

SCHRIFTELIJKE VRAAG

nr. 359

van **FILIP BRUSSELMANS**

datum: 20 juni 2023

aan **JAN JAMBON**

MINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN BUITENLANDSE ZAKEN, CULTUUR, DIGITALISERING EN FACILITAIR MANAGEMENT

Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF) - Relancemiddelen

In het kader van het relanceplan Vlaamse Veerkracht zette het Vlaams Audiovisueel Fonds in 2022 voor de drie VAF-fondsen met verve verder in op de heropstart van de Vlaamse audiovisuele sector en de gamesector. Het VAF deed dat door een eenmalige extra investering in kwaliteitsvolle Vlaamse audiovisuele content en games.

1. Er werd 700.000 euro binnen het Gamefonds ter beschikking gesteld voor steun aan 'creatie - extra relancemiddelen'. Het is echter niet helemaal duidelijk hoe die extra middelen precies werden verdeeld tussen de educatieve games en de artistieke en entertainment-games.

Wat was de precieze verhouding?

2. De relancemiddelen zorgden voor extra geld in het laatste. Ondanks de terugval van het budget in 2023, werd ervoor geopteerd om bepaalde maxima in 2023 toch hoger te houden dan in de periode voor de coronapandemie.

Heeft dat besluit geleid tot een daling van de middelen elders? Zo ja, waar?



**Vlaams
Parlement**

JAN JAMBON

MINISTER-PRESIDENT VAN DE VLAAMSE REGERING, VLAAMS MINISTER VAN BUITENLANDSE ZAKEN,
CULTUUR, DIGITALISERING EN FACILITAIR MANAGEMENT

ANTWOORD

op vraag nr. 359 van 20 juni 2023

van **FILIP BRUSSELMANS**

Voor het antwoord op uw vraag vroeg ik informatie op bij het VAF.

Voor uw eerste vraag zou ik u moeten doorverwijzen naar mijn collega en de bevoegde minister van media, maar ik heb het antwoord met hem afgetoetst.

1. De 700.000 euro relancemiddelen werden opgenomen in de algemene Creatiemiddelen van het VAF/Gamefonds en maakten een extra deadline voor indiening van projecten mogelijk (vier in plaats van de gewoonlijke drie). De bijkomende middelen werden toegekend op basis van de kwaliteit van de aanvragen, los van de categorie waarbinnen ze werden ingediend. In 2022 was de verhouding als volgt:

Artistieke games	17,20 %
Educatieve games	2,75 %
Entertainmentgames	68,39 %
Serious games	11,67 %"

2. Neen, dit heeft niet geleid tot een daling van de middelen binnen andere domeinen van het VAF. Het betekent wel dat het aantal steunaanvragen dat binnen creatiesteun kan gehonoreerd worden lager ligt. Dit is het gevolg van een duidelijke keuze om het aantal initiatieven te beperken en zo het de steunbedrag te kunnen verhogen.