

GENDER EN INCLUSIE

GENDER EN INCLUSIE

In het najaar van 2021 en begin 2022 bereidden we een Actieplan inclusie voor, dat in de loop van het eerste semester van 2022 wordt bekendgemaakt. Het zal een aantal concrete acties voor 2022 en 2023 bevatten alsook een aantal pistes die we verder moeten onderzoeken naar wenselijkheid en haalbaarheid.

Ons online sectormoment '[ledereen in beeld](#)' op 29 juni 2021 was volledig gewijd aan inclusie in de brede zin van het woord. Via keynote sprekers en panelgesprekken kwamen diverse invalshoeken aan bod: de makerskant bij audiovisuele en game-producties, de rol van omroepen, festivals,... Dit event is nog steeds [hier](#) te bekijken. Op de nieuwe VAF-website is alvast een [volledige rubriek](#) aan dit thema gewijd, die stelselmatig wordt aangevuld.

In het jaarverslag 2020 rapporteerden we voor het eerst over de gendercijfers in onze aanvragen bij de afdelingen Talentontwikkeling en Creatie voor het Film- en Mediafonds. De data m.b.t. creatie gaven zicht op de evolutie tussen 2018 en 2020 (drie jaar) van genderrepresentatie op het niveau van **scenaristen en regisseurs** bij aanvragen en goedkeuringen. Verderop in deze bijlage breiden we dezelfde informatie uit met het jaar 2021.

Betrouwbare cijfers op het niveau van betrokken **producenten** zijn onvoldoende leesbaar uit de aanvragen

die we t.e.m. 2021 ontvingen. Een aanpassing van onze aanvraagmodules moet ervoor zorgen dat deze vanaf 2022 beter gedocumenteerd worden, zodat we hierover in de toekomst eveneens zullen rapporteren. Daarbij polsen we naar het gender van de producent op twee manieren:

- > de vertegenwoordigende producent: dit is de fysieke persoon die binnen de productiestructuur beslist om het project te produceren en de financiële eindverantwoordelijkheid draagt.
- > de verantwoordelijke producer: dit is de fysieke persoon die ten opzichte van het VAF als aanvrager voor het concrete project fungeert en binnen de productiestructuur de concrete, dagdagelijkse productie van het project in handen heeft.

Deze vraagstelling is uiteraard een simplificatie van de realiteit, omdat iedere productie-entiteit anders werkt. Toch moet dit een betrouwbaarder beeld opleveren dan de informatie die in het verleden in aanvraagdossiers voorhanden was.

We mogen geen valse verwachtingen creëren: met de huidige mensen, middelen en instrumenten is het voor het VAF in de komende paar jaar enkel haalbaar om betrouwbare data voor de functies scenarist, regisseur en producent te publiceren. Deze cijfers zijn daarbij beperkt tot **aanvragen en goedkeuringen bij het VAF zelf**.

Verder onderstrepen we dat bij opgave van gender ook telkens **de mogelijkheid 'x'** kan gekozen worden. Wie dit vakje aanvinkt is ofwel een persoon die zich als non-binair wil opgeven of iemand die het gender niet wil meedelen. Tot op heden vertegenwoordigt deze groep in al onze cijfers 0 à 1 %.

Geregeld krijgen wij terecht de vraag waarom we momenteel enkel over gender rapporteren. Het antwoord is dat dit de enige **betrouwbare data** zijn waarover we momenteel beschikken. Monitoring op vlak van etnisch culturele achtergrond is een stuk moeilijker en mogelijk ook privacygevoeliger. Voor de voorbije jaren ontbreekt in onze database betrouwbaar materiaal hierover. In de komende periode

onderzoeken we hoe we dit toch in kaart zouden kunnen krijgen. De complexiteit van een dergelijke operatie is redelijk hoog. Om dit retroactief in kaart te kunnen brengen, moeten we potentiële respondenten kunnen identificeren en juist deze objectieve informatie ontbreekt. Daarenboven moeten we ook vanuit een waterdichte definitie kunnen vertrekken en kunnen we de betrokken personen enkel op vrijwillige basis laten reageren. Bijkomende uitdaging is dat degene die een steunaanvraag invult gewoonlijk de producent is, die meestal niet over dit soort achtergrondinformatie beschikt (of mag beschikken). Wordt dus vervolgd. Deze moeilijkheidsgraad is nog hoger waar het personen met een beperking betreft.

Bij het Gamefonds wordt de genderrepresentatie in aanvragen sinds 2018 op het niveau van **game director** gemeten en dat binnen de vier categorieën games die we bij het VAF ondersteunen, i.e. entertainmentgames, artistieke games, serious games en educatieve games. Bij entertainmentgames, serious games en educatieve games is een sterke daling vast te stellen (tot een bedroevende

0% vrouwelijke game directors in de twee laatste categorieën), terwijl we bij artistieke games net een sterke stijging noteren.

Deze cijfers zijn echter niet representatief omdat we over te weinig data beschikken om zinvolle conclusies te trekken. Om een betrouwbaarder beeld te krijgen moeten we bij games meer leidinggevende functies gaan meten (proportioneel zijn er bijvoorbeeld meer vrouwen aanwezig in de rol van **art director**) en hebben we simpelweg een groter aantal vrouwen in onze lokale gamesector nodig. Die rekrutering kan best al in de middelbare school of nog vroeger beginnen. Ook in voortgezette, gespecialiseerde gameopleidingen zoals DAE en LUCA School of Arts identificeert slechts om en bij de 20% van de studenten zich als vrouwelijk. De sector heeft met andere woorden globaal nog een hele weg af te leggen om tot een beter evenwicht te komen.

Gelukkig wordt er door de genoemde scholen, de beroepsorganisatie Flega en bij cross-regionale initiatieven zoals de Belgian Game Awards steeds meer aandacht besteed aan

genderrepresentatie. Door de sterke vrouwen die reeds aanwezig zijn in de lokale gamesector meer naar voren te schuiven en een platform te geven, kunnen ze andere vrouwen inspireren ook de stap richting game-ontwikkeling te zetten.

De grafieken hieronder brengen een update van de in 2021 gepubliceerde data. Voor Talentontwikkeling weerspiegelen ze de aanwezigheid van vrouwelijke deelnemers aan de diverse VAF-ateliers en bij de wildcardwinnaars. Voor Creatie geven ze eerst een beeld van de vrouwelijke aanwezigheid in alle aanvragen en goedkeuringen bij het Film- en Mediafonds samen, over de categorieën heen. Er wordt daarbij apart gekeken naar de beroepen van scenaristen en regisseurs. Tenslotte zie je in de daarop volgende grafieken de cijfers en evoluties per categorie.

Opnieuw stellen we aan de hand van de vergelijking tussen aanvragen en goedkeuringen vast, dat er geen sprake is van discriminatie van vrouwelijke makers bij de behandeling van hun projecten door de beoordelingscommissies van het VAF.

DATA PER CATEGORIE

In deze grafieken is de evolutie afleesbaar per categorie (VAF/ Filmfonds en VAF/Mediafonds samen), afzonderlijk voor scenario en regie. Er lijkt zich in 2021 een positieve evolutie af te tekenen voor de categorieën dit in 2020 het laagst scoorden voor wat betreft vrouwelijke makers, nl. fictie en animatie.

VROUWELIJKE SCENARISTEN

