

V L A A M S P A R L E M E N T



Zitting 2007-2008

8 mei 2008

HOORZITTING

over de effecten van gaming op jongeren

VERSLAG

**namens de Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media
uitgebracht door mevrouw Tinne Rombouts**

Samenstelling van de commissie:

Voorzitter: de heer Dany Vandenbossche.

Vaste leden:

de heren Erik Arckens, Johan Deckmyn, Werner Marginet,
mevrouw Marie-Rose Morel, de heer Wim Van Dijck;

de heren Carl Decaluwe, Dirk de Kort, Paul Delva, Johan
Verstreken;

de dames Margriet Hermans, Laurence Libert, de heer
Herman Schueremans;

mevrouw Els Robeyns, de heren Dany Vandenbossche, Jo
Vermeulen.

Plaatsvervangers:

de dames Hilde De Lobel, Marijke Dillen, de heren Pieter
Huybrechts, Stefaan Sintobin, Frans Wymeersch;

de dames Martine Fournier, Sabine Poleyn, Tinne Rombouts,
de heer Johan Sauwens;

de heren Karlos Callens, Marnic De Meulemeester, Hans
Schoofs;

de heren Bart Caron, Chokri Mahassine, André Van
Nieuwkerke.

Toegevoegde leden:

de heer Piet De Bruyn;

de heer Jos Stassen.

INHOUD

Blz.

1. Uiteenzetting door de heer Robby Berloznik en de heer Stef Steyaert, Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA).....	4
2. Uiteenzetting door professor Jeroen Jansz, Universiteit van Amsterdam, departement Communicatiewetenschap.....	6
3. Uiteenzetting door de heer Stef Desmet, Groep T, programmacoördinator Advanced master in e-media.....	8
4. Uiteenzetting door de heer Swen Vincke, bedrijfsleider Larian	10
5. Uiteenzetting door professor Ronald Soetaert, Universiteit Gent	11
6. Uiteenzetting door mevrouw Isabel Devriendt, Vlaamse Jeugdraad	12
7. Vragen van de commissieleden en antwoord van de sprekers	13

DAMES EN HEREN,

De Commissie voor Cultuur, Jeugd, Sport en Media organiseerde op 22 april 2008 in samenwerking met het Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA) een hoorzitting over de effecten van gaming op jongeren.

Het idee voor het organiseren van deze hoorzitting kwam er naar aanleiding van de overzichtsstudie ‘Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming’, die door het viWTA in januari 2008 werd voorgesteld.

De leden van de Commissie voor Onderwijs, Vorming, Wetenschap en Innovatie en van de Commissie voor Welzijn, Volksgezondheid en Gezin werden uitgenodigd deze hoorzitting bij te wonen.

1. Uiteenzetting door de heer Robby Berloznik en de heer Stef Steyaert, Vlaams Instituut voor Wetenschappelijk en Technologisch Aspectenonderzoek (viWTA)

De heer Robby Berloznik: Ik wil starten met de conclusie van een van de onderzoekers, Jan Van Looy, de eerste Vlaming die een doctorstitel verwierf met een onderzoek over gaming. Hij zegt: “Games zijn meer dan technologische producten. We hebben te maken met menselijke creaties en culturele vormen die een hedendaags antwoord kunnen bieden op de menselijke behoeftes, namelijk het omgaan met competitie, het overwinnen van angsten, het vormgeven aan zijn of haar identiteit.”. Games zijn dus een hedendaags cultuurverschijnsel dat relatief snel evolueert van een jeugdschubcultuur naar een ‘mainstream’ cultuurproduct. In markttermen gesproken kan het zelfs de vergelijking met de filmcultuur doorstaan. Anderzijds blijft dezelfde gamecultuur kampen met een negatieve beeldvorming in de media en ook vaak in het politieke discours. Dat bleek in de toch wel hevige politieke discussie na de racistische moorden van mei 2006 in Antwerpen. Volgens sommige media was er sprake van een rechtstreeks verband tussen de manier waarop de moorden gebeurden en de gamemanie van de moordenaar.

De motivatie van het viWTA om dit onderwerp op te nemen in haar programma en erover een onderzoek te laten uitvoeren, was de behoefte aan een degelijk en wetenschappelijk inzicht ten behoeve van een neutraal en open maatschappelijk en politiek debat over games en gamers. De onderzoekers zijn er in geslaagd om de ambitieuze doelstellingen te halen. Het viWTA heeft expliciet gevraagd om de focus niet alleen op de risico's en de mogelijke gevaren te richten maar ook op de positieve effecten en oppor-

tuniteiten. De discussie over gaming dient niet alleen te gaan over de mogelijke effecten op het gedrag van jongeren, maar moet omvattend zijn en het fenomeen games en gaming situeren in een brede maatschappelijke context. Door het overzicht dat de studie geeft, blijkt dat significante economische en opvoedkundige aspecten de aandacht verdienen, niet in het minst van beleidsmakers, niet alleen in het parlement, maar ook in de regering.

In de onderzoeksopdracht zijn vijf vragen gedefinieerd. Is er in Vlaanderen plaats voor een game-industrie? Wat zijn de kansen, de mogelijkheden van gaming? Wat zijn de effecten van gaming, positief of negatief, op korte, middellange en ook lange termijn? Wat is de relatie tussen het spelen van games en de zogeheten nieuwe sociale netwerken? Wat is het educatieve potentieel van games, kunnen games op een zinvolle manier gebruikt worden in klas- en leersituaties?

Na een openbare aanbesteding werd het onderzoek uitbesteed aan een consortium met een aantal elkaar aanvullende partners: het Expertisecentrum Maatschappelijke Veiligheid van de sociale hogeschool KATHO-IPSOC in Kortrijk, de onderzoekscel Digital Arts and Entertainment van de Hogeschool West-Vlaanderen, de vakgroep Onderwijskunde van de universiteit van Gent. Zoals steeds werd de studie nauwlettend opgevolgd door het viWTA en ook door een begeleidingscomité. Dat comité is samengesteld uit betrokkenen en specialisten uit de sector, de overheid en de academische wereld.

Zoals steeds werd het eindrapport onderworpen aan een strenge wetenschappelijke kwaliteitscontrole onder de vorm van een onafhankelijke en anonieme kritische lezing; een zogenaamde ‘peerreview’. Het werd goed bevonden.

Nadat het rapport in januari 2008 klaar was, heeft het viWTA zoals steeds een meer toegankelijke synthese gepubliceerd, het dossier 14, ‘Game On, Ze krijgen er niet genoeg van’. De synthese wordt gevolgd door een reeks aanbevelingen die we vanmiddag voorstellen. De aanbevelingen zijn dus gebaseerd op een omvattend wetenschappelijk onderzoek, dat bestaat uit een omvangrijke en degelijke literatuurstudie maar ook op enquêtes en interviews met betrokkenen uit de industrie, het onderwijs en de academische wereld, en ook op enquêtes van jongeren zelf. De reacties op de studie zowel in de media als in het beleid waren zeer positief te noemen.

Vanuit het beleid en de politieke wereld werd ook zeer constructief gereageerd op de bevindingen en de aanbevelingen van het viWTA. Ook de sector zelf is tevreden met het onderzoek. Dat bleek op een informatiedag voor de game-industrie in Vlaanderen op

20 maart laatstleden in Kortrijk. De aanwezigen zagen in de studie, de aanbevelingen en de reacties daarop een belangrijke stap in het tot stand komen van een coherent Vlaams beleid ten opzichte van de game-industrie. Laat ons niet vergeten dat het onderzoeksrapport naast economische aspecten ook tal van andere interessante en relevante feiten, meningen en observaties bevat die voor iedereen die op een of andere manier in contact komt met games en gamers – dat zijn er heel wat, onder meer de ouders – relevant kunnen zijn. Daarom heeft viWTA aan de uitgeverij Acco de toestemming gegeven om het rapport in boekvorm uit te geven. Op 4 juni 2008 zal dat boek voorgesteld worden aan het Vlaams Parlement. viWTA denkt op die manier niet alleen te hebben bijgedragen tot de politieke meningsvorming maar eveneens tot de maatschappelijke meningsvorming en het maatschappelijke debat erover.

De ongetwijfeld boeiende hoorzitting zal allicht leiden tot heel wat voorstellen waaruit zich dan in Vlaanderen een stevig wetenschappelijk onderbouwd beleid zal kunnen ontwikkelen.

De heer Stef Steyaert: Ik zal kort de aanbevelingen toelichten. De aanbevelingen zijn opgebouwd rond de vier onderzoeksvragen. De effecten van gaming op jongeren en de vorming van nieuwe sociale netwerken zijn samen behandeld.

Een eerste deel van de aanbevelingen gaat over de economische aspecten. Uit het onderzoek blijkt dat er in Vlaanderen potentieel is om een game-industrie uit te bouwen, niet in het minst omdat Vlaanderen een ontzettend rijk cultureel animatie- en stripverleden heeft. Daarop kan een game-industrie voortbouwen. Het argument van een culturele traditie is door de Europese Commissie gebruikt in het verrechtvaardigen van de ‘tax shelter’ die ze wil toepassen op de game-industrie.

Daarom formuleert het viWTA een viertal aanbevelingen voor een game-industrie. In de eerste plaats is er behoefte aan een goede opleiding, vandaar de aanbeveling om te investeren in een internationaal gerichte gameopleiding die mikt op managers, op producers, op universitaire informatici, op kunstenaars enzovoort. Het gaat dus om het brede palet van expertise en vaardigheden die nodig zijn voor dergelijke industrie. Het erkennen van een master in game development is een noodzakelijke voorwaarde om talentvolle jongeren naar die sector te leiden.

De tweede economische aanbeveling is de oprichting van een kenniscentrum voor games. Dat moet kennis verzamelen over het technologische onderzoek, maar een even belangrijk sociologisch onderzoek uitvoeren over de effecten van games. Dat centrum kan kennis toespelen aan de overheid en de industrie

maar ook aan ouders, leerkrachten, media enzovoort. De vraag blijft wie het initiatief moet nemen tot zo’n kenniscentrum. Is dat de sector zelf? Moet het initiatief vanuit de onderwijswereld groeien of moet de overheid het initiatief nemen? Dat is niet duidelijk.

Een derde economische aanbeveling is de verbetering van het investeringsklimaat door de tax shelter die door Europese Commissie is goedgekeurd, ook in België toe te passen. Dat is al het geval voor de filmindustrie. In Frankrijk is dat ook al zo voor de game-industrie.

Voorts beveelt viWTA aan om een ‘incubator’ op te richten. In Vlaanderen is er heel wat opkomend talent, heel wat kleine bedrijfjes. Spelletjes ontwikkelen kost veel geld en vergt veel expertise. Een incubator zou beginnende ondernemingen kunnen helpen om een aantal stappen te zetten die kunnen leiden tot een succesvolle game-onderneming. Voor het leveren van startkapitaal kan eventueel ook worden gedacht aan CultuurInvest. Dat heeft immers reeds een belangrijke rol gespeeld bij het ontwikkelen van een Vlaamse filmindustrie.

De economische benadering van games leidt automatisch tot discussies over de maatschappelijke gevolgen van gamen: de effecten op jongeren, verslavende effecten. Uit het onderzoek is gebleken dat er geen wetenschappelijke gronden zijn om een causale link te leggen tussen het spelen van games en agressief en gewelddadig gedrag. Onder andere het doctoraat van Steven Malliet van de KULeuven heeft aangetoond dat het niet zozeer het spel is maar wel de perceptie van de spelers. Een kleine groep van spelers kan realiteit en fictie niet van elkaar scheiden en gedraagt zich agressief.

Voor verslaving liggen de kaarten anders. Voor gamers is een goed spel per definitie verslavend. Er zijn dus wel degelijk verslavingseffecten. De effecten van games op jongeren zijn niet zonder meer onschuldig. Vaak concentreert het maatschappelijke debat zich op de negatieve effecten en worden de positieve effecten niet of nauwelijks genoemd. Het aanscherpen van coördinatievaardigheden, het verbeteren van oog-hand-breincoördinatie, het probleemoplossend denken, het stimuleren van creativiteit, het leren beslissingen nemen enzovoort, komen nauwelijks aan bod. Nochtans zijn die effecten heel duidelijk wetenschappelijk aangetoond.

Games kunnen ook wel degelijk leiden tot de vorming van nieuwe sociale netwerken. Games kunnen het dalen van het sociale kapitaal mee helpen voorkomen. Rond dat thema heeft viWTA een drietal aanbevelingen. Het pan-Europese game-informatiesysteem (PEGI) is een leeftijdsclassificatiesysteem van de sector zelf. Het viWTA vraagt een grondige

informatie- en sensibilisatiecampagne daarover. Ouders, leerkrachten en jeugdwerkers kunnen dat immers gebruiken om met jongeren over hun spelgedrag te praten en dat spelgedrag te begeleiden. Eigenlijk pleit viWTA ervoor PEGI ook te laten gelden voor media als films, dvd's, telefoonspelletjes. Zo mogelijk moet het systeem ook gelijkgeschakeld worden in de diverse Europese landen.

Een kenniscentrum games kan een duidelijke opdracht krijgen voor het informeren en het sensibiliseren van ouders, leerkrachten, jeugdwerkers. Die personen zijn immers cruciaal in het vinden van een evenwicht tussen controleren en begeleiden van spelgedrag bij jongeren.

Uit het onderzoek blijkt dat games nuttig kunnen zijn in onderwijssituaties. Videogames kunnen net als literatuur aanzetten tot nieuwe perspectieven, het bespreekbaar maken van bepaalde onderwerpen. Sommige games kunnen een heel nuttige aanvulling zijn van inhoudelijke vakken als geschiedenis, aardrijkskunde, maatschappelijke vorming. Leerlingen kunnen ook gezamenlijk een game ontwikkelen. Dat kan leiden tot nadenken over regels om een wereld te organiseren, stimuleren van creatieve en narratieve talenten enzovoort.

Het viWTA denkt dat het interessant is om in het curriculum van pedagogische opleidingen een vak als e-cultuur aan te bieden. Zo zijn leerkrachten mee met de evoluties. In het rapport wordt ook gepleit voor co-educatie, in sommige gevallen weten leerlingen immers meer dan leerkrachten. Dat kan tot paradoxale situaties leiden waarbij diegenen die onderwijzen, er minder vanaf weten dan diegenen die onderwezen worden.

Het viWTA pleit voorzichtig voor experimenten met games in het onderwijs om na te gaan wat games kunnen bijbrengen om de pedagogische eindtermen te bereiken. Het is best te starten met projecten, die grondig te evalueren en pas dan verdere stappen te zetten. Het kenniscentrum kan de projecten en de leerkrachten daarbij ondersteunen.

2. Uiteenzetting door professor Jeroen Jansz, Universiteit van Amsterdam, departement Communicatiewetenschap

Professor Jeroen Jansz: Ik zal het vooral hebben over het onderzoek naar gaming van de brede internationale onderzoeksschool, The Amsterdam School of Communications Research ASCoR. Dat gaat over de effecten van gaming op jongeren en de manier waarop de wetenschap daarmee omgaat.

Als entertainmentmedia zijn de video- en computer-

games spannend. Er kruipt veel tijd en energie in het spelen, en vaak ook veel geld. In de communicatiewetenschappen en het mediaonderzoek wordt dat de entertainmentparadox genoemd. Hoe kan het immers dat mensen zoveel 'pain' willen investeren om 'pleasure' te genereren? Ze kunnen toch ook gewoon naar de televisie kijken. Dat is een eerste plaatsbepaling, gamen vergt een duidelijke keuze.

Games zijn interactief in de fundamentele zin van het woord. Gebruikers bepalen zelf wat er gebeurt. Binnen die keuze heeft de actie van de speler, de gebruiker dus, gevolgen voor de inhoud van het product. Binnen de programmagrenzen bestuurt de gebruiker zijn eigen werkelijkheid. Dat verschilt fundamenteel van het bekijken van een film. Die film ontrolt zich immers gewoon, en de kijkers zijn overgeleverd aan wat de regisseur bedacht heeft.

Europese en Amerikaanse onderzoekers zijn op zoek gegaan naar wat mensen trekt naar dat spannende entertainment. De functionaliteit van games kan worden benoemd vooraleer het te hebben over de effecten. Wat maakt gamen zo aantrekkelijk? Het eerste aspect is competitie aangaan met anderen, willen winnen. Een ander aspect is het knutselen. Een simulatiespel als The Sims laat de spelers toe om eindeloos te knutselen aan de gezinsomstandigheden. Dat geeft de speler de mogelijkheid om even uit zijn dagelijkse wereld te stappen en in een fantasiewereld zijn eigen verhaal te vertellen. In de Angelsaksische literatuur wordt dat vaak het escapisme genoemd. In het Nederlands heeft dat woord een negatieve bijklank, dus ik verkies om te spreken over fantasie.

Het spelen om sociale motieven te bevredigen, kwam net al aan bod. Een ander motief is de opwindende. Dat komt immers vaak in de publieke discussie terug. Veel mensen vertellen de onderzoekers in enquêtes of interviews dat gamen je op het puntje van je stoel jaagt, heel anders dan televisiekijken waarbij je achterover ligt. Gamers zorgt ervoor dat de energie door je lichaam raast. Vooral jonge mannen tussen twaalf en achttien noemen dat als belangrijk motief om de prikkels op te zoeken die in sommige games heel nadrukkelijke aanwezig zijn. Het gaat vaak om gewelddadige games die veel aandacht vergen en een actieve aanpak van de besturingssystemen.

Het aandeel van de vrouwelijke gamers stijgt. LAN-parties (LAN: local area network) zijn leuk omdat er een combinatie is van de competitieve motieven en de sociale motieven. Het is vaak een ronduit gezellige boel.

Inspannend entertainment geeft spelers de mogelijkheid om van alles uit te proberen in een veilige door

henzelf bepaalde omgeving. Dat heb ik in mijn werk het laboratoriumaspect van het gamen genoemd. Gebruikers bepalen zelf in grote mate wat er gebeurt en doen dat zonder dat ze op de vingers gekeken worden door anderen, ouders, vrienden enzovoort. Negenennegentig percent van de mensen doet gruwelijke dingen zoals moorden nooit, maar wel in spelcontext. Zo kunnen ze bijvoorbeeld voelen hoe walging of angst voelt.

Games geven ook de mogelijkheid om een professionele rol te spelen die je in realiteit nooit zal kunnen uitvoeren. Zo zegt de zeventienjarige Flip: “Zo van: als ik in de tweede wereldoorlog zit en ik werd omsingeld door Duitsers, waar zou ik ze dan heen sturen of zou ik ze achter laten?” Hij praat als officier over zijn manschappen in een Normandisch stadje.

Vandaag gaat het vooral over de effecten van de indringende ervaring. In alle delen van de wereld maakt men zich zorgen over de effecten van gamen, over verslaving en over het negatieve effect van de gewelddadige inhoud.

Over verslaving is nog niet zo veel bekend. De precieze afbakening van verslaving aan games is moeilijk. Excessief mediagebruik is immers anders dan verslaving. Griffiths en Davies (2005) introduceren zes criteria voor gameverslaving. Gamen moet ten eerste een dominante activiteit zijn. Gamen moet een effect hebben op de stemming, namelijk een verslaafde voelt zich pas goed als hij aan het gamen is, beroerd of knorrig als hij het niet doet. Het derde criterium is tolerantie. Dat betekent dat iemand steeds langer moet spelen om hetzelfde prettige gevoel te krijgen. Een verslaafde vertoont voorts onthoudingsverschijnselen, hij voelt zich onprettig als hij niet kan gamen. Iedere opvoeder weet dat gamen tot conflicten kan leiden. Als er voortdurend ruzie is, als het gamen gaat botsen met andere activiteiten, als het gamen negatieve effecten heeft op schoolprestaties, is dat een bijkomend criterium. Een laatste element is de terugval. Dat betekent dat iemand die een tijdje niet meer gespeeld heeft, onmiddellijk opnieuw verkikkerd is aan het spel als hij herbegint.

Er zijn heel erg weinig mensen die aan vier van de zes criteria voldoen. Vaak gaat het om mensen die ook op andere terreinen risicogedrag vertonen, dus wier persoonlijkheid toch al gebreken vertoont. Enthousiasme voor een hobby is nog geen verslaving.

In de wetenschap zijn er twee visies op het verband met geweld. Die visies staan op gespannen voet met elkaar. Het is niet mogelijk daar een eenduidige conclusie uit te trekken. De ene groep wetenschappers, meestal Amerikanen, zegt dat er wel degelijk een positief verband is tussen de game-inhoud en het gedrag van de spelers. Mensen worden vijandiger

ten opzichte van anderen, ruwer ten opzichte van hun vrienden, gaan duwen en slaan.

Een andere groep wetenschappers heeft kritiek op het onderzoek van de vorige. Ze vinden het effectonderzoek kunstmatig omdat de spelers meestal maar heel kort blootgesteld zijn aan de games en de onderzoekers alleen het gedrag direct daarna hebben gemeten. Ook wordt gedrag nogal snel agressie genoemd terwijl het misschien vanuit een meer ontspannen en allicht ook meer Europees perspectief ‘wild spelen’ genoemd wordt. Dat is natuurlijk een normatieve uitspraak. Het proefschrift van Steven Malliet wijst ook op de rol van de persoonlijkheidsfactoren, dat er met andere woorden misschien wel bij sommige mensen bij voorbaat een aantrekkingskracht is voor een bepaald type medium. Niet het medium veroorzaakt dan een bepaald effect maar wel hun perceptie van de wereld. Het onderzoek heeft daar tot nog toe weinig aandacht aan besteed.

Recent is er een Brits onderzoek verschenen onder de titel *The WoW! factor* (World of Warcraft). Bij het spelen van dat spel, zeker in bepaald opzicht gewelddadig van inhoud, treden effecten op die anders zijn dan we denken. Door het spelen van twee uur WoW, neemt agressie blijkbaar af. Dat is vastgesteld door de agressie voor en na het spelen te meten. Het spelen ontspant de deelnemers. Dat effect doet zich des te sterker gelden bij mensen die we kortheidshalve extravert zouden noemen. Er is dus heel wat meer aan de hand dan een rechtstreeks en eenduidig oorzakelijk verband tussen gamen en agressief gedrag.

In het rapport wordt het volgende terecht uitgebreid beschreven. Er is tot nog toe maar één onderzoek dat een groep spelers een lange tijd, namelijk een maand, gevolgd heeft. De ene groep speelde gedurende een maand een gewelddadige game, de andere een neutrale game. Williams en Skoric stelden geen effect van de gewelddadige inhoud vast. Vreemd genoeg krijgt zo’n onderzoek niet veel pers aandacht. Nochtans is het eerlijk en zorgvuldig wetenschappelijk werk en een tegenwicht voor andere studies.

Vanuit het jarenlange onderzoek in Nederland kan ik duidelijk pleiten voor het juist informeren van het publiek. Het gaat immers over een cultureel product. Er is een breed scala aan games op de markt en sommige zijn gewoon voor volwassenen bedoeld. Op sommige spelletjes staat niet voor niets 18-plus. Om het publiek te informeren over de mogelijke schadelijkheid van sommige titels is er het PEGI-systeem. Op de doos staan pictogrammen met de inhoud maar ook de leeftijd waaronder het spelletje schadelijk kan zijn. Het systeem werkt. Dat hebben Peter Nikken en ik onderzocht bij bijna 800 Nederlandse ouderparen.

Ouders hebben strategieën om om te gaan met het gamen van de kinderen en houden rekening met de PEGI-classificatie. Ongeveer 80 percent heeft interesse, vooral de informatie over geweld wordt geconsulteerd. Het label over naakt en seks vinden de Nederlanders niet erg belangrijk. Ouders die veronderstellen dat games vooral negatieve effecten hebben, zijn heel sterk geïnteresseerd in PEGI. Ze leggen restricties aan de kinderen op. De ouders die zelf gamen, en meestal dus positieve effecten sterker achten dan negatieve effecten, zijn toch vaak diegenen die het gamen aan banden leggen. Ze weten immers zelf dat het een 'verslavend' medium is en vinden het belangrijk dat hun kinderen tijd overhouden om nog andere dingen te doen.

Het meest interessante aan de positieve effecten is te letten op games die niet de bedoeling hebben om positieve effecten te genereren. Ik vind het belangrijk dat het onderwijs games gebruikt om positieve effecten te creëren. Dat zal een andere spreker toelichten. Een gewone doorsnee zeer populaire entertainmentgame is een oorlogsspel Medal of Honor. Amerikaanse onderzoekers lieten de ene groep Medal of Honor spelen, een andere groep Tetris, een puzzelspelletje. Na tien keer een uur per dag spelen hebben ze de effecten gemeten. Het resultaat was dat spelers beter werden in het focussen van hun visuele aandacht als ze speelden. Het beter kunnen detecteren of er een visuele prikkel net buiten de aandachtsfocus optrad, kwam wel voor in de Medal-of-Honorgroep maar niet in de Tetrisgroep. Dit onderzoek, en ook zijn vervolg, heeft in de Amerikaanse pers wel veel aandacht gekregen.

Gamen heeft dus positieve en negatieve effecten. De directe relatie tussen geweld in de media en in games en agressie op straat, is te snel gelegd. Het idee dat een enthousiaste gamer verslaafd is, kan ook niet op die manier verdedigd worden. De groep en de game zijn immers belangrijke factoren. De conclusie is dat de negatieve effecten van games heel veel aandacht krijgen, terwijl de positieve effecten helaas ondergesneeuwd blijven.

3. Uiteenzetting door de heer Stef Desmet, Groep T, programmacoördinator Advanced master in e-media

De heer Stef Desmet: Ik zal vooral de behoefte aan een gameopleiding in Vlaanderen behandelen.

De technologie voor games heeft een grote maatschappelijke impact. Speltechnologie staat voor alle technologie die voor een bepaald spel nodig is. Ik geef een paar voorbeelden.

Nintendo Wii heeft een afstandsbediening die via

bewegingssensoren, een soort infraroodcamera, de beweging van de speler kan detecteren. De mogelijkheden van het apparaatje zijn veel breder dan het zuivere spel. De coördinatievermogens van chirurgen die vaak met de Wii spelen zijn beter. De afstandsbediening wordt dus ook al in puur medische toepassingen aangewend. Het is een goedkoop alternatief. Gespecialiseerd oefenmateriaal is veel duurder.

De heer Johnny Lee is een onderzoeker aan Carnegie Mellon die 'human computer interaction' onderzoekt. Hij gebruikt de spotgoedkope hardware van de Wiimote om andere toepassingen mee te ontwikkelen. Zo is het onder meer mogelijk om via een multitouchinterface een grafische applicatie met twee pennen te bedienen. Ook kan hij een 3D-effect creëren zonder een speciaal brilletje nodig te hebben.

Een ander onderzoek van Georgia Tech gaat dieper. Zij deden onderzoek naar tekstinterpretatie. Ze hebben dat getest in een spel Façade. De speler komt binnen in een kamer met twee mensen en merkt onmiddellijk dat er iets fout is tussen hen. Het is heel moeilijk om de personen te verzoenen en niet buiten gegooid te worden. De sociale interactie is telkens anders. Dergelijke technologie breekt door in de bedrijfswereld. Zo staat Anna, een computerfiguur van Ikea, de klanten te woord op de website. Ze antwoordt bijvoorbeeld op de vraag hoe oud ze is, dat die vraag niet gesteld wordt aan een dame en dat de vraagsteller dan maar moet aannemen dat ze even oud is als de eerste Ikeavestiging buiten Zweden.

Een interactieve virtuele wereld op het scherm is alleen maar mogelijk door de grafische processor in de computer of de spelconsole. Uiteindelijk is die processor een heel stuk krachtiger dan een gewone CPU (Central Processing Unit). Wetenschappers in verschillende domeinen als weervoorspelling of lineaire wiskundige systemen, hebben ontdekt dat ze deze processoren kunnen gebruiken om hun berekeningen te doen. Zo krijgen ze een goedkope krachtige parallelle processor. De GPU, de grafische processor, is door de grote markt van de games en de sterke concurrentie veel sneller geëvolueerd dan de gewone processor (CPU).

De wet van Moore zegt dat het aantal transistors op een processor om de achttien maand verdubbelt. In de grafische processors stijgt die performantie sneller. Dat is het gevolg van de spelindustrie. Om de GPU te gebruiken voor andere toepassingen is het nodig de grafische structuur van de spelconsole te begrijpen. Daar is maar een beperkt aantal specialisten toe in staat. Nu zijn er al bibliotheken die het mogelijk maken de gewone programmeertaal toe te passen op grafische processen. Er zijn ook geruchten dat er binnenkort een chip uitkomt die de gewone

processor en de grafische processor samenbrengt om nog snellere communicatie mogelijk te maken. Op dat moment heeft iedere bezitter van een gewone pc een fantastisch snelle processor ter beschikking met enorm veel mogelijkheden. Kortom, games vergen innovatieve spijstechnologie.

In Vlaanderen zijn er drie opleidingen. De professionele bacheloropleiding digital arts and entertainment van de Hogeschool West in Kortrijk, focust drie jaar lang op gaming. De opleiding trekt jaarlijks meer dan 100 studenten aan. De opleiding loopt nog maar twee jaar. Daarnaast is er in Hasselt een master in gamedesign, eigenlijk een master in grafische vormgeving met een optie gamedesign. Niet alle studiepunten zijn aan gamen gewijd. Ook die opleiding is nog maar twee jaar gestart, er zijn nog geen studenten afgestudeerd. Voorts is er de master-na-masteropleiding in e-media aan Groep T. Dat is een opleiding van een jaar en zestig studiepunten. De opleiding is niet gesubsidieerd, dus de instroom is klein. Het inschrijvingsgeld, 5000 euro, is naar Vlaamse normen hoog. Dat zijn dus opleidingen op elk niveau met een geografische spreiding en verschillende associaties, maar ze zijn moeilijk met elkaar te vergelijken en doorstroming van het ene niveau naar het andere is niet evident. Het zijn uiteindelijk verschillende opleidingen met duidelijk verschillende profielen.

Wat zoekt de industrie eigenlijk? Bij de jobaanbiedingen in de sector zijn er twee profielen uiterst gewenst, enerzijds de kunstenaar, de man die de 3D-animaties maakt, en anderzijds de technische deskundige, die de software kan schrijven. Dat betekent niet dat de andere functies niet belangrijk zijn. Zeker de producer, die het overzicht behoudt, is een centrale figuur. Het is niet zo dat er behoefte is aan slechts één gameopleiding. Er komen zo veel verschillende aspecten bij kijken, het is zo complex, dat er duidelijk behoefte is aan verschillende profielen.

De opleiding in Kortrijk focust op de technical artists, dus zowel op programmering als op animatie. Ze trachten een mix van de twee functies te maken. Het is niet evident om dat in drie jaar te realiseren. De opleiding in Hasselt heet game and digital design, dus vormgeving met aandacht voor gaming. De e-mediaopleiding in Groep T draait vooral rond programmeren en tracht op een jaar tijd de hele business te schetsen, maar dat is niet evident.

Het rapport zegt dat de sector vraagt om alsmaar meer gespecialiseerde werkkrachten en een driejarige opleiding met stage en eindwerk is daarvoor onvoldoende. Daarom pleit de studie voor een efficiënte bovenbouw. De opleidingsstructuur vertoont nog heel wat gaten, onder meer een volledige master met

een vierjarige opleiding beantwoordt zeker aan de behoeften.

Dat geldt trouwens ook op internationaal vlak. De IGDA, de International Game Developers Association, denkt al lang na over opleidingen. Ook die organisatie denkt dat één curriculum niet volstaat. Er zijn heel veel verschillende profielen nodig, daarom spreekt ze van een 'curriculum framework'. Ze geven een overzicht van een aantal belangrijke aspecten. Het opleidinginstituut kan daar dan uit kiezen.

De reden is dat games zo complex zijn. Het is mogelijk ze vanuit verschillende perspectieven te bekijken. Games zijn artistiek, hebben educatieve, culturele, technische aspecten. Games zijn ook nog jong, er is dus zeker behoefte aan onderzoek.

In Nederland zijn er al meer dan 20 opleidingen die iets met games te maken hebben. Sommige behandelen gamen als een onderdeel van een andere opleiding, andere zijn volledig op gamen gericht.

Er is ook een heel andere reden waarom gaming in een opleiding ingebracht wordt. De belangstelling voor technische opleidingen in de VS zit in een dipje. Daar proberen ze het gamen te gebruiken om mensen aan te zetten om terug meer technologie te studeren. Alice is een spelomgeving om mensen te leren programmeren, door hen een spel te laten maken. Uit beperkt onderzoek blijkt dit te werken. Het gaat dan niet over een gameopleiding, maar een manier om jongeren hun aversie voor technologie te laten overwinnen.

Ook in België zien we dergelijke initiatieven. Agoria zou blijkbaar naar aanleiding van de Olympische Spelen een groot game-evenement opzetten om tien- tot veertienjarigen terug positiever te laten kijken naar technologie, in de hoop zo meer jongeren naar technologische richtingen te lokken.

Het is dus duidelijk dat één opleiding niet volstaat. Er zijn verschillende afstudeerprofielen nodig: op artistiek, technologisch, managementvlak enzovoort. Het is niet nodig om van artiesten ingenieurs te maken of omgekeerd. Ze moeten wel leren samenwerken in een multidisciplinair team. In de Vlaamse context kunnen er geen vier of vijf dezelfde opleidingen overleven. Het is nodig om schaalvoordelen te zoeken. De beschikbare kennis moet worden geclusterd. Dat merken we ook in Nederland waar het Utrecht Platform for Gaming Education and Research (UPGEAR) een aantal scholen in het Utrechtse groepeerde, met daarnaast ook de Technische Universiteit Delft. Het gaat zowel om kunst-, technologie- en managementscholen.

De opleiding mag niet losgekoppeld worden van het

onderzoek. Er is duidelijk nog heel veel onderzoek nodig. Het is immers een spitstechnologische sector. Het Vlaamse Interdisciplinair Instituut voor Breedbandtechnologie (IBBT) kan daar zeker een rol in spelen. Natuurlijk mag de band met de bedrijven niet vergeten worden. Daarin kan de Benelux Game Initiative, de belangenvereniging van de game-industrie, een rol spelen.

De game-industrie heeft behoefte aan hoogopgeleide studenten met technologische of artistieke specialisatie. Daarnaast zijn 'soft skills' als communicatie en teammanagen ook belangrijk. Het gaat immers niet alleen over programmeren, maar ook over in team werken, plannings opstellen, processen opvolgen. Het is ook belangrijk dat de studenten praktische ervaring opdoen zodat ze een portfolio kunnen opbouwen. Afgestudeerden moeten inzicht hebben in en overzicht over de materie.

Vlaanderen heeft dus heel zeker behoefte aan een gameopleiding. Het geeft heel wat mogelijkheden om in de sector baanbrekend werk te verrichten en studenten met een veelgevraagd profiel af te leveren.

4. Uiteenzetting door de heer Swen Vincke, bedrijfsleider Larian

De heer Swen Vincke: Een 3D-game speelt zich af in een door de spelers beïnvloedbare virtuele wereld waarin interessante dingen gedaan kunnen worden. Dat is nodig omdat er anders niemand de wereld bezoekt. De drie kernbegrippen zijn virtuele wereld, beïnvloedbaar en interessant. Het is duidelijk een mix van creativiteit en technologie. Een virtuele wereld moet zo realistisch mogelijk zijn zodat mensen erin geloven. Dat is een complexe materie. De wereld moet beïnvloedbaar zijn. Het is niet voldoende om zoals bij een lineair medium iets te tonen. Spelers moeten in staat zijn te interageren en dat maakt het al snel complex. De wereld moet realistisch zijn, dus alle details moeten kloppen. De verhaallijn moet daarenboven de spelers boeien. Dat vergt geavanceerde niet-lineaire verhaaltechnieken. De speler heeft immers een inbreng.

Om een game te maken zijn er dus niet alleen creatieve mensen maar ook technologisch innovatieve mensen nodig. Creatieve mensen zijn bijvoorbeeld animatoren, tekenaars, schrijvers, componisten, sounddesigners, 3D-designers, gamedesigners, regisseurs. Technologisch innovatieve mensen zijn vooral informatici, onderlegd in 3D-visualisatie, online technologie, usability – de manier waarop de speler interageert met de virtuele wereld –, simulatie, artificiële intelligentie. Games gebruiken dus bijna alle facetten van de software-engineering.

De game-industrie is nu al gelijkwaardig aan de film- en de muziekindustrie. Het wordt verwacht dat hij nog zal groeien. Hij is in ieder geval bezig aan een sterke opmars. De filmindustrie stagneert, de muziekindustrie gaat zelfs achteruit. De game-industrie stijgt jaarlijks tot 20 procent. De verklaring is dat de spelers participeren aan de actie en dat de werelden overtuigender worden. Op een bepaald ogenblik zullen die werelden overeenkomen met de zogenaamde 'virtual reality'.

De snelle groei betekent ook dat alles complexer wordt. De gameplatformen worden krachtiger en veelzijdiger, dat betekent dat er meer mee te doen valt. Dan zijn er dus ook meer mensen nodig om het onder controle te houden. De ontwikkelingscomplexiteit stijgt dus. Een gameproces wordt multidisciplinair, dat betekent dat mensen van elkaar afhankelijk worden. De ontwikkelingstijd stijgt dus ook, de budgetten worden groter, al snel tot tientallen miljoenen euro's. De budgetten stijgen trouwens nog steeds. Een game kan echter ook floppen. De markt is zich dus aan het consolideren, er zijn een aantal grote spelers die de kleinere opkopen. Als er dan een game flopt, hebben ze nog andere titels die de schok kunnen opvangen.

In de filmindustrie zijn er een heleboel kleinere bedrijven rond de grote spelers. Dat is in de game-industrie vooralsnog niet het geval. De industrie is zich continu aan het heruitvinden en is een beetje het slachtoffer van haar eigen groei. Er verschijnen steeds meer goedkopere producties, die er ook in slagen een marktaandeel te veroveren. Het beste voorbeeld is natuurlijk Tetris. Dat spel kan op een week geprogrammeerd worden en er worden tientallen miljoen stuks van verkocht. De algemene trend is wel dat het complexer en duurder wordt.

Er komen steeds betere visualisaties, simulaties en interactiemethodes. Maar er ontstaan ook nieuwe businessmodellen. De distributie gebeurt meer en meer online. Ook de 'ingame advertising' en de microtransacties zijn in opmars. De verbeteringen zorgen natuurlijk ook voor stijgende kosten. De game-industrie zal net zoals de Hollywood-filmindustrie leiden tot de oprichting van veel kleinere bedrijven die zich specialiseren in een segment van de ontwikkeling. Een overkoepelend bedrijf zal die producten coördineren om tot producties te komen.

Vlaanderen heeft geen grote game-industrie. Dat zou nochtans om culturele en technologische redenen gewenst zijn. Vlaanderen heeft veel talent, animatoren en tekenaars. Vlaanderen heeft ook een striptraditie. Veel tekenaars komen echter niet aan de bak want strips of niet-gesubsidieerde kunst zijn niet echt renderende marktsegmenten. Tekenaars maar ook filmmakers en acteurs kunnen aan de slag in de ga-

me-industrie. Zo worden ze gestimuleerd om ook in andere culturele sectoren acties te ondernemen.

De andere component is de technologie. Games ontwikkelen vergt heel veel aspecten van de software-engineering. Het is vaak zo dat andere industrieën technologie lenen van de game-industrie, dat merken wij in de dagelijkse praktijk. De game-industrie, die 30% per jaar groeit, heeft een duidelijk economisch potentieel. Ook het kennispotentieel is onmiskenbaar gezien het toenemende belang van virtuele werelden. Een regio die ze zelf niet kan bouwen, zal ze moeten importeren. De vraag bestaat nu al bij televisie, magazines en educatieve uitgeverijen, die alle game-technologie nodig hebben om crossmediaal te gaan. Ook andere actoren, zoals de adverteerders, beginnen dat in te zien. 'Ingame advertising' is nu al een grote business in de VS. De vraag zal alleen maar toenemen.

Wat de rol van de overheid betreft, is ondertussen de tax shelter, die in Frankrijk wordt gehanteerd, goedgekeurd door de Europese Commissie. Meestal komen de investeringen in gameontwikkeling uit het buitenland: de meeste van onze lopende producties werden besteld door buitenlandse uitgevers. Zij vergelijken de kosten natuurlijk met die van andere regio's. Als het verschil met Engeland of Frankrijk oploopt, zal het geld niet meer hier geïnvesteerd worden. Wij pleiten ervoor dat de bedrijven onder dezelfde voorwaarden met elkaar kunnen concurreren.

Doordat de kosten voor de ontwikkeling van games zo hoog zijn, neemt men minder risico's dan vroeger. Als men wil dat innovatie blijft bestaan, is een plaats nodig voor risicovolle nieuwe ideeën, die niet noodzakelijk hoeven te slagen. De incubator is een mogelijke vorm.

Wij staan positief tegenover een master in game development. De opleiding voor informatici kan voor een bedrijf tot een jaar duren, die voor artists nog veel langer. Producers moeten geïmporteerd worden, want die vinden we hier niet.

Canada heeft een voorbeeldige game-industrie. Tot 37,5% van de arbeidskosten voor multimediacproducten profiteert van een 'refundable tax credit'. Van een non-existente industrie kwam men op die manier tot een sector met 9000 werknemers in 260 studio's, met een omzet van 1,5 miljard dollar. Een kwart van de Canadese softwareontwikkelaars werkt in de game-industrie. Ik merk wel op dat de omzet in feite ten goede komt aan de uitgevers, die uit andere landen komen.

In Frankrijk belooft de tax credit tot 20% met een maximum van 3 miljoen euro. Volgens een recente analyse komt 50% van de gameontwikkeling hier-

voor in aanmerking. De Franse overheid heeft duidelijk begrepen dat games cultuur zijn en treedt beschermend op. Dat ze een aantal grote uitgevers als Ubisoft en Atari hebben, speelt ook wel een rol.

5. Uiteenzetting door professor Ronald Soetaert, Universiteit Gent

Professor Ronald Soetaert: Bij de opleiding van cultuuroverdragers als leraren – en bij uitbreiding in het leven zelf – heeft men twee uitersten: baden in de nostalgie dat vroeger alles beter was, en springen op elke hype die passeert. Ik kies voor een tussenpositie.

Als eerste voorbeeld van een mogelijke rol van games voor het onderwijs in de geesteswetenschappen, geef ik een opdracht die ik tien jaar geleden kreeg van het departement Onderwijs, met als onderwerp de gemeenschappelijke Europese literaire klassieken. Bij Robinson Crusoe bleek de door studenten gedeelde kennis niet gebaseerd te zijn op de lectuur van de roman zelf, maar veeleer op de Disneyversie, op strips en voorlezen. De boekencultuur bleek ontploft in een beeldcultuur. Een dergelijk overspringen van het ene medium naar het andere noemt men 'remediation'.

Maar tegelijk verdween het niet als boek. Zo schreef Nobelprijswinnaar Coetzee zijn eigen versie 'Foe', net als Tournier. Naast de kitschfilms bestaat er ook een verfilming door Buñuel. Het werk zit daardoor vandaag in een netwerk van betekenissen. Nogal wat klassieke werken muteren dezer dagen overigens in een reality tv-show. Maar mijn studenten hebben mij erop geattendeerd dat ze ook games worden.

De maker van het spel Myst – tegenwoordig Riven – merkte op: twintig jaar geleden had ik een roman geschreven, tien jaar geleden een film gedraaid, vandaag maak ik een game. Door de remediation van dezelfde inhoud in andere vormen van vertellen, is de relatie tussen games en literatuur-, media- en cultuuronderwijs vanzelfsprekend.

Als tweede voorbeeld van een bekende game geef ik Sim City. Kinderen uit de lagere school kunnen daarmee al spelend de volledige structuur van een stad leren kennen (inclusief budget en politiek) evenals de Engelse taal, waardoor ze op school geen echte beginners meer zijn. Soms staan games educatief verder dan de traditionele school, waarin men tien moeilijke woorden over de stad ergens moet invullen. Interessant zijn het complexe discours dat de spelers voeren binnen een game en het vertellen erover.

Een derde bekend voorbeeld is Civilization. Het

klopt dat de spelers de keuze hebben tussen oorlog, cultuur, handel en technologie om hun beschaving op te bouwen, maar de oplossing is complex. Kiezen voor een simpele oplossing leidt tot snel verlies. Het nadenken over de keuzes is zeer complex net als de gesprekken daarover in fangroepen. Men bestudeert niet alleen de software van de geschiedenis maar ook de onderliggende algoritmen van de game zelf.

Welk perspectief biedt dit voor de lerarenopleiding? We muteren van een enkelvoudige naar een meer-voudige geletterdheid. Traditioneel onderwijs in taal en literatuur gaat over de standaardtaal en de nationale literatuurgeschiedenis. Al die concepten zijn problematisch geworden. Daarnaast is Europa gekomen, het multiculturele en de globalisering. Naast het boek kwamen film, popmuziek en games. Het begrip geletterdheid zelf moet verruimd worden. Wat via videogames wordt overgebracht, is een vorm van digitale geletterdheid.

Maar ook het idee van wat cultuur is, verandert. Het traditionele onderscheid tussen hoge en lage cultuur staat haaks op wat mensen – ook cultuuroverdragers – dagelijks in de praktijk doen. Ook games zijn een soort ‘teaching machines’. In ‘Everything bad is good for you’ gaat Steven Johnson in tegen de opvatting dat de vroegere hoge cultuur complex en meer waard is. Volgens hem traint men de cognitieve vaardigheden beter met gamen dan met boeken lezen. De auteur stelt dat de populaire cultuur van kinderen vandaag complexer is dan ooit.

Gee heeft gezegd dat de games in het onderwijs en de lerarenopleiding aan bod moeten komen. Twee citaten: “Enrich them yet more as thinking/reflective space” en “My prediction, by the way, is that this will make them more fun.”.

De antropologe Mead zei jaren geleden al dat in complexe maatschappijen kinderen hun ouders onderwijzen. Bij de digitale revolutie vandaag zit men met het probleem dat men een schip al varend moet verbouwen. Derrick de Kerckhove, opvolger van McLuhan, verwees naar het oude Bijbelse gezegde dat het kind de vader van de mens kon worden in complexe tijden.

Naast de zorg om het meten van het effect wil ik vandaag ook een culturele vraag op de agenda zetten. Het gaat hier om het belang van verhalen, die vele vormen aannemen: romans, films, tv-series, stripverhalen, games. Het belang van digitale verhalen is bijna antropologisch. Het onderwijs heeft er behoefte aan dat we afstappen van de bijziende beperking tot boek en literatuur en veeleer uitgaan van de antropologische constante van de mens als verhalenverteller, rollenspeler en speler tout court. Ze komen vandaag alle samen in de game. Ook al is niet

elke game een meesterwerk, toch is dit fenomeen cultureel interessant.

6. Uiteenzetting door mevrouw Isabel Devriendt, Vlaamse Jeugdraad

Mevrouw Isabel Devriendt: In het intens woedende maatschappelijke debat over jongeren en gamen ontbrak tot nu de stem van de jongeren zelf. De Vlaamse Jeugdraad beschouwt jongeren als competente burgers met een mening. Na een uitgebreid inspraakmoment waar kinderen, jongeren, hun vertegenwoordigers en jeugdorganisaties aanwezig waren, bracht de raad op 9 april 2008 een advies uit over het onderwerp. De Vlaamse Jeugdraad dankt de commissie voor de kans om de stem van de jongeren te mogen vertolken.

De maatschappelijke beeldvorming over games is ongenueanceerd negatief en dat straalt af op de jongeren, die zelf een grote groep van de gebruikers vormen. Negatieve klanken over games dragen bij tot het versterken van negatieve beeldvorming van jongeren in de media. Foute beeldvorming leidt soms ook tot een fout beleid. Daarom vragen wij aan de overheid en de media om eerlijk en genuanceerd te rapporteren.

Meer dan 80% van de jongeren gamet. Als je dan ondoordacht bepaalde games gaat verbieden, beperk je de vrijetijdsbesteding van een zeer grote groep. Games behoren tot de hedendaagse jongerencultuur. De Vlaamse Jeugdraad is tegen het genoemde verbod en verkiest zelfregulering. Wij geloven in de kracht en de competentie van kinderen en jongeren. Jongeren zijn best in staat onderscheid te maken tussen fictie en realiteit. Ze groeien op met de nieuwe media, waar ze van kleins af mee omringd zijn. Ze zijn ‘mediasmart’. Daarom is het belangrijk hen te bevragen en te betrekken bij alle beleidsbeslissingen ter zake.

Op dit ogenblik staan veel ouders, pedagogen, leerkrachten en begeleiders weigerachtig tegenover games, vaak uit onwetendheid. Dit resulteert wel eens in conflicten. De Jeugdraad pleit voor informatie- en sensibilisatiecampagnes, zowel naar ouders en begeleiders als naar kinderen en jongeren. Iedereen moet immers op de hoogte zijn van de gevaren van overmatig gamen. De ondersteuning moet juist en duidelijk zijn. De relatie tussen begeleiden, sensibiliseren en controleren moet evenwichtig zijn. Wij onderstrepen daarom de kracht van co-educatie waarbij jongeren aan volwassenen vertellen hoe zij omgaan met risico's en gevaren die gamen met zich mee kunnen brengen. Speelgoedketen Dreamland speelt daarop in met een academie voor ouders, ook al zijn de doeleinden allicht commercieel. Het brengt ou-

ders en jongeren wel op een ludieke manier samen rond dit thema.

Men omschrijft de huidige generatie als die van Web 2.0. Dat moet echter genuanceerd worden, want er zijn niet alleen verschillen in de groep gebruikers, maar ook in hun mogelijkheden om te gamen. Hun digitale mogelijkheden en vaardigheden zijn ongelijk verdeeld volgens de socioculturele achtergrond. De digitale kloof overbruggen betekent dus niet alleen internet voor iedereen maar ook de kans voor alle jongeren om te gamen. Digitale geletterdheid wordt stilaan even belangrijk als die in verband met boeken, media of het audiovisuele. De Vlaamse overheid heeft hier een opdracht.

Door games en Web 2.0 ontstaan nieuwe sociale netwerken, met virtuele naast reële contacten. Onderzoek van Jeugdwerknets en Graffiti Jeugddienst leert dat jongeren geen fulltime beeldbushangers of klikverslaafden zijn geworden. Ze gaan vaak ook nog naar de sportclub of de jeugdbeweging, en spenderen dus niet al hun vrije tijd aan nieuwe media. Games vormen geen concurrent voor het jeugdwerk, dat twee functies heeft: samen spelen en het verstevigen van het sociale contact. Games hebben die ook, maar op een andere manier.

Games bieden in Vlaanderen ook een heel handig platform voor het socioculturele werk. Het reële contact met vrienden in de jeugdbeweging kan gerust online voortgezet worden tijdens het spelen van een game. In die zin kan gamen ook dienen als een netwerktool om kinderen en jongeren te bereiken tijdens de week. Het jeugdwerk kan er nieuwe doelgroepen mee aanboren.

De jeugdwerksector zal zijn best doen om de onwetendheid en de angst over gamen weg te werken, en om de kansen die het biedt, te benutten. Wij hopen die positieve reflex ook op andere plaatsen te zien.

7. Vragen van de commissieleden en antwoord van de sprekers

De heer Jos Stassen: Alle sprekers vertrokken vanuit een defensieve positie. Zij legden eerst uit waarom games nog zo slecht niet zijn. Ik heb nochtans niet de indruk dat in Vlaanderen een hetze tegen games aan de gang is, op de uitspraken van enkele conservatieven na. Games zitten in geen groter verdomhoekje dan films, lijkt mij. Het is niet nodig om in de karikatuur te trappen, die sommigen ervan maken om het gemakkelijker te kunnen bestrijden.

Wat kunnen volgens de sprekers de Vlaamse beleidsmakers concreet doen? Wat zijn de prioriteiten: de beeldvorming, de opleiding of de ondersteuning

van de industrie? Blijkbaar vraagt de dreigende delokalisatie om snelle maatregelen.

De heer Joris Vandenbroucke: Het is toch wel nodig geweest dat viWTA de voorliggende kennis samengebracht, want niet alle eerdere discussies waren even geïnformeerd en genuanceerd. Een aantal vaak herhaalde evidenties werd doorprikt, zoals de correlatie tussen games en gewelddadig gedrag.

Persoonlijkheidskenmerken blijken een grote rol te spelen in de mogelijke effecten van games op het gedrag. Zet dat inzicht PEGI niet op losse schroeven? Dat systeem gaat immers uit van leeftijds categorieën. Is een ratingsysteem volgens leeftijd dan nog wetenschappelijk?

Een Brits onderzoek uit 2005 toonde een uitgesproken zwakke correlatie tussen games en agressie. Hoe zit het met de correlatie tussen ongewenst gedrag en andere media?

Ik ben het ermee eens dat de overheid geen verbodsbepalingen moet uitvaardigen. Hoe moet in de plaats daarvan de bestaande PEGI-hefboom, waarmee de industrie zichzelf reguleert, ingezet worden? Werken de producenten daarin samen met de distributie? De eerste brengt iconen aan op de verpakkingen, maar wat doet de tweede?

De investeringen in de ontwikkeling van games vereisen enorme budgetten. In welke niche, zoals educatie of training, zou de Vlaamse industrie zich kunnen specialiseren?

De heer Werner Marginet: Jongeren moeten begeleid worden in hun groei naar competent burgerschap. Volledig vrijlaten zonder enig verbod is naïef en gevaarlijk.

Hoe klein is de groep van verslaafden precies?

Ik wijs erop dat het PEGI-systeem niet afdwingbaar is. De Vlaamse overheid kan het niet opleggen. Keuring van culturele gegevensdragers is trouwens een federale aangelegenheid.

De analytische overzichtsstudie van viWTA is een heel interessant document maar wel eenzijdig. Stellingen die geen verband leggen tussen gewelddadig gedrag en games, worden onvoldoende onderbouwd. Stellingen die zeggen dat er wél een verband is tussen gewelddadig gedrag en games worden onvoldoende weerlegd. Bij verschillende stellingen wordt niet verwezen naar de bron of naar het onderzoek, de studie of de enquête waarop zij gebaseerd is. Ik stel verder vast dat voor verschillende stellingen in de studie wordt bevestigd dat er geen Vlaamse cijfers of Vlaams onderzoek voorhanden is.

Ik citeer pagina 9 van de viWTA-studie: “In tegenstelling tot de VS, Engeland, Scandinavië en onze buurlanden, stelt de academische wereld zich hier terughoudend op wat het gameonderzoek betreft.”. Wat is hiervan de reden, want dat wordt in de studie zelf onvoldoende gemotiveerd? Op welke wijze kan de overheid hierin een rol spelen?

Op pagina 11 staat: “Als eerste stap zou een voorbeleidende studie de gamesector kunnen verkennen, voorbeelden van incubators analyseren, een financieel plan en een juridisch kader opstellen. Voor het startkapitaal is een denkbare instantie CultuurInvest.”. In welke mate werd dit reeds aangekaart bij de overheid en bestaat hiervoor interesse?

Pagina 13: “Belangrijk is dat er geen wetenschappelijk bewijs is voor de ‘vaak veronderstelde’ band tussen het spelen van games en agressief gedrag.”. Op een aantal sites vond ik nochtans teksten als “Review of research shows that playing violent video games can heighten aggression” en een paper over ‘Games, geweld en agressie’ enzovoort.

De conclusie van een groot aantal van dergelijke onderzoeken naar de gevolgen van geweld in games is dat het spelen van dergelijke spellen kan leiden tot agressiever gedrag van met name mannelijke kinderen, jongeren en adolescenten. Deze vinding is bekendgemaakt tijdens een congres van de American Psychological Association (APA) door een aantal onderzoekers van de Saint Leo University in Florida. De APA is de beroepsorganisatie van psychologen in de Verenigde Staten van Amerika. Iedereen die het beroep van psycholoog wil uitoefenen in de VS, moet hierbij zijn aangesloten.

De onderzoekers hebben hun conclusie getrokken op basis van een analyse van twintig jaar onderzoek naar dit onderwerp. Slechts een beperkt aantal van de geanalyseerde onderzoeken liet zien dat er geen bewijs was voor een verband tussen het spelen van games en meer agressie, aldus onderzoekster Jessica Nicoll. De overige onderzochte onderzoeken legden wel degelijk een relatie tussen het spelen van een gewelddadige game en gedrag dat de gamers lieten zien buiten de gamewereld.

Uit een van de onderzoeken bleek dat jongeren, die tien minuten lang een gewelddadige game spelen, zich in de daaropvolgende minuten agressiever gedragen. Ook is gebleken dat gamers de neiging hebben om gedrag uit een spel na te doen in de non-virtuele wereld. Daarnaast is uit het onderzoek gebleken dat spelers van gewelddadige games door hun onderwijzers vijandiger worden gevonden dan andere kinderen. Relevant materiaal toont dus aan dat er wel degelijk een verband is tussen gewelddadig gedrag en games.

Op pagina 15 van de viWTA-studie staat: “De leeftijdsratings bij de Pan-European Game Information (PEGI) zijn relatief en dus te nuanceren.”. Waarop is deze stelling gebaseerd?

Op pagina 19 staat: “In Vlaanderen zijn weinig gegevens beschikbaar over wie games speelt”. Ondergraaft men hiermee niet de relevantie van de eigen conclusies en vaststellingen?

Op dezelfde pagina: “Individualisering, informatisering, informalisering, intensivering, en internationalisering (de vijf i’s) creëren isolement, controleverlies, malaise en desintegratie.”. Deze stelling is enigszins in tegenspraak met de visie die aansluitend wordt ontwikkeld. Vergis ik mij?

Op pagina 20 staat: “Of er in Vlaanderen inzake online gamen behoefte is aan ordehandhaving en op welke vlakken de prioriteit moet liggen, moet onderzoek uitwijzen.”. Op welke wijze kan de overheid hierin een rol spelen?

Ten slotte, op pagina 24: “Videogames blijken complex en uitdagend: ze stimuleren de intelligentie, ze trainen de hersenen en zorgen voor een stijging van het IQ.”. Waarop is deze stelling gebaseerd?

De heer Hans Schoofs: Het verschijnsel gamen werd vandaag over het algemeen positief benaderd. Dat is terecht, al mogen we niet blind zijn voor negatieve effecten. Zij zijn echter de uitzondering, niet de regel. Aan de overheid om een kader te creëren en om te stimuleren. Belastingvoordelen vormen een interessant spoor om een beginnende sector kansen te geven op een internationale markt.

Leeftijdscategorieën hebben vooral effect bij jonge kinderen. Het onderscheid tussen 16+ en 18+ heeft dat minder, lijkt mij. Kan professor Jansz die laatste aanbeveling beter uitleggen?

Ik heb vragen over de incubator. Overal in Vlaanderen schieten kenniscentra als paddenstoelen uit de grond. Overheidsinitiatief heeft daarbij niet altijd dezelfde dynamiek als dat van de privésector. Misschien moet de taakverdeling eerder zo zijn dat de sector het initiatief neemt en de overheid steun verleent, ook voor wat de incubator betreft. Hoe ziet men dat? En moet de begeleiding tijdelijk of permanent zijn?

De IT-kennis van oudere leraren lijkt mij wat ondermaats. Studies bevestigen dat IT niet altijd de gewenste ingang vindt in het onderwijs als leermiddel. Is pleiten voor de introductie van gamen dan niet leren rennen voor men kan gaan? Is het onderwijskorps al rijp? Moet het niet eerst bijgeschoold worden?

De suggesties voor aangepaste opleidingen waren goed. Het is tijd om daarvoor een kader te overwegen.

Mevrouw Tinne Rombouts: Voor velen is gamen nog een onbekende wereld. De angstige reacties zijn dan ook begrijpelijk. Informatie zoals die vandaag werd gepresenteerd, geeft de kans om daarop constructief te reageren. Informeren en sensibiliseren is belangrijk voor de hele leefomgeving van de jongeren. Zij is het immers die kan inspelen op de per-soonsgebonden effecten.

Een duidelijk en goed ingeburgerd labelsysteem is belangrijk, net zoals de zelfregulering. Een open debat is wenselijk. Leeftijdsgrenzen zijn natuurlijk dubbel: ze zijn informatief voor ouders maar verleidelijk om te overschrijden. Niet alle ouders houden er evenveel rekening mee.

Het zou interessant kunnen zijn, zoals viWTA suggereert, om te gaan naar één systeem voor alle media. Hoe staan andere mediasectoren daar tegenover? Waren er al contacten? Dit is ook een uitdaging op Europees niveau. Is daar al sprake van?

Probleem is dat er al twee systemen bestaan binnen de gamewereld. De meeste games hanteren PEGI, maar voor 'serious games' zijn er andere kwaliteitsparameters. Het is natuurlijk goed dat die laatste ook positieve effecten aangeven zoals vaardigheden. Zou het echter niet beter zijn dat er alvast binnen de gameproductie duidelijkheid komt?

Een kenniscentrum kan een meerwaarde bieden, maar wie moet het trekken? Wat vinden de sprekers?

Games vormen een voorbeeld van innovatieve spits-technologie, maar Vlaanderen zelf staat nog niet op de eerste rij. Men vraagt geen subsidies maar wel eerlijke concurrentie met andere landen. Zijn er verder nog redenen waarom wij niet vooraan staan? Ik heb begrepen dat CultuurInvest beperkte mogelijkheden heeft voor de gamesector. Is dat een goed instrument, waarvan gebruik wordt gemaakt? Is bijsturing nodig?

Wordt bij zuivere entertainmentgames rekening gehouden met onbewuste boodschappen? Iedereen is ervan overtuigd dat games kunnen inspelen op de psyche van de spelers. Maar als dit positief kan zijn, zoals men bepleit, dan kan het ook negatief zijn. Welke cultuur heerst op dat vlak bij de sector? Hoe gaat hij om met de mogelijkheid dat geweld of racisme wordt gestimuleerd?

Mevrouw Kathleen Helsen: Er wordt gepleit voor een gameopleiding. Is naast de technologische en de artistieke component, ook de pedagogische belang-

rijk? Hoe moet de opleiding ingepast worden in onze onderwijsstructuur? Denkt men aan een bachelor of een master? In welk departement zou men haar onderbrengen?

Ik ondersteun ook de opmerking van de heer Schoofs over de weg die nog af te leggen is in de navorming van leerkrachten die al jaren in de praktijk staan.

Mevrouw Vera Jans: Ik stelde al een schriftelijke vraag aan minister Anciaux over het aanbod inzake hulpverlening. Ik wil het thema niet problematiseren, want wij moeten jongeren weerbaar maken. Het is nodig om werk te maken van mediageletterdheid bij jongeren – en trouwens niet bij hen alleen. Men moet het onderscheid leren maken tussen fictie en realiteit in de beeldcultuur.

Maar als het dan toch misloopt, moeten mensen ergens terecht kunnen. Blijkt dat het huidige aanbod vrij beperkt is, met name tot het Limburgse CAD (centrum voor alcohol- en andere drugproblemen), dat zich bezighoudt met compulsief internetgebruik. Zijn de sprekers het ermee eens dat de hulpverleningssector hier aandacht moet aan besteden? Zo ja, op welke manier en waar? Of loopt het niet een dergelijke vaart?

Mevrouw Els Robeyns: Het is volgens mij vooral belangrijk dat er vandaag een objectief beeld van gaming en jongeren wordt gegeven. De beeldvorming daaromtrent is zeer belangrijk en het negatieve aspect werd al te vaak belicht, vooral naar aanleiding van geweldpleging. Er zijn onmiskenbaar ook negatieve effecten, in casu van verslaving, maar het kan niet dat alleen die in de focus komen.

Ik deel de mening van de Vlaamse Jeugdraad dat de negatieve beeldvorming over gamen nog bijdraagt aan een versterking van de pejoratieve beeldvorming over jongeren in het algemeen in de media. De studie verenigt voor het eerst alle kennis ter zake en zo komen ook de positieve aspecten van gaming aan bod. De aanbevelingen zijn zeker de moeite waard.

Aan professor Soetaert of professor Jansz wil ik nog vragen of het gebruik van games in het onderwijs plausibel is. Misschien is er in het buitenland meer kennis van zaken over, of is er al meer in geïnvesteerd. Zo zou de Nederlandse overheid al middelen hebben vrijgemaakt om na te gaan hoe ze kunnen worden ingezet met educatieve doeleinden. Weet u of er voor Vlaanderen al bruikbare conclusies zijn getrokken?

De heer Robby Berloznik: De heer Schoofs vroeg naar de mogelijke rol van de overheid bij een aantal initiatieven die we naar voren schuiven. Wij stelden

ons die vraag ook naar aanleiding van een bijeenkomst op 20 maart 2008 in Kortrijk, bij Hogeschool West, waar de sector aanwezig was. De Vlaamse instellingen die de sector de beleidsinstrumenten kunnen aanreiken, waren er ook. Dat ging van onderzoeksinstellingen tot CultuurInvest. Alle mogelijkheden tot ondersteuning zijn daar dan ook opgesomd. De sector was zeer verheugd, vooral ook omdat het een kleine en jonge sector is, die bijgevolg nog slecht georganiseerd is. Vaak zijn die jonge mensen meer artistiek ingesteld dan zaakgericht.

De idee van een kenniscentrum in dit verband, zou moeten uitgaan van de sector zelf, liet het kabinet weten. In Vlaanderen kan dan pas ondersteuning worden verleend vanuit het Instituut voor Innovatie door Wetenschap en Technologie (IWT). Daarop bleek dat de tweeënhalf mankracht die binnen het platform Benelux Game Initiative (BGIn) beschikbaar zijn, dit echter niet kunnen bolwerken. Ze hebben tijd noch potentieel om zo'n dossiers op te stellen en om de nodige mensen om de tafel te krijgen. Wat kan de rol van de overheid dan zijn, vragen wij ons af, als algemeen erkend wordt dat een kenniscentrum zou moeten worden opgericht? Op het federale niveau kunnen kenniscentra bij wet worden opgericht, maar dat ligt in Vlaanderen blijkbaar anders. De sector zelf, die dus het initiatief zou moeten nemen, is niet sterk genoeg om dat te bewerkstelligen.

De heer Jos Stassen: Als de lijn wordt doorgetrokken in het kader van het economische gegeven dat de sector voorstelt, dan kan men van de logica uitgaan dat een kenniscentrum van de sector moet uitgaan en dat de overheid dan ondersteunend kan optreden. Als we dat echter binnen de culturele logica kaderen, die voor de overheid kan gelden als argument om begeleidende maatregelen te nemen, dan kan de overheid veel meer doen dan een kenniscentrum oprichten. Daarom trok ik de parallel met het Vlaams Audiovisueel Fonds, waar de overheid veel verder gaat in de ondersteuning. Het feit dat de hoorzitting wordt georganiseerd voor mensen die het gegeven vanuit een cultureel oogpunt benaderen, wijst erop dat ook andere argumenten kunnen gelden.

De heer Robby Berloznik: Dat is een belangrijke toevoeging aan het debat. Ik geef enkel weer wat de sector en de overheid destijds hebben gezegd, maar me dunkt zou de sector bijzonder gelukkig zijn met initiatieven om die leemte op te vullen.

Een incubator is een plaats waar jonge, kleine bedrijven hun plaats vinden om logistiek, administratief en financieel te worden ondersteund. Als dat soort van initiatieven leidt tot een financiële toegevoegde waarde, dan gaat die naar verdere ondersteuning van andere initiatieven. Alleen in Gent heeft het IBBT er een opgericht. Er is dus weinig ervaring,

maar algemeen wordt het wel erkend als een sterk instrument voor een innovatiestimulerende maatregel. Ik geloof ook dat er vraag naar is, omdat we dat menen te kunnen opmaken uit de literatuur en wat we hebben gehoord. Er zit ook een haalbaarheidsaspect aan vast. Het IBBT en Hogeschool West zouden al gesprekken voeren om een bepaald aspect te laten aansluiten op een incubatorformule. Het beleid bleek daarvoor toch interesse te tonen en het IBBT zou het kunnen faciliteren.

De heer Stef Steyaert: Ik wil beginnen met de vragen van de heer Stassen. Met het viWTA hebben we het idee voor het onderzoek opgevat op het ogenblik dat er in een aantal commissies serieuze discussies waren geweest over games. Ergens volg ik de redenering of het wel zo'n hetze is als bijvoorbeeld in Amerika, waar er sprake is van moral-panic-verschijnselen. Toch achtten we de gronden voldoende om een onderzoek te voeren in Vlaanderen.

Wat moet er eerst gebeuren? Die vraag is zeer moeilijk te beantwoorden. Het is de bedoeling dat wij het debat naar hier brengen en dat hier dan in dialoog met de regering de prioriteiten worden gelegd.

Het verheugt ons zeer dat onze dossiers zo aandachtig worden gelezen, maar ze zijn slechts een samenvatting of meer populaire versie van onderzoeksrapporten. Heel wat argumentatie en toelichtingen bij stellingen staan in het eigenlijke onderzoeksrapport. Zo werken we in dossiers ook nooit met voetnoten.

Ik overloop even de vragen van de heer Marginet. Het feit dat de academische wereld in Vlaanderen nogal terughoudend staat tegenover onderzoek inzake gaming, heeft veel te maken met het feit dat er in Vlaanderen een heel sterke band is tussen onderwijsactiviteiten en onderzoeksactiviteiten. Aangezien er nog maar weinig onderwijsactiviteiten zijn opgezet, zijn ook de onderzoeksactiviteiten beperkt gebleven, op een aantal meer sociologische en psychologische studies na. Daarmee wordt echter de relevantie van onze conclusies niet ondergraven. De studie is immers hoofdzakelijk gebaseerd op een internationaal vergelijkend literatuuronderzoek.

Wat betreft CultuurInvest, heb ik uit de recente evoluties begrepen dat er beleidsmatig iets beweegt, zoals de contacten tussen IBBT en Hogeschool West ook aangeven.

Ik verwijs naar de opmerking van de heer Marginet, die op pagina 19 van het dossier een tegenspraak vermoedt tussen de bewering dat de vijf i's een isolement creëren, controleverlies, malaise en desintegratie, en de visie die aansluitend wordt ontwikkeld.

Het klopt inderdaad dat computergames deel uitma-

ken van de groeiende trend van informatisering en internationalisering (games worden een globaal product genoemd) en vaak het beeld oproepen van jongeren die individueel en vrij intensief voor hun beeldscherm zitten. Maar uit het onderzoek – onder meer op basis van een in het kader van het onderzoek uitgevoerde survey bij 354 gamers – blijkt dat heel veel gamers net het sociale element als motief voor hun spelgedrag aanhalen. En dat uit zich op heel wat terreinen. Zo is dat beeld van die individueel spelende jongere niet helemaal correct. Heel veel jongeren spelen ook met hun vrienden, in de game-winkel, op LAN-parties enzovoort. Jongeren leggen – zeker als ze onlinegames spelen – contacten over heel de wereld. Ze vormen groepen, onderhandelen, communiceren, helpen elkaar, bespreken waarden en omgangsnormen. Je komt dus inderdaad in de wat paradoxale situatie dat gaming past in de toenemende trend van internationalisering en informatisering, maar niet past in het plaatje van de vaak vernoemde gevolgen van deze trends, zoals isolement en desintegratie van gemeenschappen, maar er net tegenin gaat. Dit blijkt zowel uit de cijfergegevens van de survey bij gamende jongeren – waarover u meer informatie vindt in het eigenlijk onderzoeksrapport – en de aangehaalde voorbeelden in het dossier en het onderzoeksrapport zoals de LAN-parties, Tale of Tales, Workspace unlimited enzovoort.

Ik wil er ook op wijzen dat het viWTA-dossier bij dit alles de gevaren niet onder de mat veegt en ook aandacht besteedt aan de ‘nieuwe sociale netwerkrisico’s, zoals cyberhate, cyberpesten, identiteitsdiefstal, cyber crime en online gokken.

Leeftijdsgrenzen zijn relatief en te nuanceren. De redenen daarvoor worden in het rapport zelf aangegeven. Zo is het ene kind het andere niet op vijftien jaar. De ratings gaan enkel uit van negatieve effecten en niet van positieve die ook zouden kunnen worden meegerekend. Het relatieve eraan is dat ze enkel de verkoop responsabiliseren of sensibiliseren en niet verhinderen dat jongere kinderen de spelletjes van broer of zus lenen.

Waar moeten nu prioriteiten worden gelegd? Ik kom daarmee terug op de opmerking van pagina 20 en herhaal ons pleidooi voor de oprichting van een kenniscentrum. Er is te weinig kennis voorhanden om als overheid sturend te kunnen optreden. Het kenniscentrum zou daarin een voorname rol kunnen spelen. Bovendien bevestigt dit ook het pleidooi voor meer onderzoek in Vlaanderen.

De vraag over de vijf i’s, moet ik bekijken. Ik sluit niet uit dat we daar een ietwat ongelukkige formulering hebben gebruikt.

Op de vraag over pagina 24, met betrekking tot de

complexiteit en de uitdagendheid van games, is het antwoord duidelijk in het rapport te vinden. Er worden diverse studies aangehaald die bewijzen dat videogames wel degelijk intelligentie kunnen stimuleren, hersenen kunnen trainen en het IQ doen stijgen.

De heer Swen Vincke: Ik begin met de ratings. In Europa kennen we PEGI, maar in Amerika is er ESRB en de USK of GSK in Duitsland en zo zijn er verschillende in heel de wereld. Er is gevraagd of er verborgen boodschappen worden meegegeven in games. De productie van games is zo duur en risicovol geworden dat het waanzin is van niet aan een rating te voldoen, behalve als dat specifiek het doel is. Dat betekent dat als een game gericht is op een ‘target demographic’ van kinderen van twaalf jaar, ervoor zal worden gezorgd dat kinderen van twaalf dat spel ook mogen spelen. In sommige landen worden games verboden of weigeren winkels ze in de rekken te leggen als ze niet aan de ratings voldoen. Zo komt bij Walmart in de VS 18+ niet in de rekken. Al van in de designfase van een game wordt dan ook rekening gehouden met de rating die men wil verkrijgen in de diverse landen. Men kijkt naar de strengste rating en gaat na of dat land belangrijk is. De context van het spel wordt dan afgestemd op de voorwaarden van de rating.

Sommige zaken inzake ratings spreken elkaar tegen en dat maakt het zo complex. De klassieke joke in de game-industrie in dat verband is dat in Duitsland geen geweld mag, maar wel sex en in Amerika is geweld best, maar dan weer geen sex. Een game maken over beide, geeft een lege markt, dus gebeurt dat niet, als je op die markt wil spelen.

Het feit dat er zaken verboden worden en dat er ratings gelden, maakt dat precies die marges ook wel bewust worden opgezocht. Zo is Postal vermeld, een spel met excessief geweld. Het werd specifiek ontwikkeld om de aandacht te vestigen op dat aspect. Het is zelfs een slecht spel, want niemand speelt het graag, maar het werd verkocht omdat er zoveel aandacht is besteed aan het overdreven geweld. Het is uitgekomen toen er nog geen link werd gelegd tussen de ratings bij diverse winkels.

Als men aan de industrie iets wil opleggen, dan bestaat ook de kans dat games voor bepaalde markten gewoon niet worden uitgebracht. Als men in Amerika weet dat iets niet zal voldoen aan de Duitse rating, dan brengen ze het alleen voor de eigen markt uit. Vlaanderen is een heel kleine regio in wereldtermen en de kans dat een eigen rating over het hoofd zal worden gezien, is zeer reëel. De verkoopcijfers van games voor Vlaanderen zijn relatief laag. Er wordt vrij veel gekopieerd. Cijfers van 3000 tot 5000 stuks zijn normaal en daarvoor start een producent geen aparte productielijn op. Er zijn uiteraard

wel Vlaamse games, zoals Ketnet Kick, die voor de eigen markt worden gemaakt en dan wordt er wel rekening mee gehouden.

Waarom staan we nog niet verder inzake die spits-technologie? Dat is ook mijn grote frustratie. We zijn er nog nooit in geslaagd de middelen te vinden en zijn continu een inhaalbeweging aan het doen.

Larian-studio's is een van de pioniers uit de game-industrie in Vlaanderen en de enige die wereldwijd in zoveel talen is vertaald en erkend. We moesten altijd producten maken die onze productontwikkeling konden financieren. Als we grote dingen wilden maken, moesten we zelf het geld vinden om dat te financieren. Daarom maakten we dus kleinere producten, en dat slurpte zoveel tijd op dat er voor grote projecten geen tijd meer was. Toen het in 1997 werd opgestart, was de game-industrie nog niet bekend en werd er niet zomaar venture capital gevonden om te investeren. We moesten altijd zelf het geld gaan zoeken, maar in een globale markt met buitenlandse spelers die al meer producten op hun naam hadden staan, is dat niet eenvoudig. Zonder 'trackrecord' besta je niet in de game-industrie. Dus moet men eerst een eerste spel op de markt zien te krijgen. Om dat te doen, is de 'entry-level' van belang. Die is altijd maar blijven stijgen, waardoor er een evolutie is van productiebudgetten van 50.000 dollar naar ettelijke miljoenen dollar.

In termen van investeringsklimaat in games, liepen we grandioos achter, hoewel de kennis aanwezig was. Ik hoop dat ons bedrijf op korte termijn de inhaalbeweging kan afmaken. Het IWT is zeer behulpzaam, met name voor het luik Technologische Innovatie. Diverse van onze projecten in dat verband worden door het IWT gesteund. We werken ook samen met IMEC (Interuniversitair Micro-elektronicacentrum), dat bezig is met compressie en multimediatransmissie.

De budgetten die in Vlaanderen beschikbaar zijn, blijven altijd gelimiteerd in het kader van de internationale omgeving. Dat blijft een handicap. Wat wij doen, is bijzonder arbeidsintensief. Er worden altijd een heleboel onderzoekers ingeschakeld, mede omdat het zo'n jonge industrie is en de productieprocessen nog niet helemaal onder controle zijn.

Met CultuurInvest komen we terug op een specifiek probleem. Het is bedoeld om winst te maken en dat hoeft geen probleem te zijn in de game-industrie. Het moet dan wel zo geformuleerd worden. Wel een probleem is het ingebouwde plafond, dat zo is dat de participatie niet aangepast is aan de budgetten die in de game-industrie van vandaag gangbaar zijn.

Voor het VAF-idee ben ik wel te vinden, zij het niet

voor wat wij doen. Ik zie dat in het kader van studenten die afstuderen en het VAF zou dan iets kunnen doen voor risicovolle nieuwe ideeën. Het gaat dan immers om cultuur, en niet om winst maken. Dat kan via een incubator, of via rechtstreekse subsidie. Commerciële voorwaarden opleggen aan een risicovol nieuw idee dat dan ook nog eens cultuur moet zijn, zie ik niet zitten.

Naast de hoge budgetten voor het ontwikkelen en produceren van games, zoals de high profile AAA-games (A voor geluid, voor gameplay en visuele kwaliteit), zijn er in de game-industrie ook 'casual low cost-games'. Het is een heel divers landschap. De low cost-games volgen wel de AAA-games. Bij de low cost-games liggen de productiekosten merkelijk lager. Het zijn Flash-plays die op het internet te vinden zijn, of games voor de Wii of Nintendo DS. De budgetten voor die spellen zullen ongetwijfeld ook stijgen, als is daar enige tegenwind door de steeds betere productieprocessen en een meer toegankelijke technologie. Toch zijn er steeds meer mensen nodig om in die high profile-range mee te spelen.

Mevrouw Isabel Devriendt: Ik wil eerst even duidelijk maken dat wij vinden dat kinderen en jongeren nu al competente burgers zijn. Er is immers gevraagd of er geen begeleiding nodig is naar competent burgerschap. Begeleiding is uiteraard nodig, maar zaken verbieden lijkt geen oplossing. Wij streven veeleer naar zelfregulering. Zo kunnen moderators op bepaalde websites worden gezet, of kan er een platform op maat van kinderen en jongeren gecreëerd worden, zodat ze onderling tips inzake eventuele gevaren van games kunnen uitwisselen. Bovendien kunnen er bepaalde gedragscodes worden aangeleerd die maatschappelijk aanvaard worden.

Het is een taak van iedereen die in contact komt met kinderen en jongeren om voor die begeleiding in te staan. Jeugdwerk speelt daarin een grote rol. In jeugdhuizen worden games al heel intensief gebruikt en jeugdorganisaties zetten LAN-parties op als teambuildingactiviteit. Dingen verbieden brengt echter geen soelaas.

De heer Werner Marginet: Ik zie daarin een vorm van gevaarlijke naïviteit. Alle potentiële gevaren worden afgedaan met het zinnetje dat zegt dat kinderen en jongeren al competente burgers zijn.

Mevrouw Isabel Devriendt: Gewelddadige games zijn nog geen tien percent van alle games op de markt.

De heer Werner Marginet: Ik hoop dat dit zelfs tot nul percent kan gereduceerd worden. Uiteraard zijn kinderen en jongeren competent, maar ze bevinden

zich nog altijd in een opvoedingsfase en men mag er niet te gemakkelijk van uitgaan dat ze zelf over bepaalde zaken kunnen oordelen.

De heer Joris Vandenbroucke: Als men ervan uit blijft gaan dat er een rechtstreeks causaal verband bestaat tussen het spelen van games en gewelddadig gedrag, dan blijft men natuurlijk in die visie steken. Er is echter wetenschappelijk aangetoond dat dat verband er niet is. Dat maakt de vraag zonder voorwerp.

De heer Werner Marginet: Ook het tegenovergestelde wordt niet bewezen en dus blijft er in dat verband twijfel bestaan.

De heer Jos Stassen: Het verschil tussen een verband en een causaal verband kan ik illustreren met het feit dat er een relatie aan te tonen is tussen het aantal ooeivaars dat neerstrijkt in het voorjaar en het aantal kinderen dat dan geboren wordt. Beide aantallen zijn hoog. Dat impliceert echter nog geen causaal verband tussen beide.

Vandaag speelt zich iets af dat bij elke nieuwe cultuuruiting voorkomt. Boeken moesten vroeger door de bibliothecaris gekeurd worden. Nu zijn er kasten vol informatie over televisiekijken en agressie. Die vragen komen steeds terug bij nieuwe cultuuruitingen. Sommige zaken worden echter verboden uit angst. Het komt er echter op aan om op een goede maatschappelijke wijze de nieuwe cultuuruitingen aan te pakken.

De heer Hans Schoofs: Begrijp ik goed dat de partij van de heer Marginet een sterke beteugeling wil van dit gegeven? Wil u een regelgeving met verbodsbepalingen inzake games?

De heer Werner Marginet: Mijnheer Stassen, werden in uw en mijn jonge jaren op televisie ook al ware slachtpartijen getoond, zoals er nu in die games kunnen worden gespeeld? Voor de zeer extreme games, waarbij het bijvoorbeeld punten oplevert om mensen op zoveel mogelijk en liefst zo sadistisch mogelijke manieren in elkaar te slaan of te vernederen, moeten er inderdaad grenzen zijn. Dat gaat over een minderheid, en we kunnen alleen maar hopen dat ze tot nul herleid kunnen worden. Sommige zijn reeds uit de winkelrekken gehaald, terecht.

De heer Stef Desmet: Met betrekking tot de opleiding, wordt het probleem al in de vraag aan de orde gesteld. De opleiding past immers niet in de gekende onderwijsstructuur. Waar moet ze dan worden ondergebracht? In Kortrijk draagt de opleiding de naam digital arts and entertainment. Al wordt de term 'art' gehanteerd, toch zit de opleiding in het studiegebied van de industriële wetenschappen. Als er voor iets

gepleit moet worden, dan is het om meer discipline-overschrijdend te mogen werken. Alles moet altijd netjes in een bepaald kadertje passen. Bovendien is er de programmastop die het niet evident maakt om vandaag met een nieuwe opleiding voor de dag te komen.

Op welk niveau situeert de opleiding zich? De professionele bachelor is er al en vult een perfect profiel in. Daarnaast zou een master mogelijk moeten zijn, ook om de koppeling naar research te maken. Misschien komen er dan nog veel meer verschillende invalshoeken, want naast art en software, komen we dan zeker ook bij de sociologische sector terecht en bij communicatie en media. Ik heb niet meteen een pasklaar antwoord, maar pleit ervoor die zaken zo goed mogelijk samen te brengen.

De heer Jos Stassen: Hoe doet men het in Nederland, want daar bestaan de bachelor en master wel?

De heer Stef Desmet: Voor zover ik weet, passen de bachelor en master in Nederland vooralsnog in het vooropgestelde hokje. Ze proberen door samenwerking verder te komen. In Utrecht hebben ze ervoor geopteerd een platform uit te bouwen dat het mogelijk maakt met de research en education vakoverschrijdend te werken. Geen enkele universiteit in Vlaanderen heeft de nodige competenties in huis om dit alleen te realiseren. Samenwerking is dus een vereiste, over de associaties heen. Misschien verklaart het academisch hokjesdenken wel waarom er zo weinig wetenschappelijk onderzoek is. Iedereen wil nog steeds vanuit zijn eigen specialisme werken, terwijl dat in deze sector breder moet gaan.

Professor Jeroen Jansz: Met betrekking tot het PEGI-systeem, wil ik eraan toevoegen dat het een zelfregulatiesysteem is, maar dat er door twee binnen PEGI gecreëerde onafhankelijke instituten gecontroleerd wordt of ze het eens zijn met het toegekende label. Er zit dus een borg in. In Nederland worden alle games die een rating tot en met twaalf jaar hebben steekproefgewijs gecontroleerd op kwalitatieve correctheid. De industrie blijkt daar zeer zorgvuldig mee om te springen en dat is inderdaad in haar eigen belang.

In het politieke debat is intussen besloten binnen PEGI om dat wat nu al regel is bij 16+- en 18+-games, ook zeer binnenkort in te voeren voor de 12+-games. Alle 16+- en 18+-games worden in Engeland gecontroleerd. Het systeem moet op die manier een nog hogere mate van zorgvuldigheid garanderen. Het systeem is afgekeken van het Kijkwijzer-systeem in Nederland. Dat is een coregulatiesysteem waarvan ik voorstander ben, meer als burger dan als wetenschapper. De industrie reguleert daarbij zichzelf, maar de overheid heeft een nadrukkelijke toe-

zichthoudende rol via het Commissariaat van de Media die kwaliteitstoetsing uitoefent. Zo had ik het PEGI-systeem graag zien uitbouwen, maar dat was in Europa politiek niet haalbaar. Toch is het een prestatie dat op anderhalf jaar tijd paneuropees zo'n systeem van de grond is gekomen.

Wat met de handhaving van het systeem? Een game dat de rating 16+ of 18+ opgeplakt krijgt, wordt voor jongeren vaak een zinderende verboden vrucht. Wetenschappelijk is het ontzettend moeilijk om na te gaan hoe dit in zijn werk gaat voor kinderen die jonger zijn dan de aangegeven leeftijd. Er is immers slechts een handjevol onderzoek in Amerika, Denemarken, Zweden en de drie studies in Nederland. De bevindingen lopen altijd gelijk: een klein deel van de kinderen, tussen 10 en 15 percent, pakt games die niet voor hen bedoeld zijn. Het gaat dan meestal over jongens die iets ouder zijn. De vraag naar de handhaving van zelfregulatie via PEGI bij pubers komt dan naar voren. Ik heb het dan over 14+-jongeren. Pubers zoeken meer een andere weg dan jongere kinderen die misschien gewoon beter naar hun ouders luisteren.

Wat gebeurt er in de winkels? Dat weten we niet. In Nederland vinden televisiemakers het leuk om een kind een game boven zijn rating te laten kopen terwijl ze het volgen met de verborgen camera. In Nederland zijn de twaalfjaargrens en de zestienjaargrens strafrechtelijk hard. Wanneer een 'retailer' een game verkoopt aan een kind dat jonger is dan de aangegeven leeftijdsrating, kan justitie ingrijpen en kan de winkel een stevige boete krijgen. Dat geldt ook voor bioscoophouders die kinderen toelaten tot films boven hun classificatie. Dat Justitie dat niet doet, is een ander verhaal. In Nederland wordt op dit moment veel geld uitgegeven aan het voorbereiden van een verbod op games. Het is geen hetze, maar onder politieke druk wil men de 16+ of alleen de 18+ bannen. Vanuit onze research en als burger die voor de fundamentele vrijheden spreekt, zeg ik dan dat die instrumenten al lang bestaan. Er kan ingegrepen worden door de politie, maar dat doen de politiekorpsen blijkbaar niet. Dat begrijp ik uiteraard.

Het andere aspect van de handhaving brengt ons bij de vraag verbieden of niet. Er zijn grondrechten geformuleerd en in Nederland wordt dat stilaan wel echt een 'issue'. Juristen vragen zich af waarom die nodeloze operatie nodig is om een verbod voor te bereiden op creatieve producten voor ze op de markt komen. De Grondwet laat dit immers niet toe, stellen ze. Als er strenger gereguleerd moet worden, dan is een hardere wetenschappelijke evidentie essentieel. De websites die in het rapport worden aangehaald, kan ik aanvullen met artikelen, maar ik kan ook meegeven dat er in het rapport wel degelijk een weg is gemaakt van de verschillende bronnen.

De verwijzing van de heer Marginet naar de American Psychological Association (APA) en een aantal onderzoekers van de Saint Leo University in Florida is enigszins overtrokken. Ze hebben inderdaad een mediacampagne opgezet om games verboden te krijgen. Daar zit echter ook hun professioneel belang achter. Zij willen in een veld dat doorgaans door communicatie- en mediaonderzoekers is betreden, hun plaats krijgen. In Amerika krijg je pas aandacht en onderzoekssubsidie als je iets als een rel creëert. De fout die ze op hun website maken, is echter dat ze alleen maar refereren aan onderzoeken over de kortstondige effecten. Het klopt bijvoorbeeld dat kinderen die jonger zijn dan de classificatie het risico lopen gedrag over te nemen. Dat effect houdt echter maar een paar minuten aan en kan niet generaliseerd worden naar geweld op straat. In de periode dat de media steeds gewelddadiger zijn geworden, zijn de gruwelijke geweldsmisdrijven in de VS afgenomen. Een theorie in die zin klopt dus in Amerika niet, al zijn er vreselijke incidenten geweest. Die jongens waren bovendien net zo gefascineerde fans van bepaalde films, met hun kleren als in the Matrix, als van de game Doom.

De aandacht en zorg voor film en televisie was een aantal decennia geleden even groot. Het fascineert me dat we stilaan een hele grote traditie hebben opgebouwd van het bekijken van effecten van gewelddadige inhoud van film en televisie. Ik spreek dan over ongeveer 500 onderzoeken die aan zekere kwaliteitseisen voldoen. Als we die vergelijken met de 34 onderzoeken over games die aan kwaliteitseisen voldoen, dan moeten we concluderen dat het effect van de eerste krachtiger zijn op het gedrag erna dan games. De onderzoekers in Florida waarvan sprake hebben in deze ook de kwaliteitseisen van de onderzoeken over het hoofd gezien.

Welke verklaring kan voor die impact worden gevonden? Misschien is het omdat de games er niet even echt uitzien als films. Er kan ook sprake zijn van het meegevoerd worden in een verhaal. Een film neemt je echt mee in het verhaal, terwijl games daar niet zo op gericht zijn. Persoonlijk meen ik dat precies het feit dat je in een game verantwoordelijk bent voor het geweld dat je zelf pleegt, maakt dat je heel erg met de neus op de feiten wordt gedrukt dat het om een andere wereld gaat dan in realiteit. Er gebeurt dus een duidelijke dissociatie met de geweldfeiten. Wie anderhalf uur naar een film kijkt, is nadien even opgewonden als bij het spelen van een game. Wie dan in een spelruimte komt, gaat trekken en tikken op zijn vrienden en dat wordt dan weer als agressie gescoord door onderzoekers.

Inzake verslaving werd naar een percentage gevraagd. Ook bij dat probleem is het zo dat mensen zelf aangeven hoeveel ze spelen en rapporteren over

hoe verslaafd ze zijn. Verslaving is een geuzenterm. Dat wordt duidelijk op de fora waar de enthousiaste gamers opereren. Het is hip om zichzelf onwijs verslaafd te kunnen noemen. Daarmee bedoelen ze echter iets anders dan wat wij eronder begrijpen in klinisch-diagnostische zin. In mijn eigen team heeft Jeroen Lemmens pas een grootschalig onderzoek onder gamers in het algemeen afgerond en de vragen over de zes criteria gesteld. Hij komt op drie percent die voldoen aan die criteria van verslaving. Dat is een hele kleine groep. De schatting van de heer Griffiths, psycholoog, komt op ongeveer hetzelfde cijfer, maar hij is veel voorzichtiger en stelt dat een vragenlijstonderzoek geen basis kan vormen voor een klinische diagnose. Verslaving wordt als diagnose gesteld in een spreekkamer aan de hand van diagnostische instrumenten.

De heer Jos Stassen: Met het oog op games van racistische aard of met extreem geweld, geldt toch ook in België de wet op de openbare orde? Er is ook de wet op racisme en antidiscriminatie. Een verbod als apart middel is dan toch zinloos, want overtredingen op beide wetten kunnen toch al aangepakt worden?

Professor Jeroen Jansz: Het zou inderdaad nuttig zijn indien voor om het even welke mediaproductie dezelfde normen gelden. Er is wel een onderscheid te maken tussen preventieve censuur en controle als het product op de markt komt. Preventieve censuur gebeurt momenteel alleen in Ierland en soms in Engeland. Zo is *Manhunt 2* in Engeland niet verboden, zoals foutief in de pers verschenen is, maar het is gewoon niet gekeurd. Daar moet men door het PEGI-systeem om een game op de markt te kunnen brengen. Als de 'classifiers' weigeren een game te raten, dan komt het gewoon niet op de markt. Het kreeg intussen wel een rating en kwam op de markt als 18+.

De heer Joris Vandenbroucke: Het is goed dat nog eens wordt benadrukt met welke deskundigheid de PEGI-rating tot stand komt. Als het er echter over gaat hoe we ouders kunnen bijstaan in de begeleiding van kinderen inzake gaming, dan wil ik graag weten hoeveel percent van de games die in België in de winkelrekken terechtkomen door PEGI een rating toegekend kregen.

De heer Swen Vincke: Ik kan geen percentage geven, maar elke game met enige productiewaarde, zal een rating hebben. Anders krijg je ze in een aantal landen niet verkocht. Vlaanderen is immers niet de belangrijkste markt.

Mevrouw Tinne Rombouts: Ik was verrast te horen dat de industrie zich sowieso wel aanpast aan de ratingsystemen omdat er een aantal verbodsbepalingen

gelden en de verkoop anders belemmerd wordt voor bepaalde landen. Ze zou het dus niet uit zichzelf doen. Of heb ik dat verkeerd begrepen? Het PEGI-systeem is niet verplicht in België en misschien moeten we toch opteren voor een systeem waarbij alles dat op de markt komt toch een rating moet hebben. Zien we het zitten om met één systeem te werken voor de gamingsector of niet? Me dunkt is dat qua sensibilisering interessanter.

De heer Joris Vandenbroucke: Er komt blijkbaar de facto geen enkel spel op de Belgische markt zonder PEGI-classificatie. Ik denk dat het dan aan ons is om een campagne op te starten om aan ouders duidelijk te maken wat PEGI is en wat de classificaties inhouden. Als hun kinderen dan spelletjes kopen, weten ze ook wat. De hefbomen die er zijn, moeten we gebruiken.

Mevrouw Tinne Rombouts: Ik heb begrepen dat het in principe niet verplicht is. Mijn doel is zo goed mogelijk te sensibiliseren zonder verplichtingen op te stapelen. Mij lijkt het beter voor iedereen de lat gelijk te leggen met één labelsysteem en een betere bekendmaking en sensibilisering.

De heer Swen Vincke: Er zijn drie niveaus van censuur. Bij de ontwikkelaars zelf zijn er zaken die men wil doen en die men niet wil doen. Er zullen ook altijd ontwikkelaars zijn die de sensatie willen opzoeken. Dat kan op dat niveau niet verhinderd worden, maar het gros van de ontwikkelaars maakt niet de meest gewelddadige games. Het gaat trouwens ook altijd over dezelfde soort van ontwikkelaars en games, namelijk de 'first person shooters' in een bepaalde setting.

Het tweede niveau van censuur situeert zich bij de uitgevers, die nodig zijn om een spel op de markt te brengen. Zonder meer 99 percent van de uitgevers wil geen games zonder rating. Ze opereren immers op een internationale markt en moeten de spellen internationaal kwijt kunnen. Het is ook niet altijd interessant een 18+-rating te krijgen, want dat betekent dat je alles wat zich daaronder bevindt, niet bereikt. Het is voor uitgevers belangrijk de ouders mee te hebben. Voor wie zich op de 18+-markt toespitst, is het uiteraard wel interessant om een 18+-rating te krijgen. In de praktijk wordt daarmee vooral de groep van 30+ bereikt. Vanaf 14-15 jaar is er een dip tot die leeftijd. Ze hebben wel wat anders aan het hoofd in de tussenperiode, veronderstel ik.

Het derde niveau van censuur ligt bij de winkels zelf. Ik heb niet de indruk dat er in België veel aandacht aan wordt besteed, maar andere landen voeren vaak een echt beleid rond de ratings.

Moet de rating verplicht worden? Digitale distribu-

tie, retaildistributie, zal binnenkort verdwijnen. Tegen de tijd dat er een wet is, is het probleem dus misschien niet meer aan de orde. Een kind dat absoluut Quake 5 wil en het hier niet kan kopen, gaat het simpelweg downloaden of kraakt het. Het merendeel van de jongeren kopieert games en koopt ze niet. De kopers van games zijn ouders voor de kinderen of de groep boven 30 jaar, die toch geld verdient en geen tijd heeft om ze te kopiëren of te downloaden. Door games te verbieden gaat men die scene van kraken en kopiëren alleen maar accentueren.

Een 'unified system' is moeilijk omdat de ratings in de diverse landen zo sterk verschillen en continu evolueren. Er zijn er ook al heel wat die naast elkaar bestaan. De discussie loopt overal en het lijkt me weinig waarschijnlijk dat er op korte termijn een Europees systeem komt. Misschien is het zinvol na te denken over onlinedistributie.

Mevrouw Tinne Rombouts: Inzake PEGI-online zijn al enkele stappen gezet. Is het realistisch en haalbaar?

Waarom bestaan het Kijkwijzersysteem en het PEGI-systeem in Nederland naast elkaar?

Professor Jeroen Jansz: Ik ben bij beide systemen betrokken partij, maar meer bij Kijkwijzer. Ik heb zitting in de commissie van beroep en kijk vanuit een onafhankelijke wetenschappelijke positie toe op de klachtbehandeling. Over Kijkwijzer komen geregeld klachten en die leggen wij binnen het systeem positief uit als betrokkenheid van mensen. Er wordt geklaagd over verkeerde classificaties en dat is niet zelden over promo's voor programma's op televisie. Bepaalde films mogen pas na 22 uur worden uitgezonden, maar de trailer wordt af en toe als promo al om 19 uur gedraaid. Als die niet geknipt is om voor alle leeftijden gepast te zijn, dan krijg je reactie.

Over het PEGI-systeem komen heel weinig klachten. Dat heeft veel te maken met het gamen op zichzelf. Dat gebeurt anders dan met een televisie in de huiskamer. En komen dus niet direct veel reacties binnen.

De systemen bestaan naast elkaar om historische redenen. Kijkwijzer was destijds een krachtig merk in ontwikkeling en heeft een relatief sterke positie die men niet wilde opgeven. In het Europese reilen en zeilen binnen de industrie is er bij PEGI voor een classificatiegradatie gekozen die niet helemaal pas houdt met het Nederlandse Kijkwijzersysteem. Kijkwijzer houdt op bij zestien jaar. In Nederland vindt men jongeren van die leeftijd wel volwassen genoeg om zelf dergelijke mediabeslissingen te nemen terwijl Europa erop stond de formele achttienjaargrens aan te houden. Als de systemen toen in

elkaar waren geschoven, dan had Kijkwijzer in de Nederlandse constellatie van media-aanbieders niet meer de steun genoten die er was.

Professor Ronald Soetaert: Bij het opstellen van het rapport hebben wij ons in hoge mate bezig gehouden met de retorische analyse van hoe er geargumenteed werd. Het werd inderdaad langzamerhand mogelijk om naar conferenties te gaan waar games als oorzaak van alle kwaad werden beschouwd, tot conferenties waar ze als oplossing voor alle economische, culturele en educatieve aspecten werden opgehemeld. In het rapport vangen wij dit op door ervan uit te gaan dat het een gereedschap is zoals cultuur en boeken dat ook zijn. Dat kan goed en slecht gebruikt worden. Zo is ook opgemerkt inzake de lerarenopleiding, dat oudere leraren niet inzien hoe dit instrument gebruikt kan worden. Als leraren dat medium nooit in het echte leven gebruiken, met mail en opzoekwerk, zullen ze het ook nooit in het onderwijs toepassen door het volgen van een cursus digitale vaardigheden. Het moet de bedoeling zijn de motivering op te wekken door aan te tonen waar men met het medium heen kan.

In verband met de defensieve retoriek in het onderwijs, moet ik zeggen dat die ook in de culturele manier van denken zit. In de literatuur zien we het concept 'aandachtseconomie' opduiken. Het enige wat iedereen te kort heeft, is tijd. Iedereen vecht om aandacht. We moeten naar theater, we moeten lezen enzovoort. Vanuit die drang naar aandacht, krijgen dingen belang. De aandachtseconomie is belangrijk omdat naast aandacht voor film, muziek, romans, stripverhalen, theater enzovoort, met deze ontwikkeling van digitalisering al die categorieën in de war worden gebracht. Elk instituut, elk museum, elke bibliotheek zit in verwarring omdat ze die ene functie geproblematiseerd zien door de komst van de digitalisering.

In verband met het effect, luister ik met verbijstering. Als voorzitter van de Stichting Lezen kan ik vrij veel geld krijgen van diverse organisaties als ik zou onderzoeken wat het effect is van het lezen van literatuur. Dat is bijna hetzelfde debat als met computergames. Dat effect is niet te vinden, behalve dat met veel grote woorden wordt geopperd dat het lezen van literatuur tot beschaving en inzichten leidt. Het bewijs daarvan vinden, is 'wishful thinking' dat we proberen te realiseren via het onderwijs. Niemand komt op het idee de Bijbel te verbieden omdat die is gebruikt om aan geweldpleging te doen.

Een van de problemen met effectenonderzoek is te weten hoe men de constructie van betekenis onderzoekt. Ik geloof bijvoorbeeld niet in de obsessie die er heerst met meten: dat gaat niet bij film en niet bij

literatuur. De enige mogelijkheid bestaat er volgens mij in, om in een kwalitatief onderzoek vast te stellen dat de blikken veranderen wanneer men naar iets kijkt. De verhouding tussen die blikken en de handelingen van die persoon, is echter een gigantische sprong. Zo heeft de literatuur dit principe altijd gethematiseerd. Don Quichote verhaalt over waarom lezen slecht is. De man wordt zo gek als wat, enkel door romans te lezen.

Ons idee over geweld is relatief. Zo mochten we vroeger niet naar Bonnie and Clyde kijken omdat er te veel geweld in werd vertoond, of naar Bergman, omdat er te veel sex in voorkwam. Nu lijkt dat hilarisch. Wat geweld en wreedheid is, is dus sterk gecodeerd.

Met mijn studenten heb ik de sciencefictionfilm 'Fahrenheit' bekeken. De template is dat alle vormen van cultuur worden verboden, omdat de romans, films en games altijd iemand voorstellen die er kan over klagen. Men besluit dus fictie en fantasie af te schaffen. Daarin schuilt ook het gevaar van de obsessie voor meten en niet ingaan op het feit dat we antropologisch spelers zijn die verhalen vertellen en rollen spelen. Het gaat dus om gedachtenexperimenten. Mijns inziens moeten ze ook zo aan bod worden gebracht in het onderwijs. De obsessie met meten kan daardoor ook getemperd worden. Zo vergeleek een student het debat over geweld in games met de Odyssee en het Oude Testament, waarin danig wat gewelddadige scenes voorkomen. Die verbiedt men niet, stelde hij, maar ze worden behouden voor de sfeer van de fantasie en het gedachtenexperimenten.

De heer Hans Schoofs: De spelvorm is al jaren een afdoende en bewezen methodiek die nuttig is gebleken in het leerproces. Hoor ik u zeggen dat leraren die de basiskennis niet bezitten om met computer om te gaan, een verloren zaak zijn? Dat we daarin geen tijd moeten steken?

Professor Ronald Soetaert: Ik herhaal dat de computer en die media een gereedschap zijn en als dat niet dagelijks wordt gebruikt voor persoonlijke bezigheden, zoals mailen, opzoeken, of zelfs gamen, dan leert men die vaardigheden niet. Er moet een functie worden gegeven vooraleer men de vaardigheden aanleert. Dat is hetzelfde voor een spel: men leert iets omdat een leerproces in een zekere context gesitueerd wordt, en men dat later kan gebruiken. Leraren dus gewoon lessen computervaardigheden doen volgen in de hoop dat ze dat dan toepassen zonder dat er een functie aan wordt gegeven, lukt niet. Als ze het voor zichzelf implementeren, dan zal het ook doorstromen naar hun onderwijsplek.

De voorzitter: Ik dank alle sprekers, en in de eerste plaats het viWTA, voor het rapport en de bijdrage

aan deze hoorzitting. Mogelijk krijgt deze hoorzitting nog een vervolg in een of ander parlementair initiatief.

De verslaggever,

Tinne
ROMBOUTS

De voorzitter,

Dany
VANDENBOSSCHE