

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



Zitting 2007-2008

20 maart 2008

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

– van de heren Filip Dewinter en Erik Arckens en mevrouw Marijke Dillen –

**betreffende de overheveling van de keuring van culturele gegevensdragers
met het oog op de uitwerking door de Vlaamse Regering van een regelgevend kader
met een afdwingbaar regulerings- en classificatiesysteem**

TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Internationale studies tonen aan dat jongeren, en vooral minderjarigen, meer en meer tijd besteden achter hun spelconsoles. Zo blijkt reeds uit een studie in 2002 van The National Institute on Media and the Family dat 92 percent van de jongeren tussen 2 en 17 jaar video en/of computerspelletjes spelen.

Het aanbod aan videospelletjes – de term wordt hier gebruikt als verzamelterm voor eigenlijke videospelletjes, computerspelen en interactieve games – is dan ook haast onuitputtelijk. De spelletjes voor kinderen moeten meer en meer plaats ruimen voor snelle actie, meer en meer geweld, tot ronduit gore en gewelddadige moordgames. Het aantal moordgames in deze laatste categorie neemt schrikbarend toe en jongeren worden overspoeld door geweldsscènes waarbij het plegen van geweld spelmatig wordt beloond en aangemoedigd.

Uit de studie van Buchman en Funk (1996) blijkt bovendien dat de gewelddadige games net de meest favoriete spellen zijn. De hedendaagse technische digitale mogelijkheden van computers en consoles maken de scènes levensecht, in die mate dat een vereenzelviging tussen de speler en de spelfiguur bijna onvermijdelijk is. Uit de overzichtsstudie van Anderson en Bushman (2001) blijkt het gevaar erin te bestaan dat agressieve gevoelens en gedragsresponsen geïnternaliseerd worden. Met andere woorden, de speler leert dat agressief gedrag een aanvaardbare optie is. De aanvaardbaarheid van geweld wordt verhoogd en zelfs nog versterkt door de alomtegenwoordigheid van geweld: op televisie, op school, op het voetbalveld enzovoort. Bovendien wordt de mogelijkheid tot een gewelddadige gedragsrespons versterkt doordat het geweld gekoppeld wordt aan een succeservaring.

Meer en meer komen gevallen aan het licht waarbij blijkt dat jongeren bij het plegen van gewelddaden bepaalde scènes uit videogames imiteren. Michael Rid, lid van het Amerikaanse Instituut voor Kindergeneeskunde, onderzocht de effecten van games op de fysieke en mentale gezondheid van kinderen en zegt hierover: “Moord en geweld in games zijn zorgwekkend, omdat de spelers veelvuldig een bepaald gedrag herhalen dat ze vervolgens meenemen naar het echte leven.”

Een studie van het National Institute on Media and the Family zegt dat de best verkochte videogames stevast die games zijn die extreem geweld gebruiken en cultiveren. Een recente studie van een Japanse universiteit zegt dat het intensief spelen van computergames tijdens de jeugdjaren psychische schade kan veroorzaken. Vooral de mogelijkheid om emoties te beheersen zou volgens de onderzoekers in het gedrang komen. Professor Ryuta Kawashima meent dat er een probleem is met de nieuwe generatie kinderen die een toenemende gewelddadige samenleving als normaal beginnen te beschouwen. Prof. Jan Van den Bulck van de KU Leuven zegt dat onderzoek aantoonde dat het gedrag van jongeren kan veranderen naarmate ze intensief en systematisch met geweld geconfronteerd worden. Hij stelt echter dat het spelen van gewelddadige games niet altijd problematisch is. Indien jongeren goed begeleid worden en van thuis uit de juiste normen en waarden meekrijgen, zullen zij het geweld in die games kunnen relativiseren en in de juiste context kunnen plaatsen. Maar wat met vele duizenden jongeren die niet het geluk hebben om in een ideale familiesituatie op te groeien?

Ook Anderson en Bushman halen het gebrek aan ouderlijke controle aan als grootste knelpunt. 90 percent van de ouders kijkt nooit de labels na die op de verpakking staan, 89 percent van de ouders limiteert de tijd die jongeren spelen niet. Bovendien zijn de ouders het best geplaatst om de grens te bewaken tussen spel en dagelijkse realiteit. Nochtans hebben weinig ouders besef van de inhoud en de impact van videogames op de emotionele en sociale ontwikkeling van hun kinderen.

Binnen de welzijnsector signaleert de Vereniging voor Alcohol- en andere Drugproblemen (VAD) een groeiende hulpvraag met betrekking tot internet- en gameverslaving in het algemeen, zij het dat die ruim wordt opgevat, namelijk vanuit de brede invalshoek van internetgebruik en -verslaving. Er bestaat trouwens nauwelijks een hulpverleningsaanbod rond compulsief internetgebruik of online gamen.

Steeds meer duiken gevallen op waarbij er een link kan worden gelegd tussen het spelen van gewelddadige videogames en het plegen van ernstige gewelddaden door jongeren. Al deze gewelddadige games zijn vrij te koop in Vlaamse winkels. Hoewel er op de meeste games een leeftijds aanduiding vermeld staat, is de verkoop en verhuur vrij. Om de jeugd te beschermen tegen voor hun leeftijdscategorie ongeschikte

videogames moet, net zoals in sommige andere landen, de verkoop en verhuur van bepaalde van deze games aan banden worden gelegd. Concreet worden games voorzien van labels waaruit blijkt voor welke leeftijdscategorie ze geschikt zijn en tot welk genre het spel behoort. De nieuwste generatie videogames is overigens vaak al voorzien van een label waarop de geschikte leeftijd vermeld staat. Vaak staan ook andere bepalingen (expliciete seksuele scènes, gebruik van grove taal enzovoort) reeds op de verpakking.

Tot op heden is de federale overheid bevoegd voor filmkeuring en bescherming van de consument (vooral nog behoort filmkeuring tot de residuaire bevoegdheid van de federale overheid). Alleen de federale overheid kan een algemene regeling van leeftijdsquotering uitwerken en verplichte medewerking van de detailhandel bij de productinformatie afdwingen. Op verschillende vergaderingen van het Overlegcomité was er nochtans eenparigheid over het feit dat filmkeuring een gemeenschapsbevoegdheid is. Er bestaat een algemene consensus om de bijzondere wet van 8 augustus 1980 tot hervorming der instellingen daartoe te wijzigen. Hierbij moet de filmkeuring en de keuring van andere culturele gegevensdragers voor de brede consument expliciet als bevoegdheid naar de gemeenschappen worden overgedragen. Zodra dit het geval is, ontstaat een Vlaamse rechtsgrond voor een zelfreguleringsysteem of andere decreetgevende initiatieven.

De Vlaamse overheid moet bij de totstandkoming van dit wettelijke kader verder gaan dan alleen maar informeren en sensibiliseren via productinformatie. Ze moet een keuringscommissie erkennen als officieel expert om de noodzakelijke leeftijdsbepaling uit te voeren. Die keuringscommissie zou het bestaande classificatie- en reguleringsysteem 'PEGI' (Pan European Game Information), waarbij de sector zichzelf dus leeftijdsratings en andere bepalingen oplegt, algemeen afdwingbaar kunnen maken. Het PEGI-systeem is in 2003 in het leven geroepen om ouders te helpen met kennis van zaken een beslissing te nemen over het aanschaffen van interactieve games. In Vlaanderen zijn de PEGI-bepalingen momenteel slechts informatief en niet afdwingbaar. 'PEGI Online' voor online games staat trouwens nog in zijn kinderschoenen en er zijn nauwelijks bedrijven die de gedragscode voor online games hebben ondertekend.

Uiteindelijk zouden aan minderjarigen alleen nog games ter beschikking mogen worden gesteld die

voorzien zijn van een dergelijke spelclassificatie. Deze labels zouden trouwens niet alleen verplicht worden op alle verpakkingen, maar ook op alle publiciteits- en demonstratiemateriaal.

Filip DEWINTER
Erik ARCKENS
Marijke DILLEN

VOORSTEL VAN RESOLUTIE

Het Vlaams Parlement,

– overwegende dat:

- 1° de gamesector geëvolueerd is naar een heuse industrie die wijdverbreide cultuurproducten aanlevert;
- 2° de in opdracht van het viWTA uitgevoerde overzichtsstudie ‘Ze krijgen er niet genoeg van! Jongeren en gaming’ erkent dat zeer intens en veelvuldig ‘gamen’ aanleiding kan geven tot negatieve effecten;
- 3° er in de handel een groot aanbod is van extreem gewelddadige games waarin het gebruik van geweld wordt aangemoedigd en beloond en waarbij geweld gecultiveerd en genormaliseerd wordt;
- 4° er steeds meer gevallen zijn waaruit blijkt dat vooral jongere spelers niet altijd in staat zijn om bij zeer veelvuldig en intens gamegebruik fictie en realiteit van elkaar te kunnen onderscheiden en er uitzonderlijk zelfs een verband kan worden aangetoond tussen het intens gebruik van gewelddadige games en het plegen van gewelddelicten;
- 5° de huidige (vrijwillige) PEGI-labeling slechts indicatief en niet afdwingbaar is;
- 6° de keuring van culturele gegevensdragers in het algemeen en de filmkeuringsbevoegdheid in het bijzonder nog steeds tot de residuaire bevoegdheden van de federale regering behoren;
- 7° er ter zake momenteel geen wettelijk kader bestaat;
- 8° er vanuit de overheid geen informatieverstrekking en sensibilisering via productinformatie wordt opgelegd;

– vraagt de Vlaamse Regering:

- 1° met het oog op de aanpassing van de bijzondere wet van 8 augustus 1980 tot hervorming der instellingen de keuring van culturele gegevensdragers door de federale onderhande-

laars expliciet te laten opnemen in het tweede gedeelte van de staatshervorming;

- 2° na de overheveling van die bevoegdheid een regelgevend kader uit te werken waarbij een filmkeuringscommissie wordt samengesteld die vervolgens de opdracht krijgt een classificatie- en reguleringsstelsel te bepalen en afdwingbaar te maken;

- 3° vooraleer via onder andere CultuurInvest steun te verlenen aan een eigen Vlaamse game-industrie verder onderzoek te laten verrichten naar de effecten van gaming.

Filip DEWINTER

Erik ARCKENS

Marijke DILLEN
