game is, de creativiteit, het commerciële potentieel en de kwaliteit van het team.

"Criterium één: is het tof om te spelen? Klinkt logisch, maar wordt vaak vergeten."

~ Youri Loedts, hoofd VAF/ Gamefonds

• HET AANVRAAGPROCES EN DE BEOORDELINGSCRITERIA

■ FASE 1 – FORMELE DREMPELS

Voordat een project inhoudelijk beoordeeld wordt, moet het aan deze basisvoorwaarden voldoen:



Culturele link



Vestiging



Financiële gezondheid

Voldoet aan een culturele test van de Europese Commissie: Vlaamse/Europese link en Vlaams creatief werk

Studio gevestigd in Vlaanderen of Brussels Hoofdstedelijk Gewest

Studio moet financieel gezond zijn (geen faillissement)

■ FASE 2 – INHOUDELIJKE BEOORDELING

De commissie beoordeelt elk project op een breed scala van criteria. Geen puntensysteem, maar een totaalpakket. De beoordeling richt zich onder meer op de volgende criteria:

01 **Gameplay**

Is het leuk om te spelen?
Werken de kernmechanismen?

02 **Team**

Technische competenties én zakelijke knowhow

03 **Haalbaarheid**

Is de planning realistisch?
Budget haalbaar?

04 **Innovatie**

Brengt de game iets nieuws?
Onderscheidend vermogen?

05 **Marktpotentieel**

Kans op internationaal succes en opbouw eigen IP

Welke games komen in aanmerking?

Het VAF verdeelt games tegenwoordig in drie hoofdcategorieën, elk met een eigen publiek en business model. Deze opdeling bepaalt niet alleen wie in aanmerking komt, maar ook hoe projecten worden beoordeeld.

● PROJECT CATEGORIEËN

CATEGORIE 1

CATEGORIE 2

Entertainment games

Commerciële games voor pc, console of mobiel. Focus op spelplezier en entertainment.

Serious games

Games voor vaardigheidstraining, onderwijs of maatschappelijke sensibilisering. Vaak met externe opdrachtgever.

CATEGORIE 3

Artistieke games

Interactieve kunst voor musea, festivals of experimentele platformen. Niche-publiek, culturele waarde.

CATEGORIE 4

Educatieve games

Vroeger was er een aparte categorie voor educatieve games met een eigen budget vanuit het kabinet van Onderwijs. Sinds januari 2026 vallen deze onder seriousgames, mits ze breder gaan dan de Vlaamse klascontext.

Eigen inbreng verplicht

Het VAF financiert maximaal 80% voor risicovolle projecten, zoals innovatieve games of starters. Voor andere projecten geldt maximaal 50%. De rest van de financiering moet de studio zelf vinden, via investeerders, eigen geld of uitgestelde lonen.

Als een game winstgevend is, betaalt de studio de volledige subsidie naar verhouding terug. De helft van dat bedrag mag ze binnen vijf jaar herinvesteren in een volgend project.

"Wij zijn seed funders. We zaaien, we geven eerste kansen. Zodra iemand succesvol is, staan investeerders aan te kloppen."

~ Youri Loedts, hoofd VAF/ Gamefonds

Strikte deadline

Voor elke steunfase gelden strikte deadlines: zes maanden voor een prototype, twaalf maanden voor een vertical slice, achttien maanden voor productie.

Toch is er regelmatig sprake van uitstel.



Youri Loedts

HOOFD VAN HET VAF/ GAMEFONDS[



00:00 / 01:33

"Uitstel geven gebeurt regelmatig. Om verschillende redenen. Studio's zeggen soms: 'We zijn er nog niet, we willen eerst zelf investeren.' Of ze drukken op pauze omdat het VAF-bedrag niet genoeg is om van te leven."

09

BELEID & TOEKOMST

Budget blijft hetzelfde ondanks groeiende markt

KABINET CIELTJE VAN ACHTER

Bart De Vos

- Adviseur gaming bij het kabinet van Vlaams minister van Media Cieltje Van Achter.
- Verdedigt het beleid met overtuiging. Ondanks budgettaire besparingen elders in Vlaanderen blijft het VAF/ Gamefonds overeind.



Bart De Vos – Game-adviseur · kabinet Cieltje Van Achter

Voor de komende legislatuur wordt er € 2.621.280 per jaar vrijgemaakt voor het VAF/Gamefonds, nagenoeg hetzelfde als de vorige periode, ondanks het wegvallen van de specifieke onderwijssubsidie. "We hebben die keuze gemaakt omdat we echt geloven in die troeven, niet alleen op vlak van culturele waarde, maar ook op vlak van economische waarde", zegt de adviseur.

Maar geld alleen volstaat niet. De Vlaamse gamesector kampt met een structureel probleem: te veel microbedrijven die van project naar project hobbelen. "We hebben heel veel microbedrijven: onder de tien werknemers, zeer klein, niet duurzaam, projectmatig", zegt De Vos. "We zouden eigenlijk moeten kunnen evolueren naar stabielere bedrijven."

"Winst is geen vies woord"

Om die shift te versnellen komt er een nieuwe strategie: quick-to-market. Het VAF onderzoekt hoe games in een heel beperkte periode kunnen worden ontwikkeld, sneller op de markt verschijnen om te testen of ze aanslaan. Geen jarenlange ontwikkelingstrajecten meer voordat blijkt of een game werkt.

Maar De Vos erkent ook dat de sector zelf moet veranderen. "Ik durf te erkennen dat er bij de studio's nog nood is aan die economische focus, de focus op winst. Dat is geen vies woord", zegt hij. "De doelstelling mag niet zijn: een mooie game maken. De doelstelling moet zijn: een succesvolle game maken die zoveel mogelijk publiek bereikt."

Die verschuiving van cultureel naar economisch denken botst soms met de realiteit. Meer dan de helft van de gesteunde projecten haalt geen publieke release, en winst is niet gegarandeerd. "Uiteraard willen wij zoveel mogelijk releases. Dat is evident, want dat is de enige mogelijke manier om ook successen te boeken", zegt De Vos. "We moeten ervoor zorgen dat er meer van die successen zijn. Vandaar die economische focus." De Vos bevestigt dat de gamesector onvoorspelbaar is. "Het is zeer moeilijk om op voorhand alle factoren in de hand te hebben", zegt hij. "Niemand, ook het VAF niet, kan inschatten welke games succes worden."

Tegelijk nuanceert hij: niet elk project dat flopt is een mislukking. "Soms is het belangrijk om die ene keer te falen. Vraag aan een succesvolle game-ontwikkelaar hoeveel games hij eerst heeft zien mislukken voor er eentje aansloeg."

• BART DE VOS WILT EEN VERDUBBELING ZIEN IN DE WINST



Bart De Vos

GAME-ADVISEUR · KABINET CIELTJE VAN
ACHTER



00:00 / 01:04

"Het is zeer moeilijk te voorspellen welke games het goed, minder goed of heel goed gaan doen."

Cultuursectoren

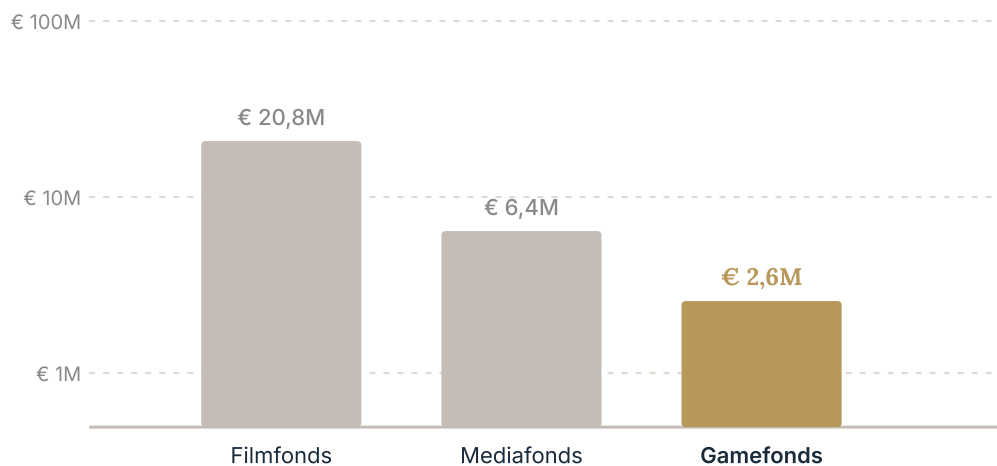
Het VAF verdeelt zijn middelen over drie sectoren, maar de verhoudingen lopen ver uiteen. Het Filmfonds krijgt het meeste, het Gamefonds het minst. Daartussen staat het Mediafonds.

Het Filmfonds ontvangt jaarlijks bijna € 21 miljoen, dat is acht keer meer dan het Gamefonds. Alleen al het creatiebudget voor fictiefilms (€ 7,8 miljoen) is groter dan het volledige budget van het Gamefonds. Het Mediafonds krijgt € 6,4 miljoen, voornamelijk voor fictie- en animatieseries. Het Gamefonds moet het stellen met € 2,6 miljoen. Daarvan is € 2,1 miljoen beschikbaar voor creatie en promotie.

Ook bij de werkmiddelen is het verschil fors. Het Gamefonds is veel kleiner en heeft daarom € 350.000 om te functioneren, zes keer minder dan het Filmfonds. Talentontwikkeling krijgt bij games € 160.000, bij film een half miljoen.

Het verschil zit niet alleen in cijfers. Twee Vlaamse filmproducties per jaar kunnen aanspraak maken op € 1 miljoen via het Filmfonds. Een gamerelease moet het doen met maximaal € 475.000 voor creatie en promotie. Genoeg om een kleine studio te professionaliseren, maar moeilijk om te concurreren met internationale publishers.

● BUDGET VERGELIJKEN MET ANDERE CULTUURSECTOREN



Bronnen: BHO Filmfonds 2026–2030 | BHO Mediafonds 2026–2030 | BHO Gamefonds 2026–2030.

10

WAAROM SUBSIDIES?

Waarbij helpen subsidies en waarom zijn ze nodig?

Acht keer minder budget dan film, maar toch is de huidige financiële ondersteuning onmisbaar voor de studio's. Die steun geeft hen de ademruimte om risico's te nemen en projecten te realiseren. Maar wat heeft deze financiering nu concreet voor hen betekend, en waarom zijn ze belangrijk?

• TRIANGLE FACTORY OVER DE VOORDELEN



• PAJAMA LLAMA OVER DE VOORDELEN



■ TRIANGLE FACTORY'S VOORDELEN

- Door ondersteuning is er minder risico en een veiligheidsnet
- Een winstgevend bedrijf geworden, met dank aan het VAF

■ PAJAMA LLAMA' VOORDELEN

- Belangrijk om opstartkosten te betalen
- Volledige focus op je eigen game kunnen behouden
- Zonder het VAF was de studio misschien nooit begonnen

11

EXTERNE BLIK

"Vlaanderen zou succesvoller moeten zijn"

XBOX GAME CAMP

Peter Zetterberg

- Directeur Xbox Game Camp, een wereldwijd Microsoft-initiatief om nieuwe talenten naar de game-industrie te trekken.
- Jarenlange ervaring in de internationale gamesector.
- Bracht Xbox Game Camp naar Kortrijk om de Vlaamse community te versterken en samenwerking te stimuleren.



Peter Zetterberg – Directeur Xbox Game Camp

Vruchtbare grond

Volgens Peter Zetterberg zit Vlaanderen nog in een potentiële fase. Alle componenten voor een bloeiende game-industrie zijn aanwezig, maar de doorbraak moet nog komen. "Jullie zouden succesvoller moeten zijn dan jullie nu zijn", zegt hij. Het probleem is

volgens hem fragmentatie: er heerst nog te veel een wij-zij-mentaliteit tussen onderwijsinstellingen, organisaties en ontwikkelaars. En dat vertraagt de groei.

Toch ziet Zetterberg Vlaanderen als vruchtbare grond. "Vanuit maatschappelijk oogpunt hebben jullie het fundament om bedrijven te laten bloeien", aldus de directeur van Xbox Game Camp. "De regio heeft stabiele democratische structuren, toegankelijk hoger onderwijs en sociale vangnetten." Dat is volgens hem precies wat startende studio's nodig hebben om te experimenteren zonder bij falen op straat te belanden. Ook de diversiteit aan talenten en achtergronden biedt volgens hem kansen voor verhalen en games die wereldwijd kunnen aanslaan. Hij gelooft dat Vlaanderen binnen drie tot vijf jaar de stap kan zetten van potentieel naar bewezen succes.

• PETER ZETTERBERG OVER VLAANDEREN



Peter Zetterberg

DIRECTEUR XBOX GAME CAMP



00:00 / 00:47

"Vlaanderen heeft elk onderdeel dat nodig is. Het is nu gewoon een kwestie van tijd om ervoor te zorgen dat die studio's kunnen floreren."

"Succes vereist veel vallen en opstaan"



David Walgrave – Producer bij Larian Studios

LARIAN STUDIOS

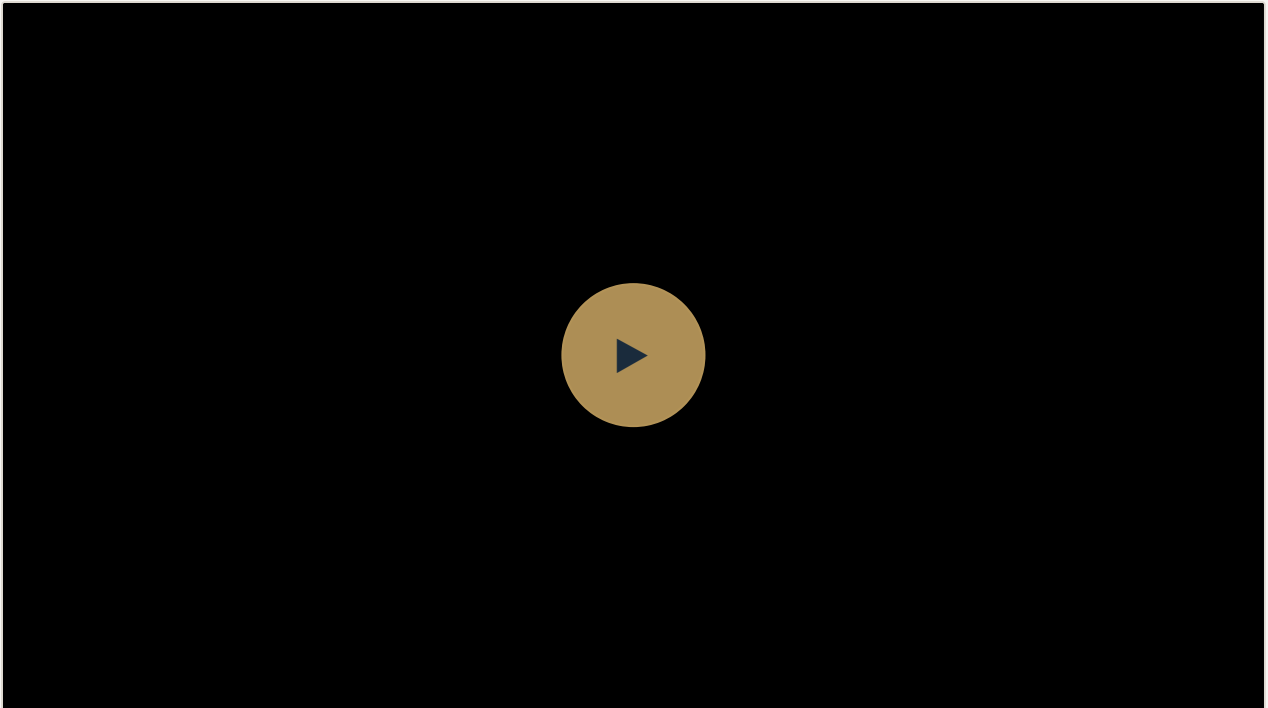
David Walgrave

- Producer van de grootste gameontwikkelaar van Vlaanderen.
- Larian Studios heeft bijna 600 medewerkers verspreid over 7 studio's wereldwijd.
- Bekendste spel: *Baldur's Gate 3*.
- Doorbraak met *Divinity: Original Sin*.

David Walgrave werkt er al meer dan twintig jaar als producer. Hij heeft Larian Studios zien groeien van een bedrijf met financiële problemen tot een wereldspeler. Zijn advies aan starters: begin klein. "Probeer niet onmiddellijk een gigantisch groot spel te maken, leer eerst de wereld kennen door kleine games te releasen", zegt hij. "Fouten maken is oké, zolang je er uit leert. Succes vereist veel vallen en opstaan."

Hij legt uit wat schuilt achter het succes van de studio:

• DAVID WALGRAVE OVER HET SUCCES VAN LARIAN STUDIOS



"We zijn gegroeid en telkens met net genoeg om een iets beter spel uit te brengen dan het vorige. Er zal veel geluk bijzitten, maar eigenlijk ook veel goede keuzes."

~ David Walgrave, producer Larian Studios

Succes is nooit gegarandeerd

Hoeveel tijd, moeite en geld er ook in een project wordt geïnvesteerd, succes is nooit gegarandeerd. Een hit kan uit een dode hoek komen: een kleine studio, een shout-out van de juiste influencer, het juiste moment. Niemand kent de formule. Een game met een miljoenenbudget en een gigantische marketingcampagne biedt geen garantie op verkoop.

Toch kiest de Vlaamse overheid ervoor erin te investeren via het VAF dat net als andere investeerders keuzes moet maken. Het onderscheidt zich wel door niet enkel op financieel rendement en hoge verkoopcijfers te mikken, maar als een springplank te dienen voor beginnende studio's en creatieve projecten. Veel studio's die vandaag succes hebben, zouden mogelijk nooit bestaan hebben, als het VAF er niet was. Het gamefonds van het VAF is een vangnet.

De keerzijde is dat te veel studio's het zien als een makkelijke geldpot om mee te experimenteren, en als het op niets uitdraait, trekken ze naar de volgende aanvraag. Daarom pleit het beleid voor een shift in mentaliteit: een mindset van winst en groei.

Is er een return on investment op de overheidssteun in de Vlaamse game-industrie? Geen idee. Iedereen geeft een ander cijfer, maar niemand wil zijn rekenblad delen. Het VAF spreekt van € 22 miljoen geïnvesteerd en € 54 miljoen omzet. Bart De Vos noemt in het interview een sectoromzet van ongeveer € 73 miljoen — een ander cijfer, over iets anders: de totale omzet van de Vlaamse gamesector, geen return op de subsidies. Waar het VAF-cijfer vandaan komt, blijft bovendien onduidelijk. Wat de open data ons leert, valt tegen: weinig games scoren een groot verkoopsucces. Maar die paar successen zijn groot genoeg om het experimentele geld / de subsidies aan games met minder succes te compenseren.

En, het is niet omdat een game nooit uitkomt of nooit volledig raakt, dat het meteen een mislukking is. Het was leergeld voor de betrokken studio die de ervaringen meeneemt

naar het volgende project. Het rendement van die subsidies is breder dan enkel het financiële.

13

CREDITS

EEN PROJECT VAN



Achilles Gossaert

- Interviews
- Tekst & redactie
- Data & onderzoek
- Development
- Design



Bo Van Overstraeten

- Interviews
- Tekst & redactie
- Video & montage
- Audio



Niels Jonckheere

- Interviews
- Tekst & redactie
- Video & montage
- Audio
- Design

MET DANK AAN

BEGELEIDER

Joris Vanderpoorten

EXTERNE BEGELEIDER

Jef Poortmans

Return on Investment · Vlaamse Game-Industrie

Verantwoording en onderzoeksmethode

29 mei 2026 · Arteveldehogeschool