Vlaams Parlement

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 128
van **CATHY COUDYSER**
datum: 8 november 2019

---

aan **HILDE CREVITS**
VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ECONOMIE, INNOVATIE, WERK, SOCIALE ECONOMIE EN LANDBOUW

Kmo-groeisubsidie - Ondersteuning creatieve industrieën

Op 17 juli 2015 keurde de Vlaamse Regering de bijsturing van de kmo-portefeuille en de lancering van de nieuwe kmo-groeisubsidie principieel goed. Vlaamse kleine en middelgrote ondernemingen kunnen bij het Agentschap Innoveren en Ondernemen (VLAIO) een betoelaging krijgen voor het inwinnen van strategische kennis die nodig is voor het realiseren van een groeitraject als gevolg van een transformatie, innovatie of internationalisatie. Deze strategische kennis kan worden ingewonnen door een beroep te doen op het advies van één of meerdere externe dienstverleners ofwel via de aanwerving van één strategische medewerker.

Onder creatieve industrieën in Vlaanderen worden volgende twaalf sectoren gerekend: (1) architectuur, (2) audiovisuele industrie, (3) beeldende kunst, (4) communicatie, pr en reclame, (5) design, (6) erfgoed, (7) gaming, (8) gedrukte en digitale media, (9) mode, (10) muziek, (11) nieuwe media en (12) podiumkunsten.

1. Hoeveel Vlaamse bedrijven uit de creatieve industrieën hebben sinds de start van deze nieuwe subsidielijn een aanvraag tot groeisubsidie ingediend (rekening houdend met bovenvermelde definitie)? Graag met een opsplitsing per subsector.
2. Kan de minister voor elk van de twaalf subsectoren van de Vlaamse creatieve industrie aangeven hoeveel groeisubsidies elke subsector sinds 1 april 2016 ontvangen heeft en welk totaal subsidiebedrag hiertegenover staat?

HILDE CREVITS
VICEMINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN ECONOMIE, INNOVATIE, WERK, SOCIALE ECONOMIE EN LANDBOUW

ANTWOORD
op vraag nr. 128 van 8 november 2019
van **CATHY COUDYSER**

De gesteunde ondernemingen werden op basis van hun nacebelcode toegewezen aan een subsector. Voor de verdeling van de nacecodes over de verschillende subsectoren van de creatieve industrie werd gebruik gemaakt van de methodologie zoals die beschreven staat in de FLANDERS DC publicatie "CREATIEVE EN CULTURELE SECTOREN IN VLAANDEREN – Methodologie"[1].

1.

Subsector	Aantal ondernemingen
Architectuur	6
Audiovisueel	17
Communicatie, pr en reclame	46
Design	65
Gaming[2]	172
Gedrukte media	4
Mode	27
Muziek	9
Eindtotaal	**346**

2.

Subsector	Toegekende steun
Architectuur	43.843,24
Audiovisueel	450.832,00
Communicatie, pr en reclame	868.536,80
Design	1.203.125,34
Gaming[3]	3.273.655,52
Gedrukte media	68.020,00
Mode	423.710,79
Muziek	216.250,00
Eindtotaal	**6.547.973,69**

---

[1] https://flandersdc.be/uploads/media/5c90c513ebd46/methodologie-impactmeting-creatieve-sector.pdf?production-5454sdf54df007

[2] Voor de gamingsector is geen afzonderlijke nacecode beschikbaar. Daarom worden de gesteunde ondernemingen met nacecode 62010: "Ontwerpen en programmeren van computerprogramma's" in het overzicht opgenomen

[3] Voor de gamingsector is geen afzonderlijke nacecode beschikbaar. Daarom wordt de toegekende steun voor de ondernemingen met nacecode 62010: "Ontwerpen en programmeren van computerprogramma's" in het overzicht opgenomen.