

Setfoto speelfilm *Het smelt*, Veerle Baetens (productie Savage Film, 2022)

INCLUSIE



INCLUSIE

Onze samenleving wordt steeds diverser. Als publieke speler heeft het VAF de maatschappelijke verantwoordelijkheid om het diversiteitsdenken in de audiovisuele sector te stimuleren. Onze beeldindustrie is immers een krachtige drager van de waarden waar we als democratische maatschappij voor staan. We willen twee aspecten (helpen) realiseren, die we apart benoemen, maar die in werkelijkheid niet los van elkaar staan:

- > Iedereen in beeld
- > Gelijke kansen voor gelijk talent in het maakproces (met voor het VAF de focus op de makers)

Om deze doelstellingen waar te maken, kiezen we enkele belangrijke invalshoeken:

- > Data, kennis en evoluties
- > Belonen, sensibiliseren en barrières wegnemen
- > Inclusie binnen de eigen werking

De acties die we hierrond (gaan) nemen, legden we vast in het [actieplan inclusie](#) dat we in de zomer van 2022 lanceerden, samen met de [vernieuwde webpagina rond inclusie](#) die stelselmatig een update krijgt.

Ook dit jaar rapporteren we over de gencijfers in onze aanvragen voor majoritair Vlaamse projecten bij de afdelingen Creatie voor het VAF/ Film- VAF/Media- en VAF/Gamefonds en bij de afdeling Talentontwikkeling. Onze cijfers vertrekken vanuit het aandeel vrouwelijke makers binnen het totaal aantal aanvragen. We hebben dit opgesplitst per categorie en per rol. Als een vrouwelijke maker aan verschillende aanvragen toegewezen kan worden, zal zij voor elke aanvraag opnieuw meegeteld worden. We deden hetzelfde voor makers van het mannelijk geslacht en de makers die zich als non-binair identificeerden of die geen gender opgaven. Deze laatste categorie komt in de statistieken uit bij 0 tot 1 % wat betreft creatiesteun. We kunnen de betrouwbaarheid hiervan echter niet garanderen, aangezien deze gegevens van de betrokkenen in een dossier namelijk onrechtstreeks binnenkomen bij de afdeling Creatie, via de aanvrager van dit dossier. Degene die het aanvraagdossier opmaakt is meestal iemand binnen

het productieteam en deze persoon is vaak niet in staat of gemachtigd om accuraat over het genderspect in onze contactendatabase te rapporteren. Binnen aanvragen bij Talentontwikkeling ligt dit anders. De aanvragers (veelal 'makers') zijn hier rechtstreeks betrokken in de ateliers of initiatieven, waardoor er geen tussenpersoon is die data doorgeeft, wat dus wel vaak het geval is bij aanvragen voor creatiesteun.

Volgens gecumuleerde data van de laatste drie jaar (periode 2020-2022) vertegenwoordigden **vrouwelijke makers (d.w.z. scenaristen en regisseurs)** gemiddeld 33 à 34 % binnen de aanvragen creatiesteun bij het VAF/Film- en VAF/Mediafonds. Onze data geven daarnaast aan dat de discrepantie tussen mannelijke en vrouwelijke professionals zich bijna altijd voordoet in de instroom van de aanvragen. Vrouwelijke makers vertegenwoordigden gemiddeld 37 à 38% binnen de goedkeuringen creatiesteun in de laatste drie jaar.

Ten opzichte van [onze nulmeting in 2018](#) kunnen we in recentere jaren een positieve evolutie opmerken voor scenario en regie. Voor 2022 noteren we tussen de 30 en 40% vrouwelijke aanwezigheid in aanvragen en goedkeuringen. De globale percentages voor de drie recentste jaren vind je hieronder.

ALGEMENE CIJFERS ♀			
SCENARIO		REGIE	
AANVRAGEN		AANVRAGEN	
2020	32%	2020	34%
2021	33%	2021	31%
2022	37%	2022	34%
2020-2022	34%	2020-2022	33%
GOEDKEURINGEN		GOEDKEURINGEN	
2020	35%	2020	39%
2021	38%	2021	37%
2022	38%	2022	37%
2020-2022	37%	2020-2022	38%

Tot en met 2021 beschikten we nog niet over betrouwbare cijfers op het niveau van betrokken **producenten**. Het is bijzonder moeilijk om te weten te komen welke persoon binnen een productiestructuur het meest relevant is om in kaart te brengen. Iedere structuur is anders georganiseerd, besluitvorming binnen productiestructuren is heel divers, en switches tussen de datum van aanvraag en de daadwerkelijke realisatie van het project zijn legio. Anders dan de scenarist of regisseur is het aanduiden van de producent in ons datasysteem dus niet eenduidig en dat zal het ook nooit worden. Daarenboven is de mix van terminologieën die gebruikt worden om de producenten te benoemen, ook op generieken, wereldwijd een semantisch kluwen. Toch deden we een poging om – zij het sterk geschematiseerd – via een vereenvoudigde vraagstelling iets meer te weten te komen. In januari 2022 pasten we de invulvelden van onze aanvraagmodules aan om zo de cijfers op het niveau van betrokken **producenten** beter te documenteren. Daarbij polsten 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.



ONZE DATA GEVEN DAARNAAST AAN DAT DE DISCREPANTIE TUSSEN MANNELIJKE EN VROUWELIJKE PROFESSIONALS ZICH BIJNA ALTIJD VOORDOET IN DE INSTROOM VAN DE AANVRAGEN

> 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.

We gaan ervan uit dat dit nieuwe gegeven nog niet 100% accuraat wordt ingevuld (of kan ingevuld worden – zie hoger) door aanvragers. Uit de eerste informatie voor 2022 kunnen we voorzichtig afleiden dat in de aanvragen meer vrouwelijke producers (35%) voorkomen dan vrouwelijke producenten (28%) over de categorieën heen. We zullen de komende jaren ook dit cijfer verder opvolgen.

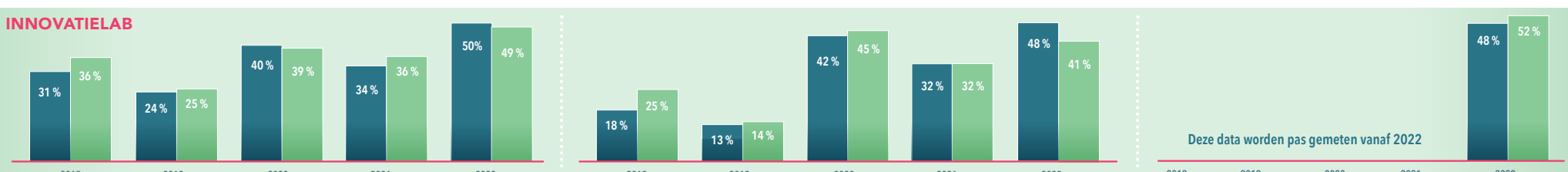
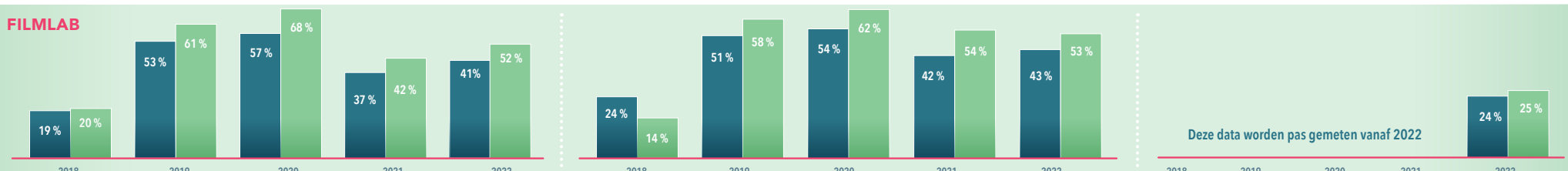
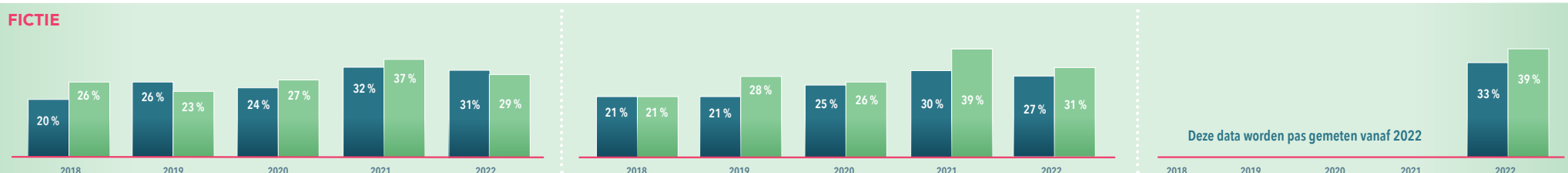
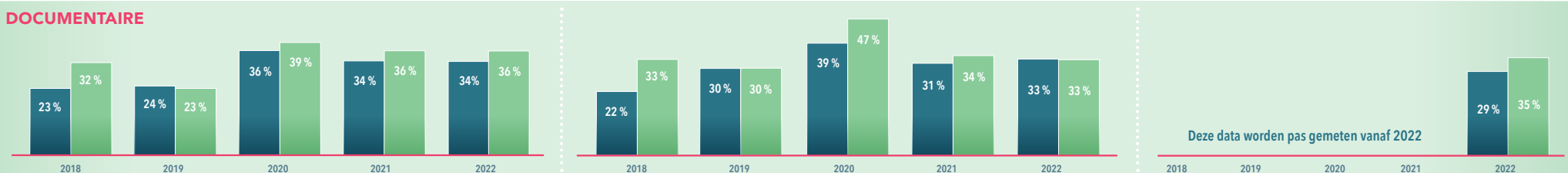
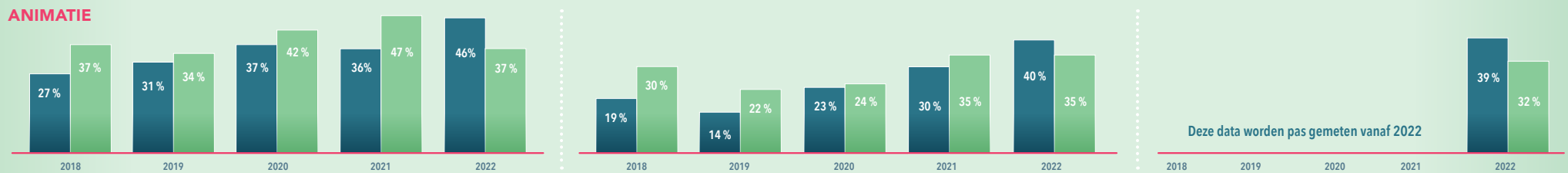
DATA PER CATEGORIE (VAF/FILMFONDS en VAF/MEDIAFONDS samen)

Aanvragen Goedkeuringen

VROUWELIJKE SCENARISTEN ♀

VROUWELIJKE REGISSEURS ♀

VROUWELIJKE PRODUCERS ♀





EEN BIJZONDER POSITIEVE EVOLUTIE VINDEN WE TERUG BINNEN INNOVATIELAB

In de grafieken op de vorige pagina is de evolutie afleesbaar **per categorie** (VAF/Filmfonds en VAF/Mediafonds samen), afzonderlijk voor scenario, regie en producer. Een bijzonder positieve evolutie vinden we terug binnen innovatielab. Het percentage vrouwelijke scenaristen en regisseurs kende hier een flinke spurt omhoog.

Het aandeel vrouwelijke makers is van 33% in 2021 gestegen naar 49% in 2022 binnen de aanvragen creatiesteun, waarbij de goedkeuringen volgden met 47% in 2022 ten opzichte van 35% in 2021. Ook het percentage vrouwelijke producers (48% binnen de aanvragen – 52% binnen de goedkeuringen) ligt hier het hoogste ten opzichte van de andere categorieën.

Gezien we enkel over data vanaf 2022 beschikken, is de categorie podcasts nog niet meegenomen in de grafiek op de vorige pagina.

Een voorzichtige vaststelling lijkt dat de aanwezigheid van vrouwelijke professionals in de minder ‘klassieke’ of minder ‘oude’ categorieën hoger ligt dan bij de andere.

Bij het **VAF/Gamefonds** meten we de genderrepresentatie in aanvragen sinds 2018 op het niveau van game director binnen de vier categorieën games die het VAF ondersteunt: artistieke games, entertainmentgames, serious games en educatieve games. Net zoals vorig jaar ontvingen we binnen educatieve games en serious games geen aanvragen met vrouwelijke game directors. De verklaring hiervoor is dat een studio met vrouwelijke makers die voornamelijk educatieve en serious games maakten, de boeken sloot. Verder is het aantal studio's die zich focussen op educatieve en serious games dun gezaaid. De weinige vrouwelijke profielen die aanwezig zijn binnen die studio's, vullen meestal niet de functie van game director in. We zien wel een stijging van 3% binnen entertainment games ten opzichte van vorig jaar. Vrouwelijke game directors zijn het hoogst vertegenwoordigd binnen artistieke games (33%), net zoals in 2021. Dit is ook de enige categorie waar we vrouwelijke technical directors (11%) terugvinden. De leiding over het technische gedeelte van games ligt bij alle andere categorieën games nog voor 100% in handen van mannen.

GAME DIRECTOR	Aanvragen	Goedkeuringen
ARTISTIEKE GAMES		
2018	0%	0
2019	0%	0
2020	0%	0
2021	33%	50%
2022	33%	29%
ENTERTAINMENT GAMES		
2018	8%	13%
2019	7%	22%
2020	6%	9%
2021	4%	5%
2022	7%	6%
EDUCATIEVE GAMES		
2018	50%	67%
2019	33%	100%
2020	50%	0%
2021	0%	0%
2022	0%	0%
SERIOUS GAMES		
2018	20%	0%
2019	14%	14%
2020	33%	0%
2021	0%	0%
2022	0%	0%

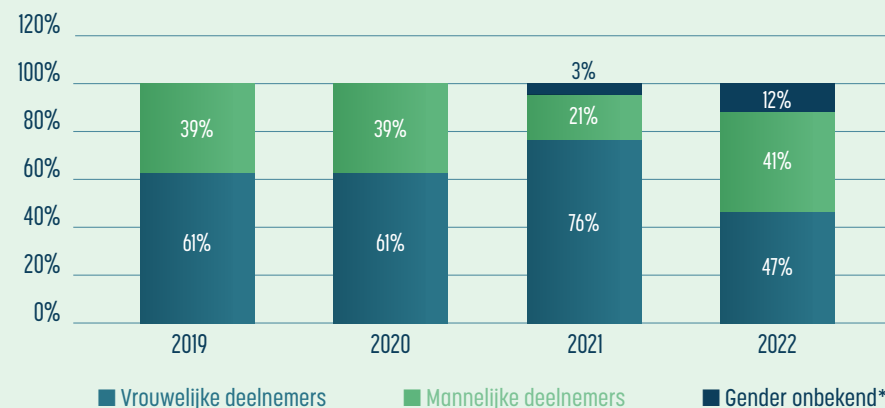
Onze data geven aan dat er nog er zich nog steeds een grote discrepantie voordoet in de instroom van de aanvragen binnen het VAF/Gamefonds. Bij gamemakers start het onevenwicht namelijk al op de schoolbanken. Dit is een andere situatie bij het VAF/Film- en VAF/Mediafonds waarbij momenteel ongeveer evenveel vrouwelijke als mannelijke makers afstuderen aan de audiovisuele opleidingen.

De grafiek hiernaast geeft een update van de aanwezigheid van vrouwelijke deelnemers aan de diverse **VAF-ateliers** (binnen VAF/Film- en VAF/Mediafonds) en bij de **Wildcardwinnaars**.

Vrouwelijke deelnemers waren over deze vier jaren heen steeds in de meerderheid binnen Talentontwikkeling. Als we gaan kijken naar de verhoudingen binnen de aanvragen van VAF Wildcards en de verschillende ateliers - dus op niveau van instroom - zien we ook een ander verhaal dan bij Creatie (meer vrouwelijke aanvragers).

Tot slot nog een verduidelijking waarom we momenteel enkel over gender rapporteren en daarbinnen enkel over de M/V-verhouding. De enige reden hiervoor is dat we in onze databank (althans bij aanvragen creatiesteun) geen betrouwbare data hebben

Wildcardwinnaars en deelnemers ateliers (%)



* Hiermee bedoelen we deelnemers waarvan het gender niet bekend is. Dit kunnen personen zijn die het gender liever niet meedelen, non-binaire personen of personen die per vergissing deze categorie ongewijzigd lieten, aangezien deze in ons systeem default is aangevinkt.

over non-binaire personen en in het verlengde personen met eventuele andere discriminatiekenmerken. In ons [actieplan inclusie](#) staat vermeld dat we vanaf 2022 bekijken of en hoe we met onze bestaande middelen voldoende relevante data kunnen verzamelen met betrekking tot bepaalde andere (mogelijk) ondervertegenwoordigde groepen in de creatiesector. Op basis van een betere en betrouwbaardere gegevensverzameling kunnen we

dan bepalen of concrete bijkomende maatregelen relevant en nodig zijn. Enige nuancering is hier wel van belang, want de complexiteit van dergelijke operatie is hoog, o.a. omwille van de gevoeligheid van het verkrijgen van informatie en privacy. In 2023 gaan we verder met ons onderzoek hierrond en hopen we de ethische, juridische en praktische vraagstukken rond deze dataverzameling te kunnen beantwoorden. ■



ER DOET ZICH NOG STEEDS EEN GROTE DISCREPANTIE VOOR IN DE INSTROOM VAN AANVRAGEN BINNEN HET VAF/GAMEFONDS; EEN ONEVENWICHT DAT AL OP DE SCHOOLBANKEN START, IN TEGENSTELLING TOT DE AUDIOVISUELE OPLEIDINGEN