Vlaams Parlement

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 129
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

Vereenvoudigde kmo-portefeuille - Ondersteuning creatieve industrieën

Via de interactieve webtoepassing kmo-portefeuille kunnen kleine en middelgrote ondernemingen in Vlaanderen subsidies krijgen van de Vlaamse overheid voor de ondersteuning van verbeterprocessen inzake ondernemen en innoveren. Onder deze subsidielijn wordt het inwinnen van een externe opleiding of advies (bij een geregistreerde dienstverlener) betoelaagd mits de opleiding/het advies bijdraagt tot een optimalisatie van de werking van het huidige of toekomstige bedrijfsfunctioneren.

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 de vereenvoudigde kmo portefeuille (vanaf 1 april 2016) een aanvraag ingediend via de webtoepassing om voor advies/externe opleiding een financiële tegemoetkoming te ontvangen (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 subsidies de subsector sinds 1 april 2016 ontvangen heeft binnen deze specifieke subsidielijn?

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

ANTWOORD
op vraag nr. 129 van 8 november 2019
van **CATHY COUDYSER**

Om de subsectoren te vinden in de databank van de kmo-portefeuille hebben we dezelfde NACE-codes gebruikt als Flanders DC in haar publicatie "creatieve en culturele sectoren in Vlaanderen".

De gesteunde ondernemingen werden op basis van hun nacebelcode toegewezen aan een subsector.

1. Tabel1: aanvragen bij de kmo-portefeuille door ondernemingen uit de creatieve industrie tussen 1 april 2016 en 14 november 2019

Subsector	Aantal ondernemingen
Architectuur	3.001
Audiovisueel	549
Beeldende kunsten	732
Communicatie, pr en reclame	2.482
Design	2.977
Gaming[1]	2.275
Gedrukte media	315
Mode	1.135
Muziek	478
Podiumkunsten	14
Eindtotaal	**13.958**

2. Tabel 2: toegekende steun via de kmo-portefeuille aan ondernemingen uit de creatieve industrie tussen 1 april 2016 en 14 november 2019

Subsector	Verkregen subsidie
Architectuur	2.744.648,00
Audiovisueel	629.865,22
Beeldende kunsten	426.251,80
Communicatie, pr en reclame	3.255.057,38
Design	3.904.809,10
Gaming[2]	5.157.428,29
Gedrukte media	388.406,95
Mode	1.993.769,25

[1] 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
[2] [2]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

Muziek	332.417,64
Podiumkunsten	23.816,38
Eindtotaal	**18.856.470,01**