



**BELEIDSPLAN**

**2018**

<b>Inleiding</b>	<b>2</b>
<b>Missie en visie</b>	<b>3</b>
Doelstelling	3
Strategie	3
<b>Huidige situatie</b>	<b>5</b>
Activiteiten	5
<b>Toekomst</b>	<b>7</b>
<b>Organisatie</b>	<b>8</b>
Bestuur	8
Vrijwilligers	8
<b>Financiën</b>	<b>9</b>

## Inleiding

Stichting VALUE (VALUE Foundation) is opgericht op 10 maart 2017 om het werk van het VALUE project (Videogames and Archaeology at Leiden University) uit te breiden en te consolideren. Dat project was een vrijwillig initiatief van zes individuen met kennis van erfgoed en archeologie en een passie voor video games. Stichting VALUE zal het baanbrekende werk van het VALUE project verder ontplooiën door verder in te gaan op gaming en erfgoed en door daarnaast ook 'speeltuinen' op te richten in andere academische vakgebieden. Het motto van de stichting is 'Knowledge at Play.'

In 2018 zal Stichting VALUE zich toespitsen op het uitbreiden van haar activiteiten die te maken hebben met gaming en erfgoed. Een kerndoel is om een groter publiek te bereiken en te betrekken in de activiteiten van de stichting, enerzijds door meer activiteiten te organiseren en anderzijds door een grotere diversiteit aan activiteiten te plannen waarbij verschillende doelgroepen worden aangetrokken en met elkaar in contact worden gebracht.

Concreet zal de Stichting publieksactiviteiten organiseren in het kader van het *RoMeincraft* project en het project *Nineveh: Minecraft*. Het wetenschappelijke publiek en game-ontwikkelaars zullen betrokken worden door het organiseren van een interdisciplinair congres: *The Interactive Pasts Conference 2 (TIPC2)*.

Stichting VALUE is een Nederlandse stichting zonder winstoogmerk, dat op een internationaal niveau functioneert.

## **Missie en visie**

Stichting VALUE stelt zichzelf ten doel om wereldwijd onderzoek, outreach, en development te faciliteren, ontwikkelen, en uit te voeren op de scheidslijn tussen de wetenschappelijke wereld en de gemeenschap en industrie rond video- en bordspellen.

Onze missie is om het grote potentieel van speelse kennis zichtbaar te maken en te benutten.

Onze werkwijze kenmerkt zich als speels en toegankelijk.

### **Doelstelling**

Stichting VALUE richt zich op drie doelstellingen:

- 1** Het creëren van toegankelijke, interactieve en leuke projecten die kennis activeren en verspreiden.
- 2** Het samenbrengen van individuen en organisaties – alsmede hun kennis en vaardigheden – uit de gaming industrie en kennisinstellingen.
- 3** Het faciliteren en uitvoeren van onderzoek naar gaming.

### **Strategie**

Stichting VALUE is de volgende activiteiten van plan om deze doelstellingen te bereiken (zie tabel op de volgende pagina).

Nadere uitleg van deze activiteiten volgt onder 'Activiteiten'.

<b>Activiteit</b>	<b>Doelstelling</b>	<b>Details</b>	<b>Locatie</b>	<b>Periode</b>	<b>Doelgroep</b>
RoMeinacraft	1	Minecraft-evenementen in musea, bibliotheken, etc. langs de Limes om collectief Romeins erfgoed na te bouwen. 10 evenementen gepland.	Zuid-Holland & Gelderland. Evt. ook Limburg.	t/m juli 2018	Museum- & kennisfestivalbezoekers. Kinderen & volwassenen
Nineveh: Minecraft	1	Minecraft-evenementen in het museum, gericht op collectief nabouwen van erfgoed uit Nineveh, icm de Nineveh tentoonstelling. 6 evenementen van twee dagdelen gepland.	Rijksmuseum van Oudheden, Leiden	t/m maart 2018	Museumbezoekers. Kinderen & volwassenen
VR demos & lezingen	1	Lezingen en demonstraties van erfgoed in Virtual Reality op verschillende locaties, voor verschillende gelegenheden.	Nederland	gehele jaar	Wetenschappers, amateurarcheologen
The Interactive Past Conference 2	2 & 3	Organisatie van een internationaal wetenschappelijk congres over gaming en erfgoed.	Instituut voor Beeld en Geluid, Hilversum	t/m oktober 2018	Wetenschappers, game-ontwikkelaars, studenten
Deelname congressen	3	Deelname aan wetenschappelijke congressen met presentaties of sessies gerelateerd aan onderzoek naar gaming en erfgoed. Daarnaast ook deelname aan gamescoms.	Duitsland, Griekenland & V.S.	gehele jaar	Wetenschappers, game-ontwikkelaars

## Huidige situatie

Sinds haar oprichting in maart 2017 heeft Stichting VALUE fondsen geworven om activiteiten te kunnen organiseren. In 2017 heeft de Stichting onder andere subsidies verworven van de Provincie Zuid-Holland (voor RoMeincraft) en het Prins Claus Fonds (voor Nineveh: Minecraft). Een workshop *Interactive (Hi)storytelling* werd gesubsidieerd door ARCHON, het Leids Universitair Fonds, en de Graduate School of Archaeology of Leiden University.

Dankzij het werven van fondsen kon de Stichting in 2017 beginnen met het opzetten en uitvoeren van zowel het RoMeincraft als het Nineveh: Minecraft project. Beide projecten lopen door, en zullen eindigen, in 2018.

In het voorjaar van 2017 hebben leden van het bestuur een wetenschappelijke publicatie uitgegeven (*The Interactive Past*, Sidestone Press); in de zomer was de Stichting als co-organisator betrokken bij twee congressen (Centre for Digital Heritage, Leiden, en European Association of Archaeologists, Maastricht) en in het najaar organiseerde de Stichting zelf de bovengenoemde workshop in Leiden.

De Stichting heeft gemerkt dat er veel belangstelling is met name voor haar Minecraft projecten. In 2018 zal de nadruk liggen op het uitbreiden van deze activiteiten. Hierbij is de Stichting zich bewust dat ook andere bedrijven en organisaties mogelijk soortgelijke activiteiten zullen aanbieden.

## Activiteiten

### *RoMeincraft*

RoMeincraft wordt uitgevoerd als een serie publieksevenementen langs de Romeinse Limes. Het project begint in de provincie Zuid-Holland met c. 10 evenementdagen (september 2017 - juli 2018). Fondsenwerving is gaande om het project uit te breiden naar de provincie Gelderland voor het erfgoedfestival *Over Grenzen van Gelderland* met 4-8 evenementdagen (mei - juni 2018). Tijdens de evenementen kunnen bezoekers in Minecraft meebouwen aan lokaal Romeins erfgoed en deze ook in virtual reality bezoeken. Deze gesubsidieerde evenementen zijn gratis toegankelijk. Het project zal ook een publicatie opleveren, gepland voor de zomer van 2018.

### *Nineveh: Minecraft*

Nineveh: Minecraft is een vergelijkbaar project dat op drie evenementdagen wordt uitgevoerd in het Rijksmuseum van Oudheden, Leiden (november 2017 - maart 2018). Tijdens de evenementen kunnen bezoekers in Minecraft meebouwen aan Nineveh's erfgoed en deze ook in virtual reality bezoeken. Deze gesubsidieerde evenementen zijn gratis toegankelijk.

### *VR-demos en lezingen*

VR demos en lezingen worden door de Stichting verzorgd op verzoek. Bij deze activiteiten laat de Stichting zien hoe zij landschappen maken in Minecraft en kunnen de bouwwerken uit RoMeincraft bekeken worden in virtual reality. In 2018 zal de Stichting zulke demos uitvoeren onder meer voor de Museumnacht in Leiden (juni 2018) en de Limburgse Archeologie Dag (april 2018).

### *The Interactive Pasts Conference 2*

The Interactive Pasts Conference 2 wordt door de Stichting in samenwerking met het Instituut voor Beeld en Geluid georganiseerd. Het doel van het congres is om game-ontwikkelaars en wetenschappers met elkaar in gesprek te brengen. Het congres vindt plaats in oktober 2018 en de eerste voorbereidingen zijn gestart in januari 2018. Beeld & Geluid ondersteunt het evenement financieel door middel van het gratis beschikbaar stellen van haar theaterzaal en vergaderruimtes. Verdere fondsenwerving is gepland.

### *Deelname congressen*

Naast het organiseren van een eigen congres, zullen leden van de Stichting ook deelnemen aan andere congressen en het co-organiseren van andere congressessies. Congresdeelnames zijn onder meer gepland in Duitsland (Computer Applications and Quantitative Methods in Archaeology), Griekenland en de V.S. (American Schools of Oriental Research). Met name voor presentaties zal de Stichting zich bezighouden met eigen onderzoek. Daarnaast is de Stichting ook van plan om deel te nemen aan congressen voor game-ontwikkelaars, zoals Gamescom.

## **Toekomst**

Verwacht wordt dat de activiteiten van de Stichting zullen toenemen in aantal en in populariteit waardoor nieuwe manieren gezocht moeten worden om hun uitvoering mogelijk te houden, bijvoorbeeld door het werven van nieuwe vrijwilligers. Vanuit duurzaamheidsoogpunt blijft fondsenwerving noodzakelijk, met name om de (nieuwe) activiteiten van de Stichting te kunnen bekostigen en ook om de Stichting te laten groeien en zo aan te laten sluiten bij haar doelstellingen. Op semi-korte termijn is het wenselijk om kantoorruimte te zoeken om de Bestuurders en vrijwilligers in hun activiteiten te steunen en voor de veilig opslag van de inventaris.

Ontwikkelingen in de game industrie wijzen erop dat de Stichting relevant blijft en dat de markt voor games blijft toenemen. Ontwikkelingen in de wetenschappelijke wereld – en met name de toenemende druk op onderzoeksprojecten om hun resultaten toegankelijk te maken voor het publiek – zal ook de relevantie van de Stichting vergroten. De opkomst van virtual reality in zowel onderwijs als onderzoek biedt uitstekende kansen.



## Organisatie

De gegevens van de Stichting VALUE zijn als volgt:

KvK#	68283547
RSIN	857374850
BTW#	NL857374850B01
Postadres	Dr. de Bruijnestraat 20 2351 PD Leiderdorp, Nederland
Email	info@value-foundation.org

In begin 2018 zal de Stichting de culturele ANBI-status aanvragen.

### Bestuur

Voorzitter	Dr. Angus A.A. Mol
Penningmeester	Dhr. Vincent I.C.M. Vandemeulebroucke
Secretaris	Mevr. Csilla E. Ariese-Vandemeulebroucke
Bestuurslid	Dhr. Krijn H.J. Boom
Bestuurslid	Dhr. Aris Politopoulos

De bestuurders ontvangen geen beloning voor hun werkzaamheden, behoudens een niet bovenmatig vacatiegeld. Zij hebben wel recht op vergoeding van de door hen in de uitoefening van hun functie gemaakte kosten.

### Vrijwilligers

Stichting VALUE voert al haar projecten uit op vrijwilligersbasis en heeft geen werknemers in dienst. Met name de vijf bestuursleden, samen met dhr. Bram van den Hout, voeren activiteiten uit voor de Stichting op geheel vrijwillige basis. Incidenteel worden ook andere vrijwilligers, vooral studenten, betrokken bij de uitvoering van activiteiten.

## Financiën

Stichting VALUE heeft geen winstoogmerk en wordt gefinancierd met name door subsidies of sponsoring voor bepaalde projecten of activiteiten. Hiernaast ontvangt de Stichting incidenteel donaties, bijvoorbeeld uit crowd-funding kampanjes, of in de vorm van vergoedingen van publicaties of andere werkzaamheden. De Stichting richt zich ook op sponsoring in natura, met name voor het gebruik van evenementlocaties. De kosten voor activiteiten liggen voornamelijk in het materiaal(-gebruik) en bij eventuele reis- en verblijfskosten voor de vrijwilligers.

Dankzij het ontbreken van vaste (kantoor-)ruimte of personeel, heeft de Stichting geen vaste lopende kosten.

Financiële jaarrapporten worden gepubliceerd op de website van de Stichting ([www.value-foundation.org](http://www.value-foundation.org)) waarbij het boekjaar eindigt op 31 december. Het Financiële jaarrapport voor 2017 is al opgemaakt en op de website geplaatst.